



信息技术与学科教学整合系列丛书

让每个老师都能自己做课件！
新课标的实践与探索

中学美术

内附课件制作平台
多媒体黑板

课件制作实例与技巧

潘天士
主编

曾旭红 武笛 徐莹 等编著

- ★ 北京 101 中学倾情奉献
- ★ 基础教育资源建设的又一硕果
- ★ 源于教学，高于教学的结晶
- ★ 优质资源的共建与共享
- ★ 课件制作不再神秘高深
- ★ 举一反三式的学习方式
- ★ 符合课堂教学规律的课件实例



机械工业出版社
China Machine Press

◎ 教育部《义务教育课程标准实验教科书》编写组 编

九年义务教育三年制小学教科书
《义务教育课程标准实验教科书》

中学美术

课件制作实例与技巧

教育部
审定

人民教育出版社 北京

本书是《义务教育课程标准实验教科书》的配套教材，旨在帮助教师更好地理解和掌握《义务教育课程标准实验教科书》的教学内容，提高课堂教学质量。本书详细介绍了《义务教育课程标准实验教科书》的教学内容，并结合实际教学案例，对《义务教育课程标准实验教科书》的教学进行了深入的分析和探讨。本书可作为广大中小学教师的教学参考书，也可供从事教育研究的学者参考。



人民教育出版社

信息技术与学科教学整合系列丛书

中学美术课件制作实例与技巧

潘天士

主编

曾旭红 武笛 徐莹 等编著



机械工业出版社

本书共分5章,第1章“美术课与多媒体教学”讲述了现代美术课与多媒体的整合;第2章“素描与速写”包括7套初中美术课件实例的制作过程和演示方法;第3章“动漫世界”包括5套初中美术课件实例的制作过程和演示方法;第4章“色彩”包括8套综合性的美术课件实例的制作过程和演示方法;第5章“民族工艺”包括3套中国民族工艺课件实例的制作过程和演示方法。

光盘内容包括所有程序的源代码、素材和最终课件,并附赠作者开发的课件创作工具“多媒体黑板(友情版)”。读者可直接将光盘中的课件应用到课堂教学中,也可根据自己的需要对课件进行改编。

本书适用于希望能够自己制作课件的中小学美术教师,也可成为课件制作专业人士的案头资料,更可作为课件制作培训部门的教材和参考资料。本书不仅适用于初学者,也适用于有一定经验的中、高级读者。

图书在版编目(CIP)数据

中学美术课件制作实例与技巧/潘天士主编.

-北京:机械工业出版社,2004.9

(信息技术与学科教学整合系列丛书)

ISBN 7-111-15250-6

I. 中… II. 潘… III. 美术课-多媒体-计算机辅助教学

-中学-教学参考资料 IV. G633.955.3

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第093738号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑:张宣 版式设计:谭奕丽

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004年10月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·21.5印张·510千字

0001-4000册

定价:36.00元(含1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010)68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

丛书指导委员会

- 王珠珠 (中央电教馆副馆长)
郭 涵 (北京 101 中学校长)
黄 勇 (101 远程教学网校长)
赵 聪 (北京海淀教师进修学校校长)
王 珉 (北京师范大学资源环境系主任)
王燕英 (上地实验学校校长)

参加编写人员

(北京 101 中学)

潘天士	张锁梅	张 皓	荆林海	陈新宇	孙雅陵	商 愔
滕立志	刘 青	田 媛	戴 群	任力群	魏立柱	曾丽军

(上地实验中学)

曾旭红	张 玮	徐 莹	武 笛	孙昊洋
关凤杰	于 浩	安 静	阎 磊	曾 旭
徐歆恺	王 郁	(首都师范大学)		
	罗 嘉	(北信软件职业技术学院)		
	张 妍	(北京市通州区运河中学)		
	刘 扬	(北京艺术设计学院)		
	吉小梅	(海淀教师进修学校)		
	张显峰	(中国科学院遥感研究所)		
	刘继忠	(北京师范大学附中)		
	胡玉倩	(东北育才学校)		
	曹俊忠	(北京师范大学)		
	谷 晓	(北京中关村一小)		
陈 元	赵 波	(首都师范大学附中)		
孙长立	张文莉	(北京 55 中)		

