

幼儿园美术教学游戏化的实践探究

——以X幼儿园为例

程易舒

(浙江师范大学杭州幼儿师范学院 杭州 311231)

摘要:美术教学作为幼儿园教育的重要组成部分,应当寓教于乐,激发幼儿对美术的兴趣,让幼儿在愉快的氛围中发现、感受生活的美。对幼儿来说,游戏是一种符合其身心发展要求的快乐而自主的实践活动,游戏与美术教学相结合,有利于培养幼儿的审美情趣,促进幼儿全面发展。本文以X幼儿园为例,针对其美术教学游戏化所存在的内容选择失实、情境创设失效、时间不稳定等问题,提出具体的教学设计策略:主题生活化、游戏化,活动形式多样化,教学过程游戏化,评价游戏化。

关键词: 幼儿园; 美术教学; 游戏化

中图分类号: G612

文献标识码: A

文章编号: 1008-6390(2017)02-0085-04

一、引言

游戏是学前儿童获得知识的重要手段,有利于儿童身心健康发展。《幼儿园工作规程》明确指出:“以游戏为基本活动,寓教育于各项活动之中。”《幼儿园教育指导纲要(试行)》也提出“尊重幼儿身心发展的规律和学习特点,以游戏为基本活动”,“教育活动的组织应注重综合性、趣味性、活动性,寓教育于生活、游戏之中。”游戏是幼儿乐意参加的活动,在活动中有充分的自由,在游戏中学习美术,不仅可以让幼儿自由发挥其个性,感受绘画的快乐,获得成功的体验,而且还能让幼儿自然地发现、感受生活中的美,从而提高审美情趣。因此,游戏化教学逐渐受到广大幼儿教师的青睐。然而在幼儿园美术教学实践中,部分教师并没有真正领悟“游戏化”教学的内涵,依旧换汤不换药,只是简单在课堂中添加与教学内容没有直接关联的游戏情节。这种做法切断了美术教学的完整性和流畅性,显得生硬、刻板,既浪费宝贵的教学时间,又不能达到教学目的。总的来说,幼儿园美术教学还存在形式化、程序化倾向,游戏化教学没有真正落到实处。鉴于此,笔者针对X幼儿园在美术教学游戏化方面存在的具体问题,提出有效的教学设计策略,以供广大幼儿教师参考。

二、幼儿园美术教学游戏化存在的问题

(一) 内容选择失实

在X幼儿园美术教学中,教师常常会把设计的新颖游戏作为教学内容,却很容易忽视幼儿的实际生活体验,没有充分考虑到幼儿阶段的身心发展程度、兴趣特点和认知规律。其一,教材内容选择过难,与幼儿的思维发展能力、动手操作能力不符。幼儿实际绘画、手工或者欣赏水平远远达不到教师预设的目标要求。例如中班手工活动“塑料纸花多美丽”,教师根据教学内容制订了以下教学目标:1. 学习先将塑料纸包在铅丝扎成的圆圈上,然后再用线缠绕圆圈根部的技能。2. 感受废物利用的好处,提高动手动脑的能力。3. 体验手工活动带来的愉悦感和成就感。在实际操作中,教师发现中班幼儿受到小肌肉群发展不完全的限制,很难学会用塑料纸包圈儿、用线绕圈儿的技能,塑料纸花的作品自然也无法完成。其二,教材内容选择过偏,幼儿没有听过、看过、亲身体验过,缺少实际经验,不能领会教材内容所蕴含的教育价值。例如大班绘画活动“有趣的拔河比赛”,幼儿园本来不提倡拔河这一体育项目,平时也不会开展此项活动,幼儿没有参与拔河比赛的经验,他们不知道拔河比赛的规则、需要的器材,但教师为了更好地让幼儿描绘出拔河比赛的场景,

