

I

互联网时代下
美术教学

D

创新
研究

A

E

杨占杰/著

互联网时代下美术教学创新研究

杨占杰 / 著

 吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

互联网时代下美术教学创新研究 / 杨占杰著. -- 长春: 吉林美术出版社, 2017.5
ISBN 978-7-5575-2290-2

I. ①互… II. ①杨… III. ①互联网络—应用—美术教育—教学研究 IV. ①J114.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 094898 号

CUNSHANGCHUNSHU WENXUE YANJIU
互联网时代下美术教学创新研究

作 者	杨占杰
责任编辑	于丽梅
装帧设计	海星传媒
开 本	880mm×1230mm 1/32
字 数	160 千字
印 张	7.5
印 数	1-3000 册
版 次	2018 年 6 月第 1 版
印 次	2018 年 6 月第 1 次印刷
出版发行	吉林美术出版社
地 址	长春市人民大街 4646 号
印 刷	廊坊市海涛印刷有限公司

ISBN 978-7-5575-2290-2 定价: 37.00 元

前 言

美术创作是人的审美创造活动。它是一种复杂的审美认识活动和审美表现活动，同时也是一个从审美认识到审美表现、从艺术构思到艺术传达的过程。美术创作的最终成果是美术作品。所以，通俗地说，美术创作就是从酝酿、构图到制作完成美术作品的一系列活动及其过程。完整的美术创作过程，一般包括相互依存、相互渗透的两个方面和两个阶段：一是美术家的审美认识活动方面，也即创作构思阶段。通常是以美术家对生活丰富的观察、感受、体验为起点，经由融入审美理想、精神情感的把握、分析、提炼，形成基本的艺术构思，这是第一阶段。第二阶段是美术家的审美表现活动方面，也即艺术传达阶段。美术家运用一定的材料媒介、技艺手段和美术语言，将在艺术构思阶段形成的审美认识和审美意象表现出来，物化为美术作品。一般说，美术构思是美术传达的前提和内容，美术传达是美术构思的深化和实现。但在实际的美术创作中，这两个方面是辩证统一的，相互影响的。美术创作常常是多次的构思—传达、再构思—再传达的反复过程，美术作品常常是这种反复过程的最终结晶。

美术创作在表现对象和表现形式上，有着较为广阔的天地。在人类文明发展的历史中，美术创作的题材、种类和得到了极大的丰富，亦形成了无数的创作思想、创作流派、创作方法以及经典作品。

可以说，美术创作为我们提供了一个富有魅力的美术世界。另需指出的是，在实际的美术活动中，对“美术创作”还有较为狭义的理解。即与美术习作、美术训练相对应，仅理解为美术家根据明确的审美认识和构思，运用一定的媒材、技艺和语言创制美术作品的活动及其作品。

目 录

CONTENTS

第一章 美术创作史	1
第一节 美术创作的起源	1
第二节 美术创作的发展	9
第二章 美术创作的分类	33
第一节 传统美术创作	33
第二节 新时代美术创作	42
第三章 传统美术创作的概述	65
第一节 传统美术创作的兴起	65
第二节 传统美术创作的发展	68
第三节 传统美术创作的原则	71
第四节 传统美术创作的条件	73
第五节 传统美术创作与现代生活关系	77
第六节 传统美术创作的影响	86
第四章 新时代美术创作	93
第一节 新时代美术创作的兴起	93
第二节 新时代美术创作的发展	95
第三节 新时代美术创作的原则	101

第四节 新时代美术创作的条件	106
第五节 新时代美术创作与现代生活关系	109
第六节 新时代美术创作的影响	112
第五章 传统美术教学与新时代美术教学的差异	117
第一节 传统美术教学的利与弊	117
第二节 新时代美术教学的利与弊	122
第六章 以新时代的新课程理念, 改革传统美术教学	137
第一节 素质教育理念下对美术课地位与作用的再认识	137
第二节 新课改下美术课教学应采取的措施和思路	142
第三节 “互联网+”对美术教学创新研究导向分析	149
第七章 新时代互联网下美术教学	155
第一节 营造有利于创新思维发展的教学环境	155
第二节 鼓励审美个性与培养审美意识	159
第三节 鼓励自我体验与激发参与意识	164
第四节 鼓励艺术表现与激发艺术创造	168
第五节 开拓想象空间与激发创新知识	174
第六节 在美术教学实践中提高创新能力	177
第七节 “互联网+”背景下的教师专业成长	183
第八章 互联网时代的美术教学策略	195
第一节 通过“微课”教学美术创作基本技法	196
第二节 激发学生变“被动”为“主动”	198

