

安吉游戏背景下4~5岁幼儿自主游戏故事中 绘画表征行为的研究

——以D市某安吉游戏试点幼儿园为例

张 雪

(大连市沙河口区第十二幼儿园, 辽宁 大连 116000)

【摘要】游戏故事的表征与解读是安吉游戏模式中的关键环节,《幼儿园保育教育质量评估指南》中指出,教师要重视幼儿通过绘画、讲述等方式对自己经历过的游戏进行表达、表征。了解各年龄段幼儿游戏故事的表征现状与特征有利于教师了解幼儿的想法和体验,支持幼儿的深度学习。本研究选取D市一所省级安吉游戏推广试点园中的62名4~5岁幼儿为对象,使用作品分析法、访谈法与观察法,从幼儿绘画表征意愿、表征主题、表征形式、表征后解读四个维度探究该年龄段幼儿游戏故事中绘画表征行为的现状及特征。本研究发现部分4~5岁幼儿在游戏故事的表征过程中存在认识不够准确、态度比较模糊以及表征内容脱离游戏过程等问题,故提出的支持性建议包括:为幼儿创设支持性环境与材料,鼓励幼儿自主表征自己的游戏故事;支持幼儿对自己游戏故事的解读,一对一倾听并真实记录幼儿的想法和体验;注重对幼儿前书写能力与习惯的培养。

【关键词】安吉游戏; 游戏故事; 绘画表征

【中图分类号】G612 【文献标识码】A 【文章编号】1005-6017(2023)10-0025-06

【作者简介】张雪(1995-),女,辽宁大连人,大连市沙河口区第十二幼儿园教师、二级教师,硕士。

一、问题的提出

随着安吉游戏理念的进一步推广,作为安吉游戏模式中的关键环节——游戏故事也逐渐受到大家的重视。游戏故事是幼儿通过绘画等表征方式来再现自己的游戏过程,运用线条、符号等描述自己的游戏、表达自己的游戏想法^[1]。幼儿有目的、有计划地采用绘画的方式来复现自己的游戏过程并为其赋予意义^[2],在进行构思、绘画与解读的整个表征过程中,有目的地把游戏环境及自身经验中的各种元素进行整合,坚持将自己的想法落实在自己绘制的游戏故事里,实现对自己游戏过程的表征,成功地运用绘画表征自己游戏的想法。

相较于其他表征方式,绘画适宜幼儿的年龄特点与思维方式,更能够帮助幼儿完整地表达其在游戏中的内在心理,梳理并构建自己的游戏经验,促进幼儿的认知与思维发展。绘画是4~5岁幼儿的主要表征方式之一,该年龄段幼儿的美术能力进入了形象

期,已经完成了从涂鸦向图像象征的转变,他们能创造出各种形象用来表达意义,并逐渐形成了自己独有的形象表征系统。了解本年龄段幼儿在游戏故事中的绘画表征的相关经验能够更好地理解幼儿想法与表达,从而更好地促进幼儿的学习与发展。

鉴于此,本研究通过对D市某安吉游戏试点幼儿园中的62名4~5岁幼儿在自主游戏后自主表征的游戏故事进行研究,从幼儿绘画表征意愿、表征主题、表征形式、表征后解读四个维度探究4~5岁幼儿游戏故事中绘画表征行为的现状及特征,并提出相应建议,以期提高教师对4~5岁幼儿游戏故事中绘画表征能力的认识,帮助教师更好地支持幼儿游戏故事的表征。

二、研究设计

(一) 研究对象

本研究采用目的性取样,选取了D市某安吉游戏试点幼儿园的中班幼儿为研究对象,实验前确保其未

经过专业的美术培训，以使得研究结果更具有普遍性。最终确定了62名幼儿作为研究对象，其中女孩31人，男孩31人，年龄范围为4~5岁。

（二）研究工具与研究方法

1. 作品分析法

本研究在不影响既定的幼儿园一日活动的情况下，收集幼儿自主游戏活动后自主绘画表征的游戏故事进行作品分析，共收集游戏故事189份，使用研究者编制的《4~5岁幼儿绘画表征的游戏故事作品分析框架》进行分析，对确定的作品分析框架在预研究时进行多次修改，最终实验中使用的分析框架的Cronbach's α 系数值为0.816，spearman相关系数值为0.793，说明本作品分析框架的整体信度可接受，研究数据结果可信度较高。

