

■ 学前教育前沿

游戏在幼儿园美术教学活动中运用现状与对策

李 静, 李 晴

(青岛滨海学院教育学部, 山东青岛 266555)

摘 要: 游戏是幼儿最喜爱的一种活动方式, 幼儿的生活离不开游戏。美术活动深受幼儿喜爱, 幼儿可以运用多种感官参与到美术教学活动中并延伸出许多有趣的内容。借用幼儿爱玩的天性在美术教学活动中加入游戏因素可以提高教学效率、提升教学质量、完善教学模式。然而由于幼儿园教师缺乏将游戏与美术活动有机结合的能力, 导致活动导入形式不够多样、趣味, 活动过程难以把控游戏时间、游戏设计与美术教学活动关联度低, 活动评价维度单一。基于此, 提出借用故事式、谜语式、激发式进行活动导入; 在过程中简化游戏设计流程、对教师进行游戏设计专业化培训、提升教师个别化科学指导水平; 加强评价用语针对性、拓展活动评价维度、增加作品展示方式的基本策略。

关键词: 幼儿; 美术教学活动; 游戏

中图分类号: G613

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2019)11-0110-06

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2019.11.020

Study on Current Situation and Countermeasures of Play in Art Teaching Activities in Kindergartens

LI Jing, LI Qing

(Institute of Education, Qingdao Binhai University, Qingdao 266555, China)

Abstract: Play is a favorite activity for young children. Children's lives can not be separated from playing. Fine art is loved by young children. Children use a variety of senses during their art activities, and can extend more interesting content. Through hands-on imagining, young children can fully express their inner world. The nature of borrowing children's love to play in the art activities can increase the efficiency of teaching and improve the teaching mode. However, preschool teachers are lack of ability to organically combine games with art activities, which leads to the lack of diverse and interesting forms of activity introduction, difficulty in controlling game time, low correlation between game design and art teaching activities, and single dimension of activity evaluation. Based on this, this paper proposes to use story, riddle and inspiration to introduce activities. In the process, simplify the process of game design, conduct professional training on game design for teachers, and improve the level of individualized scientific guidance for teachers; The basic strategies of strengthening the pertinence of evaluation language, expanding the evaluation dimension of activities and increasing the way of works display.

Key words: children; art teaching activity; games

《幼儿园教育指导纲要(试行)》明确表明“幼儿园教育应尊重幼儿的人格和权利, 尊重幼儿身心发展的规律和学习特点, 以游戏为基本活动, 保教并

重, 关注个别差异, 促进每个幼儿富有个性的发展。”^[1]优秀的教学活动大多都和游戏有联系, 游戏为幼儿的一日生活增加了更多的趣味, 使其变得丰

收稿日期: 2019-05-21; **修回日期:** 2019-08-05

作者简介: 李静, 女, 山东聊城人, 青岛滨海学院教育学部助教, 主要研究方向: 教育管理; 李晴, 女, 河南安阳人, 青岛滨海学院教育学部学生。

丰富多彩。在维持幼儿纪律时教师只要搬出“小朋友们如果能安静下来,我们一会就做游戏”的奖赏,幼儿就会顿时安静下来。虞永平指出:“游戏的确是学前课程内容经验化的重要形式,同时,还应该通过特定领域的课程内容来支持和丰富相应的游戏。”^[2]

美术有着自己独特的趣味性,在美术创作的过程中幼儿能够无拘无束的表达自己的内心世界、表达情感、宣泄情绪,若在此时能够将游戏贯穿进美术教学活动就可以促进幼儿身心健康发育,培养幼儿创造意识以及初步的抽象思维能力。

一、游戏在幼儿园美术教学活动中的运用现状

游戏不是物质的东西,它是一种精神,是一种超越了物质的存在。作为游戏精神而存在的游戏,应当贯穿于幼儿的生活之中,贯穿于整个课程之中^[3]。本文从活动导入、活动过程、活动评价三个方面深入幼儿园调查,其主要现状表现如下。

