



美育研究·B

Aesthetic Education

《中国美术教育》数字美术教育研究中心指定教学参考用书

玩转App的美术课堂教学」

徐韧刚 / 编著

上海教育出版社
SHANGHAI EDUCATIONAL
PUBLISHING HOUSE

「玩转App的美术课堂教学」

徐韧刚 / 编著



上海教育出版社
SHANGHAI EDUCATIONAL
PUBLISHING HOUSE

美育

图书在版编目(CIP)数据

玩转App的美术课堂教学 / 徐韧刚编著. -- 上海 :
上海教育出版社, 2018.9

ISBN 978-7-5444-8778-8

I. ①玩… II. ①徐… III. ①移动终端-应用程序-
应用-美术教育-课堂教学 IV. ①J114.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第201908号



策划编辑 陈 群 王 捷

责任编辑 陈 群 王 晔

文字编辑 周启坤

装帧设计 王 捷

玩转App的美术课堂教学

徐韧刚 编著

出版发行 上海教育出版社有限公司

官 网 www.seph.com.cn

地 址 上海市永福路123号

邮 编 200031

印 刷 上海昌鑫龙印务有限公司印刷

开 本 787×1092 1/16 印张 17.5

字 数 340 千字

版 次 2018年9月第1版

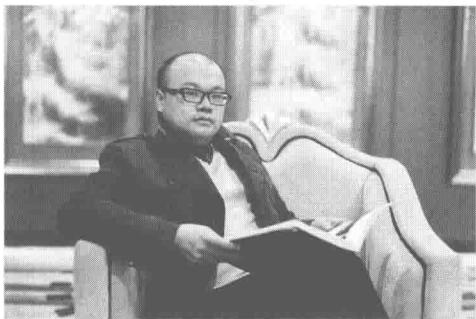
印 次 2018年9月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5444-8778-8/G·7270

定 价 89.80 元

徐韧刚,上海市特级教师,上海市奉贤区美术教研员、艺术教研员。

中国教育学会美术专业委员会学术委员,人美版高中《美术》教材编委,教育部“国培



计划”授课专家,《中国美术教育》数字美术教育研究中心特聘研究员,上海师范大学兼职教授、硕士生导师,南京师范大学“中小学名师驻校工作室计划”驻校教师,景德镇陶瓷大学客座教授,上海市教育学会艺术学科专业委员会副主任,上海市教委“彩虹计划”徐韧刚艺术名师工作室主持人,市艺术学科中心组成员,奉贤区拔尖人才,奉贤区教育学会美术专业委员会主任,奉贤区美术家协会副主席。

先后受中国教育学会美术专业委员会、华东师范大学、南京师范大学、上海师范大学、安徽师范大学、浙江师范大学、西安美院、运城学院、景德镇陶瓷大学、山东省教育科学研究院、黑龙江省教育学院、吉林省教育学院、上海市教委教研室、上海市美术名师培养基地等邀请开设国家级、省级各类专题讲座 30 余次。主持中国教师研修网的网络培训课程“指向改进美术教学手段的 App 资源库建设”,主持上海市共享课程“基于微课的诊所式教学模式”,组织与策划上海市中学美术翻转教研:“目标导向的初中美术单元化探究性学习的教学研究”。

前言

网络信息时代的到来改变了人们的生活,同样也引发了教育界的思想变革。传统的教育模式以教师讲授为主,知识的来源只限于课本,信息技术打破了原有的单一教学模式,继而转向以学生为中心,教师不再是知识信息的唯一来源和掌控者。随着信息时代的发展,学生获取信息的渠道日益广泛、便捷,教育者和学习者之间的关系有所改变,教师在课堂上不再“一言堂”,而以导师的角色帮助学生获取信息 and 处理信息,培养学生的自主探究能力以及解决问题的能力。

美术教学具有灵活性、多样性、可视性的特点。网络的普及使美术资源的获取进入更高的发展阶段,数字化环境下的美术教学更具有时代性和独特性。应用数字化教学的多感官刺激,对于发展学生视听读写能力具有非常明显的优势。