本研究根据研究目的和研究内容，从表征主题、形象造型、画面构图、表征情节与色彩运用几方面进行作品分析。根据作品分析框架对幼儿的游戏故事作品进行编码，分别根据不同维度下对应的指标对结果进行编码，各指标赋三个等级：等级一、等级二、等级三（分别赋分为5分、3分、1分）。最终使用EXCEL和SPSS21.0对研究数据进行统计分析。

2. 访谈法

本研究编制了《4~5岁幼儿绘画表征游戏故事访谈提纲》，从幼儿表征的主动性、意愿以及幼儿对于游戏故事的认识与看法等方面了解4~5岁幼儿自主游戏故事中的表征行为表现。在幼儿表征完成后对该幼儿进行访谈，倾听幼儿对游戏故事作品的讲述，并使用Nvivo11.0软件对访谈内容文本进行编码与分析。

3. 观察法

本研究采用非参与式观察，在幼儿绘画表征游戏故事的自然情境中，使用研究者编制的《4~5岁幼儿绘画表征游戏故事行为观察量表》对幼儿的绘画表征行为进行观察记录。

观察时间为期三个月，每次观察时间20~30分钟，每名幼儿观察3次，共计186人次。

三、研究结果与分析

（一）4~5岁幼儿表征意愿与兴趣分析

本研究对幼儿表征意愿的分析主要关注幼儿游戏后表征的主动性以及幼儿对于游戏故事的认识与看法。通过对幼儿自主游戏后进行绘画表征行为的观察发现，54.30%的幼儿（101人）在自主游戏后能够主动表征自己的游戏故事，44.09%的幼儿（82人）在教师的建议或在观察同伴后能够绘画表征其游戏故事，仅有1.61%的幼儿（3人）在游戏后不去表征自己的游戏故事。

在参与表征兴趣方面，74.73%的幼儿（139人）在自主游戏后能够愉快且专注地参与到表征自己的游戏故事中去，而25.27%的幼儿（47人）常常被同伴及周围的其他事物所吸引，不够集中注意力专注于自己的表征过程中。

安吉游戏强调幼儿在游戏过程中的自主性与独立性，表现在游戏故事的表征环节中可见，62.37%的幼儿（116人）在自主游戏后能够独立自主地表征自己的游戏故事，22.04%的幼儿（41人）在表征时存在模仿他人的绘画内容的现象，15.59%的幼儿（29人）在表征时会寻求同伴和教师的帮助从而完成自己的游戏故事。

幼儿对游戏故事的认识直接影响其表征的主动性，本研究使用Nvivo11.0软件对访谈内容文本进行编码与分析，总结出幼儿对其表征的游戏故事的认识聚焦于以下三个维度：认为游戏故事是绘画类的美术作品展示、认为游戏故事是教师布置的任务，认为（仅有少部分幼儿）游戏故事是对于自己游戏过程的记录。本研究总结出幼儿对绘画表征游戏故事认识的维度及其权重如表1所示。

对于绘画表征自己游戏故事的认识，不同的幼儿有着不同的看法。在访谈中有的幼儿表示“我的游戏很有趣，所以我把它画下来作纪念”；还有的幼儿认为“画游戏故事就是为了让记住刚刚的游戏”“让我可以去和其他小朋友分享，让大家知道我

