

幼儿美育活动中游戏应用的现状、困境与突破

刘蕾 韩莹莹

西华师范大学学前与初等教育学院

DOI:10.32629/eces.v8i1.19641

[摘要] 游戏与美育的融合是践行“以美育人、以文化人”理念的有效路径。游戏在幼儿园美育活动中具有本体、过程与关系三重价值。然而在当前美育实践中存在“装饰性”“技能化”“放任性”与“节庆化”四种异化样态。究其根源,主要在于教师素养缺失、教育理念错位及系统支持薄弱。为此,应从素养、范式与系统三方面协同发力:提升教师游戏化美育素养,推动从教学游戏向游戏化学习的范式转型,构建以儿童审美体验为中心的协同支持系统,以期提升幼儿园美育质量、加强美育师资队伍建设和提供理论参考与实践镜鉴。

[关键词] 幼儿美育; 游戏; 应用; 美育师资

中图分类号: G617 **文献标识码:** A

The Current Situation, predicaments and breakthroughs of game application in Children's aesthetic Education activities

Lei Liu Yingying Han

School of Preschool and Primary Education, China West Normal University

[Abstract] The integration of games and aesthetic education is an effective way to practice the concept of "cultivating people through beauty and culture". Games have three values in the aesthetic education activities of kindergartens: ontology, process and relationship. However, in the current practice of aesthetic education, there exist four distorted forms: "decorative", "skill-oriented", "unrestrained" and "festive". The root cause mainly lies in the lack of teachers' qualities, the misalignment of educational concepts and the weak system support. To this end, efforts should be made in a coordinated manner from three aspects: quality, paradigm and system: enhance teachers' gamified aesthetic education quality, promote the paradigm transformation from teaching games to gamified learning, and build a collaborative support system centered on children's aesthetic experience, with the aim of providing theoretical references and practical lessons for improving the quality of aesthetic education in kindergartens and strengthening the construction of aesthetic education teacher teams.

[Key words] aesthetic education for young children; games; application; aesthetic education teachers

美育作为促进幼儿全面发展的重要组成部分,是坚持立德树人、培养社会主义建设者和接班人的重要方面^[1]。在新的发展时期,人们对美育在全面育人中的价值有了更深刻的认识,对幼儿精神成长的关注日益增强。新时代幼儿园美育具有游戏和审美的双重属性,主张在游戏中激发幼儿审美兴趣和审美探究欲望^[2]。审美是想象力的自由游戏^{[3]99},能满足儿童身体和精神的成长需要。因此,美育与游戏的融合不仅是课程改革的内在要求,更是实现“以美育人、以美化人”的有效路径。

1 游戏在幼儿园美育活动中的价值

1.1 本体价值

幼儿园游戏质量关系到儿童的健康成长与学前教育的质量发展^[4]。游戏并非美育的点缀,而是其不可或缺的本体。审美具

有游戏的自由与纯粹性^[5],能够让儿童的天性得以自由释放。席勒于《美育书简》中首次提出“美育”这一概念时,就探讨了游戏与美之间的内在联系。他指出人类的游戏是由想象力的盈余所引发,进而使人步入审美的游戏状态。儿童处于个体生命的起始阶段,拥有充裕的时间,游戏便成为他们过剩精力与丰富想象力的外在表现形式,且不带有功利性目的。当儿童在沙地上划出痕迹、将积木搭成想象中的城堡时,这正是在运用一种先于逻辑和语言的审美语言进行表达。因此,游戏本身就是一种原发性的、非功利的审美活动,是儿童与世界建立审美关系的方式。

1.2 过程价值

游戏发生在广阔的人类生活环境中,其美并无固定形态,只

有在实践过程中、具体的情境中才能得以显现^[6]。首先,游戏通过具身参与促进审美感知的整体性发展。儿童在装扮、建构或律动中,调动视觉、听觉、动觉等多种感官,从而深化对形式、节奏与结构等的把握。其次,游戏情境激发儿童的创造性想象与情感共鸣。例如在角色扮演中,他们通过象征与虚构重构意义,推动社会性情感与审美移情能力的共同生长。此外,游戏往往蕴含问题解决与协作互动。儿童在探索、协商、共同完成作品的过程中,发展出集体美感,实现审美素养与社会性、认知能力的深度融合。因此,游戏所构建的是一种全息性的美育过程。

1.3 关系价值

在高质量的游戏化美育中,教师不再是权威的知识传授者,而是游戏的引导者、环境的创设者、儿童审美发现的同行者。瑞典教育学家林奎斯特非常强调孩子和成人的平等角色扮演,认为其是审美体验和交往的内在逻辑^{[3][107]}。教师通过观察游戏、解读游戏中的儿童表征,得以洞察其内在的情感与思维;通过适时、适度地提供材料、提问或角色参与为儿童的审美探索搭建发展性支架,提升儿童的审美经验。这种基于共同游戏体验建立的“我-你”式关系,建立起以信任、尊重与情感联结为特征的审美共同体,为儿童大胆探索与创造提供了心理保障。