第三节 引导学生获取教育信息	200
第九章 数字信息技术与美术教学的整合	203
第一节 数字信息下美术教学内容的改变	203
第二节 数字信息下美术教学方法的改变	209
第三节 数字信息技术提供了更多的美术教学资源	213
第十章 数字信息技术与美术教学的整合的模式	221
第一节 课堂演示助教	221
第二节 课内交互教学	222
第三节 网上探索求知	223
结 语	229
参考文献	230

第一章 美术创作史

美术指占据一定空间、具有可视形象以供欣赏的艺术。一般指除了建筑艺术以外的造型艺术的通称。美术源于人类对大自然的敬畏、感激和情感的升华,美术是一种美的艺术,是人对于自身以及外部世界反映的一种创造,是人调动自身感官,发泄过剩情感的一种手段,它存在于人类活动的方方面面。探索 and 了解美术的起源,对现代人的艺术实践活动有着深刻的意义。寻其根本,探究人类对美的初始需求,会更加深刻地理解,随着人类的文明进步和文化发展,今人的造型技能和审美观念已经发展到了如此的高度。精神的审美需要是人类与生俱来的,随着科技水平的提高,随着物质生活的发展,人类必然对美提出愈来愈高的要求。

第一节 美术创作的起源

世界上所有的事物都是从最简单、最原始的形态开始发展的。早在原始社会早期,先民已经开始使用石质生产工具,在原始人类所面临的生存环境得以保证并有所改善的前提下,早期人类产生美

的要求，而美的要求，也是为了更好的生存下去，原始的美术就已经开始萌芽，这一时期，对于美的产生与存在，是与生存相关的。但是先民制造这些工具的目的是为了使用而制造的，从严格意义上说并不是最早的美术遗物。

直到旧石器时代的晚期，考古发现古人类遗迹已经出现的一些装饰饰品（如我国的山顶洞人带有钻孔的装饰品，西班牙阿尔塔米拉洞穴的野牛画）。这些古代遗迹是迄今为止发现的最早的美术遗存，也就是说原始的美术也是在这一时期产生。

要鉴赏美术，就要了解和懂得美术的一些基本规律和美术史知识。美术是怎样产生的，是首先应当了解的。当然，这个问题如同整个艺术的起源问题一样，还在不断地探索研究之中。学术界的看法并不完全一致。这里只是结合已发现的人类最早的美术遗物，简要地谈一谈对美术的初步看法。

在考古学和美术史上，人们常常把原始社会早期的石制生产工具，称作原始美术或原始造型艺术。这些经过加工的石制生产工具，虽然与天然的石块大不相同，而且其中雾化人的智慧和才能，体现着人的意志和愿望，包含着艺术活动的因素，也同时孕育着人类早期审美意识的胚胎，但是，它完全是为着实用目的而制造的，并不是作为纯粹审美意义的艺术活动而出现的。所以，从严格意义上讲，它并不是人类最早的美术遗物。

现已发现的真正的人类最早的美术遗物，最重要的是旧石器时代晚期人类的一些装饰品（如我国“山顶洞人”的装饰品）和欧洲的洞穴壁画，以及一些小型雕刻。这些东西产生的时间约在公元前四、五万年到公元前二、三万年之间。在这些人类最早的美术遗物中，最突出的是欧洲的洞穴壁画和一些小型雕刻。下面，就让我们进一

步了解一下这些人类最早的美术遗物。

先看洞穴壁画。西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画和法国拉斯科洞穴壁画，是现已发现的欧洲许多洞穴壁画中最著名的两处。

