

《艺术概论》课程教学方法改革的探索与研究

郑 华

(张家口学院美术学院 河北 张家口 075000)

摘 要:《艺术概论》课程是高校艺术类专业必修的基础课程,在教育教学中能有效地指导学生进行艺术创作,但是随着教育活动的开展与进步,《艺术概论》课程逐步暴露出其自身的缺点,因此教师在教学的过程中,应根据实际教学情况和学生学习需要进行教育教学方式的创新与改革,以此提升《艺术概论》课程与艺术创作之间的关联性,保障艺术专业的教学成效。基于此,本文从《艺术概论》课程的教学定位着手,对《艺术概论》课程教学方法改革进行探究,旨在为日后相关人员的演技提供参考。

关键词:《艺术概论》课程;教学方式;教学改革

引言:

高校的艺术专业教学内容具有综合性,其中设计的教学内容较为广泛。但是由于我国现阶段部分高校艺术专业的教学重点放在实践技能中,对于理论课程的指导作用较为忽视,因此会出现一些教学问题,此时高校为有效解决艺术专业教学中存在的问题,应在培养学生的艺术设计和相关专业的从业素质过程中,促使实践与理论进行有效结合。

一、《艺术概论》课程的教学定位

《艺术概论》课程重点探索各种艺术之间的一般性与共同性,并对思想原理与发展规律进行整合,进而发掘其中蕴含不同审美观,探究各类艺术通史中不同的美学批判原理^[1]。《艺术学概论》书籍作为知名的教材,重点讲述了艺术总论、艺术种类及艺术系统三部分理论知识,内容全面丰富,既涵盖了最基础的艺术基础知识——美艺术的本质与特征、艺术的起源等,又站在具体艺术作品的基础上,全面介绍了不同美学门类的发展流变、艺术特点与文学特征,并对大量国内外经典艺术作品进行分析与解读,力求以生动形象的作品分析引发学生的学习兴趣,深化学生对艺术课程的认识,从而提高学生的审美素质与审美能力、艺术鉴赏能力等^[2]。

二、《艺术概论》课程教学改革的必要性

(一) 艺术的发展提升《艺术概论》学习的重要性

伴随经济社会的发展,更多新奇的生活方案出现在我们眼前,并改变着我们的生活,随之而来的艺术也在不断发展与进步,此时艺术也与时俱进发展,带来了新兴的艺术形态,虽然依附于人们生活认知和现代科技的大背景之下,但是却凸显了《艺术概论》教学的重要性^[3]。

(二) 时代的进步对于艺术类学生的要求更高

由于科学发展和技术进步,人们对于文化汲取的形式不再局限于单一知识的学习,此时人们对于艺术的需要也在不断提升,随着艺术知识的更新,人们已经不拘泥于过去的艺术理论知识和表现形式,对艺术的研究与鉴赏的范畴也在逐步扩大^[4]。所以《艺术概论》针对过去的概念进行编写的部分内容已经过时了,艺术的内涵也应随着时代的发展而发展,《艺术概论》内容也应该与时俱进,并与时代接轨,跟进国际更新艺术作品定义的步伐。

(三) 专业差异化的根本要求

《艺术概论》课程的设置,是覆盖艺术的整体发展范畴,而非某个特殊的学科,但是教师在教学的过程中依据《艺术概论》展开讲授时,要对应自身的专业知识加以改变,注重传达教学内容,如电影、跳舞、陶艺、绘画、雕刻等,依照其发展的文艺特点,结合文艺概念教学内容加以铺开讲授^[5]。除去绘画学专业以外大部分文艺类的基础理论专业文艺概念教材都是在大三开始讲授时,因此教师更要着重于专业知识,以此为基础进行理论知识的整合与讲解,如果离开了艺术,学生自身的专业知识领域,便缺少了灵魂和内涵。所以面对专业差异时,教师更应注重学生的本专业,并结合

起学习的专业特点,转换教学模式和教学方式,不要千篇一律,要尊重专业的个性化和学生的个性化,此种教学方式是新时代学生发展的基本诉求,也是专业差异化教学的根本要求。

三、《艺术概论》课程教学改革方法探析

(一) 从教学模式上改革

《艺术概论》课程的教学模式多种多样,但是在一般情况下,教师会运用课堂讲授法开展相应的教学。但是由于传统教学的影响,此种教学方式在当今教学中运用,却难以满足教学发展的需要,如无法充分调动学生学习新知识的兴趣,降低了学生学习的主动性等^[6]。而在信息技术的进步与发展中,现代电子游戏产品层出不穷,此类产品不仅内容上深受青年学生的喜欢,同时在视觉设计上也会呈现出较为立体化的视觉效果,学生在运用此类产品时,会在现代科技与艺术叠加配合的效果下,感受电子产品为人们呈现画面的艺术美感,并沉浸在其中,以此逐渐提升自身对于美学知识的感知力,进而强化其审美能力。因此在艺术作品鉴赏方面,教师改革中,将电子游戏进行有效结合,不仅注重学生的感受,使其能在学习中更加直观观看作品,并且能全面详细地了解作品内外美感,进而全面地弥补传统课堂教学中,只运用图片或者视频,开展知识分析与问题分析的偏颇性和片面性,使得学生在电子技术与教学的结合中,更好地感受信息技术对教材知识的展现,进而了解理论知识所表述的全貌^[7]。由此可见,《艺术概论》课程教学改革中,为促使教学模式不断改革,应在其中引入现代电子游戏,以便教学与电子游戏之间的互相转化,汲取彼此之间的优势,进而有效增强学生对于教学活动的参与度,使其在学习中与教师一起进行教学模式的转化与创新,最终提升学生的学习成效。

