

幼儿园教学中创意表达的趣味化激发策略

姚亚欣 饶恬恬

宁夏幼儿师范高等专科学校第一附属幼儿园 宁夏 银川 750011

摘要: 幼儿园创意表达,是幼儿运用多种媒介把内在想法变成外显表现的过程,看重的是独特性和原创性。趣味化教学以游戏性、自主性和即时反馈性为核心,给创意表达提供了心理安全感。激发策略可以从四个维度入手:活动内容上,选开放性主题,多融入一些多感官元素;活动形式上,采用游戏化结构,加上动态化互动;材料工具上,提供低结构、能变换的材料,再引入声音、光影这类辅助工具;环境创设上,设置可参与的区域,营造允许试错的氛围。策略实施要贯穿活动设计、活动组织和活动延伸三个阶段。

关键词: 幼儿园;创意表达;趣味化教学;游戏性

引言: 创意表达,是幼儿运用多种媒介把内在想法变成外显表现的过程,看重的是独特性与原创性。趣味化教学以游戏性、自主性和即时反馈性为核心,能有效降低幼儿的表达焦虑,给创意表达提供心理安全感。围绕活动内容、形式、材料工具还有环境创设这四个维度,可以系统构建趣味化的激发策略,再通过活动设计、组织与延伸三个阶段来实施,促进幼儿创意表达能力持续发展。

1 幼儿园创意表达的内涵与趣味化教学特征

1.1 创意表达的概念界定

创意表达,是指幼儿运用多种媒介与符号系统,把内在的想法、感受和认知变成外显表现的过程。这个过程看重表现的独特性和原创性,跟简单的模仿或重复不一样。创意表达的核心,在于幼儿能突破常规的思维模式,用非预设的方式去组织语言、动作、声音或者形态。表达的内容,可以是对日常经验的重新组合,也可以是对想象世界的建构和呈现。创意表达不追求标准答案,而是关注幼儿在表达过程中展现出来的思维灵活性和情感真实性。幼儿园阶段的创意表达,有一个过程导向的特点,幼儿在表达中慢慢建立起自我与世界之间的符号转换能力,这种能力的形成,标志着幼儿思维从具象操作向象征表征的过渡。

1.2 趣味化教学的核心要素

趣味化教学,是指在教学活动中能激发幼儿主动参与意愿的一系列设计特征。它的核心要素包括游戏性、自主性和即时反馈性。游戏性,体现在活动规则和任务设置上有可变换的空间,幼儿能在规则边界里探索多种解决方案。自主性,表现为幼儿拥有选择表达主题、表

达方式和表达节奏的权利,教师不预设唯一的表达路径。即时反馈性,要求幼儿的表达行为能得到来自材料、环境或者他人的直接回应,这种回应能帮助幼儿感知自己的行动和结果之间是什么关系^[1]。趣味化教学不是简单增加娱乐元素,而是把教学活动本身的逻辑结构和幼儿的兴趣触发机制融合在一起,让学习过程自然地承载愉悦的体验。

1.3 创意表达与趣味化教学的关联

创意表达和趣味化教学之间,是相互支撑的关系。趣味化教学为创意表达提供了必要的外部条件,当教学活动具备游戏性、自主性和即时反馈性的时候,幼儿更愿意去尝试那些非常规的表达方式。反过来,创意表达行为持续发生,也能强化趣味化教学的效果,幼儿在表达过程中获得成功体验,会增强他们对活动的内在动机。这两者的结合点,在于过程而不是结果,教学的重点不是评判表达作品的质量,而是维持幼儿在表达过程中的探索状态。趣味化教学降低了幼儿对表达结果的焦虑,让他们敢于呈现不完整的或者非标准化的想法,这种心理安全感,正是创意表达能够发生的土壤。

2 创意表达趣味化激发的具体策略

2.1 活动内容趣味化策略

2.1.1 选择开放性表达主题

开放性表达主题,是那些不存在唯一正确答案或者固定表现形式的主题类型。这类主题的特点在于边界可以延展,幼儿能根据自己的经验储备和想象能力,从多个层次、多个角度去回应。开放性主题通常不去规定事物属性该是什么样,而是关注事物之间的关系、变化过程或者多种可能性。主题的设置要保持适度的抽象

