

北京市朝阳区惠新里幼儿园“十一五”市级课题成果

计算机辅助 幼儿美术教学

徐立芬 主编 魏明丽 副主编

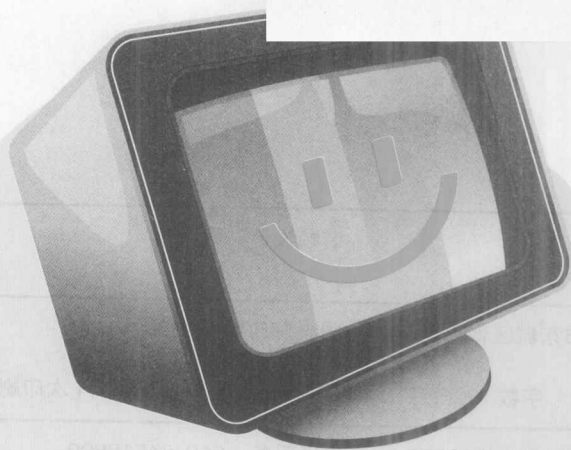


化学工业出版社

附赠超值
CAI 课件光盘

北京市朝阳区惠新里幼儿园“十一五”市级课题成果

计算机辅助 幼儿美术教学



化学工业出版社

·北京·

图书在版编目 (CIP) 数据

计算机辅助幼儿美术教学/徐立芬主编. —北京: 化学工业出版社, 2010.4

ISBN 978-7-122-07809-4

I . 计… II . 徐… III . 美术课 — 多媒体 — 计算机
辅助教学 — 软件工具 — 学前教育 IV . G613.6

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 031740 号

责任编辑: 李 丽
责任校对: 吴 静

装帧设计: 尹琳琳

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 装: 化学工业出版社印刷厂

720mm×1000mm 1/16 印张 12 字数 180 千字 2010 年 5 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 36.00 元

版权所有 违者必究



编写人员名单

主 编 徐立芬

副 主 编 魏明丽

编写人员 徐立芬 魏明丽 白 蓝 张卫苹

刘 洁 彭 燕 李 雪 李晓楠

管文静 申春梅 李 洋 闫赛楠

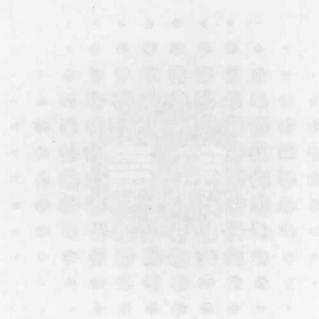
崔 莹 吴梦溪 刘 洋

前言

2007年,北京市惠新里幼儿园申报立项了北京教育网络和信息中心“十一五”课题“运用信息技术与学科整合”子课题“运用现代信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习”。在研究与实践中,经历了学习、探索、实践、反思与经验总结的研究过程。课题研究使幼儿园整体工作有了新的发展,教师们的教育、教学水平有了新的稳步的提高。课题研究过程也为今后的许多工作提供可借鉴的宝贵经验。

在实践的过程中,始终把握着“遵循幼儿学习特点和学习规律”这一重要原则,开展各种研究与实践活动。课题研究总结的经验是:第一,美术活动开始,运用信息技术创设动画情景式、游戏情景问题式、欣赏猜想式,激发幼儿参与美术活动及主动学习的兴趣;第二,教师抓住美术活动重点,运用信息技术创设问题情景,为幼儿想象创造空间,发挥幼儿想象与再创造的能力,教师归纳与提升,幼儿猜想方法与结果,再运用信息技术演示出来,突破美术活动的难点,在此过程中促进幼儿主动学习;第三,美术活动的评价,运用相机或录像方式进行。评价活动应从以下三方面捕捉幼儿作品,即1.捕捉与其他幼儿不一样的幼儿绘画作品,这些作品是由能力强的幼儿画出的,这些幼儿在绘画的过程中,已经学会主动学习,因而,要在全体幼儿面前表扬他们、彰显他们。2.捕捉幼儿绘画画面,需要改进进而延伸到第二天区域中幼儿的作品,这些作品是由能力中等的幼儿画出的,这些幼儿要学会在绘画作品中,找到自己的不足,学会建立绘画努力的方向。3.捕捉绘画活动有突出进步幼儿的作品。这些作品是能力稍弱的幼儿画出的,教师需要让这些幼儿建立绘画的自信,体验成功的快乐,再次激发他们参与绘画活动的兴趣。