例如,教师在前期备课阶段,可以根据当堂要讲解的知识和其所讲解的章节,选取当前市面上较为火爆,且能与教育教学进行联合的电子游戏作品,此时要保障游戏中不可出现血腥暴力的内容,之后教学中引导学生进行针对性的游戏体验,以此从达到在游戏中学习知识的目标。在教学活动开展的过程中,为保障学生能够立体化地感受教育与电子游戏结合的魅力,教师应运用有着感官冲击的方式展现教学内容,此时教师可以申请多媒体教室,从而全方位地给予学生审美感受。在教学的过程中,教师可将整个教学阶段进行划分,为学生提供知识的消化和理解时间,根据高校的教学时长,教师可以将课程分为三个环节:教师理论导入与讲解、学生个人学习与体验、课堂讨论等环节,以此开展阶段性教学的,具体实施步骤如下。

首先,在课程第一阶段,教师为保障教学的科学性,可以结合整体教学内容开展教学铺设,从知识导入着手,对本节课的相关理论知识以及学生需要掌握的重点内容进行讲解,从而引导学生在跟随教学中,逐渐构建起本节课知识的框架,以此为下一阶段的教学提供辅助作用,提升下一环节学生的体验感。在课程第二阶段,学生可以运用自己的移动终端链接多媒体中展现的游戏,之后根据教师的引导登录游戏终端,并按照教师事前规定好的段落开展游

戏,以此获得自主的游戏体验感,此时不仅是学生游骋游戏的环节,也是学生对于知识点沉浸式学习的过程,学生在进行游戏时,能更好地将知识与游戏场景进行对应,从而加深学生对于知识的理解性。与此同时,教师在此阶段,为避免学生沉溺于游戏中,应有针对性地对学生进行指导,并对游戏中出现的知识点进行讲解,以此规范学生的游戏行为,使其能在教师的引导下,更好地理解知识、更好地管理自己的行为。在课程的第三阶段,教师需要根据之前两阶段的教学内容,开展相应的课堂讨论,此时,学生在课堂上可以各抒己见,对于自身在游戏游戏中的感受和体验进行分享,表达自己对于游戏的感受与知识的理解。由于学生刚结束电子游戏中的体验,其对于知识有了更新的认识,从而在交流的过程中,能够更好地说出自己的体验感,并能对于电子游戏和学习的结合进行深度理解,在表述中对于理论知识进行深刻的分析,进而提升学生课堂参与度。在学生发表自己的见解之后,教师还可以进行本节课知识总结和归纳,并对学生的观念进行预评价,进而及时更正学生思想观念,消除其消极的学习观点,使其在教师的引导下,更好地理解知识与电子技术结合的妙处,从而在回味中巩固自身对于知识的掌握。

(二)从教学内容上改革

在教学过程中,为进行内容改革,教师可以运用课程思政的方式,进行教学内容创新。此时教师应始终坚持将立德树人作为教学的中心环节,并将思想政治工作贯穿于整体教学活动中,从而实现全程育人,全方位育人的目标,促进我国高等教育事业全面发展。此种工作方式致使高等教育事业思政课程,从原有的单一学科渗透转变为全学科渗透,进而为高等教育思政课程的改革指明了方向^[8]。在课堂思政的背景下,我国高等教育体系运作过程中需要肩负起开展高校思想政治教育活动的责任,并在此过程中提高评价标准,增强评价指标,致使《艺术概论》在实际讲解过程中能够与课程思政具有契合性,进而满足艺术专业课程的新教学要求。

首先教师应以身作则,提升自身思想政治修养,并在教学活动中主动起到引领示范作用。在教学活动中,教师作为引导人和教学活动的负责人,其一言一行对于学生的品德有着潜移默化的影响^[9]。因此教师在实际教学中,应发挥自身的育人功能,实践以德育人的要求,运用自身的榜样作用,引导学生积极向上发展,使学生在教师的积极影响下得以内心的感化,从而培养学生高尚的品格。与此同时,为开展课程思政建设,教师应在讲解《艺术概论》课程期间,在其中融入政治,以此培养学生的家国情怀、文化修养、道德修养等,从而实践课程思政要求。