水平,不能太宽泛让幼儿没了方向,也不能太具体把幼儿的发挥空间给限制住。开放性主题鼓励幼儿调动自己已有的感知经验,再把这些经验重新组合成新的表达形态。

2.1.2 融入多感官体验元素

多感官体验元素,是指调动视觉、听觉、触觉、嗅觉等多种感觉通道参与表达活动的设计手段。融入多感官体验元素的目的,是扩展幼儿获取信息的途径,让表达内容的来源更丰富。单一的感官通道刺激容易让表达方式固化下来,多感官协同作用反而能促使幼儿建立不同感觉信息之间的联结,从而生成更有个人特色的表达结果。感官体验的融入,在活动设计中应当是结构性要素,而不是装饰性要素,也就是说,幼儿需要通过多种感官的配合来完成表达任务^[2]。触觉元素的加入,能帮幼儿建立对材质属性的直接认知;听觉元素的变化,能引导幼儿注意节奏和序列关系;嗅觉信息则有助于唤起幼儿的情绪记忆。

2.2 活动形式趣味化策略

2.2.1 采用游戏化活动结构

游戏化活动结构,是指把教学活动的组织形式按照游戏的基本逻辑重新组合起来的设计方式。这种结构通常包含可辨识的规则框架、明确但不是唯一的目标指向,以及可以调整的难度层级。游戏化结构跟自由游戏不一样的地方在于,它保留了一定的教学意图;但跟传统教学不一样的地方在于,幼儿拥有更多决定活动进程的权利。结构里的规则不是为了限制创造力,而是给幼儿提供一个安全探索的边界。当幼儿了解了规则边界之后,反而能在边界里面尝试多种变化。游戏化结构还允许幼儿在活动过程中对规则本身提出修改建议,这种对元规则的参与,会进一步强化幼儿对活动的主人翁感。结构里的任务序列,应当从简单组合慢慢过渡到复杂建构,让幼儿在成功的体验里积累表达的信心。

2.2.2 运用动态化互动方式

动态化互动方式,是指在教学过程中保持信息传递的方向多向流动,并且不断变化。传统教学里的互动,往往是教师发起、幼儿回应这种固定模式;动态化互动要打破这种单一路径,建立起幼儿与幼儿之间、幼儿与材料之间、幼儿与环境之间的多重反馈回路。互动方式的变化频率和变化幅度,需要根据幼儿的实时反应来调整,当幼儿表现出兴趣下降的时候,互动的主体或者方式可以换一换。动态化互动还包括对幼儿表达行为的即时回应,这种回应不限于语言评价,也可以通过动

作模仿、材料补充或者空间调整这些非语言的形式来实现。互动方向的多样性,让幼儿没法完全猜到接下来会怎么互动,这种适度的不确定性能够维持幼儿的注意力投入,同时鼓励幼儿主动发起互动,而不是被动等着指令。

2.3 材料与工具趣味化策略

2.3.1 提供低结构可变换材料

低结构可变换材料,是指那些没有固定用途、可以通过组合、拆分、叠加等方式改变形态的材料类型。这类材料跟高结构材料不一样的地方在于,它的用途是不确定的。高结构材料通常只有一种固定的使用方式,低结构材料则允许幼儿根据自己的表达需要去赋予它功能。可变换性体现在材料能被反复拆卸重组,同一组材料在不同时间或者不同幼儿手里,可以呈现出完全不同的形态。低结构材料不预设最终产物,所以幼儿在使用过程中不会因为怕用错而焦虑^[3]。材料的变换可能性越多,幼儿在操作过程中需要做的决策次数也越多,这种决策过程本身就是创意表达的组成部分。

2.3.2 引入声音与光影辅助工具

声音与光影辅助工具,是指利用声波和光线变化产生即时视觉或听觉反馈的设备和装置。声音类的工具,能让幼儿把动作和声效联系起来,不同的动作力度、速度和方向会产生不同的声音结果,这种即时反馈能帮幼儿感知动作变量的变化对结果有什么影响。光影类的工具,通过改变光源位置、遮挡物形状和投射距离,让幼儿观察到影像形态的连续变化。声音和光影工具的独特价值在于反馈是瞬时的,幼儿操作一下,马上就能看到或听到变化,这种短反馈周期有利于幼儿维持探索行为。声音和光影的变化是连续的,幼儿可以慢慢调整动作参数,去逼近自己想要的表达效果。

2.4 环境创设趣味化策略

可参与的表达区域,是指幼儿能根据自己的意愿进入、使用并且改变的空间分区。这类区域跟静态展示区不一样的地方在于,它的内部布置和功能定位不是一成不变的,幼儿对区域的使用行为本身就会改变区域的形态。区域的可参与性体现在三个层面:边界可以调整、内部物品可以移动、作品展示方式可以变换。边界可调整,允许幼儿根据参与人数的变化或者活动需要来扩大或缩小活动空间;内部物品可移动,让幼儿能按照自己的使用习惯重新组织区域布局;展示方式可变换,则赋予幼儿决定自己作品怎么被呈现的权利^[4]。可参与的区域还要求材料的存放方式便于幼儿自己取用和归还,材

