

项目化学习在小学美术教学中的应用

窦文宁

新疆巴楚县新城小学

摘要：《义务教育艺术课程标准（2022年版）》提出，学生需掌握运用工具和材料创作平面、立体或动态表现形式的美术作品的的能力。项目化学习将学生置于真实情境，让学生通过完成各种学习任务深化对知识的理解，对技能的掌握，与新课标要求相契合。本文首先阐述了项目化学习在小学美术教学中的应用价值，然后介绍了美术教学中项目化学习的应用要点，最后从综合考量，提炼项目主题、任务驱动，锻炼实践能力、作品展示，强化指导评价几方面入手，制定了项目化学习在小学美术教学中的应用路径。

关键词：项目化学习；小学美术；教学策略

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2025.08.239

引言

新课标教育背景下，教师不仅要为学生讲授知识，传授技能，还要关注学生的核心素养，使学生能具备运用所学知识解决实际问题的能力。项目化学习以学生为中心，尊重学生主体地位，以项目任务为载体，让学生的学习始终围绕着项目进行，以实践教学为手段，辅以问题驱动可改变学生被动学习状态，锻炼学生自主学习能力和合作探究能力等。项目化学习凭借独特的教学优势而被广泛应用于学科教学中，对项目化学习在小学美术教学中的应用情况展开深入探究，有利于进一步提高教学效率。

一、项目化学习在小学美术教学中的应用价值

项目化学习起源于杜威的“做中学”教育理论，其认为学习不仅是知识的传递过程，更是探索和创造的过程，而实践活动则是促进学生理解和内化知识的关键路径。以问题为导向、自主探究与合作学习、跨学科整合等均为项目化学习的核心特征表现，将其应用于美术教学不仅能激发学生学习兴趣，还能在主动探究的过程中促进学生的深度学习。另外，项目化学习多以小组合作学习的方式展开，学生边交流讨论边实践，共同完成学习任务，对于培养学生合作意识，提升学生协作能力也能起到积极作用，故被视作培养学生核心素养的有力手段^[1]。

二、美术教学中项目化学习的应用要点

（一）选题设计

项目化学习成效如何受多种因素影响，选题设计便是其中之一。若要确保选题设计的科学合理性，教师首先应从学生年龄特点和兴趣爱好出发，选择能轻易引起学生兴趣的项目题材，方能使学生积极参与到项目实践中。其次，选题设计须以美术课程为根本，适当融入其他学科内容，拓宽选题设计范畴，同时应兼顾学科知识的传授与创意发展。最后，选题设计应具有较好的适应性，能融入不同教学方式和艺术表达方式等，方能给学生带来丰富的学习体验。

（二）学生参与

教师和学生共同构成了教学活动的主体，教师是教的主体，学生是学的主体，传统教学模式下学生主体定位经常被忽略，导致学习趋于表面。项目化学习强调以学生为核心，一应教学活动均应围绕着学生展开，确保所有学生都能参与其中，并有所收获和成长。故开展项目化学习活动时，教师需根据项目主题为学生创设学习情境，为学生提供表达个人观点、思考艺术创作的空间，让学生切实意识到自身在学习活动中的主体地位，积极参与其中。

（三）实践操作

实践操作是项目化学习的重要组成部分，教师会根据项目主题、教学目标、学生学情等为学生设计各种项目任务，确保项目任务符合学生认知特点和学习需求。相较于其他教学法下的实践活动，项目化学习的实践操作涉及的范围更广，其不仅包含对特定艺术材料和技法的使用，还包括对艺术元素和原理的实际运用，而各种数字化技术的广泛应用，为项目化学习实践操作提供了更多可能性。很多教师在实施项目化学习时会链接信息科技、音乐等不同学科内容，以提升实践操作环节的丰富性和趣味性，这也是项目化学习整体教学实效高的原因之一^[2]。

