

有一种景，叫“玩”与“美”的结合

——小谈我园区游戏环境与美术特色的融合

常州市藻江花园幼儿园 顾颖 （会员证编号：5110657）

提到环境，大家脑中就浮现出很多有关环境装饰的画面。有活泼跳跃风格的、有淡雅清静风格的、有返璞归真风格的……但不管哪种风格，在幼儿园这个特定的场所，都不能离开一个主体——“儿童”。作为美术特色园，我们在环境上可说是“煞费苦心”，几乎用上了“三十六计”。然而，在《3-6岁儿童学习与发展指南》、“游戏”精神的引领下，不禁让我们驻足停留，细细思考当下我园的环境是否是孩子喜欢的？是否是基于孩子的年龄特点？是否能激发孩子“玩”的欲望？带着这么多的“是否”，我们启动了“重整”模式，如何在打造游戏环境的同时，又融合我园美术特色？于是，我们做了些尝试，试用“反问法”，巧妙地将“游戏与美术特色”进行有机融合。

一、“在这种环境中呆时间长了，会眼花。”——寻找根源 觅问题所在

作为美术特色园，我们经常接待各层级、各地域的老师来园参观。当我们正为此乐此不疲时，一位参观老师的话，震撼到了我们——“在这种环境中呆时间长了，会眼花。”是啊，作为老师，就是要把孩子引向生活、引向社会和自然，鼓励孩子用眼睛去观察自然，发现一切美好事物，养成善于捕捉“美”的美好情感，并大胆地用自己喜欢的形式表现美。我园是美术特色园，但在真正实施时，我们却忽略的儿童感受，一味的站在成人的角度开展着活动，创设着我们认为的“特色环境”。为了彰显园本美术特色，我们在不知不觉中，忽略了“幼儿主体”，忽略了孩子的“玩性”。色彩的繁杂、平面的摆设，整体布局的饱和，在很大程度上限制了幼儿与环境互动的自由，禁锢了互动空间，环境成了成人标榜研究成果的“法宝”，却缺少了孩子的足迹，同时，也把孩子与环境、自然隔绝，阻断了幼儿发现美的通道，尤其是游戏化环境的创设，已经淹没在了所谓的“美特”环境中了，没了孩子的足迹。

二、“为什么都挤在教室玩区域，不能出去么？”——就地而划 构建新格局

有一种景，叫“玩”与“美”的结合

——小谈我园区游戏环境与美术特色的融合

常州市藻江花园幼儿园 顾颖 （会员证编号：5110657）

提到环境，大家脑中就浮现出很多有关环境装饰的画面。有活泼跳跃风格的、有淡雅清静风格的、有返璞归真风格的……但不管哪种风格，在幼儿园这个特定的场所，都不能离开一个主体——“儿童”。作为美术特色园，我们在环境上可说是“煞费苦心”，几乎用上了“三十六计”。然而，在《3-6岁儿童学习与发展指南》、“游戏”精神的引领下，不禁让我们驻足停留，细细思考当下我园的环境是否是孩子喜欢的？是否是基于孩子的年龄特点？是否能激发孩子“玩”的欲望？带着这么多的“是否”，我们启动了“重整”模式，如何在打造游戏环境的同时，又融合我园美术特色？于是，我们做了些尝试，试用“反问法”，巧妙地将“游戏与美术特色”进行有机融合。

一、“在这种环境中呆时间长了，会眼花。”——寻找根源 觅问题所在

作为美术特色园，我们经常接待各层级、各地域的老师来园参观。当我们正为此乐此不疲时，一位参观老师的话，震撼到了我们——“在这种环境中呆时间长了，会眼花。”是啊，作为老师，就是要把孩子引向生活、引向社会和自然，鼓励孩子用眼睛去观察自然，发现一切美好事物，养成善于捕捉“美”的美好情感，并大胆地用自己喜欢的形式表现美。我园是美术特色园，但在真正实施时，我们却忽略的儿童感受，一味的站在成人的角度开展着活动，创设着我们认为的“特色环境”。为了彰显园本美术特色，我们在不知不觉中，忽略了“幼儿主体”，忽略了孩子的“玩性”。色彩的繁杂、平面的摆设，整体布局的饱和，在很大程度上限制了幼儿与环境互动的自由，禁锢了互动空间，环境成了成人标榜研究成果的“法宝”，却缺少了孩子的足迹，同时，也把孩子与环境、自然隔绝，阻断了幼儿发现美的通道，尤其是游戏化环境的创设，已经淹没在了所谓的“美特”环境中了，没了孩子的足迹。

