

基于移动终端下小学美术课堂导入策略探究

◆徐 芹

(合肥市桂花园学校西区)

摘要:当今世界信息技术不断发展,移动终端逐渐普及。信息技术与课堂教学融合不断深化,移动终端在中小学课堂教学中也逐步推广与应用。这些都为信息技术与美术教学的融合提出了新的要求,同时也带来了新的发展机遇和挑战。在一节美术课中导入环节所占的时间和比案例都很少,所以并没有引起重视。然而,万事开头难,授课亦然。本文在移动终端环境下,利用实际的教学案例来阐述小学美术课堂导入策略的探究。

关键词:移动终端;导入策略;互动;自主学习

现代社会信息技术的发展日新月异,移动终端逐渐普及。这里所说的移动终端主要是指可以在移动中使用的计算机设备,广义的讲包括手机、笔记本、平板电脑、POS机甚至包括车载电脑。但是大部分情况下是指手机或者具有多种应用功能的智能手机以及平板电脑。随着信息化发展的不断深入,信息技术与学校教学融合不断说深化,基于移动终端的教学在中小学逐步推广、应用。

目前,我国基础教育正从“知识本位”时代走向“核心素养”时代,这是一个全球性的发展趋势。基于学生发展核心素养,美术学科也在分析自己学科特征和独特育人功能基础上,提出了自己的学科素养,包括图像识读、美术表现、审美判断、创意实践和文化理解。要求学生“了解并运用传统或现代媒体、技术,结合美术语言,通过观察、想象、构思、表现等过程,创造有意味的视觉形象”,这些都为信息技术与美术教学的融合带来了新的发展机遇和挑战。而在一节美术课中导入环节所占的时间和比案例都很少,所以并没有引起重视。但是,俗话说好的开始是成功的一半,利用移动终端可以进行更有效、高效的课堂导入。

传统美术课堂导入方法主要有复习提问导入、故事导入、设疑导入、游戏导入等,形式是多样的,但课堂上教师是知识的传授者、灌输者,具体来说,师生间的交流互动往往是形式化的、淡而无味的一问一答,或只是为了进行课堂导入而进行课堂导入。学生缺少与教师真正的互动,缺乏参与的主动性,导入环节流于形式。

移动终端融入课堂导入有以下优势:1、拓展了学习的空间和课程学习资源。学生可以利用丰富的数字化资源进行自主学习和协作学习,利于构建学习共同体。2、互动性强,学生参与学习的积极性提高。3、学生参与面广,真正实现以学生为主体,教师只是课堂的设计师和学生学习的促进者。4、提高了学生学习的趣味性,便于教师轻松的导入课程。下面我结合课堂教学案例来阐述小学美术课堂导入策略的探究。

一、预习反馈导入:

说到预习反馈,大家的第一印象就是课前让学生看、或者自学教科书,不过在实行时循环教材,预习指导这个环节似乎没办法进行。当学生遇到问题时没有渠道去查阅资料或尝试合作探究,教师就只能将知识嚼烂后“喂给”学生。随着移动终端的加入,学生可以随时随地进行预习。丰富的网络资源拓展了学生知识的来源,智慧课堂班级空间和qq群微信群让学生不受空间时间的限制也能构建学习共同体。预习反馈不再是流于形式的一问一答,而是成为学生增强学习的主动性、自觉性、培养自学能力和学会学习的重要环节。

1、根据作业单预习反馈。教师利用移动终端在班级空间或微信群发布需要预习的内容,学生课下利用学生机、手机、电脑等设备进行网络搜索,小组合作交流总结构建知识,课上再以个人或小组的形式进行汇报。

案例:人美版五年下册第2课《20世纪的艺术大师——马蒂斯》。

一、导入。

课前教师通过教师端利用作业平台布置预习任务,课上以组为单位按顺序进行汇报。

第一组汇报马蒂斯生平事迹。

板书:亨利·马蒂斯。

第二组汇报马蒂斯是如何走向绘画这条路。

第三组汇报马蒂斯与野兽派的关系。

板书:野兽派代表人物。

讲解马蒂斯与野兽派,用对比的方法出示20世纪以前写生风格的绘画作品《无名女郎》与马蒂斯的《带帽的女人》进行比较。

板书:色彩:鲜艳、强烈的视觉冲击、装饰性。

第四小组汇报马蒂斯绘画作品中的色彩特点,教师分析《带帽的女人》中都有哪些颜色、这些颜色有哪些特点?