序

由北京 101 中学老师们和相关专家编著的《信息技术与学科教学整合系列丛书》正式出版了，这是基础教育资源建设的又一硕果。在我国从计算机辅助教学到信息技术与学科教学整合的进程中，中小学教师一直是以课件为主的教学资源开发的重要力量。我所接触到的基层学校的教师，秉承教育教学改革的使命，执着地投身于多媒体教学资源开发，制作出了一批批精美的教学资源。与其他专业机构开发的资源不同的是，一线教师具有丰富的教学实践，对教学中的问题把握得比较准，对解决这些问题策略的思考也就自然而然地物化到了开发教学软件的设计之中。同时，大多数教师的开发不是为了形成产品，没有开发周期的限制，他们可以在自己的教学实践中不断地应用，并不断地修改和完善。他们具有着“天然”的实验场。这些教师正是在他们与其他教师、学生的交互中成长着。

因此，我认为，教师的作品应该得到格外的珍视。无论是教育行政部门的领导、学校的教师、校长和教育资源企业的开发者，我相信，都能够从本书中得到有益的启发，实现某些方面的交流与共享。只有这种政府主管、学校、企业之间的互动，才会引领我国教育资源开发走向良性循环和可持续发展的正确轨道。

经过近年来的努力，我国教育资源建设总体上已经得到了较快发展，但与教育教学改革的要求还有相当差距。特别是面临基础教育新课程改革，我们的教育资源还存在着结构性短缺。学校中大量的教育信息化设备利用率还不高，多数教师的应用还局限在示范和表演课上。所以，我们必须继续紧密围绕全面提高教育质量的要求，以创新的精神，努力探索教育资源开发、利用、管理和共享的途径，使教育资源开发真正适应教育信息技术对学生合作、交流、创新等方面素质培养的需要。

本系列丛书是北京 101 中学在教育资源建设方面理论与实践探索的结晶，该校不仅率先开办了国内第一家基础教育的远程教育网校，而且在本校教学中也涌现出了一大批熟悉和精通课件制作的老师，开发出了像“多媒体黑板”等教学软件开发平台。更为难能可贵的是，学校领导和制作课件的教师明确提出愿意把他们的这些劳动成果分享给大家，欢迎大家随意使用和更改，他们以实际行动在推动着优质资源的共建与共享。

以潘天士老师为代表的北京 101 中学教师，在教学软件开发中多次获得全国和市级比赛的大奖，在教育信息化建设中成为了一支先头部队。我希望他们的实践对全国中小学教育信息化建设能够提供经验。课件制作不再神秘，普通教师一样可以掌握。教师虽不是制作课件的“专业户”，但是他们制作的课件还会继续在交流和应用中受到重视。

让我们与他们一起共同为走向现代化的教学而努力！

中央电化教育馆

王珠珠

前 言

写作宗旨

计算机辅助教学是目前最先进、最有前途的教学手段，多媒体和网络技术的应用使计算机如虎添翼，过去的许多童话和幻想在瞬间成为了现实。目前国外多媒体教学如火如荼，国内的多媒体教学发展也方兴未艾，可以说，多媒体教学是现代化教学发展的必然趋势。

但纵观国内多媒体教学软件，由于起步较晚，且开发者大多为计算机专业人员，所开发的教学软件大多展现计算机编程技术，且多侧重于自学，而应用于课堂教学者较少；在课堂教学的软件中，能够为大多数教师接受而能通用者更是微乎其微。我们出版这套丛书的目的就是让广大教师迅速掌握课件制作的原理和方法，按照自己的思路设计制作课件。其实，课件制作并不神秘，相信读完本书后，读者一定能得出这样的结论：课件制作的入门是可以的，深造也是能办得到的。