为了更好地适应数字化、网络化的时代背景,教师们尝试运用信息技术辅助教学,课堂有了新意,但教师运用信息技术仍然停留在“技术”层面,所谓的“多媒体教学”仅是将展示信息的方式由传统手段改为多媒体展示而已。一不小心,“将信息技术应用于教学”成了美术教师的一种负担,学生们是在教师的精心设计下完成学习的,成了“复制品”。出现这一问题的关键是教师未能真正理解美术是一门以直觉感受图像特征,以图像解读意图、表达观念的学科;未能真正意识到应用现代信息技术对于培养学生图像识读、审美态度、创新能力等美术素养有着非常重要的作用;未能真正体会到运用好现代信息技术改进教学手段,不仅可以提高教学的有效性,突破教与学在时空上的限制,而且可以使教师的教和学生的学变得更轻松便捷;未能真正感受到着眼于明天的美术教育要求美术教师必备信息素养的紧迫性。

如今,以智能手机为代表的移动互联网时代已经渗入生活的方方面面。App(移动终端设备的第三方应用程序)是移动终端传达信息最主要的载体。搭载手机运行的App由于其个性化、灵活性等特点,充分满足了移动学习随时、随地、随需的学习特征,使移动学习成为可能。作为一种载体与媒介,它有力地补充了教育教学手段,响应时代的召唤,用App改进美术教学,具有重要的实践意义。

本项目研究的特点:

第一,以理论为依据。通过研究国内外美术教育理论以及数字化美术教学理论,奠定本书的理论基础。编写时力争与时俱进、高瞻远瞩,既有先进的教学理念和教学

理论框架,又有转变为实际教学行为的具体做法。为改进美术教学手段和改变学生学习方式,搭建 App 资源库。

第二,以问题为抓手。总结目前国内外美术教育中应用 App 的现状以及突出的问题,以问题为抓手,全面研究,使解决问题的策略更有针对性和时效性。

第三,以案例为实证。以美术课程标准提出的四个学习领域,抽取典型案例,凭借一线教师所开展的教学实践、所产生的教学案例、所形成的研究成果等实证材料,确保课题研究的真实性、原创性、可操作性。

第四,以微课为实例。每个单元课程的子单元有微课群呈现并配置二维码,方便扫描观看,形成了应用 App 的美术系列微课。微课实例注重知识解析、示范案例、作品赏析等,在图文并茂的基础上,音画共兼,使教学案例更生动,也更具有参考的价值。

本课题站在数字化、网络化时代的高度,发掘现代信息技术的重要功能与价值,打破了教师教学手段单一、教学内容不够丰富、教学环节不够激趣等弊端;通过玩转 App 的美术教学,提高美术教育的质效,提升学生与教师的信息素养。学生在玩转 App 的过程中,更易提高“图像识读”“美术表现”“创意实践”“审美判断”“文化理解”的五大美术学科核心素养。通过开展跨学科的研究性学习,学生的视觉读写能力得到了发展,自主、合作、探究的学习能力得以提高。

