



JIYU XINMEITI

DE MEISHU JIAOYU JIAOXUE YANJIU

基于新媒体 的美术教育教学研究

晁 静 著

吉林美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

前言

基于新媒体的美术教育教学研究

晁 静 著

吉林美术出版社

ISBN 978-7-5525-2789-1

图书在版编目(CIP)数据

基于新媒体的美术教育教学研究 / 晁静著. — 长春:
吉林美术出版社, 2017.6
ISBN 978-7-5575-2789-1

I. ①基… II. ①晁… III. ①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168119号

J114 XINMEITI DE MEISHU JIAOYU JIAOXUE YANJIU

基于新媒体的美术教育教学研究

作 者 晁 静
责任编辑 于丽梅
装帧设计 刊 易
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 110千字
印 张 10.75
印 数 1—1000册
版 次 2018年3月第1版
印 次 2018年3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 北京虎彩文化传播有限公司

ISBN 978-7-5575-2789-1 定价: 45.00元

前言

美术，作为一门人类审美和智慧的艺术，在我们的精神世界和现实生活中都发挥着不可替代的作用。而美术教学则是教育人们具备审美情趣和审美意识，教育人们发现美、发掘美、欣赏美的学科，肩负着美术教育的薪火传承。进入新世纪以来，随着信息技术革命的到来，计算机、网络、多媒体等新生事物深刻变革着人类社会的生存状态，其中也包括美术教学。现代教育信息技术的飞速发展，计算机网络以及新媒体手段的广泛应用，为美术教学提供了非常丰富的美术信息资源，使得美术教学模式、教学资源的收集，还有学生的领悟能力都发生了很大的变化。

从某种程度上讲，新媒体泛指利用电脑计算、资讯处理、网络传播及交换等新科技对传统媒体的形式、内容及类型进行融合拓宽从而使之发生质变形成的一种新兴信息媒介，也称第四媒体。区别于传统媒体报刊、广播、电视媒体。

“新媒体”一词可以从产业区分、人机接口、艺术运动及其多媒体形式来诠释，不同的诠释是由于不同领域的科技、艺术及传媒的出发点不同。我们经常可以看到新媒体艺术被应用于广告、宣传、装潢、服装甚至工业产品之中。可以说，在 21 世纪人们已经离不开新媒体艺术所带来的便利和审美享受了。

新媒体艺术作为一门融合型的学科，它不排斥传统的美术，同时取长补短，将传统美术的优点融合到自身发展之中。这也是越来越多的人接受新媒体艺术的原因。当我们感叹经济发展迅速，社会节奏加快的同时，新媒体艺术踏着信息时代的节拍走进我们所熟知的美术教育。新媒体艺术教学方式的互动性、广

泛性和创新能力、实践能力的着重培养，必定会伴随着传统教学思维的变革。当下美术教育普遍以理论思维、分析思维、聚合思维、常规思维为主，其他思维方式辅助进行教育教学。这些教育思维模式对于学生的思维成长有益，但不适合培养青少年时期所必需的创新和实践能力。新媒体艺术本身作为一种新时代科技的产物，它的普遍性和易操作性使得实践课程更容易进行。因此，新媒体艺术教学的教学思维应当更加注重经验思维、分析思维、发散思维和创造性思维。如传统美术教学，多以讲述知识要点、教授艺术理论为主，也会穿插一些绘画史、设计史等艺术常规知识。但这些理论无法完全套用在新媒体艺术教学中，在新媒体艺术的课程中，教师必须更多地将自己创作、审美过程中的一些经验传授给学生，还要辅以实例，图文并茂。这些经验不但要在学生创作之前讲述，更要配合实际操作过程中遇到的问题进行解析；课程中学生学习的不再是教授每幅画创作的经典之处，又或是激发人们审美的地方。同时，新媒体艺术的讲授过程中应当注重结合最新的理论和技术，更多更广地涉及其他学科结合艺术理论，让学生从不同角度阅读、理解美术这一学科。

人类创造的文化成果都带有一定的时代性，信息时代提倡的高效、快捷、创新所带来的思潮也存在于新媒体艺术之中。当今教育也渐渐对发散思维、创新能力更加重视，那个“学好数理化，走遍天下都不怕”的时代已经一去不返了。美术教育在这个时代前提下需要变革，无论是教育方式的改变还是教育思维上的思变都已迫在眉睫，新媒体艺术融入美术教育显然是一条有可行性的途径，这必定会让我国美术教育发生翻天覆地的变化。