内容介绍

本书详细介绍了 20 多个美术课堂教学软件实例的制作方法和演示过程，语言浅显，层次分明，叙述生动，脉络清晰，非常适合读者自学。随书提供的课件是从数百个优秀课件中精心选出的，主要采用 Flash、PowerPoint、FrontPage 和 VB 4 种工具设计，均为北京 101 中学美术高级教师所创作，读者可直接将其应用于课堂教学之中。本书中的每一实例均使用不同工具设计成两种课件，旨在拓宽读者的思路，帮助读者从不同角度掌握课件的制作方法，使读者在很短的时间里融入到课件制作的快乐中去。可以说，本书是一本指导功能强、参考和收藏价值高的课件制作手册。

全书共分 5 章，第 1 章“美术课与多媒体教学”讲述了现代美术课与多媒体的整合；第 2 章“素描与速写”包括 7 套初中美术课件实例的制作过程和演示方法；第 3 章“动漫世界”包括 5 套初中美术课件实例的制作过程和演示方法；第 4 章“色彩”包括 8 套综合性的美术课件实例的制作过程和演示方法；第 5 章“民族工艺”包括 3 套中国民族工艺课件实例的制作过程和演示方法。

阅读方法

本书的所有实例均采用模板制作，用模板制作课件周期短，效率高，是制作课件最简单、最快捷的方式，第 1 章中有专门介绍模板应用的内容。书中所有课件均用两种方式创作，以拓展读者的思路，每一课件实例均有“课件结构”、“演示方法”、“制作步骤”和“仙人指路”等栏目。

“课件结构”：主要介绍课件及课件结构简图。

“演示方法”：介绍课件的主要演示方法。

“制作步骤”：详细介绍课件的创建、编辑、生成等过程，必要时附上相关代码。

“仙人指路”：课件制作的小知识和小技巧。

光盘内容

光盘内容包括所有程序的源代码、素材和最终课件。读者可直接将光盘中的课件应用到课堂教学中，也可根据自己的需要对课件进行改编。

本书在写作过程中得到北京海淀教师进修学校校长赵聪、北京师范大学资源环境系主任王珉、北京 101 中学校长郭涵、北京 101 远程教学网校校长黄勇等多次指导，在此深表感谢。中央电教馆副馆长王珠珠在百忙中为本书作序，对本套丛书给予了极高的评价。由于作者水平有限，虽尽心竭力，也难免有所偏漏，恳请读者提出宝贵意见，也希望与读者长期探讨课件制作的心得与体会。

技术支持：www.beijing101.com/pts

邮箱：pts@beijing101.com

编者

目 录

序

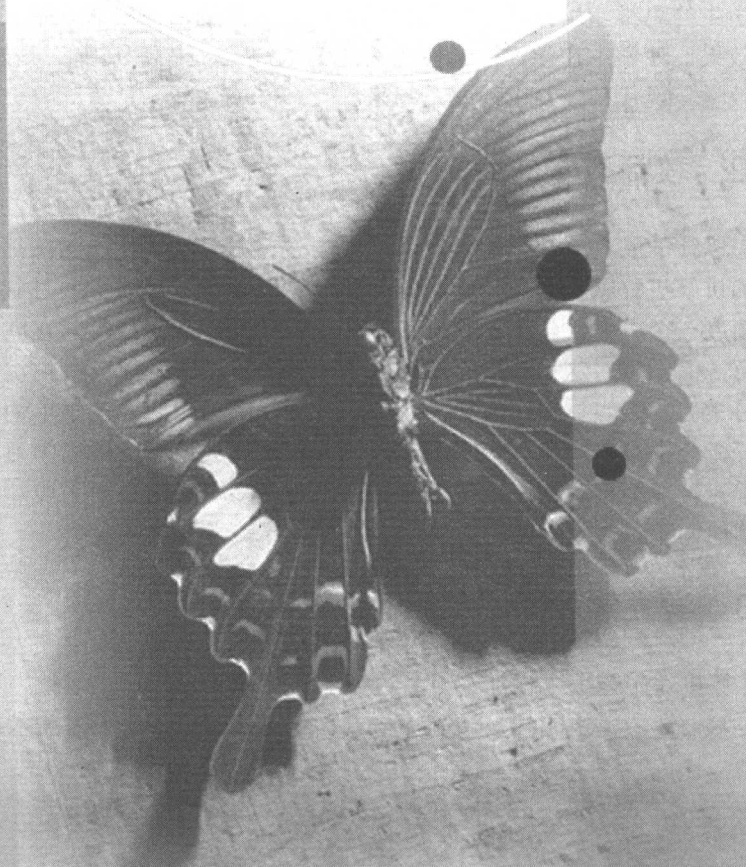
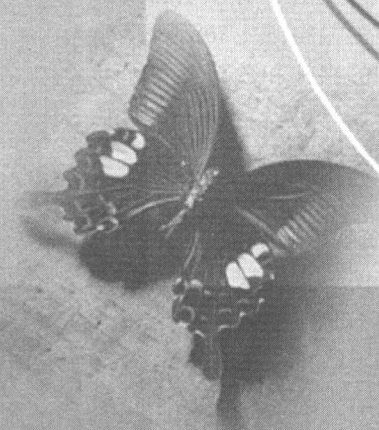
前言