目 录

前 言 / 1

绪论篇 / 1

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设的行动研究报告 / 3

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设研究 / 11

应用信息技术改变教学手段的问题与现状 / 18

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设行动研究的教学理论研究 / 38

玩转 App 的美术微课课程开发及其评测研究 / 53

案例篇

——玩转 App 的美术微课 / 77

“运用 App 玩转定格动画——皮影客”微课脚本设计 / 79

“运用 App 玩转定格动画——皮影有我更精彩”微课脚本设计 / 82

“运用 App 玩转版画——我为同学印张像之版画稿设计”微课脚本设计 / 86

“运用 App 玩转交通标志设计”微课脚本设计 / 89

“运用 App 玩转赏析明式圈椅”微课脚本设计 / 93

“运用 App 玩转动感相册”微课脚本设计 / 96

“运用 App 玩转创意卡通”微课脚本设计 / 99

“运用 App 玩转篆刻”微课脚本设计 / 101

“运用 App 玩转图片处理——多彩的天空”微课脚本设计 / 105

“运用 App 玩转素描——上海石库门印象”微课脚本设计 / 108

“运用 App 玩转校园文化标志设计”微课脚本设计 / 112

案例篇

——玩转 App 的美术课程设计 / 117

“我的徽章设计与制作”单元教学设计 / 119

“我们喜爱的卡通”单元教学设计 / 130

“一目了然的信息”单元教学设计 / 140

“我的视觉日记”单元教学设计 / 154

“中国画程式下的现代摄影后期处理”单元教学设计 / 161

“充满形式美的立体构成”单元教学设计 / 173

“中国风海报设计”单元教学设计 / 184

“传承与创新——诗意的动画”单元教学设计 / 195

“平面设计 App 创意设计活动”单元教学设计 / 206

“凸版画的艺术魅力”单元教学设计 / 217

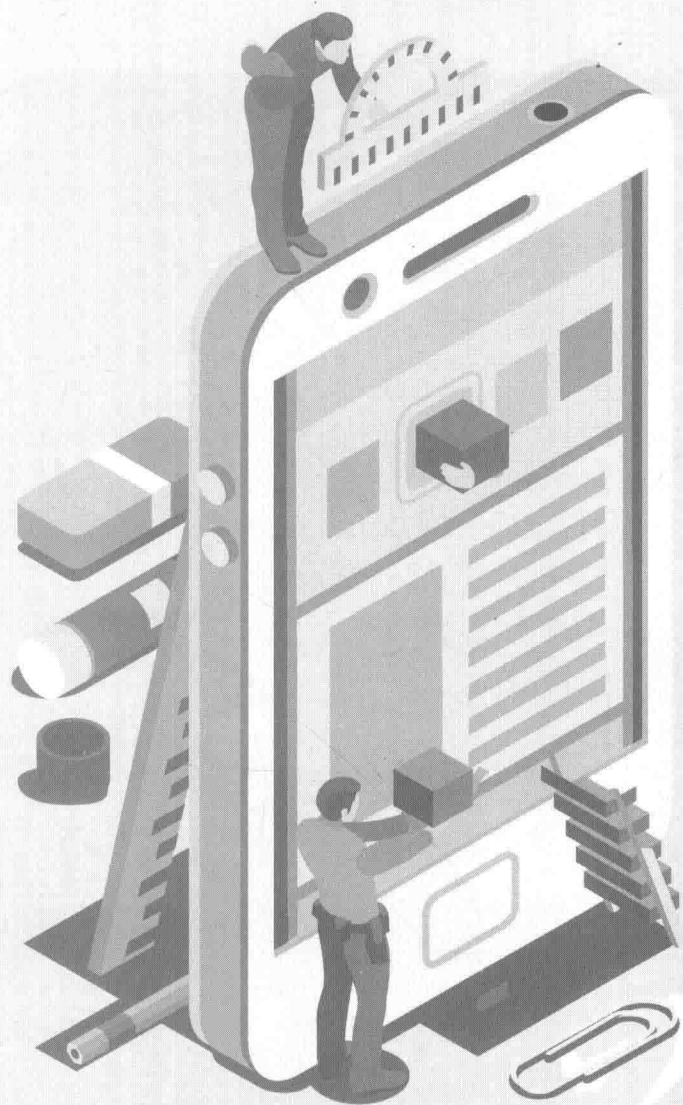
“感悟色彩与情感”单元教学设计 / 229

“土与火的结晶——马家窑彩陶之美”单元教学设计 / 240

“石库门的艺术魅力——岁月的见证”单元教学设计 / 252

“我们喜爱的卡通”单元教学设计 / 261

后 记 / 270



绪论篇

教育

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设的行动研究报告

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设研究

应用信息技术改变教学手段的问题与现状

指向改进美术教学手段的 App 资源库建设行动研究的教学理论研究

玩转 App 的美术微课课程开发及其评测研究

指向改进美术教学手段的 App 资源库 建设的行动研究报告

上海市奉贤区教育学院 徐韧刚

一、课题的提出

(一) 研究背景

智能手机硬件方面的飞速发展和应用程序的层出不穷,为人们利用手机实现随时随地的学习提供了重要支撑。人们开始适应快速发展的信息社会,利用手机等各种智能终端和软件资源,来满足自己的学习需要。通过智能手机和 4G、无线网的结合,每个人都能拥有一台随时随地可以使用的小型“电脑”,人们对智能手机等移动终端的依赖程度也越来越高。随着科技的不断发展,各种应用软件的制作技术都有了飞速发展,尤其是 App 制作技术的普及,以及一些简易制作手机软件平台的发展,为移动学习提供了便捷和坚实的基础。