表1 幼儿对绘画表征游戏故事的认识参考点及其权重

幼儿对绘画表征游戏故事的认识	参考点	参考点权重
绘画类的美术作品展示	36	0.58
教师布置的任务	17	0.27
对于自己游戏过程的记录	9	0.15

刚刚都玩了什么”“画下来就是为了记录”；部分幼儿认为自己表征的游戏故事是用来展示的美术作品，表示“画完之后挂在墙上用来展示的，让别的小朋友看看我画得好不好”“我画的是我的美术作品”“绘画游戏故事是老师在训练我们画画”；而有的幼儿则认为绘画表征自己游戏故事是完成“老师布置我们的任务”“如果画得好老师会表扬我们，给我们奖励”。

（二）4~5岁幼儿表征主题与内容分析

本研究通过访谈法和作品分析法对幼儿表征的主题与内容展开深入探讨，具体聚焦于幼儿表征主题与游戏活动的相关性、内容的完整性以及关键细节的表征情况三方面（见表2）。

本研究发现大部分4~5岁幼儿都能够根据自己的游戏主题表征自己的游戏故事，有的幼儿能够一边画一边确立自己的表征主题，还有少部分幼儿在表征完成后能够根据主题给自己的游戏故事命名。大部分幼儿能够较为完整地表征出自己游戏的相关内容，其中71.43%的幼儿能够把握好表征内容的关键细节。

本研究使用Nvivo11.0软件对访谈内容文本进行编码与分析，总结出幼儿在游戏故事内容的选择上聚焦于以下维度：游戏中感到开心的时刻、记住的内容、遇到的问题、作品与成果，还有少部分幼儿选择能画/会画的内容进行表征。本研究总结出幼儿对绘画表征游戏故事内容的选择及其权重如表3所示。

在游戏故事内容的选择上，大部分4~5岁幼儿选择表征游戏中感到开心的时刻与印象深刻的部分。当问及幼儿选择的绘画内容，大部分幼儿表示“因

为这时候我玩得很开心，所以我就画下来了”；有的幼儿提出“我画的是我记住的部分，其他的我记不清楚了”；部分幼儿选择表征在游戏中遇到的问题，表示“画下来之后问问老师和小朋友们怎么办”；还有的幼儿会选择自己在游戏中的作品与成果进行表征，表示“画下来等下一次玩的时候就按照这个画继续搭建”；而有的幼儿则表示“因为别的我不会画，只会画这个”。

在内容的表征上，4~5岁幼儿表现出明显的创造性，他们对于游戏故事的表征不仅仅是在“复制”自己游戏的场景，他们更在游戏故事里增加了自己创造与想象的内容，他们所表征的内容并不是他们经历了什么样的游戏，而是他们如何看待他们刚刚经历的游戏。

除此之外，本研究发现4~5岁幼儿在游戏故事中还能够表征出主要形象之间的活动联系。分析收集到的游戏故事发现，幼儿所表征的游戏故事在情节上以独自活动为主，部分幼儿能够表征两个以上的主体形象之间的互动，还有一些幼儿能够采取四宫格、六宫格、流程图等的方式绘画出自己游戏过程的各个阶段。

随着4~5岁幼儿社会性的不断发展，在表征的游戏故事中出现了人际交往与互动的相关内容，如游戏过程中与同伴的合作、交流、协商、分享、协助等内容在游戏故事中有所体现。

（三）4~5岁幼儿表征形式总体分析

本研究对表征形式的分析则包括线条的流畅性、线条与形状的组合、形象结构的比例与完整性、形象

表2 幼儿表征主题与内容总体分析

维度	N	等级一	百分比	等级二	百分比	等级三	百分比
表征主题与游戏活动的相关性	189	123	65.07%	51	26.89%	15	7.93%
内容的完整性	189	114	60.32%	32	16.93%	43	22.75%
关键细节的表征	189	135	71.43%	29	15.34%	25	13.23%

表3 幼儿对绘画表征游戏故事内容的选择参考点及其权重

幼儿对绘画表征游戏故事内容的选择	参考点	参考点权重
感到开心的时刻	36	0.35
记住的内容	27	0.26
遇到的问题	17	0.17
作品与成果	13	0.13
能画/会画的内容	9	0.09