收稿日期:2016-11-20

作者简介:程易舒(1992—),女,河北秦皇岛人,硕士研究生,研究方向:儿童艺术教育、学前教育学。

组织了拔河比赛游戏,结果从头到尾幼儿都显得不知所措,直接导致教学氛围低沉压抑,师幼互动困难,教学目标无法实现。

由此可见,即便教学内容别出心裁、与众不同,一旦它超出幼儿接受能力的范围,与幼儿的生活脱节,会使幼儿的积极性受挫,提不起兴趣,最后只能按照教师的范例一笔一画地模仿,很难有创造性的表现。

(二) 情境创设失效

游戏与教学具有互补性,实现两者的优化结合能使幼儿园教育变得更为完善。^[1]很多幼儿园教师认识到游戏对教学的重要性,甚至把其看作是自己组织与实施教学的灵丹妙药。教师想方设法在课堂上添加游戏元素,无论需不需要、合不合适,都坚持认为这些游戏元素可以集中幼儿的注意力,激发幼儿兴趣,活跃气氛。正是这种认识上的偏执,教师容易将原来有计划、有目的的教学活动转化为游戏,游戏成为教师“精心策划”的活动。结果游戏的运用只是为了创设情境、调节气氛,不能和教学目标、幼儿有效学习相融合,更不能很好地为美术教学服务,极易导致时间的浪费和目标的失效。

这种所谓的游戏化教学处处出现教师造作的痕迹,已经不是激发幼儿表现力和创造力的活动,游戏失去了它原本的价值,“幼儿游戏”演变成“游戏幼儿”。如中班教学“画大雁”,教师为激发幼儿兴趣,创设了“话说大雁”故事会教学情境,期间大家一直在愉快地讨论大雁的各种生活习性等,场面非常热闹,但却一直没能回到跟绘画相关的问题上,因此到故事会结束,幼儿也不清楚本节课的目标,唯一的收获是体验了活动的热闹和欢乐。而且,本该在教学中传递给幼儿的信息也悄然被所谓的游戏带来的热闹、欢乐掩盖或者弱化,教学活动变得低效甚至无效。

(三) 游戏教学时间不稳定

教师在开展美术教学活动时,游戏化教学策略很少能贯彻始终,往往在教学活动开始前几分钟进行或者穿插于教学活动的过程之中,时间比较短暂。通常在较成功地引起幼儿的注意和兴趣,激发了幼儿相应的情感体验后,游戏化教学策略就不再实施,缺少连贯性、全面性和整体性。导致这一现象的主要原因在于教师对游戏与教学观念的认识错误。在教师看来,游戏虽然重要,但它仅仅是一种辅助教学手段,在教学中始终处于次要地位,不需要花更多时间,教师更多地还是关注教学内容的完成。其实,游

戏时间是决定游戏质量的重要因素。无论是哪种游戏,儿童都需要足够的时间,只有拥有较长的游戏时间,儿童才能全身心投入到游戏中进行自我摸索,从而获得认知体验,对教学活动才有所帮助。^[2]因此,给予幼儿充足的游戏时间不容忽视。只有拥有了足够的游戏时间,幼儿才有机会去尝试、去思考,表现出较高的游戏水平,才有助于他们在美术活动中尽情发挥童趣。

三、幼儿园美术教学游戏化设计的策略

(一) 主题生活化、游戏化

小、中班幼儿受其认知水平的限制,生活经验不足,他们只对生活中经常接触的、熟悉的和感兴趣的事物有绘画或塑造的欲望。^[3]因此,教师在设计美术教学活动时,应多选择贴近幼儿生活、幼儿感兴趣的、夸张、有创意的主题,比如幼儿都很喜欢小动物,那么可以设计“大象洗澡”“动物音乐会”“小白兔拔萝卜”“小刺猬背果子”之类的美术活动。除此之外,与幼儿生活息息相关的,包括熟悉的人、玩具、食物、生活中的场景等也可以考虑,如“美丽的妈妈”“七彩棒棒糖”“马路上的车”“六一儿童节”等。