(一)活动导入

活动导入是一堂教学活动的开始,应要能吸引幼儿的专注力并且能够概括活动的内容要领。研究者随机抽取大、中、小三个班级美术教学场景进行观察得知,在进行活动导入时大多数老师均采取师生对话的方式进行,按部就班的教授技能,个别老师可以做到最大限度的尊重孩子的想法、给予支持与引导并偏向用好玩的情景来引导孩子进行无限想象,再利用孩子的想象力进行创作,但还有很多老师只是选取活动主题中的一个关键词进行发散提问,比如在《放烟花》中教师仅针对画画材料的不同进行提问,缺少趣味性;《沙画》是从作画的角度进行活动导入,比较生硬,但是教师用看视频的方式会给幼儿提供视觉上的享受,幼儿更易接受;《美丽的雪花》中教师是用拟人的方法,把冬天比作爷爷,给幼儿游戏上的享受。综合来看,教师活动导入形式不够多样化、趣味化。

(二)活动过程

1. 美术教学活动中的游戏应用

通过观察得知,进行教学活动前,教师会先依据教学活动设计游戏情景,然后再将教室环境布置的尽量给孩子们一种身临其境的感觉,令幼儿尽情的发挥想象。小班老师更多注重使幼儿对画面本身充

满绘画兴趣,例如《美丽的雪花》中,教师以魔术会让小雪花现身的方式激发幼儿的兴趣,幼儿更加专注的用小刷子进行绘画,使小雪花现身;中班的老师更加注重开发幼儿的想象力,让幼儿体验想象的乐趣,从而进入游戏化状态。教师在创作材料上也总会选用一些新颖的,作画形式也会选择与以往不同的。在教学活动中,教师不仅是利用游戏进行绘画,而且利用游戏开发幼儿想象力并拓宽其视野;考虑到大班幼儿理解力的提高,模仿力的增强,则会更加注重教师示范的教学形式,这往往就会忽视幼儿在活动中的主体地位,不能很大程度上给予孩子充分的自由与创作空间。

2. 教师参与游戏的情况

(1)教师在游戏中的角色

以下列两则案例为例。

案例一:小班美术活动《背着果子的小刺猬》

教师先要准备 1)切分开的红薯、灰色水粉的颜料盆。2)黑色、黄、红、橘色水粉、棉签。3)画好场景的画纸、示范画、背景音乐。4)塑料仿真果子两篮,空篮子两个。小刺猬头饰每人一个。

老师:(出示有关刺猬的动画)小朋友们,你们有谁知道这是什么动物吗?知道它爱吃什么吗?

幼儿1:我知道它是刺猬,妈妈告诉我它爱吃果子。

老师:小朋友真聪明。那你们知道小刺猬怎么将酸甜可口的果子送回自己的家吗?

幼儿2:我知道,刺猬背上有很多的刺,他可以将果子扎在身上,然后运回家。

老师:对,老师上次带小朋友们观察刺猬时告诉过小朋友们,刺猬身上的刺可以帮助他们将自己喜欢吃的果子运回家。小朋友们好棒啊!

老师:那今天老师给大家带来一个有趣的小游戏。老师这里有两篮子果子,我们分成两组,每一组的小朋友排成一排,一个一个的将果子放进对面的空篮子里,先全部放进对面空篮子的小组赢得比赛,获得小红花。老师这里还有小刺猬头饰,带上了头饰的宝贝就变成小刺猬了。好了,哪一个小朋友想要先来?

(幼儿听了游戏,自己会变成小刺猬就十分兴奋与专注)

幼儿:我.....我!(争相举手)

老师指导全班同学做完游戏后,评价游戏中精彩互助的部分。

老师:刚才的游戏“小刺猬们”都十分认真地完成了,“小刺猬们”,你们是不是吃的饱饱的啊?

幼儿:吃的饱饱的!

老师:出示红薯,这是什么?吃过吗?

幼儿:红薯

老师:红薯不仅可以吃,还可以用来画画呢!
(老师演示红薯拓印刺猬身体)

幼儿进行创作,教师进行个别指导并积极鼓励幼儿。(提醒:各部位用力按一按;不同的方向印)

老师:我们在拓印完之后,可以用手指在小刺猬的身上用手向上提一提,这样,我们的小刺猬就有刺了。

幼儿画画,老师指导,并再提供黑色水粉画五官、刺、脚,提供亮丽的颜色添画果子。

展示作品,欣赏评价。

老师:你喜欢哪只小刺猬?为什么?哪只小刺猬身上的刺尖尖的?这只小刺猬怎么摘果子的?

