

游戏化教学策略在小学美术课堂的应用

——以培育图像识读素养为导向

李奕彤¹ 蔡启乐²

1. 广州大学 广东广州 511436

2. 深圳市龙华区润泽学校 广东深圳 518000

摘要：本文探讨了图像识读素养在小学美术课堂中的重要性及其通过游戏化教学策略的培养路径。详细阐述了游戏化教学在图像识读素养培育中的具体应用策略，包括课堂游戏设计原则及路径探索。通过案例分析，展示了如何在美术课堂中实施这些策略，以有效提升学生的图像识读素养，并促进他们的全面发展。

关键词：图像识读；游戏化教学；小学美术；应用研究

一、培育小学生图像识读素养的重要性

新版艺术课程标准下，核心素养的提出为艺术教育设立了新高度，图像识读作为美术学科的核心素养，其重要性日益显著。该素养不仅涵盖对图像形式元素的认知与辨析，更触及图像深层意义、技法风格及视觉文化的理解，对小学生尤为重要。图像文化的普及要求小学生提升信息处理能力，图像识读成为适应时代、促进跨学科学习、增强观察力、想象力和创造力的关键。它还能激发美术学习兴趣，提升审美与文化素养，鼓励学生创新思维与实践，通过再创造与实践探索为未来奠基。同时，图像识读增进文化理解与尊重，拓宽国际视野。因此，小学美术教师应积极创新教学策略，融入多元图像素材，采用互动教学，以深化学生图像识读能力，促进学生综合素养的飞跃。这不仅是对艺术新课标的积极响应，更是对学生综合能力提升与文化素养培养的关键举措。

二、游戏化教学的优势

关于游戏化教学，众多学者都发表过与其相关的理论，论证了游戏对于儿童认知发展的正向影响。通过游

戏化教学，对于学生图像识读素养的培育也有着显著的影响与优势。以下是相关理论综述与游戏对小学生认知发展的影响。

（一）游戏教学理论综述

自古以来，游戏便深植于哲学探讨之中，柏拉图、苏格拉底等古希腊先哲均将其视为理解人类表达与思想的哲学框架要素。17世纪洛克在《教育漫话》中强调游戏是儿童经验的核心；康德则视想象为心智的游戏，是认知与理性的源泉。至18世纪，席勒进一步将游戏视为人类本质的一部分，认为其不仅消耗儿童过剩精力，更是探索创造力、超越现实的精神途径。19世纪，席勒的游戏说作为艺术起源理论，主张艺术源于自由游戏，凸显了游戏对创造力与高级思维的重要性。

随着大众教育的发展，尤其是福禄贝尔的课程设计，哲学理念转化为具体游戏活动，旨在促进儿童成长。然而，尽管游戏信条日益理性化，由于缺乏确凿证据阐释游戏本质及其对儿童的具体作用，人们对游戏活动的理解仍停留于理性推理层面。进入20世纪，萨顿·史密斯在《模糊的游戏》中，跨学科地审视了游戏的多重面向，包括生物学、人类学、文学及不同类型的游戏形式，为游戏研究提供了更为广阔的视角。

（二）游戏对小学生认知发展的影响

在学龄期游戏对小学生认知发展的影响是多方面的，让·皮亚杰基于儿童认知能力发展的研究，提出游戏的认知发展阶段理论，该理论把儿童的游戏行为和认知发展阶段紧密联系，提出游戏是儿童认知发展的重要组成部分。游戏对小学生的的发展具有多方面的好处：

作者简介：

1. 李奕彤（1999—），女，汉族，河南郑州人，美术学硕士，单位：广州大学，研究方向：美术学、美术教育方向。

2. 蔡启乐（1996—），男，汉族，广东深圳人，中级教师，设计学硕士，单位：深圳市龙华区润泽学校，研究方向：民族装饰艺术。

1. 促进思维发展、大脑发育

游戏,尤其是策略性游戏和益智游戏,能够锻炼小学生的逻辑推理、空间想象等能力,提升他们解决问题的能力,培养批判性思维。通过游戏中的挑战和任务,小学生需要运用多种思维方式来应对,这有助于他们形成更加灵活和全面的思考方式。

2. 提升记忆力,多元智能发展

不同类型的游戏要求小学生记住规则、策略、角色信息等,从而锻炼他们的记忆和注意力。反复的游戏过程有助于巩固记忆,提高记忆存储和检索的能力。同时,创造性游戏刺激能够小学生认知发展,促进智力和创造力发展的平衡

3. 培养社交技能

多人游戏,如团队竞技游戏,能够培养小学生的团队合作意识,学会倾听、沟通和互助。在游戏中,小学生需要处理与队友和对手的关系,这有助于他们理解社交规则,提高社交技能。在游戏中,小学生会面临成功与失败,也能帮助其学会控制情绪,接受挑战与挫折,培养坚韧性格。