通过研究我们可以发现,移动学习资源的建设在硬件和软件上都有了扎实的基础和保障,国家对全民的终身教育也加大了关注力度,目的是构建一个全民学习型的社会,让普通大众在日常的生活中合理利用自己的时间,随时随地学习,实现国家倡导宣传的终身教育,提升国民的整体素质。

就目前对移动学习资源建设的研究情况来看,制作移动学习资源在硬件和软件上已经具有成熟的技术支撑,但在学习资源的建设和整合方面,还不能够满足民众的强烈要求。因此,需要通过对移动学习资源的特点等进行深入研究,设计开发出适合大众进行自主学习的移动学习资源,让人们都有均等的机会进行移动学习,实现真正的终身教育。

(二) 本课题核心概念界定

手机 App:英文 Application 的简称,由于智能手机的流行,现在的 App 多指智能终端设备的第三方应用程序。

美术教学资源整合:在教学活动中用来完成教学任务的一切客观物质、人或意识形态。既包括实物和信息,也包括参与教学的人力资源,还包括意识形态里的师生关

系、感情等。美术教学资源整合就是调整、协调、优化与重组美术教学资源,使单一的资源元素在整个教学系统中以有利于完成教学目的为目标进行调整、重组,协调、优化教学资源。

教学手段:教学中相互传递信息的工具、媒体或设备。随着科学技术的发展,教学手段经历了口头语言、文字和书籍、印刷教材、电子视听设备和多媒体网络技术等五个使用阶段。现代化教学手段是与传统教学手段相对而言的。传统教学手段主要指一部教科书、一支粉笔、一块黑板、几幅历史挂图等。现代化教学手段是指各种电化教育器材和教材,即把幻灯机、投影仪、录音机、录像机、电视机、电影机、DVD机、计算机等搬入课堂,作为直观教具应用于各学科教学领域。

微课:指按照新课程标准及教学实践要求,以视频为主要载体,记录教师在课内外教育教学过程中围绕某个知识点(重点、难点、疑点)或教学环节而开展的教与学活动全过程。具有教学时间较短;教学内容较少;资源容量较小;资源组成/结构/构成“情境化”;主题突出、内容具体;草根研究、趣味创作;成果简化、多样传播;反馈及时、针对性强等特征。

移动学习:广义的移动学习是指任何人在任何时间、任何地点开展满足自己需要的自主学习。而狭义的移动学习是指利用新兴媒体通讯、互联网等技术,在不同环境中通过移动智能终端设备开展的学习。通过对国内外学者所下的定义进行整理和总结,我们可以这样理解:移动学习是指学习者利用智能手机等移动智能终端设备,通过连接网络积极获取自己需要的教育资源信息的一种学习方式。

二、研究过程

(一) 研究目标

1. 搭建 App 资源库的框架,编写资源库建设指导手册

结合教学五环节,搭建改进美术教学手段的 App 资源库框架,便于教师检索、搜集、整理、整合。结合美术学科四个学习领域,搭建改变学生美术学习方式的 App 资源库框架,便于学生认识、思考、判断、体验。

2. 应用并筛选 App 的功能,编写资源库使用操作手册

应用教育类 App 的功能,筛选框架内最优 App,提供各功能的使用方法,预设教学情境,提出教学工作中的问题,串联 App 的功能解决教学工作的难点。改进美术教学手段,将 App 作为辅助教学的工具、信息技术的推广工具、师生交流的工具,提高教师的信息素养。改进美术学习方式,将 App 作为课程学习内容和学习资源的获取工具、情境探究和发现的学习工具、协商学习和交流讨论的通信工具、知识构建和创作实践

