



学前教育专业系列教材

学前儿童美术教育 与活动指导

第3版

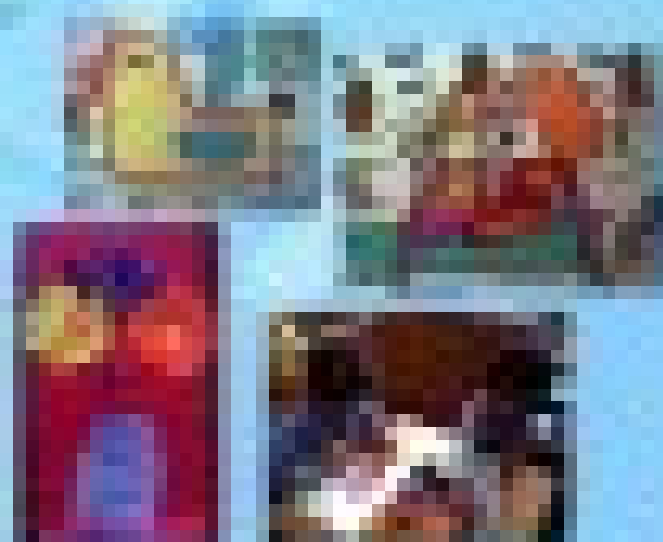
林琳 朱家雄 编著



华东师范大学出版社

学前儿童美术教育 与活动指导

编著 李 燕 王 颖





学前教育专业系列教材

学前儿童美术教育 与活动指导

第3版

林琳 朱家雄 编著



华东师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

学前儿童美术教育与活动指导/林琳,朱家雄编著.
—上海:华东师范大学出版社,2014.1
学前教育专业系列教材
ISBN 978-7-5675-1622-9

I. ①学… II. ①林…②朱… III. ①美术课—高等
学校—教材 IV. ①G613.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 007164 号

学前儿童美术教育与活动指导

编 著 林 琳 朱家雄
项目编辑 王瑞安
审读编辑 闫 慧
责任校对 赖芳斌
封面设计 高 山

出版发行 华东师范大学出版社
社 址 上海市中山北路 3663 号 邮编 200062
网 址 www.ecnupress.com.cn
电 话 021-60821666 行政传真 021-62572105
客服电话 021-62865537 门市(邮购)电话 021-62869887
地 址 上海市中山北路 3663 号华东师范大学校内先锋路口
网 店 <http://hdsdcbs.tmall.com>

印 刷 者 苏州工业园区美柯乐制版印务有限公司
开 本 787×1092 16 开
印 张 12.75
插 页 2
字 数 295 千字
版 次 2014 年 4 月第一版
印 次 2014 年 4 月第一次
书 号 ISBN 978-7-5675-1622-9/G·7129
定 价 28.00 元

出 版 人 朱杰人

(如发现本版图书有印订质量问题,请寄回本社客服中心调换或电话 021-62865537 联系)