与画面的空间感、形象的象征性、色彩的选择与使用（见表4）。

对收集到的游戏故事进行作品分析发现，4~5岁幼儿的绘画技能可以支持其形象地表征自己的游戏故事。具体来说，该年龄段幼儿能够流畅地使用线条进行绘画，绘画的造型以简单的线条与形状组合而成，各种图形与线条以一定的方式组合，象征性较强且较容易辨认。

在形象与画面的空间感上，4~5岁幼儿所表征的人物形象以正面为主，部分幼儿在表征作品中出现侧面形象，且具有单一面性，即要么画面中全是正面，要么画面形象全部以侧面展现出来。根据幼儿心理发展的规律可知，4~5岁幼儿在认识与理解物体之间的空间关系上存在一定程度的局限性，因此幼儿只是将所有观察到的形象按照自己的理解罗列在画面中，画面中采用平行式或罗列式构图，画面形象之间基本没有出现遮挡、重叠、纵深与透视等复杂的空间关系。

在色彩的选择与使用上，4~5岁幼儿对颜色感知与敏感性显著提升，逐渐能够区分颜色的深浅与色调，开始将自己喜欢的颜色运用在画面中，有的幼儿对自己的游戏故事进行“花哨涂染”，将自己的游戏故事涂得“五彩缤纷”。

虽能够较完整地表现出形象的结构，但4~5岁幼儿所表征的游戏故事在比例上稍欠合理，幼儿偏好将自己认为重要的部分放大表征出来，在访谈中幼儿表示“因为我觉得这个是最重要的，所以我画得最大”。

除此之外，本研究发现在幼儿的作品里，开始出现自创的符号与形象，可见幼儿已具备初步的前书写能力。4~5岁幼儿处于前书写阶段，通过涂鸦与符号来表达情感、传递信息，具有书面表达的愿望与初步技能。

（四）4~5岁幼儿游戏故事解读总体分析

安吉游戏背景下的游戏故事倡导幼儿为自己的表征内容赋予意义，因此我们鼓励幼儿在表征后尝试解读其游戏故事。本研究对幼儿游戏故事解读的分析维度包括对要素、主题、形象与人物的解读以及幼儿在解读时的逻辑关系与连贯性及语言丰富性（见表5）。

本研究发现，4~5岁幼儿在游戏故事解读时有较强的表达欲，大部分幼儿能够较为完整地说出游戏故事的时间、地点、人物等故事要素，也能较明确地交代表征的主题，但部分幼儿在叙事方面缺乏逻辑关系上的连贯性及流畅性，对于情节顺序与事件发展的把握不够准确。少数幼儿在解读自己游戏故事时，还会表达其当时的心情状态以及想法与观点。

在用词与语言表达上，多数幼儿使用简单句进行解读，连接词的使用较少。本研究发现，教师在倾听幼儿解读时介入得越快、越频繁，幼儿在解读时使用的语言越少、句式越单一、逻辑越简单，可见教师的干预在一定程度上会影响幼儿对自己游戏故事的解读；幼儿绘画表征形象越简单，其言语解读中使用的修饰词就越多，可见幼儿会用语言来补充自己没能表征出的内容。

表4 幼儿绘画表征形式总体分析

维度	N	等级一	百分比	等级二	百分比	等级三	百分比
线条的流畅性	189	142	75.13%	47	24.87%	0	0
线条与形状的组合	189	148	78.31%	32	16.93%	9	4.76%
形象结构的比例与完整性	189	120	63.49%	45	23.81%	24	12.70%
形象与画面的空间感	189	16	8.47%	130	68.78%	43	22.75%
形象的象征性	189	137	72.49%	41	21.69%	11	5.82%
色彩的选择与使用	189	72	38.10%	79	41.80%	38	20.10%

表5 幼儿游戏故事解读总体分析

维度	N	等级一	百分比	等级二	百分比	等级三	百分比
对要素的解读	189	96	50.79%	72	38.10%	21	11.11%
对主题的解读	189	137	72.49%	39	22.22%	13	6.88%
对形象与人物的解读	189	72	38.09%	98	51.85%	19	10.05%
解读时的逻辑关系与连贯性	189	41	21.69%	109	57.67%	39	20.63%
解读时的语言丰富性	189	74	39.15%	52	27.51%	63	33.33%