本书共计7章，合计11万字，由山东菏泽第三中学晁静执笔撰写。由于时间比较仓促，加之作者水平有限，在撰写的过程中难免出现纰漏之处，敬请读者谅解。

目 录

第一章 美术教育教学与新媒体概述.....	1
第一节 美术教育教学课程与新媒体教学.....	1
一、新媒体教学课件.....	1
二、新媒体技术与美术教育之间的关系.....	2
三、美术教学的新媒体课件类型.....	3
第二节 新媒体教学的特点.....	5
一、丰富的表现性.....	5
二、便捷的交互性.....	5
三、流程的可控性.....	5
四、界面的美观性.....	6
第三节 新媒体教学课件评价.....	6
一、质量评价指标.....	6
二、多媒体课件的教学效果评价方法.....	6
三、教学多媒体课件参考评价标准.....	7
第四节 新媒体美术教育教学的意义.....	10
第二章 美术教育教学的思路与运行机制.....	11
第一节 美术教育教学的基本思路.....	11
一、强化中国美术内容.....	11
二、贯穿中国美术艺术方法.....	14
三、塑造开放整体化教学模式.....	18

第二节 新媒体下的美术教育模式更新.....	20
一、以人文为核心的美术教育.....	20
二、“学科基础+实践创作”的模式.....	24
三、“学科基础”阶段的内容.....	25
四、“实践创作”阶段的内容.....	31
第三节 新媒体下的美术教育系统重塑.....	34
一、美术造型系统重塑.....	34
二、美术理论系统重塑.....	43
三、美术实践系统重塑.....	45
第四节 新媒体下的美术教育机制构建.....	48
一、开放化体系构建.....	48
二、美术评价独立与标准的多元化.....	49
第三章 新媒体下的美术教育教学条件、类型与构成.....	53
第一节 融入新媒体的美术教育教学基础条件.....	53
一、教学观念引领.....	53
二、建构主义指导.....	55
三、教育技术支撑.....	57
第二节 融入新媒体的美术教育教学类型.....	59
一、以新媒体为辅助系统的美术课堂教学.....	59
二、以计算机及网络为主的美术教学.....	60
第三节 融入新媒体的美术教育教学构成因素.....	60
一、生动的教学情境.....	60
二、丰富的教学内容.....	62
三、多样化的教学方法.....	63

第四章 新媒体在美术教育教学中的必要性与影响	66
第一节 新媒体在美术教育教学中的必要性分析	66
一、从新媒体到新媒体艺术	66
二、新媒体与传统美术审美上的互动性	69
三、美术教育教学融入新媒体的有效性	71
四、新媒体在美术教育教学中的多元化	72
第二节 新媒体对美术教育教学的影响	73
一、新媒体对美术教育方式的影响	73
二、新媒体对美术教育思维的影响	74
第五章 新媒体下的美术教育电脑绘画教学	76
第一节 美术教育中电脑绘画教学的基本概述	76
一、电脑绘图的概念界定	76
二、电脑绘图教学的条件分析	76
第二节 美术教育中电脑绘画教学存在的问题	78
一、教学环境问题	79
二、教师维度问题	80
三、学生维度问题	83
第三节 美术教育中电脑绘画教学原则	86
一、关注学生发展原则	86
二、遵循教学规律原则	86
三、教学全局性原则	87
第四节 美术教育中电脑绘画教学路径	87
一、教学环境层面的教学路径探索	87
二、教师维度的教学路径探索	90
三、学生维度的教学路径探索	93