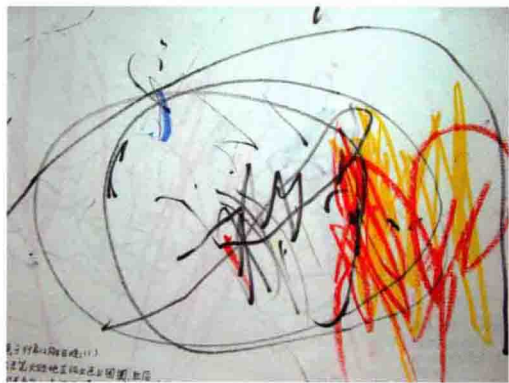


图 3-1

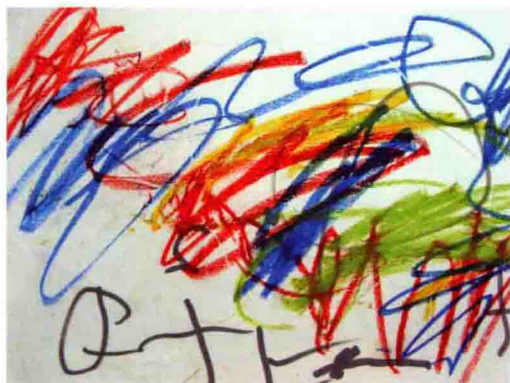


图 3-2

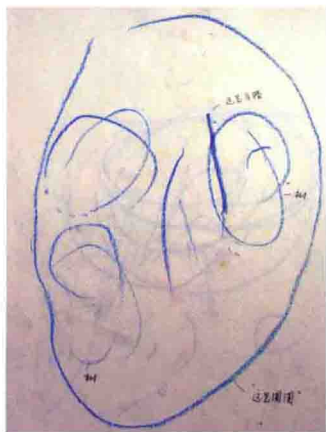


图 3-3

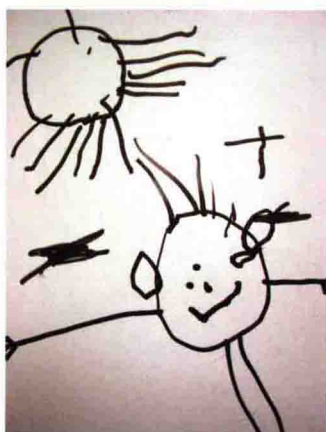


图 3-4



图 3-5



图 3-6



图 3-7



图 3-8



图 3-9



图 3-10



图 3-11



图 3-12



图 3-13



图 3-14



图 7-1



图 7-2



图 7-3



图 7-4



图 7-5



图 7-6



图 7-7



图 9-15



图 9-16



图 9-17



图 9-18

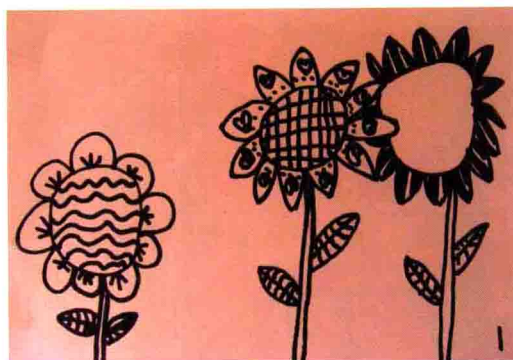


图 9-19-1



图 9-19-2



图 9-19-3

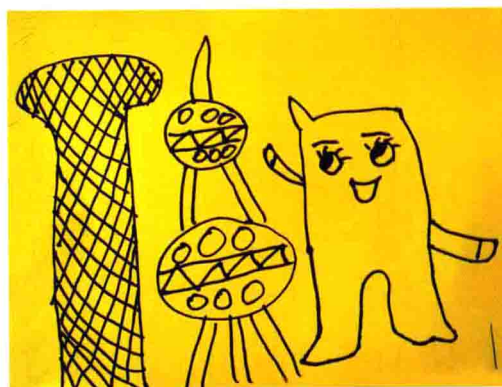


图 9-20-1



图 9-20-2

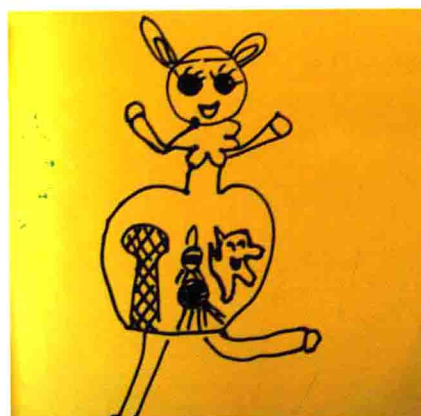


图 9-20-3

目 录

第一章 美术和儿童美术 / 1

第一节 美术 / 1

第二节 儿童美术 / 7

第三节 儿童美术与儿童心理 / 10

第二章 儿童美术的发展 / 15

第一节 儿童美术的发展过程 / 15

第二节 儿童美术的特征和表现方式 / 25

第三章 学前儿童美术能力发展阶段与特点 / 39

第一节 儿童绘画能力的发展 / 39

第二节 儿童手工制作能力的发展 / 48

第三节 儿童美术欣赏能力的发展 / 51

第四章 学前儿童美术教育的含义与发展 / 57

第一节 学前儿童美术教育的含义 / 57

第二节 学前儿童美术教育发展概述 / 61

第五章 学前儿童美术教育目的论 / 69

第一节 关于学前儿童美术教育目的的几种主要理论 / 69

第二节 学前儿童美术教育的功能与目的 / 74

第六章 学前儿童美术教育活动的目标和内容 / 77

第一节 学前儿童美术教育活动目标的取向及制定依据 / 77

第二节 学前儿童美术教育的目标体系 / 80

第三节 学前儿童美术教育内容 / 87

第七章 学前儿童美术教育的途径和方法 / 97

第一节 学前儿童美术教育的途径 / 97

第二节 学前儿童美术教学方法 / 103

第八章 学前儿童美术教育活动设计和实施 / 114

第一节 单一科目的美术教育活动 / 114

第二节 主题活动中的美术教育活动 / 123

第三节 区角活动中的美术教育活动 / 127

第九章 美术教育与其他教育的整合 / 132

第一节 美术教育与音乐教育的整合 / 133

第二节 美术教育与科学教育的整合 / 137

