

大班幼儿绘画表征特点及其支持策略

杨 洋

扬州大学教育科学学院, 江苏 扬州

收稿日期: 2024年4月26日; 录用日期: 2024年5月24日; 发布日期: 2024年5月31日

摘 要

绘画是儿童身心发展早期阶段一种重要的表达方式, 学前儿童早期以表征作为重要的内心反馈方式。图画作为其中一种表达方式, 可以帮助儿童表达当下的想法和感受。本研究基于大班幼儿的发展特征, 选取Y市某幼儿园大班37名幼儿作为研究对象, 采取作品分析法收集幼儿表征作品, 探究大班幼儿绘画表征特点。研究结果显示出大班幼儿绘画表征作品呈现出与幼儿经验密切相关; 绘画作品表现幼儿创造性; 幼儿开始关注细节; 反应幼儿同伴交往能力的特点。进而提出提升幼儿表征的“自主性”、重视大班幼儿绘画能力的提高、创设适宜表征的环境的支持策略。

关键词

大班幼儿, 绘画表征, 游戏

Characteristics of Painting Representation and Support Strategies for Children in the Senior Kindergarten Class

Yang Yang

College of Educational Sciences, Yangzhou University, Yangzhou Jiangsu

Received: Apr. 26th, 2024; accepted: May 24th, 2024; published: May 31st, 2024

Abstract

Painting is an important way of expression in the early stage of children's physical and mental development, and representation is an important internal feedback method for preschool children. As one of the expressive ways, pictures can help children express their current thoughts and feelings. Based on the developmental characteristics of children in the senior kindergarten class, this

study selected 37 children from a kindergarten in Y City as the research subjects. By adopting the method of work analysis to collect children's representational works, the characteristics of their painting representation were explored. The research results showed that the painting representational works of children in the senior kindergarten class were closely related to their experiences; the painting works demonstrated the creativity of children; children began to pay attention to details; and the works reflected the characteristics of children's peer interaction abilities. Based on these findings, support strategies were proposed to enhance the "autonomy" of children's representation, emphasize the improvement of their painting abilities, and create an appropriate environment for representation.

Keywords

Children in the Senior Kindergarten Class, Painting Representation, Games

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 问题的提出

随着课程游戏化改革在我国幼儿园中的逐步推进, 社会各界对于“表征”的重视也达到了前所未有的水平, 在教育部 2022 年 1 月 18 日第 2 次部党组会审议通过的《幼儿园保育教育质量评估指南》中提到: “重视幼儿通过绘画、讲述等方式对自己经历过的游戏、阅读图画书、观察等活动进行表达表征, 教师能一对一倾听并真实记录幼儿的想法和体验。”。文件既强调了重视幼儿运用多种方式进行表征, 同时强调了教师对于幼儿表征的重视。大班幼儿处于学前教育的最后一个阶段, 这一时期儿童较之前有较强的自主性、主动性, 自我控制能力也有所提高, 对于活动的开展更具目的性和计划性, 对于表达的欲望也更加强烈, 因此, 探究大班幼儿绘画表征作品的特点, 针对大班幼儿绘画表征的现状提出针对性的支持策略, 能够为幼儿表征提供合理的支持, 以合理的手段支持幼儿的全面发展。

2. 研究方法

2.1. 研究对象

本研究采取目的性取样的方式, 选取 Y 市幼儿园大班五岁到六岁的儿童作为研究对象, 本研究选取样本的班级共有幼儿 37 名, 其中女生 23 名, 男生 14 名, 收集其表征作品 208 份, 有效作品 203 份, 结合访谈进行分析。

2.2. 研究方法

1) 作品分析法

本研究选取 Y 市幼儿园大班五岁到六岁的儿童作为研究对象, 汇集某一个大班幼儿的绘画表征作品。因为儿童在图画进程中的思想不能直接通过作品获得所以采用文字记录、拍照方式记录绘画时间、绘画内容等过程, 收集一些典型游戏故事及其绘画表征作品。对汇集到的儿童图画表征展品按区域、游戏类型标记, 根据内容进行简单提问, 真实记录幼儿绘画表征作品。