第 1 章 美术与美术课件	1
1.1 中学美术课与多媒体教学	2
1.1.1 便于学生接受知识	2
1.1.2 教师教学的好帮手	2
1.1.3 学生学习美术的得力助手	2
1.2 信息技术与美术学科整合的 3 种模式	3
1.2.1 课堂演示助教	4
1.2.2 课内交互教学	4
1.2.3 网上探索求知	5
1.3 信息技术与美术教育学课程的整合	6
1.3.1 信息技术与学校美术教育学课程整合的可能性	6
1.3.2 构建有利于信息技术与学校美术教育学课程整合的学习环境	7
1.3.3 信息技术与美术教育学课程整合引发的思考	8
1.4 信息技术与美术学科如何进行课程整合	9
1.4.1 对信息技术与美术学科进行课程整合的探索	9
1.4.2 计算机美术图像处理与多媒体制作软件的分类和比较	9
1.5 美术课件的主要创作工具	10
1.5.1 幻灯片创作工具——PowerPoint	10
1.5.2 动画创作工具——Flash	10
1.5.3 网页创作工具——FrontPage	11
1.5.4 多媒体常用课件工具——Authorware	11
第 2 章 素描与速写	13
2.1 素描的基本知识	14
2.2 素描中常见物体的画法	29
2.3 怎样通过素描画好人物	41
2.4 优秀素描作品欣赏	54
2.5 速写技法 1	67
2.6 速写技法 2	80

2.7 优秀速写作品欣赏	92
第3章 动漫世界	105
3.1 漫画人物速成	106
3.2 手绘技法	119
3.3 卡通之窗	131
3.4 卡通人物画法	144
3.5 卡通天气预报	158
第4章 色彩	173
4.1 色彩知识	174
4.2 中国画的颜料	187
4.3 中国油画欣赏	201
4.4 认识我们的脸	214
4.5 现代设计艺术	229
4.6 招贴画	243
4.7 欧洲文艺复兴时期绘画	255
4.8 让我们触摸达利神奇的胡子	269
第5章 民族工艺	285
5.1 雕刻工艺	286
5.2 剪纸艺术	302
5.3 泥人艺术	316

第 1 章

美术与美术课件



1.1 中学美术课与多媒体教学

1.1.1 便于学生接受知识

现在的中学生从他们成长的过程中及生活学习中都受到现代高科技的影响和熏陶。如最受少年儿童欢迎的动画片,以其优美的形象造型、美丽的色彩,尤其是三维立体的动画中惟妙惟肖的效果处理深深地吸引了他们,并伴随着他们度过了童年时期,进入少年阶段;再拿电子游戏来说,游戏中的动画形象及视觉效果非常新颖,变化多端的情节、神秘莫测的机关,让少年儿童兴奋、刺激,而使他们依依不舍。不论是动画片还是电子游戏,不论是影视特技还是各种广告,处处都显示着电子高新技术的威力,它无形中学生起着潜移默化的作用。正因为学生们受高科技的影响较大,使他们对教学的要求更高,过去传统的教师讲解、图片欣赏、技法练习的教学方式因缺乏活力和时代气息已失去了对学生的吸引力,而多媒体的音乐、图像以及向学生提供的操作软件,使课堂教学显得既生动活泼又趣味性强,它的信息容量大,操作性强,更激发了学生学习美术知识的兴趣和欲望。学生可以通过绘画软件提供的工具设计制作出自己喜欢的图画,在制作中计算机以它强大的功能为学生提供了大量的操作简便的绘图软件和资料,为学生学习美术提供了方便。