第三节 美术教育与语言教育的整合 / 141

第四节 美术教育与健康教育的整合 / 155

第五节 美术教育与社会教育的整合 / 159

第十章 学前儿童美术教育评价 / 166

第一节 学前儿童美术教育评价的目的和原则 / 166

第二节 学前儿童美术教育评价的内容和标准 / 167

第三节 学前儿童美术教育评价的设计举例 / 177

附录一 幼儿园美术活动设计案例 / 180

附录二 学前儿童美术教育课程教学(考试)大纲 / 184

参考文献 / 194

后记 / 196

第一章

美术和儿童美术

第一节 美 术

一、美术的起源和发展

美术是一种基本的人类行为,是人类用于获得想象形式、美化环境的基本方法。人类活动的最早的证据是用视觉形式记录的。人们创造和运用美术来表达感情、交流观念。

“美术”一词源于古罗马的拉丁文“art”,泛指各种工艺美术以及文学、戏剧、音乐等,广义的还包括拳术、魔术、医学等。在欧美拉丁语系国家,“art”既作“艺术”解,又有“美术”解。《中国美术名作鉴赏辞典》中这样写道:“中国美术博大精深、气象万千,其绘画、雕塑、工艺、书法篆刻、建筑等构成一个有机整体,这个体系有着与西方明显不同的艺术特点和审美价值。”

谈到美术,我们自然就会面对这样一个问题:什么是美?美一般是指“某一事物引起人们愉悦情感的一种属性”。汉字“美”是由“羊”和“大”所组成的,由此而延伸出其美的含义。各个时代或者民族对于美的定义是不同的,但都表示漂亮、好看的意思。美是具体事物的组成部分,是具体环境、现象、事情、行为、物体对人类的生存发展具有的特殊性能、正面意义和正价值,是人们在密切接触具体事物,受其刺激和影响产生了愉悦和满足的美好感觉后,从具体事物中分解和抽取出来的有别于丑的相对抽象事物或实体。美术作为艺术的一个分支,也称造型艺术、视觉艺术或空间艺术,是运用一定的物质材料和手段(如绘画用颜料、纸、布、绢;雕塑用木、石、泥、铜等),通过自己独特的艺术语言(线条、形体、色彩等)所塑造的静态的、在一定范围内展现的视觉形象来完成作品,表达作者对客观世界具体事物的情感 and 美化生活的一种艺术形式。

(一) 美术起源的理论

关于美术起源的问题,历代的哲学家、美学家和文艺理论家们从理论上进行了不懈的探索,产生了许多不同的体系,形成了种种不同的解释,其中影响较大的主要有以下几种:

1. 模仿说

这是一种关于美术起源问题的最古老的理论,是古希腊哲学家德谟克利特在他的《著作残著》中提出的。之后,亚里士多德认为:“艺术模仿的对象是实实在在的现实世界,艺术不仅反映

事物的外观形态,而且反映事物的内在规律和本质,艺术创造靠模仿能力,而模仿能力是人从孩提时就有的天性和本能。”而继古希腊哲学家后的达·芬奇、狄德罗、车尔尼雪夫斯基等人都不程度地继承和发展了这一学说。这种理论直到十九世纪末仍然具有极大的影响。观察一些古代洞穴中的壁画,我们可以清晰地看到,人类对自然环境的最初模仿是大部分原始美术创作的基本方法。

