

# 初探幼儿园红色文化背景下绘画活动与VR技术的结合

李晓芬

(江西省南昌市西湖区保育院 江西 南昌 330002)

**[摘要]** 从红色文化精神的本质上来说,红色文化精神是承载我国中华民族的优秀文化的有效载体,也是保证我国人民能够在今后的发展当中拥有更强的发展动力和拼搏精神的支持。因此,基于幼儿园红色文化背景下的绘画活动则更为重要,提出将其与VR技术相结合也十分关键,本文便对此展开分析,试析几点有效的结合思路。

**[关键词]** 幼儿园;红色文化背景;绘画活动;VR技术

## 0 引言

为了进一步的贯彻主席所提出的新时代中国特色社会主义思想、全面落实十九大精神,在幼儿园的绘画活动当中也要有效的依托于红色文化背景来展开活动。而提出将绘画活动与VR技术进行有效的结合,则能为红色文化背景下的绘画活动的有效开展做出更多的积极帮助,对此,便更加需要幼儿园教师引起相应的关注与重视。

### 1 幼儿园红色文化背景下绘画活动与VR技术的结合意义

在当前时期社会的不断进步与发展进程当中,幼儿教育事业的有效性成为社会各界所重点关注的问题,而幼儿园的绘画活动则更是关键,是帮助幼儿形成各方面能力、促进幼儿成长的有效教学活动之一。基于红色文化背景下的绘画活动提出了选用VR技术来展开活动,对于给幼儿提供更为高效的绘画活动质量则有着极大的帮助,其结合意义主要体现在以下方面。将VR技术结合于红色文化背景下的绘画活动能够改善幼儿注意力不集中的现象,使得幼儿积极的参与到绘画活动当中。在红色文化背景下的绘画活动当中,经常会出现幼儿注意力不集中的现象,出现这样现象的主要原因是因为幼儿的年龄较小,难以集中精神专注的做某一事情。而在结合于VR技术展开绘画活动后,能够让幼儿在虚拟的环境中与绘画活动内容进行有效的互动,既解决了传统绘画活动当中互动性、沉浸性不强的问题,帮助学生掌握相应的绘画技能,还能在体验式的教育当中得到思想的升华。因此,对于幼儿园红色文化背景下绘画活动与VR技术的有效结合还需幼儿教师加强重视,以便能够达到更为理想的活动效果。

### 2 幼儿园红色文化背景下绘画活动与VR技术的结合思路

#### 2.1 引导幼儿发挥美术创意,增强幼儿绘画创作信心

幼儿的想象力极为丰富,在绘画当中也是毫无拘束性的,这也便是幼儿园绘画活动的一大特点。因此,在红色文化背景下展开绘画活动,则更需要幼儿教师通过运用VR技术来展开绘画活动,以便于引导幼儿发挥出美术创意,保证幼儿能够通过有效的活动模式当中逐步增强其绘画创作的信心。幼儿在绘画活动当中极易出现一些天马行空的想法,从而在绘画时能够创作出更多极具创造性的作品。因此,在结合于VR技术展开绘画活动时,教师便要合理的运用VR技术来促使学生发散思维和想象。例如,在实际的绘画活动当中,教师可以引导学生运用VR技术观看一段大柏地战役的背景介绍视频,使幼儿在硝烟弥漫的战争场景,连绵不

断的枪炮声感受到革命胜利果实来之不易。而在引导幼儿运用VR技术展开绘画活动后,教师便可以引导幼儿将自己内心的情感表达于绘画当中,可以单独进行绘画创作,也可以以小组为单位进行合作创作,以便于进一步达到理想的绘画活动效果。而在此绘画活动当中,幼儿在通过VR技术进行过心灵上的感悟后,自然而然的也便能够轻松的展开创作,发挥出天马行空的想象力来展开绘画活动。

#### 2.2 激发幼儿的审美体验,强化幼儿的美术创作能力

在展开红色文化背景下的幼儿绘画活动时,为了进一步发挥出VR技术的有效性,使得幼儿在绘画活动当中既能感悟到红色文化精神的价值、又能提升自己的绘画技能,幼儿教师要对活动的具体方案加强设计,通过合理的将VR技术的特点和优势发挥出来,以便于达到上述活动效果。例如,在红色文化背景下的绘画活动当中,幼儿教师可以以引导幼儿运用VR技术欣赏画家沈尧伊的红色文化作品《革命理想高于天》,这则美术作品有着极高的鉴赏价值,通过对此美术作品进行鉴赏有着极大的鉴赏意义,从而能够带给幼儿身临其境的观看体验,以便于进一步增强幼儿的审美体验。而在教师领幼儿进行观看之后,幼儿自然而然的也便会对于长征精神产生无限的崇拜与向往,从而也想要将自己的想法表达出来,而幼儿教师便可以引导幼儿展开绘画活动,通过审美体验能够帮助幼儿产生更多的绘画兴趣来展开绘画活动。在此绘画过程当中,幼儿既能提升自己的审美能力,又能增强幼儿的美术创作能力,使得幼儿能够在有效的红色文化背景下的绘画活动当中得到更多的绘画技能值知识,从而为幼儿的健康成长带来更多有力的支持与帮助。

### 3 结束语

综上所述,在幼儿园红色文化背景下的绘画活动与VR技术相结合有着非常重要的作用,而如何合理的运用好VR技术的诸多特点来开展绘画活动则还需幼儿教师进行合理的规划,以便于最大程度的保证红色文化背景下的绘画活动的有效性,为幼儿传承红色精神、健康成长带来更多有力的支持与帮助作用。

### 参考文献

- [1]周娜.VR,给艺术创意以无边无限[N].中国艺术报,2016-05-23(S01).
- [2]张水生.浅析虚拟现实时代下的数字艺术创作工具[J].艺术科技,2016,29(07):417.