第六章 新媒体下美术教育的新工具应用.....	96
第一节 新媒体下美术教育新工具的基本概述.....	96
一、新工具的范围界定.....	96
二、新工具的分类.....	97
三、关于新工具——微信的认识.....	98
第二节 新媒体下美术教育新工具应用的问题.....	99
一、小学科的尴尬.....	99
二、教师专业素养薄弱.....	100
三、交流方式单一.....	100
第三节 新工具在美术教学中的应用价值.....	101
一、学生“学”的需要.....	101
二、教师“教”的需要.....	102
第四节 新工具在美术教学中的应用与策略.....	105
一、应用原则.....	105
二、应用策略.....	106
第五节 新工具在美术教学中的应用探索.....	107
一、课前辅助的应用.....	107
二、课后延伸的应用.....	111
三、课堂教学内容补充的应用.....	115
四、其他功能的应用.....	120
第七章 基于新媒体的美术教育教学实践.....	122
第一节 基于新媒体的美术教育教学问题.....	122
一、师生在新媒体美术教学中的角色扮演.....	122
二、师生在新媒体美术教学形式上的多样性.....	123
三、美术教师对新媒体美术教学的管理.....	124

四、美术教师自身新媒体技术应用能力提升.....	126
第二节 基于新媒体的美术教育教学设计.....	127
一、以新媒体为辅助系统的美术教学设计.....	127
二、以计算机及网络为主的美术教学设计.....	133
第三节 基于新媒体的美术教育策略.....	135
一、校外支持层面的教育策略.....	135
二、学校主体层面的教育策略.....	139
三、教师层面的教育策略.....	143
第四节 基于新媒体的美术教育教学前景与展望.....	147
一、视觉化发展.....	147
二、交互性发展.....	149
三、大众化发展.....	151
四、文化发展趋势.....	153
五、实践性发展.....	155
参考文献.....	157

第一章 美术教育教学与新媒体概述

第一节 美术教育教学课程与新媒体教学

一、新媒体教学课件

多媒体课件一般是指教师或多媒体制作人员,根据教学内容制作出包含大量多媒体信息并适合教育教学服务的软件系统。通过多媒体课件教学,可以解决传统教学中存在的具象与抽象、形象与逻辑之间的矛盾,将难以表述清楚的教学内容,如实验演示、情境创设、交互练习等生动形象地展示给学生。学生通过视觉、听觉等多方面参与,更好地理解 and 掌握教学内容,培养学生学习的兴趣,活跃了课堂气氛,同时也扩大了学生信息获取的渠道。因此,使用多媒体课件辅助于教学,近年来被广泛应用于教育领域。

计算机辅助教学,简称 CAI,是英文 Computer Assisted Instruction 的缩写。美国是进行计算机辅助教学研究和应用最早的国家,1959 年美国 IBM 公司研制成功了第一台计算机辅助教学系统,给教育领域带来了一场巨大的革命。计算机辅助教学具有信息量大、直观性强、动态效果好、交互性灵活等显著优点。计算机辅助教学,一方面让教师运用多媒体技术扩展和发挥教学思想和方法,组织教学内容,丰富教学形式,提高教学质量;另一方面计算机又将文字、图形、图像、动画、声音和视频等多种媒体组织起来,通过直观演示、人机交互、实时操作等传统教学手段所不能比拟的多种形式充分吸引学生注意力,使学生的创作思维获得宽阔的想象空间,呈现出“教”与“学”的完美统一。

积件是目前比较流行的一种课件结构模式,是从多媒体 CAI 课件的基础上

发展出来的新型 CAI，是积累的可被方便直接调用的教学软件，是教师和学生根据需要，组合运用多媒体教学信息资源的教学软件系统。它在技术上可以把教学资源素材库和多媒体平台进行叠加，并独立运行，它不必对某一课程做整堂课的安排，而是针对课程中的某个知识点或单个教学环节制作成一个相对独立的小型课件，通过积件系统对这些小课件调用，对自己教学内容的课件进行编制，然后进行演示。资源丰富的积件库能符合教师教学的个性化需求，使得课件有更加充分的选择余地。积件最大的优势在于它的系统性、开放性和可重复性。

二、新媒体技术与美术教育之间的关系

多媒体教学是现代化教学方式的一种体现。由于科学技术的高速发展，美术教育信息量的快速更新与添加，新技术、新概念、新理论层出不穷，促使我们必须改革单一的教学模式，大力应用现代教育多媒体技术开展教学。美术教学是一种感受性教育，这是它不同于其他学科的一个重要特点。创设情境是美术教学情感化的基础和前提，师生在特定的审美情境中才能获得审美情感的体验。一堂好的美术课，应该是情与境的创设，音与画的合璧，真与美的展示。在美术教学中，恰当运用多媒体技术能帮助教师充分创设情境，发挥学生的主体作用，促进学生主动思考、主动探索、展开想象，使学生在学习过程中真正成为信息加工的主体和知识接受的主动构建者。随着多媒体技术和网络技术的快速发展，多媒体技术正在不断地被引入美术课程教学当中。它可以根据不同的教学内容充分利用声、图、视频等多媒体手段创设情境，化不可见为可见、化静为动、化抽象为形象，最大限度地调动学生的积极性，激发学生的学习兴趣。美术课程多媒体教学手段可以说是现代教育技术发展的必然趋势。