1. 选择游戏性强的主题

幼儿的活动少不了“玩”,因而幼儿对单一的涂色练习和临摹活动不感兴趣。教师要选择有趣味的游戏主题,能吸引幼儿直接参与活动。例如,中班教学“线条”的设计。线条是绘画造型的基本元素。中班幼儿的肌肉控制能力有了很大进步,线条的范围也从简单的直线、弧线到变化多样的波浪线、螺旋线,为了让幼儿掌握各种不同的线条,可以设计一个以妈妈的发型为主题的毛线贴画,并取名为“妈妈的新发型”。妈妈是幼儿最熟悉、最亲近的人,在他们的心目中,自己的妈妈永远是最漂亮的。所以,他们很愿意给妈妈装饰、打扮。利用这个游戏,要求用各种颜色的毛线为妈妈设计发型,在剪剪、贴贴、玩玩中学习不同线条的画法,感受毛线贴画的新奇、美妙。又如,大班教学绘画“各种各样的脸”,让幼儿对人的脸部表情产生浓厚的兴趣,伤心了大哭、开心了咧嘴、生气了瞪眼,不同的脸部表情显示了不同的心情。为此,教师可以设计一个“表情变变变”的绘画活动,通过让幼儿照镜子,摆出各种表情,了解人物高兴、生气、悲伤时不同的面部状态,并尝试用绘画的形式表现出来。设计类似游戏性强的主题,幼儿有了动手的机会,才能激发其兴趣。

2. 选择夸张、奇幻、有创意的主题

在幼儿看来,这个世界的各种东西本来就是夸

张的、奇特的。他们眼里的世界与成人有截然不同的一面,所以他们的画也别出心裁,自成一派。他们的画,可能是完全不成比例,也可能是我们闻所未闻、见所未见的,但他们却可以为之津津乐道、乐此不疲,甚至很认真地为你解说他画的是什么。幼儿天生就是一个艺术家,他们天真的童趣,奇特的想象力给予成人新的启迪。但想象力不是天生的,它需要始终一贯的培养和训练,体验越丰富,想象力就越丰富。因此,教师可以选择一些有助于发散幼儿思维的题材。比如中班幼儿对哈哈镜很感兴趣,教师可以设计一个以“哈哈镜中的我”为主题的活动,让幼儿亲身感知、体验自己的身形在哈哈镜中的变化,并用绘画的方式把自己滑稽的形态画下来。

(二) 活动形式多样化

在幼儿园美术活动中,最常见的就是绘画活动,用记号笔画、水彩笔画、蜡笔画、粉笔画等,这些都是司空见惯的,即便题材不同,时间一长,幼儿也容易失去兴趣。其实对于涂鸦期和象征前期的幼儿来说,不同的绘画形式更像是一个个新奇有趣的游戏。除了平时常见的几种绘画形式以外,幼儿可能感兴趣的游戏化绘画形式还有:印章画、棉签画、滚珠画、吹墨画、喷雾画、车轮画、滚筒画、沙画。活动形式、工具材料的多样化能激发幼儿的创造性,达到“动”起来的效果。而且也拓宽了绘画领域,既能激发幼儿兴趣,又能使教学活动生动有趣。小班幼儿用撕、贴搭上油画棒、记号笔添添涂涂,感觉画画像在玩,轻松自在。中班幼儿小肌肉群逐渐发展,动作开始灵活、协调,可以学习使用水彩笔、水粉等绘画工具并追求画面的美观和丰富。大班幼儿具备了一定的控制能力,在对线条、构图有了进一步掌握后,可供选择的材料更多,可创作如版画、线描画、白描画、油画等许多能产生极强艺术效果的作品。丰富多彩的绘画活动,给幼儿提供了游戏的机会,既填补了幼儿表达意图与表现能力之间的差距,又使他们在每次参与活动前,对活动产生一份期待和新鲜感。