（四）展示分享

展示分享是项目化学习中的后期环节，在该环节学生不仅可以展示自己的学习成果，还能与教师、同学分享艺术创作心得体会，增强学习成就感。展示分享的形式多种多样，不再局限于以往的面对面展示分享，还能在互联网技术的支持下扩大展示途径，使学生的学习成果能得到更多人的关注。因此，很多学校会定期组织校内艺术展览主题活动、座谈会等活动，此举不仅能丰富学生的校园生活，还能让学生更深层次地理解、欣赏艺术。有些教师则会在社交平台上开通个人账号，不定期上传教学视频和优秀的学生作品，账号下可能有来自各个行业、各个年龄段的人评论学生的作品，其中不乏美术专

业的教师或学生，给学生作品提出宝贵意见，有助于学生提升美术创作水平。

三、项目化学习在小学美术教学中的应用路径

（一）综合考量，提炼项目主题

教学离不开教材，规划实施项目化学习前教师应深入剖析教材内容，了解每个单元具体的教学内容，与其他学科之间是否存在关联，以及与本学科其他学段知识之间有无承接关系等。剖析教材的过程中还应深入分析新课标要求，通常情况下贴近教材内容的主题往往能更好地体现新课标要求。学生的认知特点、兴趣爱好等也应纳入考量范畴，贴近学生认知和兴趣的主题能更好地调动学生学习内驱力。另外，学生学情也是关键因素之一，教师应基于学生学情分析学生学习需求，制定符合学生学习需求的项目主题，再对该主题下的学习任务进行细致的划分^[3]。

例如，教师执教小学三年级美术课程时，为提升学生学习成效采取了项目化学习法，在确定项目主题时先分析了教材内容，然后评估了学生实际学习状况，总结学生擅长或存在短板的地方，又剖析了新课标对小学美术教学的要求，最终将目光聚焦在人教版《迷人的动画片》上。本课是教材最后一课，为拓展学生认知而设计的动画片欣赏课，教材提供动画片图片、动画片制作方法、过程图片等教学资源，为开展项目化学习奠定了基础。且学生普遍喜爱看动画片，以此作为项目主题能确保学生参与度，需要用到的手机、平板电脑也是家庭必备设备，进一步保障了项目化实践任务能顺利推进。故教师将项目主题定位为“探索《迷人的动画片》感受动画艺术魅力”。

（二）围绕主题，创设教学情境

确定项目主题后，教师可通过应用情境教学法为学生创设趣味情境、问题情境以及生活情境等多种教学情境，趣味情境可以用来进行课程导入，激发学生参与项目化学习的热情；问题情境可以用来调动学生思维运转，或引导学生发现问题、分析问题、解决问题；生活情境则能拉近知识和学生之间的关系，便于学生结合生活经验解决实际问题。教学中创设何种教学情境需要视实际情况而定，且创设情境的方式也应呈现出多元化特征，以便给学生带来不同的学习体验，如生成式人工智能技术、VR技术等均可用于创设情境。

例如，围绕《迷人的动画片》开展的项目化学习中，教师先通过多媒体设施为学生播放了《米老鼠》《阿凡提》《猪八戒吃西瓜》《熊出没》《中华小子》等不同时期、不同题材的动画片片段，学生注意力瞬间被吸引。教师在生成式人工智能技术的辅助下，设计出本项目化学习活动的课前导学单，从中提炼问题创设问题情境，

教师：“谁知道动画片是怎么动起来的？这些动画片之间有什么不同之处？你们更喜欢哪部动画片？为什么？”上述问题中，学生更喜欢哪部动画片是最容易回答的问题，教师可以先让学生从此处入手，然后分析为什么喜欢相关动画片。生1：“我喜欢《熊出没》，因为里面的动画人物都很可爱，情节也很搞笑”生2：“我喜欢《中华小子》，里面的少年武功高强，配合默契，我从小就有一个武侠梦，经常想象自己能飞、能打。”学生热情高涨时教师追问：“同学们想不想自己创作一部简短的动画片？”学生纷纷高呼：“想！”教师在本课教学目标“欣赏动画片，了解动画片的制作过程”基础上，融入“定格动画”，让学生用定格动画拍摄动画片。