今天,用模仿说作为美术起源的动力的美学家已经不多了。但模仿说仍有一定的价值,它揭示了人类一种比较原始的心理倾向,这种倾向与美术是相通的。一方面,对客观事物的模仿也是一种对事物的把握方式,它使人从中看到自己的智慧和能力,从而引起人心理上的快乐和满足。另一方面,原始美术本身(如史前洞穴壁画上的动物轮廓)无疑是由模仿得来的,模仿即便不是动因,至少也是一种必不可少的手段。从我们今天所发现的原始美术作品中可以看出,模仿是大部分原始美术创作和制作的主要方法。而其他诸如表现和象征的方法也都是从模仿中发展演变而来的。

2. 游戏说

德国美学家席勒在《美育书简》中,通过对游戏与审美自由之间的比较研究,首先提出了美术起源于游戏的观点。席勒认为,审美发生的真正动力是以外观为目的的游戏冲动,它既是人的感性冲动与理性冲动的辩证统一,也是人类脱离动物界的标志。“野蛮人以什么来宣布他达到的人性呢?不论我们深入多么远,这种现象在摆脱了动物状态的奴役作用的一切民族中间总是一样的:对外观的喜悦,对装饰和游戏的爱好。”^①在《美育书简》的第27封信中,席勒还把游戏冲动视为一个从低级状态向高级形式发展进化的序列。

席勒的游戏说强调了游戏的冲动、审美自由和人性完善之间的重要联系,对于我们理解原始美术的审美发生具有重要价值。他的游戏论中关于动物过剩精力的发泄与游戏之间关系的论述,对于我们从生物学的角度探讨人的本能冲动和需要对美术发生的作用也有启发性。但是,从动物的游戏冲动,过剩精力的发泄,发展到人类喜爱外观装饰的审美自由的游戏冲动之间,仅凭游戏活动本身是不可能产生人类社会的美术的,它应另有动力和根源,那就是人类的劳动实践。发挥席勒游戏说的是英国学者斯宾塞,人们因此把游戏说称之为“席勒—斯宾塞理论”。斯宾塞像席勒一样,也认为游戏是过剩精力的发泄,它虽然没有什么直接的实用价值,但却有助于游戏者的器官联系而具有生物学上的意义。所以,游戏冲动也有益于个体和整个民族的生存。斯宾塞认为游戏在这一点上与艺术有同样的价值。在席勒和斯宾塞之后,仍有一些学者从游戏角度研究美术的发生。但研究的问题已集中到游戏的根源方面。如德国美学家卡尔·格罗斯就否认游戏是过剩精力发泄的观点。他从个体发生学的立场出发,认为幼小动物和儿童的游戏活动并不是以过剩精力为根本条件的,因为他们在筋疲力尽后只要稍加休息又可游戏起来。所以,他认为游戏的真正根源是儿童为了未来的生活需要而作的准备活动,它先于儿童未来的生活,而从美术发生的动力看,游戏也确实是一重要的因素,但把美术看成是脱离社会实践的绝对自由的娱乐性活动,且偏重从生物学的意义上来看待美术的起因,则过分强调了美术与功利的对立,有绝对

^① 席勒:《美育书简》第26封信,《古典文艺理论译丛》1963年第五辑。

化和片面性的弊病。

3. 巫术说

与游戏说不同,巫术说是在直接研究原始美术作品与原始宗教巫术活动之间关系的基础上提出来的,所以,在西方艺术起源的理论中,成为最有影响力的一种观点。巫术说的代表人物有泰勒、弗雷泽、雷纳克等。英国人类学家泰勒认为,“野蛮人的世界观就是给一切现象凭空加上无所不在的人格化的神灵任性作用。古代的野蛮人让这些幻想来塞满自己的住宅,周围的环境,广大的地面和天空。”^①他是用实用性来解释美术的起源,认为在原始人心目中,最初的美术具有极大的实用功利价值。按照这种理论,原始人所描绘的史前洞穴中虽然有许多在我们今天看来是美丽的动物形象,但他们当时却是出于一种与审美无关的动机,即巫术的动机。如这些壁画所处的位置之所以在洞穴最黑暗和难以接近的地方,是因为这些壁画不是为了欣赏而制作的,而是史前人类企图以巫术为手段来促使动物繁殖或保证狩猎成功的。还有一些动物身上画有或刻有被利器或棍棒刺中和打过的痕迹,这是因为原始部落有一种交感巫术的存在,原始人认为任何事物的形象与实际的该事物都有一种内在的联系,如果对事物的形象施加影响,实际上也就是对这个事物施加影响,在动物身上画上伤痕也就意味着他们在实际的狩猎中可以顺利地打到猎物。原始壁画中这些人为受伤的动物形象,是支持美术产生于巫术学说的有力证据。现存于澳洲等地的岩画也能证明这种巫术目的的存在。