《国家基础教育课程改革纲要（试行）》中明确提出：“大力推进信息技术

在教学中的普遍应用,促进信息技术与学科课程的整合,逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革,充分发挥信息技术的优势,为学生的学习和发展提供丰富多彩的教育环境和有力的学习工具。”信息技术与学科课程整合简单地说就是信息技术课程与学科课程以及综合实践活动的整合,即信息技术环境下的综合学习。具体到美术课程就是信息技术与美术课程、美术教学以及美术课堂互相融合产生密切联系,其中课程、教学和课堂是主体,信息技术是不可缺少的辅助手段。由于信息技术的支持、互联网平台的建立以及多媒体的综合运用,为美术新课程标准在当前中小学美术教育中的实施创造了至关重要的条件。

三、美术教学的新媒体课件类型

计算机辅助美术教学课件的分类方法有很多,我们应该结合教学内容、教学模式以及教学策略等,将教学多媒体课件分成教学型、演示型、练习型、游戏型、模拟型、网络型等。

(一) 教学型课件

此类课件一般用于教师课堂教学中,在多媒体教室或网络环境下,教师以演示为主,附加以少量的交互、面向全体学生的交互,面向全体学生播放的多媒体教学软件演示教学过程。教师控制课件的运行,不仅可边讲解边播放,通过图像、视频、动画和声音等媒体形式把抽象的教学内容用具体形象的形式展现出来,帮助学生理解知识和形成联想,还能够节省教师板书或板画的时间。但这种教学过程的预定性,不利于教师根据学生的反应而采取不同策略教学的实施。

(二) 练习型课件

练习型课件是通过练习的形式来强化学生某方面的知识或能力。例如,用

计算机存储美术鉴赏知识练习题,随机出题,通过让学生回答问题,达到巩固所学知识和掌握基本技能的目的。

(三) 游戏型课件

这种课件和一般的游戏软件的不同之处在于它的设计是基于学科的知识内容,通过游戏的形式来让学生掌握知识和能力。例如,计算游戏应符合计算规则,语言游戏应符合语法或词法规则,化学实验游戏应符合化学实验操作规则,美术中的填色游戏应符合色彩的原理等。大多数教学游戏有着随机变化和形象生动的特点,使游戏型课件的教学活动更为活泼,寓教于乐。

(四) 模拟型课件

模拟亦称仿真,利用计算机模仿真实的自然现象或社会现象。例如实验模拟,它用计算机构造实验的模拟环境,学生进行模拟实验时,允许改变实验条件,抑制实验过程的快慢,还可以多次重复,便于观察,如介绍色彩的搭配就可用计算机演示不同的色块配制后的效果。演示模拟则是运用计算机演示变化过程复杂、语言难以表达或者肉眼看不到的较抽象的教学内容,如给学生演示模拟不同光线下色彩所呈现的微妙变化,这种课件在演示中一般不能人机交互,防止中断学生观看和思维的连续性。

(五) 网络型课件

它通过网络进行传输,在用户终端上运行的多媒体课件。网络版多媒体课件受网络传输条件的限制,目前一般运行于局域网,互联网上大都以网页形式出现。网络版的优势在于资源共享,即一个课件可以同时供许多个教师上课使用。

第二节 新媒体教学的特点

多媒体课件是根据教学内容和教学对象的特点来进行设计的。通过课程教学设计,合理选择和运用现代教学媒体,并与传统教学手段有机组合,以多种媒体信息作用于学生,形成科学的教学过程,激发学生的学习兴趣,发挥学生的学习主动性、积极性和创造性,达到最优化的教学效果。