多媒体以其信息容量大、可操作性强的特点,在美术课教学中既能激发学生的学习兴趣,调动学习的积极性,又给学生练习提供广泛的可以参考的信息资料,开阔学生的眼界,拓宽学生的思维,培养学生的创新意识。它以生动活泼的教学形式使美术教学得到事半功倍的效果,使学生在学习中掌握相关的美术知识,提高利用信息技术的科学文化素养,使美术教学与现代科技紧密地联系起来。

1.1.2 教师教学的好帮手

在以往的欣赏课教学中,教师要根据教材内容搜集相关的图片资料,利用挂图并配合大量的讲解进行欣赏介绍,一张张图片展示既繁琐又耗时,而且欣赏资料中的形象都是从一个角度一个方面供学生去观赏,不能完整全面地展示作品,在欣赏中还得依靠教师的口头讲解,而学生对这种一成不变的教学方式十分厌倦,以一种消沉低调不积极配合的态度来应付学习。多媒体教学改变了欣赏课中教师唱独角戏、教学单调乏味的缺陷,它符合中学生好奇心强,喜欢新鲜事物的心理特点,能极大地调动他们学习的兴趣和积极性,并由被动学习转变为主动学习。学生身在课堂,而多媒体的教学手段却能打破时空、地域的界限,使他们跨越古今、驰骋中外,漫步于世界艺术的长廊。

1.1.3 学生学习美术的得力助手

计算机在工艺美术设计中有着巨大的潜能,当今的广告设计、包装设计、服装设计、工业美术设计、建筑园林设计等都与它有着密切的关系。工艺美术课程在初中美术课中占

有很大的比重,而工艺制作的要求高,需要学生构思设计,制作时要求干净、整洁、细致。所以,每次练习学生都要花费大量的时间和精力,而美术课每周只有一节,学生要在短短的45分钟内用手工绘制出一幅像样的作品,对于中学生来说是相当不容易的。如二方连续纹样的设计,在以往的教学中最少要通过两节课来完成,第一课时学生构思并画好铅笔稿,在第二课时用水粉颜料制作完成。在课堂上学生要做大量的工作,二方连续纹样是将一组单独纹样按一定的规律左右或上下重复排列,学生在制作时要花大量的时间去做重复的劳动。在上色时还要打水、挤颜料,还要带毛笔、调色盘,一切准备就绪后开始制作,这时学生又因为对色彩性能不熟悉、操作不熟练、工具难掌握等制约,问题也接踵而来,很多学生在制作中手忙脚乱,当辛辛苦苦制作完成后,最使大家扫兴的还是作业的效果,手工制作要求制作者有较高的技巧功底,而中学生没有,他们的作品显得很粗糙,学生也对自己的能力很失望,学习的积极性严重受损。

使用计算机设计不仅解决了连续纹样繁琐的重复制作,还解决了书籍封面、广告、贺卡等设计制作中遇到的复杂手写美术字的问题,这些课程在以往的教学因为手工制作难度太大,只能作为欣赏课向学生简单介绍。使用多媒体情况就大不相同了,可以让学生通过计算机绘图软件“画图板”或 Photoshop 制作贺卡,学生在图片库中选择合适的图片或通过网络选择喜欢的资料,还可以使用绘图软件提供的工具自己设计图案,再从文字库中选择美术字样式插入贺卡,并进行位置、大小、色彩、效果等编辑,最后结合构图知识、色彩知识将贺卡的图案、文字、色彩、肌理整体调整。学生还可以使用 Authorware 软件给贺卡设置动画效果、声音效果,使贺卡有声有色、活灵活现地展现出来,并将自己设计的贺卡通过 E-mail 发送给同学、朋友和亲爱的人,让他们和自己一起分享成功的喜悦。