二、“为什么都挤在教室玩区域，不能出去么？”——就地而划 构建新格局

我们不能仅仅把孩子局限在“一亩三分”地中，根据《指南》、游戏精神，我们既要让孩子浸润在“美”的海洋中，在“美”的熏陶中大胆表现美，还要提供平台让孩子在“美”的环境中，美美地玩。因此，为了突显幼儿主体，我们提出了“1.2 米以下为小，1.2 米以上为大”的原则，突破了以往的区域游戏布置格局，巧妙地利用走廊空间和户外活动空间，将美术游戏区域外延之室外。为孩子提供了更为宽松和自由的空间。

1. **围绕参照点，构建室内小格局。**在创设时，我们先做了统一规划，以教室的盥洗室为参照点，进行了科学选址。室内设置了“社会区”、“探究区”、“自由读书区”等大区，室外设置“美术游戏区”。并将“社会区”临近幼儿的午睡室，“探究区”、“美术游戏区”临近盥洗室，这样的设置，方便孩子玩的同时，能主动清洗。对美术游戏区，我们进行了重点规划。考虑到不要局限孩子眼睛，我们将美术区和植物角相邻，使之成为“姐妹区”。因为孩子对美的感受不仅仅是靠几副名画的欣赏就能形成美的感受，丰富其审美情趣，更多的还是要靠眼睛观察，去发现生活中的美、自然界的美，从而激发孩子创作灵感。形态各异、长势不同、花盆迥异的自然观察角中各类植物和动物，成了孩子发现美的“小矿场”，老师只需提供纸和笔，就能让孩子将自己“眼中的植物”大胆表达表现出来，同时也让孩子初步接触到美术中一个领域“写生”，通过涂鸦，初步感受“写生”活动所带来的快乐。

2. **从“小”外到大“外”，构建园部大格局。**以往我们的区域游戏设置基本都是以室内为主。根据“既符合审美要求的同时，又体现教育功能性”这一创设原则，我们进行了大胆的外延，巧妙利用园部户外临近水源的地方，从墙面到地面，全方位，立体地打造了“美术创意游戏区”。为孩子的创作游戏，提供了更为宽广的空间。同时，利用了“百草园”小树林的地理优势，将室内的“社会区域”外延至此，让孩子在真实的大自然环境中，玩着属于他们的“角色”游戏。

三、“假如我是孩子，我想玩么？”——试用反问 打造“玩美”环境

游戏环境的创设，离不开这十二字准则：直接感知、实际操作、亲身体验。针对于此，我们在选址成功后，接下来便是区域游戏活动项目的设计。再此期间，我们首先立足幼儿层面，围绕“美术特色”考虑操作内容。只有这样，区域的创设才能最大限度贴近孩子的兴趣和能力，真正发挥区域的功能。因此，我们尝试

用了“假如我是孩子”这一反问法，充分从一个孩子的角度来思考。具体做到三点：

1. 假如我是孩子：“想要玩”——内驱力，是左右行动的关键点，如何让孩子“玩”起来，创设生动的情景，提供好玩的材料、选择孩子熟悉的画面，很关键。因此，在美术创意游戏区里，我们提供了许多吸引孩子创作的工具。如图所示



（图一：报纸球盖印）



（图二：90 度点画笔）



（图三：趣味海绵）

在这些趣味工具深深吸引着孩子们，他们可以用这些工具，在纸上、在墙面上、在吹塑板上任意玩耍。

2. 假如我是孩子：“我会玩”——光激发孩子们“想玩”的兴趣，这远远不够，我们必须提供支架供孩子参考和借鉴，让“游戏”真正的玩起来。于是，我们会根据主题活动的内容进度，根据孩子们最近喜欢的话题，为他们的游戏提供支架：