四、分析与讨论

(一) 4~5岁幼儿自主游戏故事中表征行为存在的问题

1. 一些幼儿对表征游戏故事的认识不够准确、态度比较模糊

幼儿对游戏故事的认识直接影响其游戏故事表征的主动性及态度。访谈可知,一些幼儿对于绘画表征自己游戏故事的认识不够准确,认为自己表征的游戏故事是用来展示的绘画类的美术作品,或者是教师布置的任务。

还有部分幼儿对于游戏故事的表征态度比较模糊,在教师的建议或在观察同伴后才去表征其游戏故事;部分幼儿在绘画表征时则常常被同伴及周围的其他事物所吸引,不够专注于自己的表征过程中。

2. 部分幼儿的表征内容与自主游戏的内容无关

由于对表征游戏故事的认识不够准确,一些幼儿对于表征的内容不明确,在表征时经常模仿同伴的绘画内容。

部分幼儿的表征内容与自主游戏的内容无关,他们会去选择自己感兴趣的内容进行绘画,如部分女孩选择去画“公主”“城堡”等主题的内容,而部分男孩则会选择以“车”“恐龙”为主题进行绘画。甚至有一些幼儿无所事事或随意两笔信手涂鸦,表示“不会画”“画不出来”“不知道画什么”。

3. 部分幼儿游戏故事解读时过于简单

本研究发现,大多数幼儿能够使用“这是……”“我在……”等简单句解读自己的游戏故事,仅对游戏故事的时间、地点、人物等要素做简单概括性描述,较少使用逻辑连接词,在叙事逻辑关系上的连贯性及流畅性略显不足;只有当教师或者同伴对其提问时才会具体详细地介绍表征内容与形象之间的关系,对于情节的顺序与事件的发展的把握也不够准确。还有部分幼儿绘画的内容与解读内容不一致。

幼儿表征的游戏故事是围绕自己的游戏过程展开的,幼儿的游戏体验越丰富,幼儿所表征的游戏故事内容才会越充实。部分幼儿的游戏过程简单,故其表征的游戏故事内容相对有限。有的幼儿不知道要画一些什么,只选取游戏过程中的一个片段进行表征,所以表征的内容与情节比较简单,对于游戏故事的解读也比较简单。

(二) 支持4~5岁幼儿自主游戏故事中表征行为的建议

1. 为幼儿创设支持性环境与材料,鼓励幼儿自主表征自己的游戏故事

幼儿在不同的发展阶段有不同的绘画方式与特征,教师需要在理解幼儿发展实际的基础上,鼓励幼儿创造性地表达自己对游戏的认识与理解,鼓励他们以绘画的形式记录下自己的游戏过程。教师可以为幼儿提供丰富多样的绘画工具与材料,方便幼儿拿取,支持幼儿随时、随地、随心表征,同时为幼儿创设足够的、开放性的作品收集与展示空间,为幼儿保留未完成的游戏故事方便继续表征,并为幼儿已经完成过的表征作品附上解读并进行展示,鼓励幼儿与同伴或教师分享自己的游戏故事。

2. 支持幼儿对自己游戏故事的解读、交流与分享,在幼儿解读时注意一对一倾听并真实记录幼儿的想法和体验

幼儿对自己游戏故事的表征是有目的地创造意义的过程,教师应鼓励幼儿自己说出表征的内容并为之赋予意义。绘画表征与言语表达互为补充,用以记录幼儿对于世界的感知与理解,并表达他们的观点与想法。教师需要在一日生活中始终保持“开放式”倾听的姿态,允许并鼓励幼儿表达自己的想法,教师高质量的倾听行为就是对幼儿表达的最大鼓励与支持。