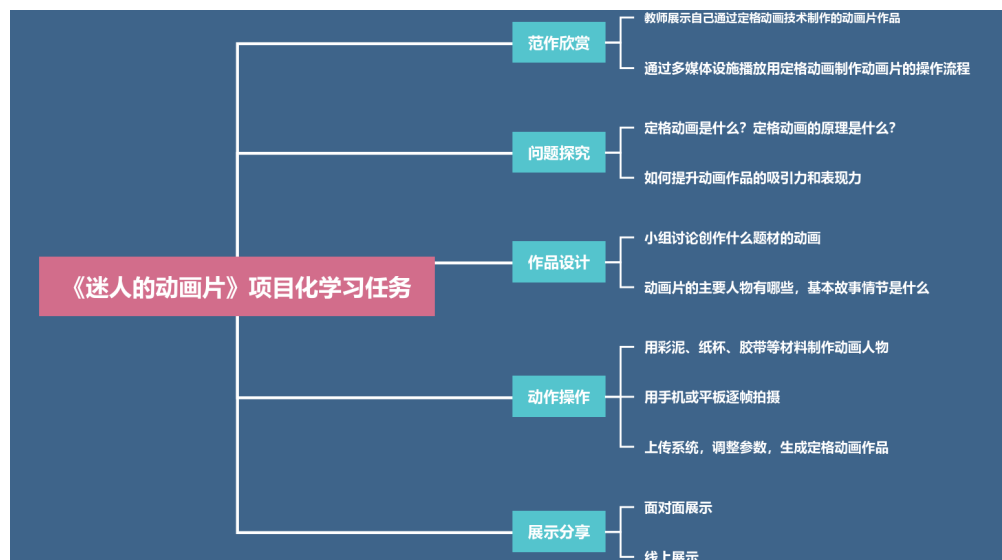
（三）优化设计，规划学习活动

项目活动设计是开展后续实践活动的前提，设计项目活动时除了要契合于整个项目主题外，还要考虑到学生认知水平、教学目标等要素。为了确保后续实践活动得以顺利推进，教师还可以根据项目活动制作微课课件、思维导图等，提前发送到班级群，学生下载观看可了解基本的活动内容，以及学生应达到的学习目标等。另外，项目化学习通常以小组合作学习的方式展开，教师可借助智能学习系统全面分析学生数据，将学生按照能力水平差异或能力互补的方式分成多个小组，共同完成实践任务^[4]。

例如，“探索《迷人的动画片》感受动画艺术魅力”项目中，教师应用了定格动画技术来指导学生制作动画片，让学生体会信息技术功能的强大。为了使学生能对本项目任务形成初步认知，教师将绘制好的思维导图（见图1）发送到班级群。学生将重点放在“问题探究”“作业设计”“动作制作”几个学习任务上，先通过互联网搜索或其他方式了解定格动画，知晓其基本原理才能更好地用该技术创作动画作品。课堂上，教师让学生按照分组情况围坐在一起，商讨动画剧情、动画人物形象等内容，并用玩具和黏土制作成品，制作过程中可适当对剧情、配色等方面加以调整。同时，还要做好分工，确认哪名学生负责制作哪个动画角色，哪名学生负责写剧情，哪名学生负责拍摄和后期制作等，以便能有条不紊地完成各个学习任务。

（四）任务驱动，锻炼实践能力

美术是一门理论与实践相结合的课程，学生实践能力如何直接决定着其美术水平。处于项目化学习模式下，教师需要引导学生完成各种学习任务，在此过程中不断提升自身实践能力，并尝试进行创新。小组合作完成实践任务时，各小组成员应认真聆听他人发言，积极表达自己的想法，相互配合，若存在难以解决的问题，应及时求助教师。