一、丰富的表现性

多媒体课件通过文字、声音、图片、视频等信息向学生传授知识,这比教师在黑板上书写更加直观生动、丰富多彩。多媒体课件还可以对宏观和微观的事物进行模拟,把一些抽象的概念、复杂的变化过程和运动形式,通过动画、视频等逼真活泼的形式展现在学生面前,极大地调动学生的学习情绪,也有利于教师引导学生去探索事物的本质及内在联系。

二、便捷的交互性

交互性是多媒体课件的重要特点之一。人机交互有效解决了“教”与“学”双方进行实时信息交流的需求。教师进行多媒体课件设计时可以根据学生现状,运用适当的教学策略,指导学生进行有针对性的学习;同时,通过学生反馈信息调整教学的深度和广度,保证学生获得知识的准确性与完整性,有效地激发学生的学习兴趣,使学生产生强烈的学习欲望。

三、流程的可控性

多媒体课件流程设计是结合教学内容而预先构建的,与预定的课堂教学步骤和脉络相统一。但是课堂教学的具体细节是随着教与学互动过程而生成的,

是不可完全预见的,如果课件的流程还是按照预定思路,从头至尾不可跳转就很难与实际课堂教学相统一。这就要求设计与制作课件时,运用课件中的导航、脚本、链接等功能实现对课件各环节的有效控制,让使用者在课堂教学中选择和调控。

四、界面的美观性

美术本身是一门视觉艺术。美术教学课件所展示的界面,不是黑板的替代品,除了完成一定的教学任务外,更要使人获得美的享受。优秀的课程课件是内容与美的形式的统一,美的形式能更好地表现内容,激发学生的学习兴趣。多媒体课件界面的美观设计包括界面视觉元素设计、界面色彩设计和界面版式设计等方面。总之,运用多媒体课件辅助教学,是对原有教学模式的探讨和挑战,优秀的教学课件是丰富资源与美观界面的统一体。

第三节 新媒体教学课件评价

一、质量评价指标

教育软件的评价有多种基本方法,本评价采用指标体系法,通过一套特定的指标体系从多个维度评价多媒体课件、网络课程的质量属性。多媒体教学过程的质量评价指标主要从课件与课程内容、教学设计、界面设计以及技术四个基本维度来评价多媒体课件和网络课程的质量特性。

二、多媒体课件的教学效果评价方法

脱离实际应用背景评价多媒体课件的教学效果是没有说服力的,当然也就失去了它的指导意义。因此,只有将课件评价与其应用的基础相结合或建立在应用的背景上,课件的评价才具有权威性、指导性和说服力。多媒体课件教学

效果评价的方式可以通过实际教学现场法、模拟教学现场法、专家上机操作法、学生主观评估法等多种途径进行。

从促进课件应用效果角度出发,在目前条件下这几种方法比以往课件评价方法更公正、更具说服力和权威性,对提高课件整体质量也更具积极意义。在实际的课件效果评价中,针对不同的评价内容可采取不同的评价方法,也可对同一评价内容采取组合的评价方法,以求获得更完善的评价结果。同时也应根据课件的不同类型、适用专业、应用层次制定出具体的课件评价内容的权重值,使评价工作在量化环境下更具准确性和可操作性。评价结论是单位或个人选用课件的重要依据。教育在不断发展,教育技术也在不断提升。因此,对课件评价不能一成不变,应随课件在教育教学中作用的变化而更新。

三、教学多媒体课件参考评价标准

教学多媒体课件是利用多种媒体形式实现和支持计算机辅助教学的软件。多媒体教学课件的制作服务于教学,目的是改革教学手段和提高教学质量。一个优秀的教学多媒体课件主要从教育性、科学性、技术性、艺术性及使用性等标准进行合理评价。

(一) 教育性

符合教育方针、政策,紧扣教学大纲,课件选题适当,适应教学对象需要,能起到传统教学手段所不能或较难起到的作用,充分体现多媒体教学的优势。课件内容规范,概念叙述正确,教学内容适应于相应认知水平的学生,能较好地体现作者的教学思想,注意启发性,培养学生的思维能力。课件组织表现形式合理、新颖,符合教学规律。多媒体课件应紧密结合教学内容,有丰富的案例及相关资料配合教学知识点,利于学生学习,具有一定的深度和广度,能反映教学中的重点,有一定量的练习题和思考题,满足实际教学需要。对教学中