西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画是 1879 年被发现的。当时的一个西班牙工程师为了在业余时间收集化石，带着四岁的女儿来到了这个洞穴。由于洞口很低，大人不便入内，工程师的小女怀着好奇心点燃了一支蜡烛，进入了这个洞穴。突然她被一只直瞪瞪的公牛的眼睛吓坏了，于是叫来了父亲。原始社会洞穴壁画的宝库就这样偶然地被人发现了。这个洞穴很大，长约 270 米，壁画则集中在入口处长 18 米、宽 9 米的地方。上面画的主要是各种动物，包括十五头野牛、三只野猪、三只母鹿、两匹马和一只狼。其中有些动物画得比真的还要大。各种动物形象之间虽无内在联系，但它们形态生动，绘画技法简练；并已使用多种颜色。由于阿尔塔米拉洞穴壁画所表现的惊人的生动性，使得当时欧洲许多学者都不承认是出于原始人的手笔，有人甚至反诬发现这个壁画的西班牙工程师为骗子，污蔑他是雇佣了当代画家画下的。直到这位工程师去世后，在 1895 年又在法国多尔多涅地区的山谷中相继发现了不少同样性质的洞穴壁画，才使人们逐渐确认这些壁画是原始社会晚期的产物，是现已发现的人类最早的绘画遗迹。

在法国发现的许多原始洞穴壁画中，最著名的是 1940 年在一次偶然事件中发现的拉斯科洞穴壁画。拉斯科洞穴壁画位于法国西部比勒高省的多尔多涅附近，全洞由主洞、后洞、边洞，以及联系这三个部分的走廊所组成，是已发现的洞穴壁画中规模最大的一个。在洞内的壁画上，画了许多野马、大牡牛、驯鹿、山羊等动物。主洞岩壁的正面所画的大牡牛长达五米，充分显示了原始绘画的巨大

气魄。

至于小型雕刻，比较有代表性的作品之一就是在法国上比利牛斯山的罗尔特洞内发现的、雕刻在碎骨片上的正在渡河的鹿群。它虽然只是一个残片，但对鹿群过河的情况作了生动而有趣的刻画。骨片的边缘上可以看见一只跑着的鹿的后腿，后面跟着另一只鹿，最后一只大鹿则回过头来警惕地向后看，好像在呼喊落在后面的小鹿。这时期的人们大约还不会描绘河中的流水，他们就聪明地画了几条游动的鱼，以此来表示鹿正在渡河。

小型雕刻的另一类代表作，是一些妇女雕像（绝大多数学者认为它们是最早的雕塑作品）。例如在法国组赛尔出土的《手持牛角的妇女》，它是雕刻在一块石板上的女性裸体浮雕，表现一手拿牛角主持原始宗教仪式的妇女，其它欧洲广大地区的女性裸体雕像，其中最著名的就是奥地利维林多夫出土的石雕女裸体像（欧洲学者称之为《维林多夫的维纳斯》）。这些雕像，从形象塑造上看当然还很幼稚，甚至显得有些丑。但值得注意的是，它已经能够突出地表现出妇女的主要生理特征。

当然，上面所举的只是现已发现的人类最早的美术遗物的少数实例，并非它的全部。这些人类最早的美术遗物，对于我们了解美术的起源有些什么帮助呢？

众所周知，原始社会早期的石制工具，从严格的意义上讲，虽然并不能算作人类最早的美术品，但它已经包含着艺术活动的因素，蕴藏着艺术品的萌芽，同时也孕育着人类早期审美意识的胚胎。这说明美术的幼芽起源于劳动。

原始社会的人类从最早的只会制作石器工具，发展到能用自己的手生动地描绘像阿尔塔米和拉斯科洞穴壁画中的许多动物，刻画

渡河的鹿群，表现妇女形体的生理特征。这在很大程度上取决于手的灵巧性，只有这样才能像恩格斯指出的：“在这个基础上它才能仿佛凭着魔力似地产生了拉斐尔的绘画、托尔瓦德森的雕刻以及的格尼的音乐。”而手的这种灵巧性和高度的完善，也正如恩格斯在同一著作中指出的“手不仅是劳动的器官，它还是劳动的产物。”这说明正是劳动为艺术的产生提供了必要的生理基础。