通过课题研究,教师们的教育观念有了更新。重要的是,幼儿自身发展



有明显突出的变化。研究发现，信息技术在美术活动中显示出其强大的优势，解决了许多美术教学中不易解决的问题。信息技术与美术活动的整合，激发了幼儿参与美术活动、主动学习的兴趣，发挥了幼儿的自主性、能动性和创造性，促进了幼儿主动学习。

本书汇集了教师们在研究过程中，总结出来的活动教案、活动案例、论文。希望为教师们开展美术活动有所借鉴。

编者

2009年10月

目录



第一部分 课题研究

1

研究背景	2
课题研究方法	3
课题研究遵循的原则	3
理论依据	3
研究过程	4
研究结果	17



第二部分 活动教案

19

托班活动 20

小兔吃青草	20
公鸡吹喇叭	21
一袋糖	22
小雨伞	23
豆宝宝长大了	24
火车开啦	26
美丽的蝴蝶	27

小鱼吹泡泡	28
大苹果	29
花围巾	30
美丽的气球	31
圣诞礼物	32
小兔变暖和了	34

小班活动 35

神奇的笔	35
吹泡泡	36
好吃的水果	38
高高兴兴上幼儿园	39

笔娃娃的舞蹈	40
小鸽子	41
漂亮的小鱼	42
关住灰太狼	43

大树妈妈换新衣	44
给小猫铺路	46
秋天的树叶	47
爆竹	48
糖葫芦	49
剪面条	50
小房子	51
柳树	52
小魔术	53
衣服	55
种小树	56
可爱的小鸡	57

中班活动 72

美丽的彩虹	72
小鸡飞上天	73
制作“菊花”	75
四瓣花	76
叶子	77
小兔子	78
帆船	79
小兔子	80
变色蜗牛	82
树叶	83
圆的联想	84
动物	85
中国京剧脸谱	86
树叶	88
美丽的雪花	89
漂亮的冬装	90
长颈鹿	91

大班活动 111

人参娃娃	111
自制蒙古包	113
我们的船	114

手掌树	58
草地上的花	60
煎荷包蛋	61
小小种子快长大	62
香甜的比萨饼	63
小刺猬背果果	65
礼花	66
下花雨啦	67
小蝌蚪找妈妈	68
夏天的绿伞	69
美丽的蝴蝶	71

我的妈妈	92
树、房子、人	93
神仙鱼公主	94
燕鱼的一家	95
一瓶盛开的鲜花	97
捉迷藏	98
海底世界	99
瓢虫舞会	100
戴帽子的孩子	102
小青蛙	103
瓢虫	104
美丽的蝴蝶	105
节日的礼花	106
漂亮的毛毛虫	107
漂亮的花手绢	108
美丽的风筝	110

大熊猫	115
汽车设计师	116



第三部分 活动案例

119

小鱼吹泡泡	120	学画“小青蛙”	134
漂亮的手剪花	121	“小刺猬”背果果	136
中国京剧脸谱	123	绘画“七星瓢虫”	137
关住灰太狼	124	下花雨啦	138
给小猫铺路	126	学习“遮挡关系”的 绘画方法	140
一瓶盛开的鲜花	127	“小青蛙”捉迷藏	142
绘画“手掌树”	128	美丽的彩虹	143
绘画活动	130	小蝌蚪找妈妈	144
煎“荷包蛋”	131		
捉迷藏	133		



第四部分 论文

147

整合现代信息技术与美术活动，促进幼儿主动学习	148
浅谈如何利用多媒体现代信息技术，促进幼儿在美术 活动中主动学习	154
在绘画活动中运用现代信息技术促进幼儿学习主动性	157
运用现代信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习	162
运用信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习	169
现代信息技术在幼儿绘画活动评析中的应用	177

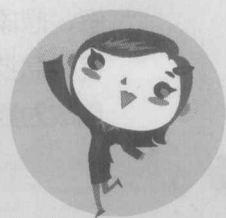
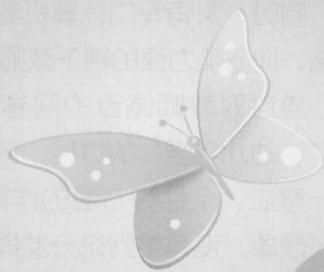