（1）游戏初期——“添砖加瓦”策略：在区域中呈现方法示意图、范画、半成品等，让孩子知道怎么做。如图所示：



（图一：可以这样点点画画）



（图二：可爱的小狐狸）

前期孩子们会参照这样的提示进行游戏，到了后期，孩子们就会在此基础拓展延伸，发明出他们自己的玩的方法。

（2）游戏中期——“改头换面”策略：随着孩子们兴趣度的减量，我们适

当撤走一些孩子已不感兴趣的美术创作内容，逐步添置些孩子略具挑战的内容。如我们提供一些蚌壳，在新型材料的刺激下，孩子们会自己喜欢的方式对蚌壳进行遐想；再如每月我们都会为孩子们过集体生日，这些用下来蛋糕盒就成了孩子们“玩色”创作的材料，其乐无穷。如图所示：



（图一：蚌壳遐想）



（图二：蛋糕盒花盆）

（3）**游戏后期——“游戏情景”策略：**根据活动内容创造，如画熊猫，我们提供竹林的背景图或直接提供竹子供幼儿展示作品；如自画像，我们提供家、幼儿园等不同背景展示作品。在富有情景背景的刺激下，孩子的活动欲望会大大提高。如秋天到了，我们会在区域里面插上一棵枯树枝，在这样情景的刺激下，孩子们会把自己见到过不同形状的叶子，用剪纸的方式或绘画的方式表达变现出来，一副“秋景”就跃入眼帘啦！如图所示：



（图一：秋天的树）



（图二：亲亲一家人）

最后，还要考虑操作的材料的整理，要方便“孩子们”拿取和摆放，如图：



（趣味整理箱）

让孩子们在整理材料时也享受到玩的乐趣，在玩的过程中内化良好行为习惯。

3. 假如我是孩子：“玩得乐”——无论做什么事，其最高境界，就是情感得到愉悦与满足。我们在打造美术游戏区域时，充分考虑到如何让孩子在玩后有成功体验；可以与好朋友分享操作经验；可以方便与好朋友共同分享创作的乐趣；可以有地方呈现“我”的作品供更多的人欣赏。我们便充分利用架子、纸盒、雪花片、PVC管、塑封纸等等，为孩子提供展示平台。如图所示：



同时，我们打破空间格局，不仅有“下面”的展示，还可以有“上面”的展示如利用鱼钩线、各种挂饰挂饰等悬挂孩子的作品。

四、“这个我不喜欢，我想玩别的……”——关注个体 打造主副区

“美术”强调多元表现。为了体现每位老师个人特长，我们打破一刀切的模式，鼓励老师做到“立小点，深挖掘”。老师可以围绕美术的多元表现形式，根据自己的爱好特长，打造属于本班的“特色”美工游戏区。同时，我们又基于幼儿能力水平及个人爱好不同，在打造美术游戏区的时候，实现了突破。每个班级，每个区，都有“主区+副区”构成。

主区——主要投放本班的重点研讨和推进的美术特色项目游戏。如在《可爱动物》这个主题中，具有水墨特色的大（2）班，就在主区投放了水墨画所需的材料，感兴趣的孩子可以到此区域进行水墨创作，孩子选择该区域进行游戏时，老师会对他们的运笔，用墨给予指导。如图所示：



（主区：可爱动物<水墨画创作>）

副区——材料多元，选择空间大。主要结合孩子们平日里的兴趣爱好，投放泥工、纸工等不同材料，让孩子剪剪、玩玩、画画中感受美术的多元化。如同样是大（2）班，在《可爱动物》这个主题里，副区，老师就提供了纸筒、棉绳、动物图片等多元创作材料，孩子们可以根据自己的喜爱和能力，创作出他眼中“可爱的动物”如图所示：



（主题游戏：可爱动物<多元表现>）

同时，美术游戏区还可以与室内的“社会区”有机整合，把这里变成一个“加工厂”，用剪刀、画笔等，创造出“衣服”“花朵”“项链”等，供“社会区”里的孩子们游戏。这种主副区的打造，既关注到“特色”提升了能力，又满足了个体差异的需要，使每位幼儿都获得提高。

一个好的幼儿园环境应该是一本立体的、多彩的、富有吸引力的无声教科书，同时，游戏化环境的打造也是个永恒的话题，那就让我们在“一个设计→实施→修正→再实施→再修正”的螺旋式发展过程中，和孩子们一起成长吧。