巫术说对于我们理解原始美术发生的动力,以及它在当时历史条件下非审美的性质具有重大意义。但巫术论者把精神动机视为原始美术发生的唯一动力,忽略了隐藏在精神动机后面的动因,即人类的物质生产活动,因而也不能完满地解释原始美术发生的真正原因。

4. 表现说

这种学说认为美术起源于人类表现和交流情感的需要。情感表现是美术最主要的功能,也是美术发生的主要动因。持此理论的主要有英国诗人雪莱、俄国文学家托尔斯泰,还有欧美的一些现当代美学家。在这种学说看来,原始人所有的美术只有一个最主要的推动力,那就是他们通过各种美术来表达他们的情感,从而促成了美术的发生和发展。如托尔斯泰认为:“艺术起源于一个人为了要把自己体验过的感情传达给别人,于是在自己心里重新唤起这种感情,并用某种外在的标志表达出来。”这些外在标志就是用动作、线条、色彩、声音以及言词所表达的美术形象,通过这些美术形象的传达,使别人也能体验到同样的感情。这样,作者所体验到的感情感染了观众或听众,这就是美术活动。

如果说科学主要是与理性、认知相联系的话,美术就更多的是和感性、情感等联系在一起。表现和交流情感的确是美术的一个重要特征,因此表现情感也是推动美术发生和发展的重要心理动力。但是人类表达情感的方式是多样的,语言、情感都能表达情感,而且美术也不仅仅是表达情感的工具,因此这一学说并不能完全说明美术起源的全部原因。

关于美术起源的学说,无论是模仿说、游戏说、巫术说,还是表现说,可以帮助我们不同方面了解原始艺术的起源及其原因。作为美术的起源,与儿童的美术虽然有本质的不同,但它们在

^① 泰勒:转引自朱狄的《艺术的起源》,中国社会科学出版社1982年版,第131页。

发生动因及其表现形态方面却有不少相似之处,因此,了解人类美术的发生对我们正确地认识和理解儿童的美术活动具有借鉴作用。

(二) 美术的发展

与美术的起源相同,美术的发展与人类历史的发展是同步的。人类发展最重要的是生产力的发展。劳动是与人类生存最密切的活动,劳动使人的手、眼、脑协调发展,从而为美术活动提供了必要的生理基础。劳动离不开工具,制造工具的同时孕育了美术的造型活动。大约五万年前经“早期智人”加工过的石斧,可以说是最原始的劳动工具,也是最能体现原始审美意识的工艺美术品。这把石斧虽然抽象混沌,但却存在着生产工具的功能性和合乎实用要求的形式美感。就此,人们关于形式和功能关系的意识以及创造活动逐渐发展起来。创造活动的本身也给人们带来了各种愉悦,是从物质上升到精神的一种活动。

人类社会还处在原始社会时就产生了原始美术。当初,在强大的自然力面前感到自己软弱无力时,原始人便转向对外部力量的依赖和祈求,由此产生了原始的宗教。原始宗教利用了造型艺术特有的形象性,把造型艺术品作为祖先灵魂、神灵、动物灵魂的寓所和化身,成为祖先崇拜、灵魂崇拜、图腾崇拜的直接对象,为求种族兴旺、生活物品的丰饶富足或消灾灭祸而顶礼膜拜,于是美术品成为崇拜对象的替代物。

除了宗教崇拜以外,原始人为了记录重大事件、悼念亡灵、传递信息、抒发情感,也在艺术中找到了理想的表达形式。随着生产力的发展,人与人之间的交往越来越广泛,在尚未创造出文字的情况下,造型艺术,特别是绘画,便以其生动的形象性,成为人们交往的有效手段。它具有语言所没有的记录功能。象形文字就是从原始的图形记录中逐步演变发展而来的。