2) 访谈法

为了解幼儿绘画的深层含义, 结合幼儿绘画作品对 12 名幼儿进行半结构式访谈。由于要学会倾听和

尊重孩子，不强加教师想法，因此本研究采用自编访谈提纲。幼儿在对游戏进行绘画表征时拥有足够的自由表达的机会，在绘画表征结束后，通过相关询问记录从而了解幼儿真实绘画表征的想法并加以记录。

3. 大班儿童游戏分享环节的绘画表征特点

3.1. 绘画表征内容与儿童生活经验密切相关

该幼儿园作为课程游戏化示范园，游戏区域设置多样、材料投放丰富，为幼儿提供了丰富的游戏场所，因此也激发出幼儿更多的表征意愿。通过对幼儿表征作品的分析，发现大班幼儿的绘画表征内容都是以角色游戏、创意游戏、户外游戏几个方面进行，在角色游戏扮演中，幼儿更加倾向于家庭成员角色的扮演，其次是动物身份的扮演(如图1)，值得注意的是，幼儿所进行的娃娃家游戏往往包含爸爸、妈妈、弟弟或妹妹。一家人进行的活动包含装饰家庭、外出采购、做饭等活动。这既与幼儿自身经验相吻合，也传达出一定的时代背景。幼儿会将自身在生活中观察到的现象加以转换，将自身经验带入到游戏中，完成他们对于成人模仿的愿望。通过访谈发现很多幼儿游戏行为都是受父母影响，他们更多的通过角色本身、不同角色能具体做那些事情、以及家庭生活经验来决定进行什么游戏。由此可见，五岁到六岁孩子游玩的经验比较充足，在游玩题材和角色选择上也比较有经验。

除此之外，幼儿还会扮演外卖员、售货员、火锅店老板的角色。在角色游戏扮演中，幼儿自发将“原神”“王者荣耀”等角色加入游戏(如图2)。在建构区域进行活动时，幼儿搭建的物品中包含“高铁”“地铁”“五亭桥”等具有生活气息的建筑。这些场景或来自于家庭、社区或幼儿日常生活，现代生活中大班幼儿随着认知发展以及社会生活经验的增加，对于网络生活主题更加关注，同时也能够从网络中获取到更多的信息，作为儿童的直接经验，被儿童融入到游戏里，从而直观的表现于儿童的绘画表征作品中。

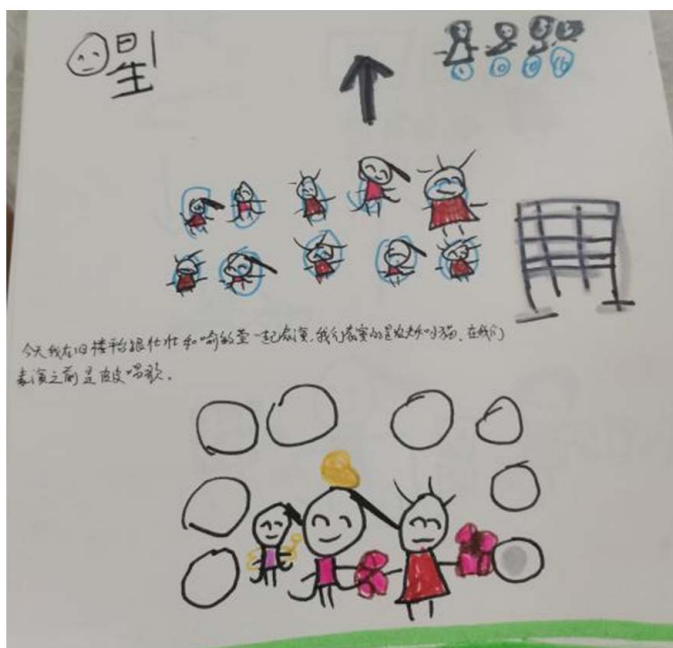


Figure 1. Animal role playing

图1. 动物角色的扮演

3.2. 幼儿表征内容表现其创造性

在丰富的区域设置中，每一位幼儿都能够选择自己最感兴趣的区域进行游戏，而幼儿园也设置了丰

富的区域，设置不同的游戏场景以便儿童游戏。通过观察发现，幼儿在实际进行游戏时，往往逐渐会突破区域的限制，在区域游戏中创设出新的游戏环节，如幼儿在阅读区进行阅读时，会自发进行表演游戏(如图 3)。



