

小学美术课程与信息技术的整合研究

李壮

河北省唐山市乐亭县新寨镇三村小学

摘要：文章探讨了小学美术课程与信息技术的整合策略及其评价，利用信息技术创设美术教学情境、引入数字绘画软件、开展网络资源搜索与分享、进行美术作品展示与评价、设计跨学科实践活动以及利用信息技术进行远程教学与交流等多种方式，提升学生的学习兴趣 and 创造力，增强教学效果与互动性，同时培养学生的自主学习和合作能力。这些策略的实施不仅丰富了美术教学手段，还提高了学生的艺术素养和创新能力，为小学美术教育注入了新的活力。

关键词：小学美术；信息技术；教学评价

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6261.2024.08.232

引言

随着信息技术的快速发展，其与各学科教学的融合已成为教育改革的必然趋势。小学美术课程作为培养学生审美能力和创造力的重要途径，与信息技术的结合将为学生带来更广阔的学习空间和更丰富的学习体验。文章通过详细论述小学美术课程与信息技术的整合策略，在探索如何更有效地利用信息技术提升美术教学的质量，激发学生的学习兴趣 and 创造力，培养学生的自主学习和合作能力。

一、小学美术课程与信息技术的整合策略

（一）利用信息技术创设美术教学情境

教师能够运用如投影仪、电脑等数字媒体技术，呈现与教学主题密切相关的图像、影片及声音文件，在讲解“自然景色”课题时，运用影视材料展现自然之美，使学生如临其境，感受自然之美，以此点燃学生创作自然作品的热情，运用VR或AR技术，为学生打造一个沉浸式美术学习环境，借助这些高科技手段，学生仿佛置身于一个数字艺术空间，能够近距离欣赏各类美术作品，并进行亲密互动。这类创新的教学方法，不仅能吸引学生的注意力，还能让学生在互动讨论的过程中，更加深入地理解到艺术的价值内涵，教师团队可以运用电子工具打造一个线上的绘画作品创意空间，在该虚拟世界，学生们得以运用多样的数位绘图工具展现创造力，彼此交流彼此的艺术创作，执行该措施，学生不仅能够锻炼自身的绘画技能，还能在与同学的交流过程中不断增进艺术欣赏和创作能力，借助信息技术手段，学生可通过网络投票系统挑选心仪的艺术创作，或于互联网讨论区上，针对特定艺术话题进行深度讨论^[1]。

以人教版美术六年级上册《点的集合》为例，教师可以利用投影仪展示各种自然和生活中的点元素，诸如豹子皮纹、星空星点，引导学生洞察这些点的位置分布

与组合，领略点的审美情趣及节奏感，教师指引学生踏入模拟的美术馆，欣赏用点构成的经典艺术作品，学生们借助虚拟现实技术，得以与之作亲近体验，直接感受点在创作中的独特价值。教师可以在网络上的艺术创作平台为学生提供多样化的绘图工具，引导学生以点为核心自由发挥创作绘画作品，同时鼓励学生之间相互展示并与同伴进行创新交流，参与此类动手实践的教学活动，学生们不仅学会了局部的表现技巧，而且在互动讨论和实践创作中，提升了自身的审美鉴赏能力和创造思维，该教学方法彻底彰显了聚焦学习主体的教育理念，使学生在贴近实际或模拟环境中积极寻求与构建知识结构，实现了绘画教学与IT技术的天然结合。

（二）引入数字绘画软件辅助教学

在实施阶段，教师挑选适宜的电子绘图软件，比如普遍采用的图像处理软件、绘图软件等，这些工具提供了多样的绘图元素和颜色设置，使得学生能够尽情展现其创造力，教师需详细讲解软件使用流程，包括选择画笔工具、颜色调整、图层操作等多个方面，帮助学生快速理解，在课堂教学期间，教师应依照教学资料，安排相应的画画作业。在教授“动物”这一课题时，允许学生使用数字绘图软件，设计喜欢的动物形象，教师可以通过网络共享学生的作品，使学生间互评与深入讨论，以此点燃学生学习兴趣，并提升学生的参与度，教师能借助电子绘图设备的便捷性，实行个性化辅导，针对学生们各自的学习需求和能力水平，教师们能够提供精确的指导，帮助学生在绘画过程中解决各类困难。教师能够激励学生们借助应用程序展开自主编写，借此培育其创造性思维和艺术表现力，教师应当指导学生有效利用网络这一工具，深入挖掘并借鉴那些卓越的绘画佳作，此举将极大地拓展学生在艺术领域的视野^[2]。