4. 激发想象力和创造力

许多游戏充满想象色彩,能够激发小学生的想象力和创造力。在游戏中,小学生可以自由地发挥想象,创造新的角色、故事和解决方案。某些游戏需要小学生创造新策略、设计新方案,这有助于培养他们的创新思维和解决问题的能力。

(三) 游戏教学对图像识读素养培育的影响

图像识读素养作为小学生学习阶段的关键能力,其重要性不言而喻。然而,传统教学方法的局限性常导致学生面对图像时产生畏难情绪,进而影响学习动力。游戏教学作为一种创新策略,巧妙融入游戏元素,极大地改善了这一现状。

首先,游戏教学以其趣味性和挑战性有效激发了学生的学习兴趣。通过精心设计的游戏环节,图像识读过程变得生动有趣,学生在愉悦的氛围中主动学习,显著提升了学习积极性和课堂参与度。

其次,游戏教学在提升观察能力方面展现出独特优势。多样化的图像素材和游戏任务促使学生细致观察图像细节,如色彩、形状等特征,从而锻炼了敏锐的图像观察能力。

再者,游戏教学还注重培养学生的比较与辨别能力。通过“找不同”“分类游戏”等环节,学生在游戏中进行

图像对比与分析,提高了识别和解读图像信息的准确性。

此外,游戏教学在增强图像理解能力方面也发挥了重要作用。通过模拟真实图像识别场景,学生能够在游戏中深入理解图像的意义和价值,提升对美术作品的欣赏和分析能力。

最后,游戏教学促进了学生综合素质的全面发展。游戏中的合作、交流、竞争与分享过程,不仅提升了学生的团队协作能力、沟通能力和社交能力,还锻炼了他们的意志品质和问题解决能力。

三、图像识读目标下的游戏化教学策略

培养小学生图像识读素养的游戏化教学策略,主要采用课堂教学游戏,在让·皮亚杰的游戏的认知发展阶段理论^①中,小学阶段的儿童年龄大多为6-12岁,对应具体操作期和形式操作期,适合开展规则游戏、解构游戏和逻辑游戏。

(一) 课堂游戏设计原则

1. 坚持教学目标为导向

将学习目标融入游戏元素中,能够激发学生学习兴趣、提高学习积极性和效率的教学方法。坚持目标为导向,是确保游戏化教学有效实施的关键。游戏化教学策略应紧密围绕教学目标设计,确保游戏内容与图像识读素养的培养目标相一致。

2. 游戏设计富有趣味性

小学生具有活泼好动、好奇心强的特点,他们对新鲜事物充满探索欲。富有趣味性的游戏设计能够迅速吸引学生的注意力,激发他们的学习兴趣和动力,使他们更加主动地参与到美术学习中来。富有趣味性的游戏设计往往包含丰富的互动元素,如小组合作、竞争挑战等。这些互动环节能够促进学生之间的交流与合作,增强课堂的互动性和活跃度,使课堂氛围更加生动有趣。

3. 注重互动性体验

在美术教学中,可以引入互动和竞争的元素,增强学生与游戏环境的互动,让学生在参与游戏的过程中主动探索和学习。引导学生参与课堂互动交流,在游戏中通过与同学合作,共同完成任务,在合作中互相学习。也可以锻炼学生的人际交往能力,满足小学学段学生的社交需求。

4. 任务设计有层次性

小学生的认知能力存在个体差异,不同年龄段和学习背景的学生对知识的接受能力和理解能力各不相同。通过设置有层次的任务,可以确保每个学生都能在适合

自己的难度级别上进行学习，避免任务过于简单或过于复杂而导致学生参与度下降。根据学生的年龄和认知水平，设计不同难度层次的游戏任务，以满足不同学生的需求。

5. 建立有效反馈机制

通过反馈机制，教师可以及时了解学生在游戏化学习过程中的表现和进步，评估其是否达到既定的教学目标。有效反馈能够帮助教师调整教学策略，确保教学目标的实现。有效的反馈机制不仅来自教师，也可以是学生之间的相互评价和自我反思。这种双向或多向的反馈有助于学生认识自己的优点和不足，明确努力方向，促进其自我认知和自我提升。

（二）路径探索

1. 多感官游戏：图像的视像思维迁转

多感官游戏作为综合性教育工具，整合多样游戏类型与形式，旨在全面激活儿童感官体验，深化图像认知。它超越平面视觉，促使二维图像转化为融合个人经验与情感的三维认知，拉近学生与图像的心理距离。