Figure 2. "Genshin Impact" game play
图 2. "原神" 游戏扮演



Figure 3. Preschool children "dress up" in outdoor activity areas
图 3. 幼儿在户外活动区域 "扮家家"

幼儿在非游戏场域下自发的表演游戏时，以网络游戏主题、动画主题、电影主题为主。通过观察，在公共空间下多名幼儿通过一些固定的游戏形式，依据电影、故事等情节共同完成表演游戏，这些游戏没有特定的空间，没有规定的主题，甚至没有所谓的输赢，完全是靠幼儿自发展开。可以是网络上看到的动画，也可以是日常生活中一个小小的观察，这些都被儿童作为游戏主题。这些反映在儿童的绘画表征作品中，幼儿将自身所见所感创编进游戏中，并表现在绘画作品中(如图4)，反映出大班幼儿在这一阶段的创造性。

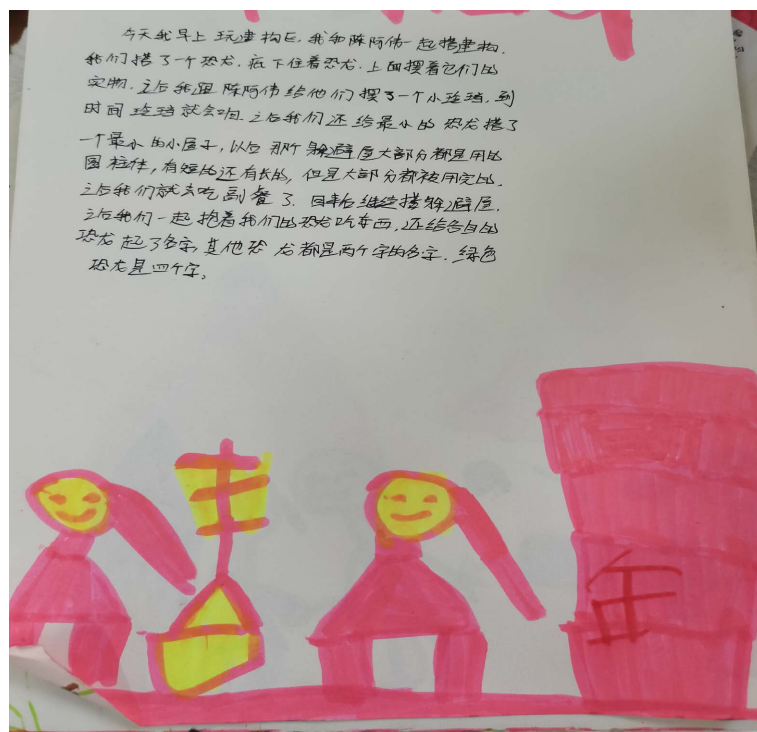


Figure 4. "Dinosaur building"
图4. "恐龙大厦"

3.3. 大班幼儿对于细节开始关注

5~6岁幼儿在绘画过程中或通过抓住核心细节来表现画作内容，且核心细节的表征形式多样，与幼儿的直接经验密切相关[1]。本研究中收集到的幼儿表征作品，或简单或复杂，但大部分作品都可以通过幼儿作品中呈现出的核心细节了解幼儿表征的内容。作品中的事物不再是一个简单的轮廓，而是具有某些核心特征，如图5，是一副关于“孙悟空”的作品，这副作品虽然线条较简单，但小作者通过“金箍”“金箍棒”还有色彩的搭配等核心特点来表现孙悟空。对于人物，幼儿会通过眼睛、嘴巴等核心细节来表达人物的情绪，鼻子、眉耳朵往往容易被幼儿忽略。