2 幼儿园美育活动中游戏应用的典型现状

在当前幼儿美育实践中,游戏虽被广泛倡导,但其应用样态却在表层上借用了游戏的形式,却在深层逻辑上背离了游戏精神与美育本质。

2.1 “装饰性”应用: 游戏作为注意力的调控工具

当前幼儿园美育实践中,游戏的综合性价值被严重消解,其本体价值被忽视。游戏被简化为一种行为主义式的刺激—反应强化物,其核心功能在于吸引并维持幼儿的注意力,以服务于后续的传统教学。正如杜威在《经验与教育》中所批判的传统教育,这种实践将教育视为对儿童外部行为的塑造与控制,而非基于其内在兴趣与经验生长。为了控制课堂纪律,手指游戏等成为教师将幼儿注意力集中的单向工具。“装饰性”应用将游戏与美育人为剥离,使得幼儿的审美经验流于表面,难以实现内在的整合与升华。

2.2 “技能化”应用: 游戏作为预设技能的操练包装

幼师对游戏的认识和态度,直接关系到游戏活动的开展与否以及活动的质量。然而大部分教师表示游戏很重要,却在实际操作时默认游戏只是作为学习知识或者技能导入的关卡,最后只为了服务技能的学习。这类表层层面的活动形式,将幼儿的游戏转变成教师的教育活动^[8]。在此类应用中,游戏的自由与愉悦被完全服务于一个封闭的、预设的技能目标,游戏的内在精神缺失。这导致儿童在过程中的创造性选择、试错机会与个性化情感表达空间被严重压缩。

2.3 “放任性”应用: 游戏作为无支架的感官探索

随着安吉游戏的兴起,大量幼儿园在摒弃高控教学后陷入了放任游戏的误区。维果茨基的最近发展区指出,若缺乏成人的

有效支架,儿童的发展将难以突破现有水平。在美育活动中,教师的缺席导致幼儿探索长期滞留于浅层的感官刺激与材料摆弄,其经验无法实现从“感知—运动”向“表征—符号”水平的质变性跃迁。美育的本质并非特定活动的堆砌,而是一种深植于日常经验的意义建构。美育元素绝非仅存在于艺术、文学作品,而是普遍存在于个体成长的一日生活中^[9]。缺乏内在逻辑的活动,无法帮助幼儿将其零散的经验整合并升华为具有迁移价值的完整审美素养,最终使得美育目标在表面的热闹中落空。

2.4 “节庆化”应用: 游戏作为成人规训的表演

在大型节庆展演中,戏剧游戏被高度结构化,其目标从儿童的内在体验转向了外部的、符合成人审美标准的完美演出。游戏本可为幼儿提供一种深度的群体审美体验^[10],但过度追求演出效果与视觉奇观,而非珍视儿童在戏剧创造过程中的自主表达与情感宣泄。在此过程中,儿童从游戏的主体异化为表演的工具,与美育旨在滋养心灵、解放天性的本意背道而驰。

3 制约游戏与美育深度融合的困境

上述现状的背后,是结构性的教育困境,其根源主要在于教师素养、教育理念与支持系统三个层面。

3.1 教师困境: 游戏化美育素养的结构性缺失

教师专业素养是实践转化的核心枢纽,其游戏化美育素养的复合性缺失表现为三方面的割裂:其一,懂游戏而不懂美育。教师普遍缺乏将游戏中儿童的探索性行为转化为美育契机的专业敏锐度与策略,无法通过有效的提问、情境创设或材料提供来引导儿童的审美经验从感官刺激走向深度表达。其二,懂美育而不懂游戏。部分具备艺术专业背景的教师,其固有的技能传授范式使其难以真正尊重游戏的自发性与不确定性,常以成人审美标准对儿童游戏过程进行干预与评判。其三,观察与解读能力不足。由于缺乏科学的观察记录工具与儿童审美发展知识,教师难以精准解读游戏行为背后的心理图式与发展水平,无法在儿童的最近发展区内提供有效支架。

3.2 理念困境: 美育目标与游戏形式的本体性割裂

实践层面的操作偏差,根源在于深层教育理念的错位。首先,功利主义取向在小学化倾向的驱动下,将美育成效窄化为可视化的技能作品与可量化的知识掌握。游戏因其过程的生成性,在此评价尺度下被贴上低效的标签。其次,知识本位观念将美育等同于艺术知识的传递,却忽视了美育的本质在于培养感知、激发情感与丰富想象。游戏作为一种具身性的意义建构方式,其核心价值在于促成个体与世界的审美性对话,这一根本价值在知识本位的框架下被严重边缘化。

3.3 系统困境: 支持系统薄弱的现实性制约

教师个体努力的成效与理念的更新,最终受制于宏观支持系统的现实薄弱。在课程资源层面,缺乏系统化的游戏化美育活动案例库作为专业支撑,教师面临巨大的课程开发压力。在评价体系层面,现有标准过度聚焦于静态的幼儿作品成果,而对于游戏过程中师幼互动的质量、儿童的情感投入度等进程性维度,