学生在多媒体教学中制作图案、贺卡、绘画创作,可以充分地体会到科学技术在美术设计中的威力,并促使学生更加努力地学习文化知识。

美术课教学中教师使用多媒体技术制作课件辅助教学,学生通过欣赏学习开阔视野、丰富知识、拓展思维,提高审美意识。学生在学习中使用计算机这个先进的划时代意义的高科技工具,结合美术知识进行创作练习,可以从中充分感受现代高科技的魅力,培养学生热爱科学、学科学、用科学的思想意识,并从自己的创作实践中体验成功,树立学习信心,培养学生勇于创新信念。

1.2 信息技术与美术学科整合的3种模式

多媒体化、网络化极大地开拓了课堂教学的新形式,信息技术和其他学科整合已势在必行,在美术学科中充分发挥网络及各种多媒体资源的优势,灵活地运用现代媒体开展教学,可大幅度地提高学生的审美能力和创造能力。根据美术学科与信息技术整合的实践,总结出信息技术与美术学科整合的3种模式。

1.2.1 课堂演示助教

教师针对教学中的重点和难点,采用购买或自行开发多媒体课件辅助教学,使抽象、复杂的教学概念变得直观、形象。这种模式主要适用于新知识的教学,教师作为多媒体设备的主要操作者,以演示教学内容为出发点进行辅助教学,能充分发挥教师的主导作用。

例如,在《色彩——原色、间色》一课的教学中,教师改变了传统的“授——受教学模式”,通过设问“大自然里有许多美丽的景色。下面一起来欣赏几幅色彩缤纷的图片,请同学们边欣赏边思考,这些图片中有哪些主要色彩”运用多媒体创设学习情景,然后再解答:“告诉你们一个小秘密,刚才你们发现的这些色彩是由3个魔术师变化而来的。看,它们来了”。接着用多媒体显示三原色。随后教师要求:“同学们手中的材料盒里也有这3个魔术师,请对照屏幕上显示的色彩将它们找出来。”接着学生出示了红、黄、蓝色学具。

教师提示:“这3个魔术师都有自己的名称,下面一起来听听它们的自我介绍及魔术表演。”运用多媒体展示颜色鲜明的红、黄、蓝3个卡通形象,使学生了解到自然界的色彩,掌握原色、间色知识。这样不仅使枯燥乏味的知识变得有趣,同时培养了学生热爱美的情感,激发了学生表现美的欲望。与传统的讲解传授方法相比,效果非常显著。

1.2.2 课内交互教学

运用计算机进行课内美术课的交互教学,不仅能普及计算机基本知识、增强学习美术的兴趣,还可以培养学生的想象能力、创造能力和实践能力。用 Windows 98 中自带的画图软件与“金山画王”组合进行绘画教学还有如下好处:

1. 巧构图

构图处理是画面好坏的关键。在纸上作画,构图稍不谨慎就会使画面不够理想,有时会严重影响作画者的情绪,致使作画人以失败而告终。在教学中运用计算机通过画布选定和工具箱中的选取图形工具可随时灵活处理画面构图。

画布选定(整体布局)——可用鼠标拖动尺寸控点或菜单中的命令来改变画布的大小。

局部调整——可用选定图形工具或任意形状裁剪工具来选定所需调整图形,再用鼠标左键将图形拖动到所需位置,在图形外单击鼠标,图形就被重新固定在画面上。这一方法可反复使用,直至画面调整满意为止。例如,让学生打开文件,利用移动图块的方法,将图拼完整,使学生在游戏中掌握操作方法,形成技能,且品尝到成功的喜悦,真正做到了寓教于乐。

2. 便设色

同一景物在不同的季节里或一天中不同的时间里给人的色彩感觉是不一样的(例如,春天百花盛开、嫩绿点点;夏天郁郁葱葱、碧绿一片;秋天硕果累累、金光灿烂;冬天白雪皑皑、银装素裹),这就是通常所说的画面色调。色调有冷色调、暖色调(画面的总体设色),具体为红色调、绿色调等(在画面上谁占据主导地位,就以谁定调)。欲使同一幅画