除了对人物的表现，在事物的表现方式上幼儿也会采用核心细节，鲁道夫阿恩海姆认为一切艺术形式都是诉诸视觉概念的，绘画当然不能例外，视知觉过程就是形成“知觉概念”即“视觉概念”的过程，大班幼儿的视觉概念不再是简单的轮廓形状而是包含有丰富的细节，表明这一年龄阶段幼儿视觉思维的长足进步[2]。不同的幼儿由于自身发展差异，对于细节的关注程度不同会表现出各异的核心细节，从而使得5~6岁儿童绘画表征内容呈现出丰富性和多样性。通过对幼儿作品的分析，即可以了解幼儿的绘画能力，也可以了解儿童的经验，把握幼儿间的个体差异。



Figure 5. Sun Wukong

图 5. 孙悟空

3.4. 表征内容反应幼儿同伴交往能力

通过观察收集到的幼儿绘画表征作品发现，大部分表征作品中都出现了 2 个以上的人物，在与幼儿的访谈中，出现频率最高的词语为“我与 xx……”在关于一幅“搭房子”的作品与幼儿进行交谈时，幼儿回答如下：

“今天户外游戏的时候我与菡菡、萱萱、妍妍、小飞侠一起搭了个房子，萱萱说房子等于城堡，城堡也等于房子，话不多说我们就开始搭了，我们是先用蓝色的泡沫和木铺平，还用了几块木头的长的，然后我们还外面铺上了绿色的泡沫积木，我们最后还加了个凳子，是坐人的，后来还搭了烧烤架，搭了小星星可以出去的，我们玩的很开心，我是妹妹，其他人是哥哥或姐姐，他们都喊我妹妹。”

在一幅关于“原神”游戏的表征作品中，小作者这样解释：

“今天下午的时候我在前操场和小伙伴们一起玩游戏，我和菡菡、苏苏一起玩，其实我把它规划为小朋友们一起想办法玩的东西，就是我们平常在生活中的，只不过要打怪、升级，我就和他们一起玩原神，然后苏苏当瑶瑶，菡菡当雷电将军，我就当比比拉，这些都是原神里的角色，我们一开始玩了会滑梯，后来才玩这个，她们都跟我学，因为她们都不太会玩原神，苏苏有一个小宠物可以补充血量，我是水仙子，用水来操控，怪物可以消除很多，我们有时候去月牙湾和蒙德城玩。”

幼儿在游玩的时候既有仿照也有联想。他们按照自己的喜好和愿望来测试社交生活。通过游玩，孩子能够掌握不一样的社会角色懂得其重要的责任和树立规则意识，从而感受不一样的角色体验。在和同龄人交流和处理问题的经过中，他们的社会交往水平获得了有效发展。

4. 大班幼儿游戏分享环节绘画表征的支持策略

4.1. 提升幼儿表征的“自主性”

教师应该意识到，绘画不仅仅是一种幼儿喜爱的艺术形式，更是幼儿思维的外化，绘画活动不仅能够发展幼儿的审美能力，还可以发展幼儿的思维。绘画表征不应是一种集体活动，而是幼儿情绪思维等

内在的外化。教师可以将绘画表征穿插在班级的一日活动中，不拘泥于特定时间。对于幼儿的表征意愿不强求，认真倾听有表征意愿的幼儿。合理利用幼儿的表征作品，除作为班级的环创材料外，表征作品应归还儿童，研究者所观察班级中，有幼儿将纸折为小书，并在上面进行创作，甚至会向研究者滔滔不绝的讲述书上的故事，而在日常的教学活动中，教师更要注意表征本之外幼儿的作品，那些更有可能展现幼儿的精神世界。绘画表征不是衡量幼儿表征的唯一标准，绘画表征与其他表征方式相结合才能使幼儿的作品能够更加立体。引导幼儿表征的自主性，需要尊重幼儿的表征方式，以增强幼儿的表征意愿。

4.2 重视大班幼儿绘画能力的提高

幼儿绘画表征作品能够记录下幼儿在所进行的游戏、游戏中的心情，但受幼儿记忆水平等多方面影响，幼儿表征作品仅呈现出幼儿记忆深刻的游戏节点；同时受幼儿绘画能力的影响，其表征作品并不能完整呈现出幼儿在游戏中的情绪和想法[3]。如在一幅幼儿的绘画表征作品中，小作者的表征作品中仅出现了一栋房子，若没有与幼儿进行访谈，很难看出作品背后想要表达的意思，采访后得知这幅作品呈现的是故宫的一天，是幼儿根据《揭秘故宫的一天》一书绘制出的作品，小作者在其中既想表达“皇上睡觉的地方是正大光明”“很多从国外流传过来的玩具”还有“晚上的故宫有人在里面写字遍诗。”然而仅通过观察表征作品，无法从简单的线条中获取背后所蕴含的历史知识，仅仅将本作品当作一个简单的房子，那么便会错失了解幼儿的机会这些幼儿的游戏想法大部分来源于网络。