同时，也正是由于劳动的需要，促进了美术的产生。大家知道，人类最早的美术品产生的时候，当时的人们还处在渔猎生活阶段。能不能捕获到足够食用的动物，是关系到原始猎人的生存的大问题。因此，关于捕获动物的一些必要的知识对原始猎人是至关重要的。这些知识从何而来呢？主要靠他们的实践，特别是靠他们在同各种动物的接触中，通过长期的观察研究，掌握这些动物的特性和生活方式，以便有效地捕获它们。而当时还没有文字，这些有关捕获动物的知识只能依靠图画来表达。所以，原始社会的绘画艺术，它的一个重要作用就是为了让人们了解怎样才能捕获到他们所需要的动物。正因为这样，原始社会的绘画艺术的内容，几乎没有例外地都是野兽——可供人食用的野兽的形象，而且据考古学家们研究，欧洲的许多洞穴壁画中的动物形象的位置的安排是按照当时人类与哺乳动物关系的远近以及熟悉的程度，而把他们的狩猎对象分别画在洞穴的不同位置上。如，在拉斯科洞穴中，原始猎人居住的洞穴中央画着野牛、野马；在中央住处的外圈，画的是野鹿、猛犸、大象和大角山羊；而犀牛、狮子、熊则被画在洞穴的最深处。

总之，它描绘的动物的重点，是当时的狩猎技术所能猎取的动物。也有人认为像阿尔塔米拉洞穴壁画，具有原始巫术的作用，即画出这些动物是为了通过原始的宗教仪式祈求狩猎的胜利。但它归

根结底还是为了劳动生活的需要至于上一节谈到的那些裸体的妇女小雕像之所以在那个阶段出现,而男子雕像则发现得极少,这正是当时处在母系氏族社会制度下的原始人类崇拜女性的反映。同样的像阿尔塔米拉、拉斯科洞穴壁画中的动物形象所表现出的惊人的写实能力,也决不是偶然的,因为处在狩猎生活阶段的人们,猎获动物几乎是他们唯一的生活手段,而牛、马、鹿在当时还是野生动物。为了猎获它们,人们必须对牛、马、鹿的动作、习性非常注意。正因为这样,几万年前的人们就有可能很好地抓住每种动物的主要特征,把它们描绘得生动活泼。这说明,正是劳动、生活创造了艺术。劳动创造了世界,也产生了最早的美术品。劳动人民不仅是物质财富的创造者,也是精神财富的创造者。

以中国为例,早在人类社会发展的初期,处于蒙昧时期的人类就开始试图用神话故事来解释艺术的起源。伏羲创制八卦、神农氏结绳记事、发明陶器,皇帝时期仓颉造字、嫫祖养蚕制丝等故事早已家喻户晓。中国的神话传说中把艺术的起源归结于圣人名下,从某种层面上说明的这古代神话传说与当时的社会经济生活存在着一定的联系,隐约透露出中国美术起源的情形。

关于美术的起源,我国自先秦时期开始,西方自古希腊开始,历代哲学家、美学家和文艺理论家对这一问题进行种种讨论与探索,出现了多种学说。如:模仿说、巫术说、游戏说、表现说、劳动说,多元决定论等。

模仿说,最古老的理论,始于古希腊哲学家,代表人物亚里士多德。他们认为模仿是人的本能,不管任何艺术形式和种类都是模仿的产物。但是这一理论细想就会发现过于片面。事实上有很多现象,如人类的史前洞穴壁画是很难用模仿的冲动去解释的。当然值得肯

定的是：模仿是大部分原始艺术创作和制作的主要方法，但并不是美术创作的动机。

巫术说，代表英国著名人类学家泰勒，他认为原始人的思维方式与现代人有着很大的不同，对原始人来说，周围的世界异常陌生和神秘，令人敬畏。原始人的思维主要特点是万物皆有灵性，并且能与人交流。就现在的考古发现，古代部落中的确存在这大量的图腾崇拜，如陶器上面的人面鱼纹，体现着对大自然的敬畏。巫术说对于我们理解原始艺术，特别是原始美术发生的动力，以及这些艺术在当时条件下非审美的性质具有重大意义。但巫术说把精神动机视为原始艺术发生的唯一动机，忽略了隐藏在精神动机后面的动因，即人类的物质生产活动，因而也不能完满地解释原始艺术的真正起源。