的工具、自我评测和学习反馈的工具,提高学生的美术素养。

(二) 研究内容

1. 用微课玩转手机 App 改变美术教学手段的理论研究

随着移动互联网时代的到来,智能移动终端成为工作生活的必需品,App 作为信息传达和服务的主要载体,逐渐影响着教育的方式,数字化是未来学校教育及家庭教育发展的趋势。刻着时代印记的当代学生能够积极接收和采纳新的媒体技术应对数字化学习;以 App 为代表的移动教育资源日趋丰富,能够在各个方面满足人们的多元化需求。由此看来,移动教育具有广阔的应用发展前景。

面对这个信息爆炸、资源多样化的时代,如何将 these 资源从巨量信息中进行有效的选择,获取有意义的知识,教育者如何有效、合理利用是关键。

在信息时代,学生、教师与教育要跟上步伐,与时俱进。本研究从概念、特点、类型、智能终端的特点深入分析 App 应用的优势,探究教育类 App 与美术教学的契合点。通过对相关文献的分析,归纳了应用 App 改变美术教学手段以及资源建设的相关理论。教育类 App 与美术教学活动的有机结合,不仅可在理论层面上丰富信息技术与美术教学整合的理论,而且可以在实践层面上促进移动互联网技术与美术教学融合的有效推进,实现信息技术支持下的美术课堂教学深度改革。

面对 App 在教育领域的快速发展,为了有效地应用 App 改变教师的教学手段与学生的学习方式,本研究提出筛选 App 的基本方法,建立整合美术教学 App 的基本原则,搭建资源库的基本框架,引导教育类 App 走可持续发展之路。

2. 国内美术教学中应用手机 App 的现状

信息技术日益深刻地影响着人们的思维方式、工作方式和学习方式。信息时代,改变了教师的主导地位,转向以学生为中心,教师不再是知识信息的唯一来源和掌控者,学生应用移动互联网获取信息的渠道更广泛、便捷,教师需要以导师的角色创设情境,引导学生整合资源,帮助学生获取信息 and 处理信息,提高学生自主探究、解决问题的能力。但教师运用信息技术似乎仍然停留在纯粹的“技术”层面,仅仅将展示信息的方式由传统手段改为多媒体展示,教师应用信息技术种类少,重视知识而忽视了美术学科的素养。

本研究通过探究移动学习在国内外的研究现状,比较分析国内外应用教育类 App 支撑教学手段的现状,对教育类 App 进入课堂的可行性予以肯定。基于学习者与教学者的特征分析,根据美术学科的特性、教师工作的便利性,整合资源,建设美术特色学科领域的 App 资源库,改变学生的学习方式。

3. 玩转 App 微课课程开发及其评测研究

多媒体技术普及应用为教学交流提供了更广阔的途径和更加丰富灵活的形式。

网络化和碎片化带来了时间碎化、知识冗余等问题,而教学改革亟须借助新媒体、新资源来革新教学,微课程成为当今时代的教育“新宠”,在一定程度上助力个性化学习,推进数字化学习资源建设模式的转换,开辟新的路径。目前对微课程、微课等相关概念的理解较混淆,本研究着重对单元化、系统化开发微课程,微课设计的核心思想及主要环节等作了详细阐述。

(三) 研究方法

1. 文献法

寻找运用 App 改变美术教学手段的理论和相关研究成果,查阅国内外关于 App 应用于美术教学的研究现状,了解目前美术教学中运用 App 的现状与问题,为 App 资源库的建设提供借鉴与改进的依据。