表现出不同的色调,用计算机来完成极为轻松。只需从屏幕上的颜色盒中获取不同的色彩系列,就能让人欣赏到不同色调的画面美。

3. 易设计

作为“素质教育突破口”的美育,其工艺课、设计课及欣赏课目前在教材中的比重增大了。在“工艺与设计基础”教学中,教师要做大量的示范,学生要做大量的训练。由于这类教学内容(如适合纹样、二方连续、四方连续、重复构成等的图案设计)运用的是各种几何图形的组合,要求非常规范、严格,填色技巧也很讲究,使范画的制作或作业的完成都非常耗时费力,学生往往不喜欢进行这类设计。用计算机来设计这类图案,就简单得多了。只要掌握了图形复制、图形翻转、反色技巧就能轻而易举地制作出精细、复杂、多变和色彩有正负交替感的图案来。图形复制、翻转技术还可以表现水中之影、镜中之物。

4. 多画种

美术课引入计算机,不仅能画出独特的画面效果,运用特效还能模拟蜡笔、水彩、民间剪纸及在有色纸上作画的效果。

1.2.3 网上探索求知

1. 在美术课堂上构建新型教学模式

网络所固有的开放性,为师生们提供了丰富多彩的美术欣赏内容,开拓了学生的视野,使学生获得众多的美术知识信息,有利于提高学生的审美能力和信息素养。在传统的美术欣赏课教学中,老师一般只能采取指着书本上的图片为学生简单地介绍一下的方法进行教学。例如,“这是××画的”、“这是××类型的画”等,往往是教师照本宣科讲解吃力、学生学得枯燥无味一点兴趣也没有。而借助于网络进行欣赏教学,可以变被动学为主动探究,达到因材施教、因材施教的理想境界。现在可以把在网上搜索下载的大量关于本课的相关资料设置为虚拟网站,供学生在虚拟网络环境中自主探究,在小组内进行分工合作。由此,教师在教学过程中的地位也发生了根本性的变革,成为了教学目标的确定者、教学过程的组织者、指导者。而对于学生而言,主要的收获在于养成了良好的行为习惯。在探索中前进的过程,使他们自信地进行独立思考,并敢于发表自己思考后产生的认识和看法。

在“土瓷罐”一课的教学中,课前将在网上下载、收集的大量资料加以整理,使学生在课上可以欣赏到古今中外的各类花瓶、瓷罐,由此切入到现代具有装饰味的花瓶造型、功能、色彩、材料乃至设计风格等方面的嬗变,帮助学生掌握制作土瓷罐所需要的一系列技法。

2. 在网上构建美的殿堂

在北京101中学建立的艺术教育网站中,设立了“网上课堂”和“学生作品”等栏目。学生课后可在网上课堂继续学习,不仅巩固了知识,而且开阔了视野。而借助于网络发表

学生的优秀作品，更是极大地激发了学生的创作热情，打破了传统教学的时空界限，有效地扩大了教育范围和规模，提高了教育质量和规模。

信息技术与美术学科教学的整合是一种创造性地教学和研究的过程，如何充分发挥信息技术和网络资源的优势，灵活地运用现代媒体进行美术教学，还有待于进一步地探索和研究信息技术与美术学科整合的模式，也将在实践中得到进一步的充实和完善。

1.3 信息技术与美术教育学课程的整合

1.3.1 信息技术与学校美术教育学课程整合的可能性

1. 建构主义学习理论为信息技术与学校美术教育学课程整合提供了理论基础

建构主义作为一种新的学习理论，对学习和教学提出了一系列新的解释，它强调知识并不是对现实世界的绝对正确的表征，不是放之各种情境皆准的教条；学习者不是空着脑袋走进教室的，在以往的生活、学习和交往活动中，他们逐步形成了自己对各种现象的理解和看法，而且，他们具有利用现有知识经验进行推论的智力潜能；相应地，学习不是简单的使知识由外到内的转移和传递，而是学习者主动地建构自己的知识经验的过程，即通过新经验与原有知识经验的相互作用，来充实、丰富和改造自己的知识经验。它强调以学生为中心，但并未忽视教师的指导作用。学生是信息加工的主体，是知识意义的主动建构者，教师则是教学过程的组织者、指导者，教师要对学生的意义建构过程起促进和帮助作用。可见在建构主义学习环境下，教师和学生的地位、作用和传统教学相比已发生很大变化。这就意味着教师应当在教学过程中彻底摒弃以教师为中心、单纯强调知识传授、把学生当作知识灌输对象的传统教学模式，采用全新的教学模式、全新的教学方法和全新的教学设计思想。