表征是幼儿自我表达的窗口，在基础教育改革逐渐深入的当下，幼儿园和教师都愈来愈重视幼儿的表征，但对于表征的重视往往引发对于幼儿绘画能力的忽视，将表征作为了解幼儿的途径而将轻视绘画能力难免有些顾此失彼。且在观察过程中，有些许幼儿的表征内容相似甚至雷同，表征作品存在“重复性”现象，且在讲述作品时，幼儿会受到前一位讲述者的影响，进行相似的表达。

4.3. 创设适宜表征的环境

教师在幼儿游戏期间需要关注幼儿游戏时的状态，引导幼儿“多观察”，用心感知，从不同角度观察事物，关注细节。同时创设宽松的心理环境支持幼儿大胆鼓励自身想法，大胆分享自己在游戏中的所见所感，即使没有在游戏中获取相应的感受也没关系，重要的是幼儿享受游戏，在游戏中获得体验并愿意记录，这便是绘画表征带给幼儿的意义[4]。对于材料的选择也应最大限度满足幼儿的需要。《幼儿园保育教育指南》中提到：“玩具材料种类丰富，数量充足，以低结构材料为主，能够保证多名幼儿同时游戏的需要。尽可能减少幼儿使用电子设备。”[5]家长在给幼儿准备绘画材料时应避免颜色单一，教师也应该及时发现水彩笔是否有墨才不会影响幼儿绘画。适时恰当、高效地放置游玩素材，恰当给予孩子所需的游玩素材，可以越来越充实儿童的社会能力发展，角色扮演素材的投放，也应立足于儿童早期发育的特征。正确的材料投放和充裕的玩耍时间是孩子们不受限制地对游戏产生兴趣和享受的原因。应该给大班幼儿提供更多低结构材料，要注意定期更换或者增加。材料的丰富和玩耍时间直接影响着儿童游玩类型的选择，康淑娟认为儿童在户外玩耍时的参与度取决于玩耍素材的支持程度，直接影响到儿童在游玩过程中的活跃程度和参与程度。园所对大型运动器械也应该根据幼儿年龄以及兴趣定期更换，这样才能保障儿童在室外玩耍时有较高的兴趣。

5. 结语

幼儿“表征”是幼儿在发展过程中重要的表现方式，尤其对于大班幼儿而言，他们有着更强烈的表达需求和更加丰富多样的表现方式。绘画作为幼儿最常用的艺术表现方式，对幼儿的绘画表征进行欣赏和分析，能够对幼儿的表征现状进行更加细致的分析，并针对幼儿的绘画表征现状提出更加具有针对性

地策略，帮助教师更加准确地把握幼儿的思维特点和发展水平，为教育教学提供针对性指导。目的是教师能够从幼儿的表征中发掘有价值的信息，并将其应用到幼儿的下一次游戏中，以此循环往复，促进幼儿各方面能力的提升。

参考文献

- [1] 阿依格林·郭龙果. 安吉游戏故事分享环节大班幼儿的绘画表征研究[D]: [硕士学位论文]. 石河子: 石河子大学, 2022.
- [2] 张加敏. 支持大班幼儿绘画表征的行动研究[D]: [硕士学位论文]. 南京: 南京师范大学, 2020.
- [3] 王盼美惠. 5-6岁幼儿绘画表征特征研究[D]: [硕士学位论文]. 南京: 南京师范大学, 2014.
- [4] 赵春霞. 图像表征, 幼儿发展评价的另一种视域[J]. 文教资料, 2022(16): 89-92.
- [5] 教育部. 幼儿园保育教育质量评估指南[J]. 上海托幼, 2022(4): 4-5.