主要参考文献

182

第一部分

课题研究





研究背景

随着21世纪的到来,以计算机和互联网为代表的现代信息技术,以惊人的速度改变着人们的生存、学习方式。运用计算机辅助教学(CAI)的多样性、多变性,能刺激幼儿感觉器官,有利于激发幼儿的学习兴趣、求知欲,使幼儿产生认识的需要,从而激发幼儿学习的动机,使幼儿爱学,想学,进而达到主动学习的目的。

通过学习“纲要”更加认识到,引导幼儿积极主动学习,才能获得有益于幼儿发展的素质基础。调动幼儿兴趣,才能促进幼儿主动探索和积极的活动。信息技术与学科活动整合是教育信息化的组成部分,是实施素质教育的有效途径,是教师教学和幼儿学习的共同需要,是促进幼儿全面发展的重要手段。现代信息技术以其生动的形象画面和声、光、色、动画等表现手段,能更有效地激发幼儿学习的兴趣,调动幼儿学习积极性,促进幼儿主动学习。

幼儿的心理与生理特点决定了幼儿园的活动应采取形象直观的教育方式。这是由于采取直观的教育方式能使幼儿在活动中很投入、很用心、兴趣高,能使幼儿主动参与到活动中,从而促进幼儿主动地学习。

笔者所在幼儿园具备了实施《运用信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习》课题的研究条件,为适应教育形势的变化,加强现代化信息技术条件的建设,幼儿园投入大量资金,为每个班都安装了电视机、投影仪、电脑等,音体室配备音响一体的信息设备。在软件上幼儿园有网络平台、资料库,同时,又有专门计算机教师指导教师掌握信息化技术,还有一支思想素质高、业务能力强的精干教师队伍,具备研究此课题的基础。

通过对教师调查的问卷,发现在美术活动开展中,更多体现是教师“教”、幼儿“学”的过程,没有发挥出通过美术活动真正体现幼儿认知、情感、意志、个性等方面的作用。幼儿的形象思维、创造性思维,幼儿的理解、想象,没有得到充分发挥,整体呈现出幼儿学习被动的状态。如何将现代信息技术与美术活动整合,更好地促进幼儿主动学习,发挥美术活动的作用成为我们课题研究需要解决的问题。



课题研究方法

1. 调查法。从教师实际工作出发,充分了解教师实际工作中的困惑,通过教、科、研提高教育教学整体水平,达到教、科、研的目的。

2. 行动研究法。研究主体是笔者所在幼儿园的教师,研究内容与幼儿园的实际工作相结合,研究问题有直接针对性,而且能很快运用到实际工作中,从而达到现代信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习的目的。



课题研究遵循的原则

1. 积极性原则。运用现代信息技术引发、激励幼儿参与美术活动的兴趣,使幼儿积极地投入美术活动,经过努力,自己的能力得到满足和充分发挥,建立自信,使幼儿对美术活动产生稳定持久的兴趣和主动的态度。

2. 情景激励的原则。好奇是幼儿心理的一大特点,活动中教师利用这一特点,运用现代信息技术创设情景,激励幼儿主动去观察、想象,创造性表现物象,丰富幼儿创造的空间。

3. 直观显示的原则。运用现代信息技术创设问题情景,运用已有的经验鼓励幼儿大胆想象,教师提升幼儿猜想的经验与方法,然后运用现代信息技术直观地演示出来,突破活动的难点。



理论依据

1. 皮亚杰的儿童认知发展理论强调、重视幼儿的主动学习过程,儿童的发展是其认知结构主动建构的过程,而同时通过自己的主动活动来探索和认

识现实世界。教师的任务就是促进幼儿主动学习。环境在幼儿的发展过程中起重要的作用，而同时发展则是主体与客体相互作用的结果。从某种意义上看，作为客体的环境引导、决定着儿童的发展。

2.《幼儿园教育指导纲要》指出，幼儿园应为幼儿提供健康、丰富的生活和活动环境，满足他们多方面的发展需要，使他们在快乐的童年生活中获得有益于身心发展的经验。幼儿园应尊重幼儿的人格和权利，尊重幼儿的身心发展规律和学习特点……