以人教版美术六年级上册《远去的路》为例,借助绘图软件进行教学能显著提升教学成果,利用某些绘图工具中的三维展示效果,学生可以更形象地把握“近物大、远物小”的视觉认知规则,通过简单地改变观测位置和视距调整的设置,学生便能迅速描绘出有着强烈三维效果和深远深度感知的道路图像,借助拥有完备色彩集合与细致绘图功能的绘图应用程序,学生们能够精致地刻画路面的质地、周围的自然景色以及天空景象的色度转变,进而让绘画作品变得栩栩如生、几可乱真。借助分层绘制技术,学生得以分别绘制道路、树木、建筑物等元素,不仅便于后续的调整修正,还锻炼了学生的空间思维能力,在教育教学中,教师利用互联网媒介展示学生作品,以此激励学生互评与深入讨论,这种互动方式不仅能够唤起学生的学习积极性和参与感,还能在评估环节中培养学生鉴赏他人艺术创作的技能,从而提升个人的审美评价技能,教师能够依据学生的创作活动与反馈实施个别指导,协助学生在画画途中克服难题,从而有效提高绘画能力与艺术表达能力。

(三) 开展基于网络的美术学习资源搜索与分享

教师应教授学生有效利用搜索工具,用来查找美术方面的参考信息,推荐学生浏览一些专业美术资料平台,例如“中国美术馆官网”和“艺术中国”,这些网站拥有大量的艺术学习资料,帮助学生学术成就提高,教师们还能够教授学生一些高效率搜索技巧和检索词,帮助更准确地获取必要的美术资料,教师指导学生组成小组,共同研讨,分别负责独到的美术研究主题或艺术创作研究。各团队须运用网络资源,汇聚与议题相符的图片、视频、文件等资料,编绘成综合性展示材料或展示稿,于课堂时间内进行展示和交流,此举不仅有助于增强学生搜集和整合信息的本领,同时还能增强学生在言语交流及团队配合方面的能力,老师们应当激励学生们借助社交媒体平台或在线教育资源,与同龄人分享个人的绘画作品及创作心得,借助网络媒介进行艺术界的思维火花和技能交流,学生能吸收前辈的美术见解和经验积累,从而对自己的美术水平产生显著提升^[3]。

以人教版小学六年级美术《线与造型》为例,教师能够指导学生运用互联网资料进行深度探究及探求新知识,教师指导学生运用在线搜索设备,探寻与“线条与造型”主题相关的美术素材,介绍权威的美术类网站及艺术教学网站,我国美术博物馆官网内的美术作品数据库等,供学生检索历代艺术工作者如何运用线条进行艺术创作的方法。教授搜索艺术资料的检索词和方法,帮助学生快速确定优良艺术资源,教师可指导学生组成小

组开展合作研究,各个小组接受特定的研究主题,如研究“线条元素于不同文化背景的艺术中应用的差异与相似”“线条表达情感的途径”等,团队成员运用网络信息资源,搜集图片、视频和书籍资料,经过深入研究和分类归纳,制作出集声画一体的展示文档或投影片,在课堂时间内进行展示和互动。

(四) 运用信息技术进行美术作品展示与评价

教师可以通过数字投影仪或电子显示板,对学生的绘画作品进行清晰展示的展示出来,此举能让每位学生均能清晰地看到优秀作品,同时令其在感到惊喜之中认识到自身作品的价值,在展示阶段,教师能够指导学生观察并分析美术作品,进而增强学生的审美评价能力以及批判性思维能力,教师可通过线上途径,比如学校网站或者教育软件,定期展示学生绘画作品,以便更多人观赏到学生们的创作成果。此举既能激发学生更踊跃地参与创作活动,又有助于父母更好地掌握学生的学业发展,从而增进家校之间的互动与合作,在评估范畴,信息技术同样拓展了众多可能性,教师可通过在线评价系统,实现学生、监护人以及同僚间的作品互评交流,利用多元化的评价方式,能够更加全面地展现美术方面的技能创新能力和技巧,网络评分系统能够快速整理并深入研究反馈信息,协助教师精准掌握学生的学习状况变化和重要难题,为接下来的授课过程提供稳固的数据支持^[4]。

以人教版小学六年级美术《漂浮的画》为例,在实际教学过程中,通过数字投影仪将每位学生的作品逐一展示在全班面前,在展示阶段,教师指导学生审视美术作品中的颜色组合、质感不同和构图技巧,以此培育学生的审美鉴赏能力和艺术鉴赏理念,教员可以将学生的优秀作品通过校内网络平台或教学应用系统进行展览,让众多校内校外的人员有可能性观赏此类充满创新力和想象的绘画作品。教师可通过线上评价系统,倡议学生、监护人以及同事一同参与评估环节,这种多角度的评价手法能更周全地揭示学生在艺术方面的技能,同时也为学生打造了一个相互学习、交流互动的环境。

(五) 设计跨学科的综合实践活动

教师应关注于课堂教学的综合融合、实际操作与创新成长,并可围绕美术课程,挑选与之一脉相承的主题,如历史学科、地理学科、科学学科等领域,作为教学活动的核心,借助丰富的文化内涵,指导学生经网络途径和图书资源查找相关资料,随后利用绘画方法,创作一幅呈现文化遗产的绘画作品,教师能够运用诸如互动教学系统、网络互助工具等信息技术方法,以支持教学工

作的实施。凭借这些工具,学生们能够更加方便收集信息、交流、共享科研成果,利用在线协作工具进行小组讨论,共同设计活动方案和分工,提高团队协作效率。在实践环节中,教师应鼓励学生发挥想象力和创造力,结合美术技能和跨学科知识,形成具有个性的艺术作品^[5]。