缺乏科学的观测工具,无法为实践提供正向引导。此外,职后培训将游戏理论与美育实践分离,致使教师的理论认知无法有效转化为实践智慧。

4 游戏与美育深度融合的突破路径

4.1 素养突破: 聚焦四项关键能力的游戏化美育素养

一个具有审美能力的教师需要从目标、内容、方式、评价等方面来进行审美教育^[11],具备审美关怀。推动教师专业素养的结构性转型,需聚焦四种关键能力:其一,审美感知的激发力。教师应成为审美情境的创设者,构建富有美感与邀请性的环境,引导儿童运用多感官进行沉浸式观察与体验。其二,情感表达的共情力。一个人能够在多大程度上感受和创造“活的形象”,是其审美素养的核心衡量指标^[12]。教师需敏锐识别游戏中的情绪线索,鼓励儿童通过色彩、线条、肢体律动等非语言符号进行情感外化与叙事。其三,文化理解的融入力。教师应将皮影戏、农民画等本土文化元素转化为可游戏、可体验的内容,使儿童在亲身参与中萌发文化认同感。其四,创意生成的支架力。通过开放性提问、多样性材料的提供以及基于过程的欣赏式评价,在儿童思维的关键节点充当催化剂,助推创意深化。

4.2 范式突破: 实现从教学游戏到游戏化学习的转型

游戏化教学是对游戏趣味元素的提取,追求的应是儿童对美的事物进行自主探究^[13]。实践革新需实现三个维度的根本转向:在目标层面上,从为教而玩转向为玩而学。教学目标应内嵌于儿童的游戏意向之中,技能学习成为实现游戏意图的自发需求。在过程层面上,从教师主导转向儿童主导。教师的角色需从支配者转换为观察者、支持者,将游戏进程、材料选择的决定权交还儿童。在评价层面上,从作品评判转向过程叙事。采用学习故事等叙事性评价方法,通过持续记录儿童在游戏中的对话、尝试与突破,描绘其审美思维与情感发展的动态轨迹。

4.3 系统突破: 建立“以儿童审美体验为中心”的协同支持系统

教师个体层面的变革若缺乏宏观系统的支持将难以为继。因此,必须构建一个多维联动的支持网络:首先,开发系统化的游戏化美育资源平台,聚合典型案例库及配套的观察记录工具,为教师提供专业支持。其次,改革教师评价与发展机制,将师幼互动质量、对儿童审美行为的回应性支持等过程性指标纳入考核维度,推动教师培训从理论灌输转向基于课例的行动研究。最后,营造美育浸润的园所文化与制度环境,管理层应确立科学的游戏观与美育观,宽容实践中的混乱与不完美,形成尊重儿童主体性、鼓励审美表达的教育生态。

5 结束语

游戏与美育的融合,促进幼儿在自然状态中生发审美感受能力。从素养、范式、系统三方面协同发力,以教师游戏化美育素养提升为根基,以从教学游戏向游戏化学习的范式转型为关键,以构建儿童审美体验为中心的协同支持系统为保障,方能使游戏真正发挥其美育功能,让美育在游戏中滋养童心,最终以美育人的价值旨归。

[基金项目]

南充市社会科学研究“十四五”规划2025年度重点项目“南充市幼儿园美育师资队伍队伍建设研究”(NC25A062)。

[参考文献]

- [1]张海波.习近平美育重要论述的三重意蕴[J].西北师大学报(社会科学版),2023,60(05):62-69.
- [2]周怡宏.新时代幼儿园美育实施的基本遵循与路径研究[J].基础教育研究,2024,(20):96-99.
- [3]周宪.论美育是“想象力的自由游戏”[J].北京师范大学学报(社会科学版),2025,(01):99-109.
- [4]张卫民,刘传莉,王元凯.美育视角下幼儿园游戏质量提升:困境与突破[J].现代基础教育研究,2024,56(04):239-244.
- [5]莫小红.审美游戏与完美人性的生成——席勒美育思想诠释[J].求索,2014,(11):96-100.
- [6]李震.游戏之美取向的教育审美研究[D].浙江师范大学,2021.
- [7]邓珊.幼儿游戏中的美育研究[D].湖北大学,2014.
- [8]孙惠敏.幼儿园游戏化美育课程的建设分析[J].中国民族博览,2021,(18):77-79.
- [9]余露,周涵,成云,等.新时代幼儿美育的价值意蕴、现实困境与改进策略[J].成都师范学院学报,2023,39(04):91-97.
- [10]董树宝.从“游戏的人”到“审美的人”:数字媒介时代审美研究的新视域与新发展[J].艺术学研究,2024,(03):37-47.
- [11]刘建,沈欣雨.教师审美能力:内涵、缺失与养成[J].江苏教育研究,2023,(07):27-30.
- [12]鞠玉翠.在与美游戏中实现人性和谐完美——透过席勒美育思想再探审美素养[J].教育发展研究,2022,42(Z2):73-79.
- [13]许书凝.游戏化教学在美术馆儿童美育中的价值与应用研究[D].杭州师范大学,2024.

作者简介:

刘蕾(1982--),女,汉族,四川平昌人,博士,研究方向:学前教育、音乐教育。

韩莹莹(2002--),女,汉族,山东济宁人,硕士,研究方向:学前教育。