现已发现的人类最早的美术遗产中最重要的是旧石器时代晚期人类的一些装饰品,如我国现已发现的“山顶洞人”佩戴过的石珠、穿孔砾石、鹿牙、鱼骨、骨管等装饰品。原始人类还用赤铁矿做颜料,把装饰品染成红色。这些都足见原始人对美的追求和创造才能。到了新石器时代早期,居住在我国黄河流域的原始人类就有了绘画、雕塑等艺术品。那时人们的艺术活动和生产劳动有着密切联系,艺术兴趣表现在对物质产品的艺术加工上。最有代表性的是画在彩陶上的各种图案,其中最著名的就是西安半坡出土的鱼纹彩陶盆。

被认为是人类最早的美术遗产的还有欧洲发现的洞穴壁画和一些小型雕刻。最著名的两处是西班牙的阿尔塔米拉洞穴壁画和法国拉斯科洞穴壁画。前者洞穴内画有野牛、野猪、鹿、马等各种动物。这些动物虽然没有内在的联系,但它们的形态生动、画法简练,并已使用多种颜料。后一洞穴的岩壁上,画有许多野马、大牦牛、驯鹿、山羊等动物。此外,在法国比利牛斯山的罗尔特洞内发现的雕刻在碎骨片上正在渡河的鹿群,对鹿群过河的情景刻画得非常生动有趣。非洲原始民族雕刻艺术中最为著名的是小雕像和面具木雕。其创作和用途也都与宗教信仰有联系,这是人类原始艺术的一大特征。

人类社会进入奴隶制社会(约公元前 7000 年—前 1000 年)以后,影响着美术发展的是各个时期的先进技术和生产,“青铜时代”就在这时铸就了。冶铜术的发展促成了中国古代铜器在工艺上的卓越成就。无论东西方,雕塑、绘画、建筑都在历史上留下了辉煌的痕迹,如米洛的维纳斯、

克里特早期的彩陶、罗马的庞贝古城遗迹等都已达到了较高的艺术水平。

职业画家、雕刻家、工艺师等职业的出现,使美术得到了更快的发展。在西方,有宫廷画家、宗教画师;在中国,除了有宫廷画家,还有大量的画工、画师和手工艺师,他们都创造了大量的优秀美术作品。中国绘画史上的人物画家中有画《女史箴图》的顾恺之、画《清明上河图》的张择端;山水画家则有画《万壑松风图》的巨然,画《富春山居图》的黄公望;花鸟画家有黄筌、徐熙、崔白等;元代以后的文人画,强调画家所具有的文学修养,在中国美术史上也形成了一个庞大的分支。值得一提的还有从汉魏发展并兴盛起来的石窟艺术,以敦煌莫高窟为最盛,虽然题材以宗教居多,但也在不同程度反映了时代与现实,显示了画者丰富的想象力和创造力。

经历了中世纪黑暗窒息期的欧洲资产阶级革命时期的美术,形成了现实主义的高潮。文艺复兴运动在追随希腊精神中,显示出人文主义思想的崭新面貌。代表人物当首推达·芬奇,他不但是美术家,而且在数学、物理学、工程学和人体解剖学等方面也颇有造诣,代表作《蒙娜丽莎》更是令世人瞩目。雕塑巨匠米开朗基罗的雕塑和壁画,虽多取自宗教题材,但都发展了裸体艺术造型的宏伟气魄,《大卫》等雕塑至今仍是美术学院学生学习素描的精彩典范。

17世纪欧洲出现了伦勃朗、委拉斯贵支、鲁本斯等古典油画大师。法国路易时代,巴洛克艺术日趋浮华。18世纪的洛可可艺术大行其道,样式日趋靡丽。法国大革命前夕,进步的美术家又一次追随希腊、罗马的英雄主义遗风,形成了新古典艺术。当人类社会进入19世纪资产阶级革命后期,以德拉克罗瓦为代表的美术家竭力反对古典样式的拘谨和无生气,又产生了浪漫主义艺术,其油画《自由引导人民》和吕德的雕刻《马赛曲》都是杰出的浪漫主义作品。巴黎公社美术委员会主席库尔贝是写实主义艺术的倡导者。批判现实主义在东欧受到了普遍的影响,在俄罗斯就产生了列宾、苏里科夫等大画家。与此同时,法国的巴比松画派以其自然主义风景画遍及整个欧洲。19世纪末,印象派绘画受近代科学的启示,充分发挥了油画的技术优势,出现了前所未有的盛况。20世纪的艺术更是达到了一个新的顶峰,产生了五彩缤纷的现代艺术流派。