2. 调查法

通过访谈、问卷等方法了解应用 App 改变美术教学手段的现状与问题。

3. 行动研究法

探索在中小学美术课程的不同学习领域,用微课玩转 App 改变美术教学手段的教学策略与方法。

4. 影随法

跟踪被访用户(教师与学生)一段时间并做观察记录。主要获取用户使用移动设备进行学习的需求、观点、行为,以及父母的态度,并在此基础上准备进一步实地访谈的内容。

5. 案例研究法

通过对 App 应用于美术课堂设计的探究和分析,在教学实践研究的基础上,随时积累素材,探索有效措施。

(四) 实施步骤

实施步骤表

2017 年 4 月—5 月	申报立项
2017 年 5 月—7 月	子课题动员与立项,进行课题组分工,制订计划,开展教育类 App 的第一轮海选,尝试使用各 App 的功能,筛选可以改进教学手段的 App
2017 年 8 月—9 月	汇总第一阶段收集并筛选过的教育类 App,将各 App 进行归类,提炼在同类功能中最优的 App
2017 年 10 月	整理教师美术教学的手段以及学生美术学习的方法,粗选教学环节和美术学习领域中可改进教学手段的 App

(续表)

2017 年 11 月	精选教学环节和美术学习领域中可改进美术教学手段的 App,搭建资源库的框架
	玩转可改进美术教学手段的各种 App,梳理不同 App 之间的关联功能并加以整合
2017 年 12 月	运用建构主义方法,完善子课题的知识地图;设计“学习 App 的微课程”
2018 年 1 月	“学习 App 的微课程”的开发与制作
2018 年 2 月—3 月	“学习 App 的微课程”的实施与推广
2018 年 3 月	撰写资源库建设指导手册
	“学习 App 的微课程”的评价与完善
2018 年 5 月	教学案例或论文的写作,撰写结题报告,出版专著

三、选题意义及研究价值

第一,着眼于“互联网+”时代的大背景,探究信息技术与美术教学整合的新模式——通过 App 资源弥补教师教学手段的单一性,丰富培养学生美术素养的媒介。

第二,提炼美术教与学的 App 资源库构架,提供可选择的研究路径。

第三,构建美术教学工作中便于操作和运用的 App 资源库,选用合适的 App 更方便地解决教学情境中的问题,提高教师的信息素养。

第四,建设具有美术学科领域特色的 App 资源库以及供学生选择的学科领域资源库,提供灵活的学习模式,创造个性化的学习环境,培养学生的美术素养。

第五,建设改变学生学习方式的 App 资源库,帮助学生更有效地学习,进一步提高学生解决问题的能力,转变思维、交流互动的方式。

第六,介绍 App 资源使用方法的微课程,建立开放、共享、交流的平台。

四、本课题的关键问题和拟创新点

(一) 本课题的关键问题

建立信息技术与美术课程体系整合的教学观;掌握、筛选 App 的功能,引导学生进

行 App 美术活动的教学设计;顺应信息时代变革的速度,及时更新 App 资源库;设定教学计划、“学习任务书”“学习单”等能帮助学生解决难点的支撑材料,促进学生学习的评价方案的设计;营造“学习共同体”,在师生间积极的网络互动中谋求有效教学;开展跨学科的网络研究性学习,把美术作为改变学生学习方式的媒介,培养学生的信息媒介素养。

(二) 本课题的创新点

第一,在信息时代与视觉文化时代的背景下,从移动终端出发,从教学者良好体验的角度,在浩瀚的 App 资源海洋中鉴别并作出选择。

第二,以教学五环节与美术学科四个学习领域为线索,整合适于教师教学的 App 与改变学生学习方式的 App 资源,搭建改进美术教学手段的 App 资源库框架。

第三,以微课的形式对 App 的使用进行解说,开发微课程并以网络的形式进行推广,为教师的学习与评价提供平台,为完善 App 资源库提供保障。

五、研究效果

(一) “指向改进美术教学手段的 App 资源库建设的行动研究”成果

1. 以课程推动 App 资源库建设

课程是对教育的目标、教学内容、教学活动方式的规划和设计,是教学计划、教学大纲等方面实施过程的总和。美术课程应该以美术课程标准为纲,以地方或学校特色为内容,进行有效实施。运用 App 的美术课程基于与信息技术的融合,是一项崭新的美术课程,需要有前瞻性的指导,教师通过学习新理念、新技术,进行有效的教改实践,鉴证课程的实际效果和学习的最终成果,进一步实施课程。