在倾听时,教师需要鼓励幼儿去描述自己的游戏故事,表达自己的游戏想法,而减少对幼儿的评价与判断。“接受儿童对他/她看到的事物的解释是重要的,即使它听起来不合乎传统观念。”^[3]教育部印发的《幼儿园保育教育质量评估指南》的通知中也指出:“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。”^[4]通过一对一倾听与真实记录,教师了解了幼儿现实的游戏状态与真实的思维过程,发现了幼儿游戏的内在逻辑,从而能够更好地支持幼儿的游戏。当教师在理解幼儿表征的游戏故事时,可以结合语言、动作等表征方式,同时还需要结合幼儿已有的生活经验和所处的社会背景,以深入理解幼儿所表征的意义。

3. 注重对幼儿前书写能力与习惯的培养

游戏故事为幼儿的前书写能力发展提供了机会,使得前书写活动与幼儿的游戏经验形成有机连接,因

此这是对幼儿前书写能力与习惯培养的关键时期。

《3-6岁儿童学习与发展指南》提出“4-5岁幼儿能整理自己的物品”^[5]。表征游戏故事作为安吉游戏模式中的关键环节，也是促进幼儿养成良好的常规习惯的绝佳契机。在幼儿表征自己的游戏故事的全过程中，注意让幼儿有目的、有计划、有准备地选取、收整并操作绘画工具，锻炼幼儿的前书写能力，培养幼儿的时间观念与整洁有序的好习惯与常规。深入贯彻安吉游戏的精神需要我们将安吉游戏理念与精神贯彻到幼儿一日生活各环节之中，使幼儿不仅能够自主地开展游戏与活动，更能够有序地参与游戏与生活。

五、反思与展望

安吉游戏通过为幼儿提供自主选择、自主决策和自主创造的环境，鼓励幼儿通过游戏来表达自己的情感、思维和创造力，探索和发展自己的想法和兴趣。幼儿通过绘画的表征方式，将他们在游戏中的经验和想法可视化，不仅让幼儿能够更清晰地展示自己的思想和创意，帮助幼儿回顾并拓展自己的游戏体验。同时，游戏故事表征还为教师和家长提供了解幼儿发展情况和个性化支持的工具，通过对4~5岁幼儿自主游戏故事中绘画表征行为进行观察和分析，教师可以更好地了解幼儿的成长过程和发展需求，为他们提供有针对性的支持和引导。

对安吉游戏背景下4~5岁幼儿自主游戏故事中绘画表征行为的研究展开进一步思考，首先，需要我们

在研究过程中充分关注到幼儿所处的不同文化和社会背景对幼儿绘画表征行为的影响，确保研究样本的多样性，以获取更广泛和全面的研究结果；其次，绘画表征行为的发展是一个长期的过程，可以考虑进行长期追踪研究，观察幼儿在不同年龄段的绘画表征行为的变化和发展轨迹，更好地理解绘画表征行为的演变过程和影响因素，了解他们的绘画技能、创造力和表达能力的发展情况；最后，需要进一步探索幼儿绘画表征行为与其他领域发展之间的关联，以深化我们对幼儿综合发展的理解，并为教育实践提供实践性的指导。

【参考文献】

- [1] [美]Cathy A. Malchiodi. 儿童绘画与心理治疗——解读儿童画[M]. 李甦, 李晓庆, 译. 北京: 中国轻工业出版社, 2019: 35-42.
- [2] 程学琴. 放手游戏, 发现儿童[M]. 上海: 华东师范大学出版社, 2019: 32-35.
- [3] Hohmann, M. & Weikart, D.P. Educating Young Children: Active Learning Practices for Preschool and Child Care Programs. (2nd ed.) [M]. Ypsilanti, MI: High/Scope Press, 2002: 15.
- [4] 教育部关于印发《幼儿园保育教育质量评估指南》的通知[EB/OL]. http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3327/202202/t20220214_599198.html. 2022-02-11.
- [5] 中华人民共和国教育部. 3-6岁儿童学习与发展指南[M]. 北京: 首都师范大学出版社, 2012: 13.

通讯作者: 张雪, 15242614088@163.com

(责任编辑 张付庆)