第五组汇报马蒂斯绘画作品中造型特点,教师出示马蒂斯作品造型特点。

板书:造型:简练、概括。

教师小结板书课题。

学生在收集资料和小组讨论提炼汇报材料的过程中,已经对马蒂斯有了初步的了解,教师课上再进行适当的梳理,学生对于知识的掌握就非常的深刻。

2、利用翻转课堂提前预习。翻转课堂主要是通过微视频、微课件、微课件等相关的资源,让学生在课堂之外完成自主学习,课堂成为讨论、答疑、交流的场所。

案例:人美版小学五年级下册第2课《人民艺术家——齐白石》。教师运用班级空间的资源分享功能或者在班级QQ群或者班级微信群上传“齐白石的一生”“齐白石的艺术作品”等微视频,学生利用课余时间提前预习。这样既节约了上课的时间,又优化了课程教学模式。

利用移动终端进行预习反馈从而导入新课,学生由外部刺激的被动接受者,转换为信息加工的主体、知识意义的主动构建者,获得了上课的主动权。不仅使学习轻松起来,而且使学生养成勤于动脑动手的好习惯,培养学生自主学习的能力。

二、对话创设情境导入:

在以往的美术课教学的导入环节中,教师也会运用创设情境的方法,口述、或者运用与课程相关的材料等方法进行导入。移动终端的运用可以让情境导入法更为鲜活,让学生产生代入感,将枯燥的知识隐藏在有趣的情景中,使学生在生动有趣的情境中不知不觉就进入了知识的学习。教师在为课件中要发声的形象进行录音的时候,中间间隔一段留给学生回答问题的时间。创设课件中形象在跟学生对话的情境,增加学生的参与热情,吸引学生的注意力。

案例:人美版六年级上册第13课《保护我们的精神文化》。

一、导入。

大屏展示库淑兰奶奶的图片。

库淑兰:“同学们好!”生:“奶奶好!”

播放介绍库淑兰的视频

师:“库淑兰奶奶,同学们了解了你的故事,都特别敬佩你。”

库淑兰:“同学们,中国的精神源远流长,单靠我们这些老人是不够的,它也需要你们每个人的力量,你们愿意吗?”生:“愿意”。

师:让我们谨记与库奶奶的约定,共同来传承我们的精神文化,保护我们的精神家园。

板书课题。

本课以师生和库淑兰一问一答的方式进行导入,学生仿佛穿越了时空,在跟库淑兰奶奶进行交流,虚实结合,增加了学生探究学习的主动性。

三、游戏互动导入

爱玩是学生的天性,利用移动终端可以创设更多的游戏,调动学生学习的积极性和与老师互动的热情,让学生用放松的心情,愉快的接受新的知识。

1、闯关游戏导入。每个人都有好胜心,小学生也不例外。利用学生争强好胜的心理,设置闯关、探险类游戏,让学生在玩中开始学习。

案例:人美版一年级下册《综合练习》。

一、导入。

大屏幕展示朵拉图片。

朵拉: hi, 同学们, 我是爱探险的朵拉, 你们愿意和我一起探险吗?”

看到宝箱了吗? 我们需要闯过六关集齐六把钥匙, 就能打开宝箱, 找到宝藏了。你们愿意吗? 那就出发吧。



这节课的教学目标是对本学期所学的知识进行复习和巩固。教师以闯关游戏为主线, 将所学内容穿插到各个关卡, 利用PS 抠图技术将学生熟悉的动漫形象——“朵拉”带入课堂, 在闯关情境中导入本课。

2、猜谜游戏导入。以往的教学中, 是教师直接口述谜语或者直接在大屏上展示图片、文字请学生猜, 移动终端中教师还可以利用课件制作工具中的橡皮擦功能, 将学生要观察的图片用画笔画上白色, 上课时请学生在大屏上将白色擦去。

