

# 小学美术创客课评价工具的探究

方苑蒂

四川师范大学, 中国·四川 成都 610000

**【摘要】**作为新型的教学理念,创客学习受到国内外创客教育研究者和实践者的广泛认同。对创客学习进行评价能够检测学生的学习效果和教师的指导作用,有利于评估创客教育的目标是否实现。与传统教学评价相比,美术创客课评价关注美术选题的适切性、美术设计的合理性、美术任务实施的有效性和成果的创造性。为提升美术创客课学习的质量,应通过实施有效的评价工具、融合多元评价主体、构建多重评价维度、采取多种评价方式等路径实现以评促学。

**【关键词】**小学美术; 创客; 评价工具

创客教育理念的内涵是创新、实践、合作、共享。在创客教育理念的影响下,美术创客课的学习是鼓励学生动手完成艺术创作,进行创新创造。

教育评价是教育活动中必不可少的一环,“教育评价,是指在系统地、科学地和全面地搜集、整理、处理和分析教育信息的基础上,对教育的价值做出判断的过程,目的在于促进教育改革,提高教育质量”。

20世纪50年代末期,美国维斯康兴大学的柯克帕特里进行了培训效果评估的研究,并于1959年在其博士学位论文中阐述了四级评估模型思想和方法。他认为,评估需要回答四个方面的问题,从反应、学习、行为、结果四个层次分别进行。

## 1 美术创客课的评价工具

美术创客课的评价工具是不断发展的,本文将根据评估需要回答的四个方面的问题将评价工具分为三种类型,第一类为设置情景型,第二类是收集证据型,第三类持续的、具有长期意义的创造过程型。

### 1.1 设置情景型评级工具

收集关于评价过程的丰富数据,要求学生和教师都积极参与评价过程。情景设置的美术创客活动为学生和教师提供了想象的机会。首先了解此节美术创客课情景是什么,从情景入手关注学生的行动。

分析情景中的美术创客元素,把各个元素集合起来形成如上下文般的情景联系,学生和教师参与、理解和展开创作活动。

例如,每个小组学生描述一个发明家、艺术家或科学家创作的真实故事,分析他们创造或做出贡献的历程。小组分工确定使用哪些不同的美术创客元素来还原情景故事。在这个过程中,学习将建立自己创客技能在美术实践中的理解。可以要求学生们利用创客工具合作一件创意披风,这个人会穿成超级英雄。还可以制作创客元素海报,海报包含图形、以“我”为主语的文字阐述,将这些元素资源打印出来进行合作粘贴。

### 1.2 证据收集型评价工具

收集制作过程中有意义的证据。评价工具应当为教师和学生提供机会来充当数据的收集者,可以是定性数据也可以是定量数据,也可以在美术任务开展前或在美术任务过程中使用。

例如,名为“闪光点”的评价方式其实就是一种仔细观察和记录的策略。在美术创客任务期间,教师们会观察学生动手过程中所呈现的创客知识,并对它们快速记录。然后立即将评价纸条交给学生。随着时间的推移,学生们逐渐掌握识别这些概念和技能,接着他们也可以开始充当同伴的观察者。“闪光点”为学生或小组提供即时但不显眼的反馈。通过收集这些小纸条,随着时间的推移把这些“闪光点”保存起来,教师最后可以整理出一幅学生技能如何变化和成长的图片,展示这些技能是如何在学生个人和小组间上得到应用的。

“中转站”评价方式把学生的沮丧转化为灵感。“中转站”为学生们提供了一个“中介”地带,让他们在遇到技术问题或合作

问题时,从自己的项目和小组中抽身而出。学生有机会探索解决问题的策略,并通过与老师交流、视频讨论自己所遇到的问题。“中转站”鼓励学生对作品进行故障排除,修补,与合作伙伴一起克服困难。在课程结束时,学生们会重新回顾他们参与的“中转站”的次数和实践,并写下他们是如何解决这个问题的,如果他们问题解决成功了,接下来他们将保存好“中转站”学习卡上的内容。

“创客时刻”评价方式可以量化学生的有意义的创造时间。“创客时刻”是学生们展示根据创客不同元素搜集证据时捕捉定量数据的机会。该工具可以被个人或学习小组使用,能够捕获多达三种不同元素的数据。它最适合易于观察和量化的指标,如考察设计能力:学生在实践的基础上改进了他们的设计,如考察冒险精神:学生尝试一些异想天开的创意。该评价建构了学生识别与创客知识和行为的能力,并记录这些有意义行为发生的“时间快照”。学生们一眼就能看出他们那天课程中哪个时刻做了什么,想出了什么点子。随着时间的推移,来自多张卡片的数据可以用图表显示活动过程学生每个时间点创客行为浮动的变化。

利用StereoCraft制作3D形状来分享证据并讲述你的过程故事。学生们将一张平面的纸转换成一个3D形状,收集转换过程中学生们演示的创客元素的证据。在课程的开始,平面的形状可以促使学生构思初步设想。然后,当学生们进行指定的活动时,他们用平面的形状记录转换成3d形状的各个创客素材如文字、图像、雕塑的形式。当这些形式的足够完善时,接下来可以组装成一个三维形状的作品进行共享。教师、学生可以直观看到创客元素在学生活动中的多种表现方式,以便更好地理解每个创客元素,然后反思学生通过重复使用这个组合工具所取得的进展。

### 1.3 创造指导型:用作品来展示成就和进步

学生们可以存储使用以上其他工具收集到的所有证据,教师引导识别和整合这些证据碎片,学生们会重新审视这些多此课程间收集到的证据,学生可以根据自己的个人反思、小组对话或和老师的一对一交流,分类整理不同创客素养中自己所获的评价。随着学期的进展和新的美术创客课程的不断拓展,这些搜集到的证据很大程度体现在学生的设计作品当中。

## 2 小结

文章探讨了多种评价工具在创客教育下美术教学中的应用,结果表明:创客形成性评价与创客教育中对创新型人才培养的目标相契合。创客形成性评价工具可以有效提升学生的学习成绩和满意度以及创新能力;可以给学生提供及时的反馈;提高了学生的学习兴趣与积极性。

## 参考文献:

- [1]金娣,王钢.教育评价与测量[M].北京:教育科学出版社,2007:2.
- [2]唐纳德·L·柯克帕特里克.如何做好培训效果评估:柯氏四级评估法[M].北京:机械工业出版社,2007:15.