

# 虚拟现实技术走进小学美术课堂几点思考

麦伟莲

(茂名市电白区第九小学 广东 茂名 525400)

**[摘要]**教师要适当的改变教学方式,在美术课堂上为学生创设情境,模拟三维空间,以此来提高学生学习的兴趣。教师不仅要吸引学生的学习兴趣,还要适当的活跃课堂气氛,调动学生学习的积极性,将虚拟现实技术融入小学美术课堂中,培养他们自主学习的能力,本文,笔者就虚拟现实技术走进小学美术课堂的几点思考展开了深刻的讨论。

**[关键词]**虚拟现实技术;小学美术课堂;思考

**[DOI]** 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.05.540

虚拟现实技术是VR的缩写,指在教学中教师有意识或者无意识的引入一些场景,在这种场景下,更加有利于学生消化这些美术知识。在美术课堂上,为了达到一定的教学目的,教师为学生引入一些可以加深学生印象的场景,突破了传统的教学模式,可以吸引学生的兴趣,有利于学生的学习。

## 一、虚拟现实技术的教育功能

虚拟现实技术也就是我们常说的VR,利用多媒体技术,仿真技术和传感技术,打造一个三维空间,不仅可以增强学生的视觉体验,体验到逼真的教学环境,还可以增强学生的听觉体验,感知美术元素。这样可以发挥出美术课程教学的优势,不断进行美术课堂教学有效性的提高和教学氛围的优化,让学生享受美术的世界,能让学生被美术熏陶,思想得到升华。教师要将虚拟现实技术融入小学美术课堂中,激发学生的学习兴趣,你可以让学生真实的体验VR眼镜下的美术作品,激发学生的艺术素养,同时还可以借助多媒体技术进行教学,将美术作品呈现在多媒体上,供学生欣赏,

## 二、虚拟现实技术走进小学美术课堂的策略

### 1. 打造多媒体情境,激发学生学习兴趣

教师要根据不同的教学目标,来使用不同的教学方法,随机应变,在必要的情况下,尽量多使用多媒体教学,将虚拟现实技术融入小学美术课堂中,这样可以吸引学生的兴趣,让学生认真听讲。教师在使用多媒体教学的时候,可以在这些PPT当中穿插一些与教学内容有关的小视频,以此来吸引学生的兴趣,他们这个年级的学生,大多也都喜欢看视频,在观看视频的过程中,学生也可以学习到这节课的内容。

例如,讲到“三年级上册《缤纷的色彩乐园》这一课”,教师可以使用多媒体等设备放一些例图,让学生用色彩记录下自己的色彩感受,教师借助多媒体的话,学生能够认真的聆听或者观看,能够在美术课堂上学习到更多的知识。信息技术手段在美术教学中的运用,丰富了学生的艺术体验,教师也可以让学生自己在不同时间观察同一幅作品,让学生对美术作品的艺术价值有更加全面的认识和体验。

因为,使用多媒体播放微课,能够吸引学生的兴趣,如果使用传统的教学方法,学生的学习效率不会得到提升。教师在讲课时,可以使用微课,把学生带入到情境当中,融入美术课堂当中,认真的听课。如果教师给学生导入情境的话,更容易学生进行理解,而不是死记硬背,使他们在课堂上就可以消化掉这些美术知识,可以减轻他们课下的负担,提高他们的学习效率。

### 2. 创设小组活动情境,调动学生美术思维

教师可以对班里的学生进行合理的分组,每个小组4名学生,让学生以小组合作的形式学习,教师减少讲课的时间,将更多时间留给学生自己。小组内积极性高的学生带动其他学生进行学习,能够减轻教师的负担,也能够使学生学习到更多的知识,提高他们的学习效率,提高美术教学的有效性。他们在进行动手操作的时候,可能也会遇到难题,这个时候就需要教师为他们进行讲解,教师指导他们,可以加深学生的印象。

例如,讲到三年级美术“我们的音乐会”这一课时,在美术课堂上,不同旋律的音乐会引发我们不同的感受,教师可以

让学生以小组合作的形式将听音乐的感受画出来,这样能够吸引学生的兴趣。学生不喜欢那些枯燥无聊的教学方式,教师让他们自己动手操作,能够激发起他们的欲望,让他们完全的融入课堂中,感觉到自己是课堂上的一分子,这样教学的成效会更高,学生会产生较大兴趣,更加积极的进行学习,这对教学的有效性有极大促进作用。

所以,让班级里的学生分为若干个小组进行讨论,能够大大提高他们学习的效率,使他们在有限的时间内,获得更多的知识量,但是教师一定要合理的分组。学生可能会害怕教师而不敢向教师请教,这样非常不利于学生的学习,但是如果以这种分组的形式的话,他们可以进行小组学习,在这种情境下,小组内的成员可以共同进步。

### 3. 鼓励式教学情境,调动学生积极性

在美术课堂上,教师要鼓励学生积极的发言,鼓励学生自主学习,可以让学生感受到学习的快乐,他们也会在课堂上争相表现自己,被鼓励的学生,会更加拥有自信,还没被鼓励到的学生,他们会努力学习表现自己,直至教师表扬他们。教师在授课的过程中,要为他们灌输“你们是最棒的”的思想,如果学生在课堂上回答错问题,教师也不要批评他们,不要打击他们的自信心,使他们不敢在课堂上表现自己,甚至是不喜欢上这门课。

例如,教师在美术课堂上要和学生多进行一些互动,美术不同于其他学科,不适用传统的那种教学模式,教师要根据不同的情景,对学生进行不同的教学模式,学生也能够在课堂上积极的学习。他们在回答的过程中,教师要鼓励他们,让他们勇于回答问题,不要怕回答错了,因为错误并不可怕,敢于回答问题就是最棒的。

上述例子,他们在课堂上回答问题会得到教师的鼓励,会增加他们的积极性,在课堂上勇于发言,拥有活跃的思维能力,也不用怕回答错问题会得到教师的批评。为了得到教师的奖励,他们在课堂上会争相发言,从而拥有活跃的思维,能够学以致用,也会喜欢上美术课,他们在回答问题的过程中,能够消化课本上的内容,扩展思维,而且他们的大脑也是时刻运转的,随时都在接受新的知识。

## 三、结语

当今时代,是一个信息技术化的时代,随着信息技术的迅速发展,在美术课堂上,教师也要合理的运用信息技术为学生创设情境,来激发学生学习的兴趣。教师为学生创设了情境之后,可以减轻学生的学习负担,学生也会因此而喜欢上美术这门学科了,他们也不会觉得美术还是枯燥乏味,甚至还会很有趣,他们在学习美术的时候可以了解到实际生活中的一些美术知识。

## 参考文献

- [1]高倩.VR视域下的小学美术教学资源开发新转向[J].教育现代化,2020,(45):14-17.
- [2]苏爱凤.虚拟现实技术在小学美术教学中的融合[J].华夏教师,2019,(09):41.
- [3]迟春英.利用虚拟现实技术对培养小学生绘画能力的实践探究[J].新教育,2017,(16):54-55.