《幼儿园教育指导纲要》中处处表现出“以幼儿发展为本”的理念，强调尊重幼儿的自主性，要求我们要从幼儿的发展规律中了解“学”，在引导、支持幼儿发展当中把握“教”。我们的教育要在认知冲突的发生时刻来激发幼儿的内在动力，唤醒幼儿的主体意识。

3.幼儿教育、心理学指出，幼儿注意特点为，幼儿无意注意占主导地位，同时，在成人的组织和引导下有意注意正在逐步形成和发展。

4.何克抗先生理论观点为，信息技术与学科整合的实质，就是改变传统“以教师为中心”的教学结构，形成一种全新的、新型的结构。这种新型的结构，我们把它称为“主导-主体”相结合的教学结构。



研究过程

(一) 概念的界定

1.信息技术：是运用以数字技术为依托的多媒体技术和互联网技术，来呈现、传递、加工和处理信息的技术。

2.整合：运用系统科学的方法，将两种或两种以上属于不同范畴但是有关联的事物，通过动态组合的方式融合为一个整体的理论与实践。

3.信息技术与美术活动整合：运用科学系统的基本原理，将信息技术既作意识又作内容的工具、方法和手段融于美术活动之中的理论与实践。

4.主动学习：不待外力推动，使幼儿按照自己的意向进行的学习。



（二）课题调查表

信息技术与美术活动整合促进幼儿主动学习调查如表1-1所示。

表1-1 美术作品评价调查

[illegible]

续表

内容	构图				造型				色彩				创意			
	一级	二级	三级	四级	一级	二级	三级	四级	一级	二级	三级	四级	一级	二级	三级	四级
内容	一级, 作品与主题相关, 想象丰富	二级, 作品中大部分内容与主题相关, 想象较丰富	三级, 作品中少部分内容与主题相关, 想象一般	四级, 作品以模仿为主, 无想象	一级, 造型有新意, 并能准确展示主题, 形象生动	二级, 造型有一些新意, 并能展示主题, 形象较生动	三级, 造型一般, 展示主题一般, 模仿多	四级, 造型无新意, 展示主题不够完整	一级, 能根据主题内容使用颜色。颜色突出主题内容。色彩鲜明、丰富、协调。能均匀的涂色	二级, 作品中大部分颜色能突出主题内容, 色彩较鲜明、丰富、协调。能较均匀的涂色	三级, 作品中部分颜色能突出主题内容, 色彩不太鲜明、丰富、协调。色彩涂的不够均匀	四级, 作品中部分颜色不能突出主题内容, 色彩不鲜明、丰富、协调。不能均匀涂色	一级, 能理解主题, 想象丰富, 作品完整	二级, 能理解主题, 想象较丰富, 作品中有一部分是自己的想象	三级, 能理解部分主题, 作品更多体现模仿	四级, 不能理解主题, 作品完全模仿
等级	一	二	三	四	一	二	三	四	一	二	三	四	一	二	三	四
姓名																

调查教师: _____ 时间: _____

注: 请教师前测使用“√”, 后测使用“√”, 人数统计前测、后测进行达标统计记录。



(三) 研究阶段

1. 运用新的教育理念, 指导实践活动。大家都知道, 实践活动的开展离不开理论的指导。正确的理论观念才能促进教、科、研工作的开展, 从而更加深刻地认识到理论学习的重要性。教师是实践人, 是实施者, 教师有了正确的教育观念, 才能把思想理念转化为实践。要使教师们掌握更多有关此课题的教育理念, 看书学习是关键, 从而逐渐掌握集体学习与自学相结合, 教师先带着问题自己看书写出体会, 再进行集体交流的学习方式。运用此方式, 教师们很短的时间内能掌握更多的教育理论, 从而为实践活动的开展打下良好的基础。