2017 年 9 月至 11 月,我区及部分外区美术教师报名参加了“十三五”教师培训市级课程“指向改进美术教学手段的 App 资源库建设的行动研究”。该课程主讲教师为特级教师徐韧刚,为期 8 周,每周 4 课时,市级培训学分 3.2 分。课程最终以“单元教学设计”为考核作业,要求每位参加培训的教师以少年儿童出版社六、七年级美术教材为蓝本,自选内容进行教学设计,把教学重点或教学难点制作成为微课视频。本课程通过专家讲座、实践操作、学员交流分享等模块,加深了教师对于美术教学与信息技术整合的认识;提升了教师运用 App 进行美术教学的理念和意识,让教师初步掌握了运用 App 开展美术教学的单元设计方法;进一步提高了美术教师制作微课的能力。参训教师们的单元教学设计和微课作品既进一步完善了“奉贤区中学美术微课程”的内容,又充实了 App 资源库的建设。

2. 以比赛提高数字美术教学能力

美术学科教学成果的展示,一般以课堂作业和兴趣小组作业为主。美术课堂作业

是教师教学成果直观的体现,也是学习成果真实、鲜活的体现,是检验教学有效性比较重要的内容之一。

运用 App 进行系统化美术教学,也必须由学生的课堂作业或作品来检验效果。为了能真正体现学生美术课程学习的成果,展现美术教师数字化美术教学实践的效果,我区举办以学生课堂作业为主的“数字美术大赛”。

2018 年 3 月,为进一步发展和繁荣“贤文化”教育,倡导艺术与科技的完美结合,推动以赛促学、以赛促教、以赛促研的开展,根据“七彩校园、快乐成长”奉贤区第四届学生生活节实施方案要求,我区举办了“2018 奉贤区中学生数字美术创作大赛”。大赛着力营造充满活力、健康向上、自主发展的人文校园,引导学生弘扬“敬奉贤人,见贤思齐”的“贤文化”,展望时尚未来。

大赛得到全区各个学校的积极响应,共收到参赛作品 796 件。作品种类多样,形式丰富,包含了平面数字美术和动态数字美术两大类,涌现了一大批优秀的海报设计、标志设计、封面设计、数字绘画、数码摄影、动画、微电影等数字美术作品,充分体现了数字美术在学生心目中具有巨大的吸引力。

教育离不开科技的支持,科技助推着教育的发展,也改变着教育的生态环境。科技的发展改变的不仅仅是教育,也催生出许多的新兴美术产业,有研究表明:待现在的学生到踏上工作岗位时,百分之九十的人将从事目前没有的工种。这就需广大教师进一步思考,当下的美术教育应该何去何从?关注数字美术教育是时代赋予美术教师的使命。

(二) 课题的推广与影响

1. 创建“徐老师谈美术”微信公众平台,制作“指向改进美术教学手段的 App 资源库建设”系列微课 70 余节。

2. 2016 年 5 月 15 日,举办“奉贤区中学美术学科微信网络平台首届微课大赛”。

3. 2016 年 5 月 25 日,在中国美术教育学会举办的“高中美术教材培训及经验交流会”上为全国 280 多位省地市教研员开设“基于微课的诊所式教研模式”讲座,介绍应用手机 App 设计与制作微课,展示并评价作业。

4. 2016 年 7 月 19 日,课题组负责人赴南京师范大学为国培学员开设“数字化情境下的美术探究性学习法”专题讲座。

5. 2016 年 9 月 1 日,于“世界华人美术大会”做专题报告“指向改进美术教学手段的 App 资源库建设的行动研究”。

6. 2016 年 9 月 2 日,于浦东新区浦东中学开设专题讲座“指向改进美术教学手段的 App 资源库建设”。

7. 2016 年 9 月 4 日,于宝山区为全体艺术教师开设专题讲座“技术+课程+素养的