例如, 小组 A 经过商讨决定以《猫和老鼠》动画片为原型进行改编, 动画主人公形象不变, 依然是老鼠、猫、狗、人。该小组学生分工明确, 每人认领一个角色用黏土捏出形状, 然后用彩纸和其他装饰物进行装扮, 提升美观度。小组组长负责拍摄图画, 小组成员负责挪动相应的道具和模型, 很快便完成了逐帧拍摄任务。但当学生将画面上传系统进行生成时发现, 部分画面衔接度不高, 甚至出现“出画”的问题, 即使重新拍摄也没能解决。学生在百度网页输入“定格动画动作不连贯如何解决”这一问题, 根据系统给出的信息重新审视已有画面, 发现前一个镜头结束动作与后一个镜头的起始动作不一致, 调整后解决了该问题。其他小组也通过自身努力或在教师指导下完成了创作。

(五) 作品展示, 强化指导评价

项目化学习进入尾声后, 各小组需要依次展示自己的作品, 并经过评选选出最佳作品。作品展示主要可以分为线上、线下两部分进行, 先让学生进行线下展示,

由教师、学生共同评选, 再将选出的作品通过社交平台上传。教学评价方面应摒弃以往教师单向评价学生的评价方式, 而是要构建起教师评价 + 学生自评 + 生生自评的评价体系, 避免因教师主观臆断或对学生关注不够造成的评价不公平情况^[5]。

例如, 教师组织学生展示本组作品, 展示过程中可适当用语言描述, 增加大家对动画片内容的了解, 展示结束后再用简短的语言讲述创作灵感和亮点。各组展示过程中教师应密切关注讲解员的表现, 评估整个作品水平, 并向学生介绍评价方式、评价重点以及具体事项, 详见表 1, 最终由教师整合所有评价信息, 从中选出最优作品。将最优作品发送到网络平台, 关注“评论区”的声音, 结合教师自身对学生的了解, 锁定本次项目化学习中每名学生在哪些方面存在问题, 帮助学生纠正问题, 并引导学生形成良好的审美意识、创作思维, 为后续学习打下坚实的基础。

表 1 教学评价方式

评价方式	评价重点	具体实施方法
过程性评价	学生的参与度、合作情况、问题解决能力	记录学生在项目中的表现和进步
终结性评价	作品的艺术性、创意性、完成度	自我评价、同伴互评和教师反馈
实施与创作	学生动手创作, 教师给予反馈与技术支持	观察学生表现, 及时给予建议
创新性评价	关注学生作品中的独特创意与表达	鼓励学生大胆尝试创新, 提出想法

结语

综上所述, 项目化学习不仅能帮助学生构建完整的知识架构, 还能通过各种项目任务链接理论与实践, 为学生提供运用所学知识解决问题的机会, 这对于提升学生核心素养具有重要意义。若要充分发挥项目化学习的教学优势, 教师应明确项目化学习的实施要点, 结合新课标要求、教学内容、教学目标、学生学情等要素明确项目主题, 设计项目任务和驱动性问题, 引导学生完成整个项目学习。

参考文献

[1] 王欣童. 核心素养背景下小学美术跨学科项目化学习策略——以汉字文化学习为例 [J]. 三角洲, 2025, (04): 209-211.

[2] 林洁茜. 小学美术项目化学习的设计与应用——以“用闽南文化点亮家园”项目活动为例 [J]. 华夏教师, 2024, (31): 53-55.

[3] 胡庄. 基于创意实践的小学美术项目化学习的实践研究——以《包的世界》为例 [J]. 中国民族博览, 2024, (08): 210-212.

[4] 陈慧. 借助项目探究发展核心素养——以小学美术项目化学习《爱护家园》为例 [J]. 福建基础教育研究, 2024, (03): 110-111+126.

[5] 徐贤, 金立成. 指向文化理解的小学美术项目化学习的案例研究——以“皮影戏文明乘车行”为例 [J]. 小学教学研究, 2024, (06): 23-24.