以人教版小学六年级美术《废旧物的“新生命”》为例,教师能够组织安排一场融合不同领域的“环保主题玩偶创作赛”,融合自然科学和环境科学两个领域的知识,令学生意识到垃圾对自然环境的破坏作用,并领悟资源的循环利用的重要性,引导学生们借助历史和地理的视角,深入探究各地域的文化传统中玩偶制作的传统习俗和特色文化,从而激发学生艺术创作的热情和灵感。在开展的过程中,学生们需动用科技辅助工具,比如在线查找工具、互动教学系统,来搜集关于废物再利用的创新实例以及玩具造型设计的有关资讯,借助在线合作系统,学生群体可以结成小组,就设计方案进行深入研究,各尽其责,合作完成布制玩具的创新想法与制作步骤,这个实践不仅磨砺了学生们的团队协作能力,还激励学生将美术技能与绿色观念、历史与文化知识等多学科知识融合紧密结合。借助科技手段,比如通过记录创作经历、整理数字作品集以及网络展览等手段,不仅保存了创作历程,同时也使更广泛的观众得以观赏学生的艺术成品,这进而增强了学生的自豪感和自信心。

二、小学美术课程与信息技术的整合评价

(一) 提升学生学习兴趣和创造力

信息技术让绘画教学更形生动,通过多媒体展示、网络信息及互动设备等先进教学手段,使得绘画课堂焕然一新,极大地激发学生们的探究兴趣和学习动力,课堂上运用电子绘图软件,令学生们亲眼目睹绘画步骤,提升学生的参与感和实际操作兴趣,信息技术赋予了学生广阔的创意空间,利用计算机绘图工具,儿童能够充分释放想象力,创作出别开生面的绘画创作。这样的实际操作经验不仅增强学生的实操能力,还充分激发学生的创新思维和艺术才华,融合信息技术与美术教学,显著促进了学生相互间的沟通与交流 and 团队合作,让学生能够便捷呈现个人作品,分享创作体验,互动过程中,学生的艺术素质和创新思维得以不断增进。

(二) 增强教学效果和互动性

信息技术为美术教学提供了丰富多样的教学资源,诸如高清图片、授课视频和交流工具等,这些材料以形象直观的方式展示了绘画理论知识和技法,帮助学生更加轻松地领悟和熟练运用,借助数字媒介呈现艺术精品,学生们能够细致挖掘内涵,提升审美评价能力,数字化

工具让师生互动更加频繁,以往以教师为中心的美术教学方式,学生们多处于被动学习状态。借助信息技术手段,学生可以通过电子设备进行实时互动,进行网络提问、参与辩论,同时发布个人创作,这种方式让求知过程变得更有吸引力,同时让教师群体能够把握学生的学习动态和意见,进而优化教学计划,提升教育成效,信息技术为学生开辟了额外动手与创意的天地,借助数字绘图工具、三维建模工具等工具,学生们在电脑上挥洒创意,并有效锻炼了学生的实际实践技能与创新思维。

(三) 培养学生自主学习和合作能力

信息技术的引入极大地丰富了学生的学习资源,学生们得以在网络信息的海量资源,依照个人兴趣与需求,寻找并选取适宜的绘画学习素材,这一过程不仅提高信息查找与挑选能力,而且为自主学习的途径打下了稳固的基础,依托科技手段构建的学习系统,学生得以通过各类网络课程、艺术教育网络平台等渠道,实现随时随地的自我提升,这种学习的灵活性与自主性,使得学生能够依据个人空闲时间和学习步伐,个性化制定学习方案,从而有效提升了自我激励的学习技能。众多在线教育网站推出了多样化的绘画教程和辅导,学生们可以根据个人兴趣挑选所学主题,并通过在线测试与评价系统来评估自己的学习成绩。

结语

小学美术课程与信息技术的整合为美术教学带来了革命性的变化。通过巧妙地运用信息技术,不仅能够提升学生的学习兴趣和创造力,还能增强教学效果和互动性,同时培养学生自主学习和合作能力。如何更深入地挖掘信息技术与美术教学的结合点,仍需我们不断探索和实践。未来将继续致力于优化整合策略,为小学生提供更优质、更有趣的美术学习环境。

参考文献

- [1] 黄军韩. 小学信息技术与美术跨学科融合教学的思考[J]. 亚太教育, 2022, (08): 112-114.
- [2] 刘飞. 陕南地区信息技术与小学美术课程整合研究[J]. 美术教育研究, 2018, (22): 130+132.
- [3] 何春华. 小学美术“设计·应用”课程与信息技术整合的实践[J]. 美术教育研究, 2018, (09): 126-127.
- [4] 吴清东. 信息技术与小学美术课程整合的策略研究[J]. 中国高新区, 2018, (09): 115.
- [5] 蔡琰, 高守铁. 谈信息技术与小学美术课程的整合[J]. 延边教育学院学报, 2007, (04): 87-88.