老师:好冷啊,冬天即将来临,背着这么多好吃的果子的小刺猬准备过冬了,他真开心,谢谢小朋友们!

案例二:中班美术活动《有趣的表情》

教师在活动之前准备各种形状的面具,若干酸甜苦辣的水一份。小勺子,镜子。

老师:小朋友们,你们知道我们都有什么情绪吗?

幼儿1:我知道大哭,哈哈大笑

幼儿2:还有伤心,害怕

幼儿1:我还知道很生气的表情,就像这个!
(幼儿做出很夸张的生气表情)

老师:小朋友们的表情好丰富啊,那接下来,我们一起做一个游戏好吗?老师和两小朋友一起做表情,请我们的助教老师说表情,老师说一个,我们做一个,看看比比,哪个人做的表情最合适好不好?

幼儿:好!(十分开心)

老师与幼儿做完喜、怒、哀、惧、惊奇等表情,并保证全班幼儿都参与后,引导幼儿品尝酸甜苦辣,说一说每个表情分别与什么味道对应。

老师:有个小朋友想要分享一下自己觉得什么味道和什么表情对应啊?

幼儿1:我觉得开心的笑应该和甜对应。

老师:为什么?

幼儿1:因为笑容甜甜的,很漂亮。

.....

幼儿各自发完言,教师引导幼儿对着镜子做表情,然后自己画下来。教师先做示范。

通过分析两则案例得知,案例一中,教师领导着整个游戏的进程,告知幼儿游戏规则并指导幼儿进行游戏,全程采用指导的方式但没有直接参与。这样有利于教师控制活动纪律、评价游戏、有利于幼儿能更自然的进行游戏,对幼儿的绘画兴趣起到了重要的作用。但这种方式,将导致教师的参与感较低,不能深切的体会幼儿在进行游戏时的感受,也没有对幼儿的绘画技巧有过多指导作用。案例二中,教师不仅给幼儿介绍了游戏规则,而且还直接参与了游戏,与幼儿一起感知情绪、表现情绪,充分调动了幼儿的感觉、味觉、视觉,使幼儿对情绪的认识更加深刻。教师再示范情绪作画,并充分发挥幼儿自主性,对情绪进行绘画。老师的游戏与教学尺度把握的很好,并没有出现过多的重教学轻游戏或者重游戏轻教学现象。

(2)教师对美术教学游戏的态度

在观察的36节美术教学活动中,有30节或多或少将游戏应用其中,这样可以明显看出教师对游戏化教学的态度是认可的。教师会在教学中将游戏作为引诱物,给教学穿上一件漂亮的外衣,使教学充满趣味、娱乐,使幼儿能够自由发展、自由表现。但是教师们普遍认为,游戏不能替代教学,教学是一种有直接目的,并且期望学生获得知识、技能、习惯和态度的活动。

游戏是儿童的天性,如果在教学过程中不能很好掌握游戏与教学的关系,会导致幼儿过度关注游戏,不能做到游戏与美术教学的有机融合。老师希望能在课堂中用游戏与教学结合,使幼儿在娱乐中记住知识,但往往是心有余而力不足,不能很好的使二者巧妙融合,这就难免会使天平秤的一方出现偏重。

另外,教师们认为在进行游戏时,往往会因为一些提前不能预知或者没来得及考虑到的问题而需要更改教学流程。或者是因为幼儿对游戏的反应过于激烈,考虑到安全问题,教师要临时更改规则,或者

是因为幼儿对游戏的兴趣不足,老师要临时变更与教学活动更相适合的活动,这给教师教学增加了未知难度,教师往往会因此而头疼,所以每次进行游戏化教学,老师都会花上比普通教学翻倍的时间。总体而言,教师对游戏的态度是认可的,尽管在实施的过程中会出现各种难题,但教师愿意一点一点克服,一点一点成长,并且在日后的教学中会不断尝试,不断创新。

3. 幼儿参与游戏情况分析

(1) 幼儿在游戏角色

从教学案例中可以发现,幼儿在游戏中占主体地位,教师干预较少。在游戏中,幼儿的积极性高,参与度与表演欲也很高。在分组参加游戏的过程中,尽管有一些幼儿先是在台下参观,也会表现出渴望参与其中,或者是提前感知游戏的热情。教师无法打断每个幼儿都渴望参加游戏的热情就会导致控制不好游戏时间而占据了教学活动的大多时间。