料放的位置要跟幼儿的身体尺度匹配得上,这样幼儿不需要大人帮忙就能完成材料的选取和收纳。

3 趣味化激发策略的实施路径

3.1 活动设计阶段的策略嵌入

活动设计阶段,是趣味化激发策略最初植入的环节。在这一阶段,教师需要把各项策略转化成可操作的活动要素,而不是等到活动实施的时候才临时想起来用。策略嵌入,首先体现为对主题开放程度的事先评估,教师得判断一下选的主题有没有足够的延伸空间。其次,多感官体验的设计需要在活动方案里说清楚不同感官通道什么时候激活、激活多长时间,避免感官元素堆了一堆却没有结构性的安排。游戏化结构的嵌入,要求教师在活动方案里设定清晰的规则边界和可变参数,让活动在执行过程中留出弹性调整的可能。材料与工具的准备,应当在设计阶段就完成筛选和分类,低结构材料的数量和种类要跟活动目标匹配得上。环境创设的规划,需要提前确定可参与区域的边界怎么设,以及心理氛围维护具体有哪些措施。设计阶段把策略嵌入得越充分,活动实施的时候策略调控就越有依据。

3.2 活动组织阶段的策略调控

活动组织阶段,是各项趣味化策略从设计方案变成实际教学行为的执行过程。策略调控的核心,是根据幼儿的实时反应来调整策略的强度、频率和组合方式。当幼儿对开放性主题表现出困惑的时候,教师需要适当缩小主题的开放幅度,给出更明确的探索起点。多感官体验的融入顺序和时长,可以根据幼儿的注意维持情况做动态调整,幼儿专注度下降的时候,换一种感官通道就能重新把他们的参与激活起来。游戏化结构的调控,表现为对规则严格程度和任务难度的实时修正:规则太松,活动方向会模糊不清;规则太紧,又会把创意表达给压住。材料与工具的供应密度,需要根据幼儿的使用频率和变换需求来调整,出现材料争抢的时候,应该增加同类材料的数量,而不是限制使用时间。心理氛围的维护贯穿活动组织的全过程,教师对幼儿非常规表达行为的回应方式,会直接影响其他幼儿以后还愿不愿意表达。

3.3 活动延伸阶段的策略强化

活动延伸阶段的策略强化,是指在活动主体环节结束之后,对趣味化激发效果进行巩固和拓展。这个阶段的价值在于,把活动中激发的创意表达行为延续到日常活动里去,避免策略效果只是昙花一现。延伸首先体现为,对活动过程中幼儿产生的表达成果要再利用一下,这些成果不能简单收起来或者扔掉,而应该作为后续活动的素材或参照。游戏化结构的延伸,要求把活动中用过的规则框架做简化移植,让幼儿在自由活动时间也能自己复现类似的游戏逻辑^[5]。材料与工具的延伸策略,是把活动中用过的低结构材料和声音光影工具留在日常活动区域里看得见的地方,减少取用障碍,鼓励幼儿自己去用。心理氛围的强化,体现为教师对幼儿在活动延伸阶段自发产生的表达行为,要给予和正式活动同等的关注度。

结束语

幼儿园创意表达,是幼儿用多种媒介把内在想法外显转化的过程,看重的是独特性和过程导向。趣味化教学以游戏性、自主性和即时反馈性为核心,给创意表达提供了心理安全感。从开放性主题、多感官体验、游戏化结构、低结构材料,到可参与区域和支持试错的氛围,这些策略覆盖了内容、形式、工具和环境四个维度,并且贯穿活动设计、组织与延伸三个阶段,形成了一条系统化的趣味化激发路径。

参考文献

- [1] 罗小月. 幼儿园教学中创意表达的趣味化激发策略 [C]//2026 教育教学与课程建设经验交流会论文集.2026:1-2.
- [2] 包建梅. 浅谈幼儿园创意美术在美术教学活动中的设计与实施路径 [J]. 国家通用语言文字教学与研究,2025(3):194-196.
- [3] 韩仕琳. 创意美术活动在幼儿园中班主题教学中的设计与实践策略研究 [C]//第三届教育建设与教学改革论坛(二)论文集.2025:1-5.
- [4] 亚依. 创意游戏在幼儿园教学中的实施 [C]//2024 数字化教育教学交流会论文集.2024:1-2.
- [5] 黄晓娟. 从自主阅读到创意表达:绘本剧的教学策略探讨 [J]. 成才之路,2021(10):104-105.