案例: 人美版小学一年级上册第 17 课《谁画的鱼最大》。

一、导入。

猜图导入, 激发兴趣

猜一猜

老师带着学生猜出绘本《小黑鱼》



苏霍姆林斯基说过: “疑问本身就是一种技法求知愿望的刺激物”。巧妙设置疑问, 可以把学生的注意力迅速引向教授预期目标, 诱发学生积极思维、主动探索。学生通过擦出自己答案, 有种亲自探索接近真相并发现真相的成就感。

3、拼图游戏导入。用 smart 软件制作课件, 利用交互式白板的拖移功能让学生进行拼图操作, 学生的参与积极性高, 参与面广。

案例: 人民美术出版社三年级上册第 17 课《多彩的民间美术》。

一、导入。

1、拼一拼



这是个什么图形呐? 谁想上台来拼一拼?

下面的同学可以在你的平板上也来拼拼看。

2、大家拼出的是什么形象?

寓意吉祥。



泥塑花狮 (陕西)

这个狮子和生活中的狮子有什么不同呐?

寓意吉祥。



泥塑花狮 (陕西)



3、这是一款非常漂亮的民间泥塑作品, 他用了夸张变形美化的手法让这头狮子变得更有艺术性、美观性, 谁还知道民间美术还有哪些形式?

小结并板书课题。

不管是闯关游戏、猜谜游戏还是拼图游戏, 都是学生们喜欢的导入方式, 移动终端的加入, 较以往游戏导入方式增加了师生之间的互动性。学生利用学生机进行游戏互动, 参与面也更广。

四、其他导入

1、问答导入。教师利用教师端发布相关问题, 学生用学生机回答或抢答, 教师总结导入。

案例: 人美版一年级上册第 18 课《妈妈和孩子》。

一、导入。

教师利用教师端发布以下选择题。

1、当你肚子饿时, 你第一时间想要下列哪个人来帮忙?

A 爸爸

B 老师

C 妈妈

2、当你受伤了, 你最想要谁安慰你?

A 老师

B 妈妈

C 警察

3、当你晚上睡觉时最想要谁来陪你?

A 奶奶

B 爸爸

C 妈妈

师: 同学们三个问题的答案选择最多的都是妈妈, 看来当我们遇到伤害、困难、心情不好时最依恋妈妈。我们和妈妈都有着怎样的亲密关系呢? 今天我们来学习《妈妈与孩子》这一课。

2、拍照导入。教师利用教师机课前拍摄有关学习内容导入, 学生会觉得比较真实, 是自己身边的事, 就会引发学生的代入感, 从而主动学习。

案例: 人美版四年级上册第 9 课《猜猜我是谁》。

一、导入。

教师课前抓拍班级同学或授课老师的背影, 用教师机的同屏功能直接投到屏幕上。

师: 这是谁? 你怎么猜的?

师: 原来同学们是根据人物的发型、服饰猜出他是谁的。今天我们就来上第 9 课《猜猜我是谁》。

由于教师利用手机平板进行抓拍的内容都是学生身边的人、物、事, 比较能引起学生的共鸣, 产生共情, 从而激发学生学习的热情。

总之, 基于移动终端美术课堂的导入方法灵活多样, 较以往导入方式更加生动、有趣。除以上几种方法还有更多的等着老师们在实践操中总结归纳。可以用一种方法也可以配合交替使用。教师要不拘一格并找准切入点, 就一定能使学生全身心的投入课堂。

特级教师于漪曾说过: “课的第一锤要敲在学生的心灵上, 激发起他们的思维火花, 或像磁石一样把学生牢牢的吸引住。”移动终端进入课堂已经打破了“以教材为中心、以课堂为中心、以教师为中心”的课堂模式, 进入“以学习者为中心”, 将移动终端溶于学习之中, 用技术支持学习, 真正做到将“知识内化”, 加上教师灵活的运用导入策略就一定收到事半功倍的效果, 让教师“常教常新”, 让学生“越学越乐”。

参考文献:

[1]张华. 学生发展核心素养视域下的课堂教学指南 中小学美术[M]. 长春: 东北师范大学出版社, 2017.7: 5

[2]韩锋. 高效教学过程的优化策略[M]. 重庆: 西南师范大学出版社, 2013.2: 46

[3]孙曙辉, 刘邦奇. 智慧课堂[M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2016.5: 5.25