(2) 幼儿对游戏态度

在所观察的美术教学活动中,凡是涉及到游戏的,幼儿都分外感兴趣。甚至游戏成为教师控制纪律的“口头禅”。这不难看出,游戏在幼儿心中占据了非常重要的地位。幼儿的工作即游戏,对于年幼的孩子来说,游戏是他认真对待的工作。^[4]这说明了给予幼儿游戏主动权的意义,当教师在教学活动中提及游戏,幼儿都会表现出很高的热情与参与度。

在观察中,我随机对两个大班幼儿进行了对话,内容如下。

幼儿1:

笔者:晓蓉,你喜欢游戏吗?

晓蓉:喜欢啊,我特别喜欢老师和我们一起做游戏。

笔者:那你喜欢做美术活动还是喜欢做游戏?

晓蓉:我都喜欢,因为老师在叫我们画画的时候也会和我们一起玩游戏。

幼儿2:

笔者:洋洋啊,你爱玩游戏吗?

洋洋:当然喜欢了,喜欢很多很多的游戏。

笔者:你会玩这么多的游戏啊?那你喜欢老师带你上美术活动,还是游戏?

洋洋:恩……(害羞状)我喜欢做游戏,因为做游戏好玩。

从随机问答中可以看出幼儿都很喜欢游戏,如果教学活动中有游戏的介入,幼儿也会对教学活动十分感兴趣。但也有些幼儿明确表达出自己热爱游戏超过美术活动。美术同游戏似乎是一致的,美术中有游戏,游戏中有美术。作为审美活动的客观过程,使主体与客体之间达到了‘物我相忘’的状态^[4]。所以,如果教师能够协调好游戏与教学活动的关系,也会直接影响幼儿对美术教学活动的兴趣。

(三) 活动评价

美术教学活动中的评价环节就如同一场宴会的结束仪式,不仅必不可少,而且锦上添花。观察的美术教学活动评价中,教师往往会忽略掉对游戏的评价,用诸如“你画的好漂亮”、“真棒”、“哇,越来越好”等宽泛单薄的词语夸奖幼儿的作品。依据案例,教师大多是对幼儿作品做整体评价,而不是单个拿出来做针对性评价。教师的评价偏向美术创作,涉及游戏的较少,用游戏的口吻进行点评的更是少数,《把春天搬进教室》中教师把幼儿比成树、花朵、云朵等,使幼儿全程处在游戏情境中,并展示幼儿作品,幼儿在此时会充满自豪感,这使得美术活动有一个很好的收尾。

二、游戏与幼儿园美术教学活动结合不足的原因分析

(一) 活动导入缺少趣味性

教师在进行活动导入时,应该能使幼儿集中注意、投入思考、唤醒创作情感。但笔者所观察到的教学活动中,多数教师的活动导入总显得匆忙且不自然。这仅仅只能让幼儿明白今天要接触到什么,而没有能激发幼儿对活动主题的探索欲望。这是由于教师课前准备不充足、未能充分选择与美术活动相适合的有趣故事、影像、音乐等。例如,教师时常会用图片的形式或者“老师今天给大家带来一个好朋友”的方式导入,千篇一律,套用教案模板。如果能设计好一个精彩的导入,就会对激发幼儿兴趣、增强其求知欲、提高课堂效率有重要作用。

(二) 活动过程

1. 难以把控游戏时间

在多数教师的意识里,游戏是辅助美术教学活动的,所以教师在设计游戏活动时安排的时间都较短,但幼儿的身心发展需要对社会进行探索,在游戏

的过程中,幼儿可以通过模仿来获得生理和心理满足,所以游戏对幼儿的吸引力很大并且希望每个人都参与,如果有没有参与到的幼儿,在后面的安排上就会显得不积极。甚至出现不满情绪,这就导致后面进行的教学活动效率不高。若是让每一位幼儿都参与游戏,那整个教学活动就需要拖长时间,幼儿的注意力就会相对减弱,也不利于提高教学效率。这就导致在一个完整的教学活动中,教师无法很好的把握游戏的时间。