(三) 教学过程游戏化

1. 情境创设(引入) 激发兴趣

情境法是教师根据美术活动需要为幼儿创设生动、形象的学习情境,使之产生身临其境的感觉,并引发相应的情感和态度,促进幼儿学习的教学方法。^[4]在幼儿园美术教学中,游戏化情境的创设主要有以下几种:猜谜语、讲故事、角色扮演、魔术游戏等。美术教学情境化,最主要的功能就是引发幼儿相应的思想情感,激发好奇心,吸引注意力,提高学

习的积极性和主动性。教师在实施情境法时,要注意两个要求:第一,创设的情境应具有新奇性。创设的情境一定要新颖、多变,满足幼儿的好奇心。日益发展的现代教学技术设备和教学手段为教师提供了极大的创造空间。不过,能引发幼儿好奇心的未必一定要用多媒体教学设备,关键在于教师对美术活动内容和幼儿兴趣特点、实际发展水平的把握。第二,创设的情境应具有稳定性。许多教师在活动开始时为幼儿创设了一个十分引人入胜的情境,幼儿完全沉浸其中,但在接下来的观察、讲解、操作等环节又突然游离于情境之外,甚至在以后的环节中完全不见了踪影。因此,教师除了要将幼儿引入一个良好的氛围,还要将有关美术技能的学习融入情境中,让幼儿在情境中始终以角色身份进行思考,从而更好地投入到活动中。例如,大班美术教学活动“树桩在哭泣”。让幼儿大胆发挥想象,用绘画的形式表现大树被砍后的情景。教师可以创设的是一个故事情境:在后山上有一棵很大很大的树,谁也不知道它到底活了几百年。村里的孩子们都很喜欢跟大树玩,有时候坐在大树的身上看小人书,有时候攀着它的枝丫荡秋千,有时候……直到有一天,村里的木匠师傅来了……大树被砍倒了……教师以生动、富有激情的语言来激发孩子的思维和情感,大树被砍后成了“树桩”,孩子会怎么样、小鸟会怎么样,引导幼儿积极发散思维,想象大树被砍后的情景,然后用绘画的形式表现出来。整个情境引入有趣、生动,易激发幼儿的兴趣。

2. 边做边玩,发展技能

在活动中,一直让幼儿坐着用眼看、用耳听,时间一长,幼儿的注意力就不易集中。如果让幼儿亲自动手参与操作,通过亲眼看、亲耳听、亲手做,把美术活动与实际操作结合起来,幼儿的注意力会更加持久。绘画活动中有些技能的练习比较枯燥无趣,教师应利用幼儿好游戏、好模仿、好表现的心理,巧妙地把美术活动融合在游戏中,使活动变得生动有趣,让幼儿在边做边玩中不知不觉掌握各种基本的绘画技能。如小班绘画活动“五彩泡泡满天飞”,活动时,教师可组织幼儿集体吹泡泡,探讨泡泡的形状、大小和颜色。之后教师带领幼儿到室外,吹出很多大大小小的泡泡,有一串串的,也有孤零零一个个的。接着教师引导幼儿观察泡泡在阳光下的形态和颜色,并用一首儿歌来小结:“吹泡泡,吹泡泡,太阳底下吹泡泡。吹出许多五彩泡,有大有小真漂亮,飘呀飘呀飘上天。”由此引发幼儿主动观察。幼儿