2. 美术活动开始前运用信息技术导入, 激发幼儿参与活动、主动学习的兴趣。《幼儿园教育指导纲要》(简称《纲要》)指出:“在教育活动中要重视幼儿兴趣与创造;教育形式、方式、策略要调动幼儿学习的积极性”。《幼儿园教育指导纲要》对艺术领域教师的作用指出:“调动幼儿参与艺术活动的强烈愿望……”因为兴趣是孩子们最好的老师, 是主动学习的内在动力, 是主动性、积极性的源泉。美国教育家布鲁纳说:“学习的最好刺激就是对所学材料的兴趣。”兴趣是学前儿童自觉学习的动机力量。从中我们明显看出, 激发幼儿对美术活动的兴趣, 是培养幼儿在美术活动中主动学习的基础。信息技术能把声、像、形融为一体并变为动态情景, 再通过动态情景来激发幼儿参与美术活动的兴趣。我们知道, “良好的开端, 是成功的一半。”一个活动好的开始是教师谱写一首优美的教学乐章的前奏, 是师生情感共鸣的第一音符。精心设计好这个“开端”, 使幼儿从活动开始就产生强烈的求知欲望, 对激发幼儿主动学习是非常重要的。在此, 我们对实验班幼儿的兴趣、主动性进行了前测, 测查如下(表1-2)。

表1-2 前测统计

统计类别	调查项目	兴趣				主动性			
		一级	二级	三级	四级	一级	二级	三级	四级
小二班 (30人)	人数	5	8	15	2	2	8	14	6
	百分比	17%	27%	50%	7%	7%	27%	47%	20%
中二班 (30人)	人数	13	16	1	0	11	13	6	0
	百分比	43%	53%	3%	0%	37%	43%	20%	0%

注:一级至四级“兴趣”和“主动性”程度依次降低。

根据上表分析如下。

① 兴趣方面。小二班 17%、中二班 43% 的幼儿能自觉从事美术活动，活动中很投入。小二班 27%、中二班 53% 的幼儿能高兴、愉快地从事美术活动。小二班 50%、中二班 3% 的幼儿活动前犹豫不定，活动中不投入（表现：企图放弃或张望别人做什么）。小二班 7%、中二班 0% 的幼儿拒绝参加美术活动。

② 主动性方面。小二班 7%、中二班 37% 的幼儿能自觉参与到美术活动中。小二班 27%、中二班 43% 的幼儿由特定材料引发，开始进行美术活动。小二班 47%、中二班 20% 看到别人从事美术活动，自己跟着做。小二班 20%、中二班 0% 的幼儿在成人要求下开始进行美术活动。

针对以上分析，展开了实践的研究，首先，尝试在美术活动开始前，运用信息技术创设动画情景激发幼儿参与美术活动兴趣。

小二班教师组织的美术活动——“关住灰太狼”。开始，银幕出现喜羊羊、灰太狼的动物画面，接着动画情景出现：灰太狼总想抓喜羊羊，接着喜羊羊呼喊着，“灰太狼来了！”——孩子们被动画情景感动、吸引住了，孩子们自言自语说：“老师，咱们快想办法，别让灰太狼吃喜羊羊……”在研讨中，教师们认为，创设动画情景符合幼儿心理、年龄特点，能够激发幼儿参与活动的兴趣，但我们课题最终落到促进幼儿主动学习上，那如何激发幼儿参与活动的兴趣，同时激发幼儿主动学习的兴趣呢？大家认为，运用动画情景激发幼儿参与活动的兴趣，需要创设问题的情景，让幼儿运用已有的经验，进行大胆地猜想，发挥幼儿想象、创造能力的同时激发幼儿主动学习的兴趣。接着小二班老师又组织了一个活动“给小猫铺路”。美术活动开始，运用信息技术创设动画情景，一只活泼可爱的小猫咪出现在银幕上，接着小猫咪对小朋友说：“小朋友我盖了一间漂亮的房子，你们看！”漂亮的房子同时出现在银幕中，孩子们高兴地喊起来：“小猫咪本领真大！”动画的小猫咪又说了：“可是我房前还没铺路呢，我想让你们帮助我设想一下铺什么路？”这时，孩子们兴奋得喊起来：“我愿意帮助小猫……”在美术活动开始创设动画情景问题式，激发了幼儿参与活动、主动学习的兴趣。

接着，中二班老师也组织了一个活动——“瓢虫舞会”。幼儿探索“遮挡关系”的绘画方法。教师创设游戏的情景：瓢虫在花丛中飞来飞去，它们