2. 缺少科学化指导

在游戏活动中,教师给予幼儿指导是必须的。有效的指导可以帮助孩子不走弯路。幼儿是缺少绘画经验的个体,而幼儿的探索是全面的。如果教师能陪伴幼儿探索,提供幼儿需要的工具,引导激发幼儿去思考,随时为幼儿的探索搭桥铺路,将会使幼儿的探索效率更高,走的更远,触及的更深^[5]。但在笔者观察的幼儿园中,教师大多是在活动前设计,在游戏过程中或是放任不管、自由化程度太高,或是过于干预、过多指导,往往是两极分化。教师实践能力不足,工作中缺乏教学条理性,自信心不足,教师所学理论与实际教学实践存在较大反差,组织能力不强,这也会导致教师未能进行科学化指导等问题。

3. 游戏设计与美术教学活动关联度低

教师在进行美术教学活动时的教案通常由教师个人设计,并且缺乏成型配套的游戏,这需要教师自己设计。没有经验的老师为了能更加吸引幼儿的注意,凸显趣味性,游戏设计与美术教学关联度较低。教师仅仅抓住美术教学活动中的一个点展开游戏,并非使游戏贯穿整个教学过程。幼儿园中教师队伍流动性大,这会使幼儿园教学工作不能顺承,教师培训出现资源浪费,不能有一个长远有效的发展。

(三)活动评价维度单一

在一次美术教学活动结束后,教师应及时进行点评,在点评中教师更加注重从美术的创作及技巧方面入手,而对于游戏及过程则很少提及。教师的活动评价也会影响到幼儿的态度。教师活动评价将游戏与美术分离,幼儿自然也会区别对待游戏与美术,不把游戏与美术看成一个整体。从而导致美术教学与游戏融合度降低。这种教师活动评价维度单一来源于其错误的认识:既然美术本身就是游戏,那美术活动过程中就不需要再有游戏了^[6]。

三、游戏与幼儿园美术教学活动有机结合的策略

(一)活动导入

故事式导入:有意思的故事能抓住幼儿的注意力,充分调动幼儿的积极性。利用故事可以令幼儿很快的进入想象,进行角色代入。如在中班美术活动《可爱的小鸡》中,教师可以用《爱美的小公鸡》故事进行导入:“小鸡小鸡,真精神,带着一顶小红帽,穿着美丽花花衣!‘看我,多美丽’鸭大哥说‘小公鸡呀小公鸡,别总说美丽无人及,哪个爱劳动,才是真正可爱又美丽’鸡听后很惭愧,从此以后‘喔喔’告诉大家早早起。宝贝们,你们听了这个故事后,认为小公鸡美丽吗?为什么呢?”在这个故事的讲述中,幼儿已经在头脑里设计出了一只美丽的小鸡,这为他们之后的创作做了铺垫。

激发式导入:激发式导入是要激发幼儿的好奇心与探索欲,拥有刨根问底的热情,充分调动其学习兴趣。如在大班美术活动《快乐的鱼儿》中,教师可以实物展示金鱼、红绿灯鱼、神仙鱼常见且外形漂亮的鱼种。导入语为:“老师今天带来了一些漂亮且神奇的小鱼,它们可以和小朋友们讲话,你们听(教师播放录音)‘小朋友们好,我们听鱼里的长辈们说你们喜欢和我们做好朋友,并且每一个都是细心的宝宝,那请你们看看我的身上都有什么吧!’小朋友们,小鱼邀请你们细心观察它呢,你们看清楚了就说给鱼儿听吧!”

谜语式导入:谜语能够对事物的主要特征加以概括,益于幼儿理解新内容,引发头脑风暴。如在大班美术教案《月亮像什么》中,教师可以用与月亮有关的谜语导入:“偶尔像香蕉,偶尔像小船,偶尔像大饼,偶尔像灯泡。小朋友们,请你们猜一猜这是在天上的什么啊?”幼儿在思考答案时就已经知道了月亮会像圆镜或者镰刀等。

(二)活动过程

1. 简化游戏设计流程

教师在课前设计教学活动时应该仔细思考往期游戏中容易出现的问题以及可能引起幼儿反复体验实践的环节,并为其预估好时间,提前做好引导进入下一环节的准备。因为幼儿想法单纯,再设计游戏程序时,应避免复杂程序,给幼儿留出时间自主发挥想象。不能过于安排幼儿的游戏内容与材料。满足