游戏说，代表德国著名美学家席勒和英国学者斯宾塞，游戏说强调了游戏冲动，对我们理解艺术的本质是富于启发的。但它把艺术看成是脱离社会实践的绝对自由的纯娱乐性活动，且偏重从生物学的意义上来看待艺术的起因，过分强调了艺术与功利的对立，有绝对化和片面性的弊病。

表现说，在我国具有悠久的历史，如：汉代《毛诗序》中提及“情动于中而言于行，言之不足故嗟叹之，嗟叹之不足故咏歌之，咏歌之不足，不知手之舞之，足之蹈之也”。这说明人在非常激动，内心情感用语言以致唱歌都难以充分表达的时候，会情不自禁地通过手舞足蹈来抒发。舞蹈表达感情的特点是形神结合，以感情引起提到，以身体动作来表达感情，给人以生动的直观形象，强调表现自我。19世纪后期，以代表英国诗人雪莱、俄国文学家托尔斯泰等。如果说人类的科学主要是与理性、认知相联系的话，人类的艺术就更多

地是和感性、情感等联系在一起。表现和交流情感的确是艺术的一个重要特征,因此表现情感也是推动艺术发生和发展的重要心理动力。但是人类表达情感的方式是多样的,语言、情感都能表达情感,而且艺术也不仅仅是表达情感的工具,因此这一学说并不能完全说明艺术起源的全部原因。

劳动说,代表希尔恩、恩格斯。他们主张美术产生从根本上讲应归结为人类的实践活动。艺术的产生和发展来自人类的社会实践活动,艺术是人类文化发展历史进程中的必然产物,艺术的起源应当是原始社会中一个相当漫长的历史过程。新中国成立以后,这种观点在我国文艺理论界占据主导地位。

多元决定论,法国结构主义学者阿尔都塞认为,任何文化现象的发生都有多种多样的复杂原因,而不是由一个简单原因造成的。艺术的起源或艺术的发生,经历了一个由实用到审美,以巫术为中介,以劳动为前提的漫长历史发展过程,其中也渗透着人类模仿的需要、表现的冲动和游戏的本能,从根本上讲,艺术的起源最终应归结为人类的实践活动。艺术产生于非艺术,实用价值先于审美价值,艺术的产生是人类的需要和满足。艺术的发生是多元决定的,研究艺术的起源必学从社会学、人类学、心理学、历史学,美学等多种科学相结合的角度进行综合分析研究。

因为人们对人类早期的历史和艺术方面的资料所知甚少,关于艺术的起源问题一直被学术界称为"斯芬克斯之谜"。历史上的许多学者对这一领域进行了不懈的探索和努力,从不同的角度提出了各种关于艺术起源的学说。这些学说从不同的角度揭示了人类艺术发生的某些条件和根据,对学习艺术和进行艺术教育有着重要的价值。同时,随着时间推移,考古发现的资料越来越多,以及人类社会学

的发展越来越完备，我们可以看到关于美术起源的各种学说、研究成果越来越全面的概括出美术的起源。虽然现在没有统一定论，但是现代人对美术起源的认识，从单一走向多元，从片面走向全面，这标志着对美术起源的探索研究是在不断进步的，人类对美的认识也是在进步的。

第二节 美术创作的发展

源自中国农业社会的民间美术，顺应了民间文化的观念、性质和特点。民间美术通过特有的观察和思维方式，以及对历史传统的重新建构，实现了创作语言的自由和个性化的要求，具有强烈的审美感染力。民间美术表达了创作者真挚、朴素的情感，并使这种艺术形式最终实现了大众化。但千百年来形成的将艺术强分尊卑，将民间美术视为粗俗简陋东西的观念使民间艺术的活力受到损害，许多优秀的民族美术成果不能保留下来。民间美术作为中国民俗文化的组成部分，其艺术价值远远超越了民间美术本身，是中华民族文化的凝集和结晶。

一、民间美术的独有的创作特点

民间美术的创作手段是以民族根源上流传下来的造型语言为基础，民间美术成为创作者对于自我主观意识的强烈自信。它们有一些共同的表现特征规律——不以求再现客观现实为目的，而形成了艺术创作中重视直觉、意念、臆断对客观世界的认识，以重建美好的