2. 信息技术的特点为信息技术与美术教育学课程整合提供了支持平台

网络信息资源的海量化、传递的快速化，可以丰富学校美术教育学的教学内容，扩展学生的视野；网络可以通过文本、图片、音频、视频等多样化的方式呈现信息，使学校美术教育学教学更生动形象，易于理解和记忆；同时还可以通过网络互联，收录一些中小学教师的优秀多媒体课件、优秀课堂实录，既便于教师能够更好地进行教学研讨和经验交流；也便于学生更直观地观察和学习优秀教师的教学技能技巧；网络所具有的人与人、人与机器之间的互动，而且这种互动跨越了时间、空间的限制，有利于激发学习动机，有利于学习主体自主选择学习时间、内容，主动探究，支持学生的个性化学习，且充分照顾个别差异，为实现学校美术教育学的自主式学习、探索性学习、协作式学习提供保障。

1.3.2 构建有利于信息技术与学校美术教育学课程整合的学习环境

1. 开发学校美术教育学网络课程

从学习者的需要出发,依据建构主义学习理论,充分利用学校的系统、网络信息和教学资源构建一个网上学习环境,培养学生从网络中获取、选择、传送、加工和利用美术教育学信息的能力。

开发与制作学校美术教育学网络课程,必须明确该课程的目标定位。本课程既要考虑初中美术教育教学的实际,做到理论联系实际,提高师专美术教育专业学生的美术教育理论水平与美术教学能力;又要在网络课程的开发过程中注意信息技术与课程的整合,即利用的媒体又适当旁及其他层次和类型的美术教育教学问题。这样,既可以避免陷于就事论事和课本搬家的狭隘,又可以营造一种关系场,让学生在网络上和课程的框架关系中加强对中心问题的理解,力图做到时代感与适应性的统一。因此,把网络课程的专栏设置为前沿动态、时评新论、热点专栏、网上调查、给我留言、课程论坛和友情链接等栏目。

2. 转变学校美术教育学的学习方式

信息技术与学校美术教育学课程整合,就意味着学生必须学会利用信息技术获取信息,因此学生必须采用有别于传统的学习方式:

(1) 专题学习。教师要求学生教材的某一内容进行学习,然后提出问题,在教师简单指导解决问题的方法后,学生通过上网搜寻资料解决问题,交流、发布学习结果。然后大家讨论并完善学习结果,把感想再次发表在论坛上,或者让学生在课后将学习结果制成网页,并链接到本课的教学站点上,供大家交流学习。

(2) 研究性学习。信息技术教学可以培养创新精神、研究能力和实践能力,它强调让学生通过研究性学习,提出问题,收集材料,对研究性课题进行探索、分析、研究,最后基于问题解决模式,在实践操作中培养学生科学的态度和价值观以及创新精神、创新思维、创造能力,并学会解决生活中与信息技术学习有关的实际问题。

研究性学习是最适合在网络中进行的,网络能解决研究所需的大量资源,能帮助学生建立小组协作,能使教师实现个别化异步辅导,能使学生与校外的专家、志同道合的研究者建立有效、快速的联系,帮助学生进行网络环境下的研究性学习。让学生就学习上遇到的问题或教师给学生一些研究课题,学生也可以自定感兴趣课题,进行分工合作,通过在网上、图书馆查阅资料、社会调查等开展研究性学习。研究性学习在这一过程中起到了引导进度、方法指导、制作示范、提供资料交流平台的作用。有利于学生对课本知识的学习,也培养了学生分析问题、研究问题的能力。

(3) 相关资料的学习。相关网站的链接、其他学校的学生研究性学习成果的网页,或者提供学生存放资料、交流心得、互相评价的论坛。

(4) 自主学习。学生可以主动地利用美术教育学网络课程或网络上的相关资料以及其他的网络资料进行自学,培养学生的自学能力。