在美术教育中，多感官游戏尤为有效。美术教材图像成为跨文化视觉艺术媒介，经转化融入视觉艺术、音乐、舞蹈、触觉材料等多领域学习。以《民间砖雕》为例，教师可以利用实物砖雕，让学生直观感受工艺质感，实现视觉与触觉的双重探索。在《小桥、流水、森林》教学中，教师可以融合听觉与视觉，通过自然音频激发想象，引导学生通过声音猜测画面，增强学习互动性与趣味性。同时，实物材料如树叶、鲜花的引入，通过嗅觉体验，丰富了图像学习的维度，构建了全面而深入的学习情境。这种多感官学习模式不仅丰富了图像教育的内容与形式，也显著提升了学生的参与度和理解深度。

2. 探索游戏：图像的画面内容解构

探索性游戏，亦称解谜游戏，其设计理念在于将儿童置于探索者与调查者的角色之中，通过精心构思的一系列简易活动，旨在激发儿童的探索欲与理解力。此类游戏不仅促进儿童对图像外在形式的探索与理解，更深层次地，它鼓励儿童成为自我内心世界的探索者与内省者，培养其内在的思考与感悟能力。

在美术教学的语境下，当面对陌生的艺术作品时，教师可巧妙地利用图像内蕴的线索与细节，构建解谜游戏，使学习过程转变为一场充满趣味与挑战的探索之旅。此过程中，儿童需在寻找答案的驱动下，细致观察、深入分析，从而有效锻炼其观察力与分析能力。尤为重要

的是，探索游戏的难度应依据学生的年龄特征及认知水平进行精准调控，既需避免难度过低导致儿童兴趣缺失，亦要防范难度过高使儿童望而生畏，丧失完成任务的信心与动力。

以人美版六年级上册《河南画像石》一课为例，教师可精选一幅富含叙事元素与深刻文化内涵的画像石图像作为探索对象，通过提供适度的线索与引导，启发学生主动探究图像背后的历史背景、故事情节、人物身份等深层含义。这一过程不仅加深了学生对传统艺术的理解与欣赏，更在潜移默化中培养了他们的探索精神与批判性思维能力。

3. 合理想象游戏：图像的画面重构

合理想象游戏也叫社会戏剧游戏，儿童偏爱走进幻想的世界，与假想的朋友一起游戏，扮演虚构的人物等。这类游戏强调把儿童看作一个具有社会性的学习者。在合理想象游戏中，教师可以用故事来激发学生合理的想象。在合理想象游戏的设计中可以结合拼图游戏。

4. 复演游戏：古今图像的对比映照

从人类学角度来看，复演游戏是让儿童有机会尝试图像中的社会角色，有机会从不同的文化视角进行体验。复演游戏的关键是当学生进入某个特定的角色时，要承担真实的任务。如在图像中撷取历史人物的一部分，去探索他们的活动。复演游戏的目的不是准确模仿图像中的人物，而是理解不同阶段的人们的生活方式并产生共鸣。

总结

本文探讨了图像识读素养在小学美术课堂中的重要性及其通过游戏化教学策略的培养路径。图像识读素养是美术学科核心素养的关键，有助于促进学生全面发展、激发学习兴趣和动力、培养创新思维与实践能力和促进文化理解和尊重。游戏化教学在培养图像识读素养方面具有显著优势，通过富有趣味性、层次性任务设计和有效反馈机制，能有效提升学生学习积极性和参与度，增强图像理解能力，促进综合素质发展。在未来的研究中，关于小学美术游戏化教学策略在图像识读素养培养中的应用，可以从跨学科融合、技术赋能等方面进行探讨。

注释

①让·皮亚杰的儿童认知发展阶段理论，认为儿童的认知能力随着年龄增长呈现一系列的阶段性变化。在

他的研究中将儿童的认知发展分为四个阶段，分别是感知运动期、前操作期、具体操作期和形式操作期。

参考文献

- [1] 沈昱. 游戏化教学在小学大单元美术课堂中的应用与影响研究[J]. 试题与研究, 2024, (03): 58-60.
- [2] 刘思蓉. 浅谈“双减”政策下的小学美术有效教学方法[J]. 家长, 2023, (26): 91-93.
- [3] 魏思东. 儿童艺术课堂教学可观察的评价策略——以人教版小学美术三年级《水墨游戏》一课为例[J]. 美术教育研究, 2023, (10): 180-182.
- [4] 齐皎. 小学美术教学中学生核心素养培育策略探究[J]. 基础教育论坛, 2024, (04): 110-112.
- [5] 朱寒慧. 美术教学中基于“图像识读”素养培养学生审美能力的研究[J]. 教育界, 2023, (16): 83-85.
- [6] 张思瑶. 美术学科核心素养下的岩彩教学在小学美术课堂中的应用[D]. 江西师范大学, 2023. DOI: 10.27178/d.cnki.gjxsu.2023.001792.
- [7] 玛丽·布里格斯·艾丽丝·汉森. 小学里的游戏化学习[M]. 北京: 教育科学出版社, 2012: 39-45.
- [8] 尚俊杰. 曲茜美. 游戏化教学法[M]. 北京: 高等教育出版社, 2019: 109-112.