一边念儿歌,一边饶有兴趣地在纸上画满了大大小小、高高低低的五彩泡泡。

3. 加强游戏化语言指导

所谓“游戏化语言指导”,是指在教学活动中,教师利用生动有趣的游戏化语言,通过谈话、讨论、提问等方式,对幼儿美术活动中的行为及时起到促进、引导作用。^[5]由于自身能力的限制,小、中班幼儿在绘画过程中通常无法做到细心观察、认真思考等,往往急于求成,画出的作品略显粗糙,有的孩子则无从下手,想尝试又害怕。这就要求教师尽可能地运用简练、形象、游戏化的语言概括事物的主要特征,帮助幼儿掌握绘画要领,使其大胆作画。比如中班绘画活动“可爱的肥猪”,教师可以边念顺口溜边示范作画“妈妈有个买菜的篮,两个把手在左右,买个大饼放下面,两个鸡蛋夹里面,两粒黄豆搁两边。”于是,一个可爱的胖猪头就出现了。游戏化语言也可以用在教师对幼儿进行个别指导的时候。如小班涂色活动“漂亮的花伞”,若有幼儿涂得较为马虎,好多地方都没有涂到,教师就可以用游戏化的语言进行指导“你的花伞有几个洞洞,小动物撑了会被雨淋湿的,要感冒的啊,快把它补补好!”再比如画青草时,教师以小兔子的口吻说“青草好像太少了,大胃口的我肚子还没有吃饱呢,怎么办?”从而指导幼儿继续添画短直线。教师指导幼儿的过程也是师幼互动的过程。教师运用生动有趣的游戏化语言指导幼儿绘画,不仅可以帮助幼儿更快、更好地掌握绘画技能,而且能活跃绘画活动气氛,避免幼儿产生消极情绪。

(四) 评价游戏化

在美术教育活动中,评价是重要环节之一,即一个完整的美术教学活动,一定要包含评价部分。教师是幼儿心中的权威,教师对幼儿的评价十分重要。因此,教师要经常进行正面、积极的评价,即使向幼儿提出修改的意见或建议,也要注意方式、分寸,语气是否温和,语言是否得体。除了教师评,还可以幼儿互评,从幼儿自身的角度对作品提出意见或看法。

结合以上提出的游戏化的美术教学策略,可以发现美术活动的评价环节,同样可以游戏化。因为游戏化的评价方式既能激发孩子创作的热情,满足幼儿的自我认同感,又能作为教师与幼儿互动的手段,增进两者之间的感情。例如,在中班绘画活动“小兔的新屋”最后的评价环节中,教师选择了一位幼儿的作品,画面上有一座新瓦房,四周围着一圈树和花,屋顶上方还有一个火红的太阳。只是涂的颜色比较粗糙,屋顶颜色上得不均匀。“这小兔子的屋子边上还有树有花,环境真不错”,教师有意停顿了几秒钟,指着“屋顶”说,“但是,你们看这个地方瓦片好像没盖严实,下雨天会不会漏啊?”这位幼儿听了,马上取来看了看,又拿油画棒仔细涂了一遍。教师评价完下一幅作品后,又走了过来,“嗯,这次房子盖好了,就算下大雨,小兔子也不怕了。”

当然,教师在运用游戏化评价方式时,要兼顾集体与个体的发展,要在全班幼儿的美术作品中选取一些有代表性的作品进行评价,同时也要选取一些有个性、有特殊想法的作品进行评价。此外,评价环节简短,应抓住教学的关键,评价目的不仅为了让幼儿体验自己操作的乐趣、成功和进步,还为了让教师更加了解幼儿的能力水平,从而反思、完善自己的教育行为。

参考文献:

- [1] 庞晓雯. 有效的实施游戏化的艺术教学活动[J]. 读写算(教育教学研究) 2014(9): 296-297.
- [2] 王越. 游戏在幼儿园大班美术教学中的运用现状研究[D]. 桂林: 广西师范大学 2014.
- [3] 谢晓燕. 培养小班幼儿绘画兴趣的策略[J]. 幼儿教育 2014(8): 10-12.
- [4] 林琳, 朱家雄. 学前儿童美术教育与活动指导(第3版)[M]. 上海: 华东师范大学出版社 2014.
- [5] 黄小彬. 画龙点睛——谈幼儿美术活动的语言指导[J]. 山东教育 2003(Z3): 52-53.

[责任编辑 石悦]