幼儿对自主游戏的需要。教师在教学活动的游戏化设计时应该做更多的准备,深入细致的分析解读课程,做好平时观察班级幼儿的记录,根据本班幼儿特点设计游戏过程不能照抄其他教学案例。

2. 开展游戏设计专业化培训

游戏设计并非每个教师的特长,但教学活动需要教师自主设计游戏。这就需要幼儿园能有“量身定制式”的专业化培训。提高专业能力建立科学的培训体系,益于保障教师专业发展。这种培训应当包括思想观念和专业能力两方面。先有游戏教学观念,再有游戏设计能力才能设计出与美术教学活动关联度高的游戏。

3. 提升教师个别化科学指导水平

要想提高游戏化质量,关键在于提高教师指导游戏的水平。在幼儿进行游戏前,适当引导幼儿表达自己喜欢的游戏;在进行游戏的过程中,关注幼儿在游戏中的表现,让幼儿表达自己的看法;在游戏结束后,让幼儿分享自己对整个游戏的感受,教师应全面评价游戏。在进行指导时,教师应该注意因材施教,进行个别化指导。进一步改进教师的教学观,将学生放在第一位,使教师指导科学化。应该把重心放在对学生的多了解和观察上,仔细观察幼儿在游戏中的种种表现,是否遇到了没办法克服的困难,表露出了哪一张特质,是否需要帮助,该从何进行引导?从而改变游戏牵着幼儿走,使幼儿积极的掌握游戏发展。在玩游戏的时候,教师要以最少的干预给幼儿最多的活动。

(三)活动评价

1. 加强评价用语针对性

活动评价是对一整个教学活动的总结,有益于促进活动效率的提升。首先教师在进行活动评价时应该注意科学合理,避免用统一的标准评价不同的幼儿。其次,教师的评价应该具体且有针对,尽量避免多次重复使用“真棒”“很好”等词语,针对每一种情况提出适用于它的评价建议。在幼儿的想象创作上、用色上、构图上、甚至是解说配合上教师都应给予相应的评价。这样有针对性的评价会给予幼儿更加强烈的自豪感与进取心。

2. 拓展活动评价维度

教师评价应该面向美术教育活动的全过程,仅针对绘画技巧环节的评价是不能体现运用游戏进行活动的作用。教师的评价应从幼儿角度出发,褒贬有度,与众不同并从多角度入手。对活动过程的评价要能反应幼儿对待活动的态度,评价应从正面切入,对幼儿的合作能力、随机应变能力、组织能力以及想象创作能力都应涉及。

对幼儿作品的评价也应从幼儿创作前期的构思想象、创作中的色彩搭配、以及完成后的作品讲解几个维度进行评价。全方位的评价有益于幼儿深入了解自己的长处与不足,在下一次的创作中,幼儿会更好发挥自己的优点而尽量避免重复出现不足。

3. 增加作品展示方式

每个孩子都渴望被夸奖,而对孩子最好的奖励就是认可。幼儿的作品一旦被展示就不只是自己欣赏,更多人的关注会相应给予幼儿更多的自豪感、分享的喜悦。教室中应有一个区域专门用来展示幼儿的作品,但除了常规展示以外,教师还可以利用走秀、开办小型展览会、拍卖会等方式邀请家长一起参加,借用多种多样的作品展示方式赋予作品更多意义。

[参考文献]

- [1] 教育部基础教育司.《幼儿园教育指导纲要(试行)》解读[M].南京:江苏教育出版社,2002.
- [2] 虞永平.学前课程的多视角透视[M].南京:江苏教育出版社,2006.
- [3] 宋梅.幼儿园课程游戏化:游戏精神的回归[J].陕西学前师范学院学报,2018,34(1):35-38.
- [4] 赵玉红.幼儿教育中游戏与课程的融合[J].学周刊,2017(26):182-183.
- [5] 华爱华.幼儿游戏理论[M].上海:上海教育出版社,2004.
- [6] 刘晓东.儿童精神哲学[M].南京:南京师范大学出版社,1999.

[责任编辑 李亚卓]