其次,在《艺术概论》讲解环节,教师应以案例着手进行分析,并从西方经典作品中进行创新探究,以此突破传统经典作品分析的局限性,提高时事热点与流行文化在课程教学中的融入比例^[10]。例如,在中华人民共和国成立周年庆典之时教师可以紧跟时事,为学生选择较为优秀的红色电影进行案例讲解,如《建国大业》《建党伟业》《建军大业》,等并与学生进行作品讨论时,及时进行背景分析、角色探讨,从而引导学生在影视作品以及角色塑造方面,思考新时代艺术创作标准。与此同时,为引导学生树立正确的世界观人生观和价值观,在案例讲解过程中,教师也可以引导学生观看新时期主义奉献精神电影,以此了解现今社会所需要的高尚品质,进而培养学生道德观和价值观。

最后,为保证内容改革的有效性,促使学生成为社会主义四有青年,在教学过程中教师应融入中华优秀传统文化,运用中华文明的灿烂辉煌感染学生,从而使其在课堂教学中,能够了解中华文化源远流长的根本原因。此时教师在讲解《艺术概论》教材时,可以充分利用中华优秀传统文化经典作品引领学生,体会我国千年文明中隐藏的文明之美。例如,讲到绘画文学或宗教史教师可以引领学生观看《国家宝藏》《中国诗词大会》等口碑度较高,且能吸引学生注意力的文艺节目,以此强化学生对于家国情怀的认同感,对于文化的认

同感。

(三)从教学方法上改革

在《艺术概论》课程教学过程中,教师为满足当前教育改革的需要,应从教学方法上进行创新与革新,从而提升整体教学的有效性。如,在讲解《艺术概论》课程影视艺术章节时,教师需要结合影片为学生讲解影视基础知识、有关于学生职业必备的知识素养时,教师应以改变传统教育中的有限性,整理当前教育教学中的相关知识理论和学习疑点,从而在学生课前观赏影片前,能够根据教师的整理归纳,提前了解影片类型和相关信息背景,并融合此类知识进行影片观看,以此提升其对于影视艺术知识的掌握能力和理解能力。

例如,在课前教学中,教师可以通过微信、QQ等即时通讯软件下发教学资料,以此保证学生在课前能够掌握相应的知识。课中在讲解《艺术概论》教材时,教师可以选用线上线下混合教学方式,重新调配课堂时间以此,保证课堂时间的高效运用。教师在实际教学完成后,可以运用在线学习软件和测验功能评价软件,对当前教学过程中学生不理解的难题进行探讨或进行及时评估与教学效果反馈,促使教师后续教学工作得以完善,为教学工作的顺利开展提供助力。

结束语

总而言之,近些年来,随着我国文化创意产业的发展,社会相关企业对于艺术类人才的需要不断增加,而对于艺术类人才的专业要求也在逐渐提升。此时教师在教学的过程中,应根据社会的要求和学生的实际情况,从教学模式、教学内容以及教学方法等方面进行改革,以此促使学生自身的专业知识体系得以强化,开阔学生眼界,运用理论知识培养学生的艺术情操以及其自身对于知识的探索能力,进而为其创作出更加优秀的艺术作品提供动力,最终推动我国文艺强国工作的顺利进行。

参考文献:

- [1] 潘万里,王妹媛.高等职业院校施行美育助推“课程思政”的有效性探析[J].沿海企业与科技,2020(01):73-77.
 - [2] 穆波,宋刚,徐嘉豪.虚拟现实技术在《艺术概论》教学中的应用[J].产业与科技论坛,2020,19(22):201-202.
 - [3] 于丹.《艺术概论》课程与思想政治教育融合教学改革初探[J].长春师范大学学报,2020,39(05):193-194.
 - [4] 陶雪莲.服装与艺术工程专业《艺术概论》课程教学模式实践——评《艺术概论》[J].热带作物学报,2021,42(10):3097.
 - [5][4] 周悦.艺术基础理论的游戏化教学方法探析——以《艺术概论》课程为例[J].戏剧之家,2020(21):176-177+180.
 - [6] 姜颖道,王子倩.数字媒体艺术教育中“课程思政”的实践探索——以“数字媒体《艺术概论》”为例[J].品位·经典,2021(14):79-81.
 - [7] 杨菲菲.“《艺术概论》”课程教学中审美教育的探究[J].发明与创新(职业教育),2021(03):144-145.
 - [8] 吴振宇,吕东辉.基于微信公众平台下的高职《艺术概论》课程建设研究与实践[J].齐齐哈尔师范高等专科学校学报,2021(02):150-151.
 - [9] 李宁,李树君,王法亮.“研讨式”教学法在书法专业“《艺术概论》”课程中的实践研究[J].高教学刊,2021(03):123-126.
 - [10] 肖强.高职院校《艺术概论》课程面临的现状和改进策略思考[J].戏剧之家,2021(04):174-175.
- 作者简介:郑华,出生年月:1987年5月28日,性别:女,民族:汉籍贯:山东省德州市,现所任职单位:张家口学院美术学院,邮编:075000,职称:讲师,学历:硕士研究生,研究方向:艺术设计。
- 项目名称:《艺术概论》课程教学方法改革的探索与研究
项目来源:张家口学院校级教改课题
项目编号:JG2021061