二、美术的本质

所谓本质,是指事物的根本性质,以及此事物与彼事物的内在联系。美术的本质就是指美术这一事物的根本性质,以及美术与其他诸如政治、经济、哲学、宗教、文学等的内在联系。

(一) 美术具有社会本质

美术来源于社会,美术能全面地反映社会生活。美术家对于题材、表现对象与表现手法的选择并不能规定美术的本质,但他们的任何选择都是在某个方面、以某种方式反映社会生活。美术不仅可以反映社会的经济关系、生产关系和阶级关系,也可以反映处在一定社会生活中的人们的政治观点、法律观点、道德观念、宗教观念、哲学思想和文艺思想,以及人们的各种梦想、幻想、情感、情绪、愿望、审美趣味和审美理想,等等。可以说,人类社会生活的一切方面,都在美术的视野之内,都可以成为美术的表现领域与对象。这一点是美术的根本社会性质。

（二）美术具有认识本质

所谓美术是社会生活的反映,实际上就是对社会生活、对世界的一种认识。而所谓美术作品是“社会生活在人类头脑中反映的产物”,就是人类对社会生活或对世界的一种认识的物化形态。从认识论的角度看,美术是对世界的一种能动的认识,而不是被动、机械的反映。所以不仅关系到感性,同时也关系到理性。正是在理性认识中积极的形象思维活动,才使美术能动地反映个别事物的表象,并通过个别的属性特征表现一般的属性特征,从而创造出一个新的视觉形象。

从根源上看,美术以及一切文学艺术都不是超然于现实而与社会生活隔绝的,都是客观现实世界的反映,是人对于现实的社会生活的一种认识。美术这种精神现象是对客观现实世界的一种特殊的反映形式或认识形式。美术作为一种精神生产活动,只能以客观世界为基础,从现实的社会生活出发,在获得了对生活的独特的审美认识后才能进行创作和表现。或者说,美术认识世界、反映社会生活的方式,是运用视觉形象进行创作性想象活动,认识的重点是事物的特征、个性和美,以高度概括的、具体可感的视觉形式和形象揭示事物的本质和普遍性。

（三）美术具有审美本质

美术既反映现实美,又能创造艺术美。所谓现实美,是指现实中各种事物的美。现实美可以分为自然美与社会美两大类。自然美是指自然界中存在的美,即自然事物的美;社会美是指人类社会关系中的美,即社会事物的美。现实的社会生活是丰富多彩的,美术正是以现实生活为源泉而创造的。现实美是美术创作的主要根据,而反映现实美则是美术创作的主要目的之一。艺术美,是指艺术作品的美,是由创作主体按照一定的审美目标、审美实践要求和审美认识的指引,根据美的规则所创造的一种综合美。

美术作品的美即艺术美,是美术家根据美的现实而创造出来的美。美术作为“艺术生产”,是一种自由的精神生产、审美创造,因而审美也是它的本质特征之一。

三、美术的特征

作为艺术的一大门类,美术具有同其他艺术形式不同的特征,概括起来主要有以下几个基本特征:

（一）视觉形象性

形象性可以说是各艺术门类共同的特征。没有形象,就没有艺术,失掉形象性这一基本特征的作品,不能称作艺术作品。但是,美术较之文学、音乐等其他文艺形式,其形象性又有着自己显著的特点,表现得更为突出和直接,即形象的直观性、确定性和可视性。文学作品中的形象是不能凭感官直接把握的,需要通过语言的中介,经过读者的联想与想象才能得以实现;音乐虽可以直接作用于人们的听觉,但其创造的形象却不够明晰和确定,仍然需要通过声音的中介,引起听众的联想与想象。美术则不同,绘画、雕刻等作品中的艺术形象是视觉形象,在空间中有着确定的、明晰的形式,可以直接为欣赏者的眼睛所把握。所以,视觉形象性是美术的基本特征和根本特点。各种类型的美术作品都体现为具体可视的、占有一定空间形式的实体。美术创作的目标