

试论项目式学习在初中美术鉴赏教学中的应用

张 怡

湖北省潜江市江汉油田教育集团实验初级中学 433124

摘要:中国正处于教育改革的阶段,新课程改革越来越引起人们对美术鉴赏教育的关注。所谓的美术欣赏是指人们利用自己的视野和现有的生活经验和文化知识去感受、体验、交往、分析、判断和获得审美享受。随着我国美术教育的发展,教师需要积极发展学生的艺术鉴赏能力。初中美术课是提高学生审美能力的重要途径,美术老师以正确的方式指导学生理解和使用美,并进一步提高他们的审美能力。本文主要分析初中美术鉴赏的重要意义和美术鉴赏的实施策略。

关键词:项目式学习;初中美术鉴赏;应用

项目式学习是一种强调教师引导、学生自主学习的教学策略,能促使学生积极参与鉴赏过程。项目式学习以具体的任务为导向,强调师生、生生之间的合作,在共同完成项目的过程中,达到技能与素养提升的效果。初中美术教师在鉴赏教学的过程中,通过运用项目式学习方法,能最大限度地激发学生的学习积极性,为其营造浓厚的鉴赏氛围,促使其在探究的过程中激发创造性思维,对学生美术鉴赏方式的变革有积极意义。

一、美术鉴赏的重要意义

(一) 激发学生的学习兴趣

学生在艺术鉴赏中要慢慢体会其中的情感和意义。由于中学生的理解能力有限,无法深刻地理解艺术作品包含的寓意。因而,这是非常缓慢的接受过程。如今生活节奏加快,人们对待事情往往缺乏耐心。教师如果还是按照传统的教学方式对作品进行赏析,只会让学生丧失欣赏艺术的兴趣。这就需要教师很好地引导学生,充分发挥学生个性化的作用。

(二) 锻炼学生的思维能力

美术鉴赏的一个重要作用就是对人们思想的影响。初中阶段正是一个人思想和“三观”形成的重要阶段。思维能力决定了一个人的学习能力和生活中的人际交往能力。艺术赏析能让学生的思维开阔。在艺术作品中,无论是人物神态还是周围环境都会引起学生的思考和联想,让学生通过联想来构建属于自己的独特知识网,从而得到思维能力的锻炼。因此,美术鉴赏课一方面能提高学生的素质,为学生的多样性发展提供坚实的基础和广阔的空间;另一方面能激活学生的形象思维能力,培养他们健康向上的审美情趣。

(三) 利于学生身心健康发展

初中生的课业压力和升学压力很大。初中是学生处于长身体、学知识的重要阶段,也是学生“三观”初步形成的阶段。美术教学既包含了理性的一面,又有感性的因素,既有脑力又有体力的特点。这些可以促进学生身心全面、健康地发展。学生如果长期处于一种高强度的学习模式下,就会对学习产生厌烦心理,甚至厌学,造成不良影响。这时,美术鉴赏就发挥了它的作用,可以让学生发现美、享受美带来的愉悦。这一过程既让学生放松了身心,又提高了自身的审美能力。因而,美术鉴赏能让学生放平心态,保持愉快的心情,确保身心健康发展。

二、项目式学习在初中美术鉴赏教学中应用的实施策略

(一) 营造合作学习氛围,彰显学生项目学习主体性

合作学习是项目式学习的重要一环,也是彰显学生主体地位的有力体现。在实施具体项目的过程中,教师应激发学生的自主探究意识,促使他们在合作学习氛围下完成项目任务和目标。合作学习主要应考虑以下两点:其一,自主探究。教师要为学生提供开放、自由的自主探究空间,让其对所学知识形成自己的理解,培养他们自主学习意识;其二,协作学习。要让学生将自主探究中遇到的问题进行交流,发挥集体的智慧,共同完成项目任务。合作学习模式能在无形中引导学生参与到自主探究的过程中来,实现学习方式由封闭到开放的变革,凸显项目式学习的实际价值。

例如,在教授《传神写照——中国人物画》这节课时,教师可以为学生布置学习任务:从网络上收集不同类型的人物画,并对这些作品的艺术风格、流派和年代进行分类比较。在鉴赏教学的过程中,教师可以让学生展示自己的收集成果,谈一谈中国人物画的特点,接着,引导学生之间相互分享彼此的收集成果,探讨古代人物画的特点和创作时代背景。在此基础上,各小组对本组的知识难点进行汇总,再由教师一一解答。这样一种教学活动的设计,能让学生在自主探究的过程中对所学内容有一个初步的了解,进而在合作探究中增加鉴赏的深度和广度,在此基础上教师进行针对性指导,更能凸显本节课教学的效果,同时还有利于培养学生的探究性思维和艺术鉴赏力。

(二) 制订项目实施方案,提升学生项目参与热情

项目实施方案的制订是项目式学习的首要环节,是保证项目顺利、高效开展的基础。这就需要制订具体的任务,首先,教师应从整体上审视初中美术课程的教学目标和体系,结合初中生的美术学习特点和认知水平,明确项目学习的目标。其次,为了增强项目式学习的实际效果,教师还应设计一套备用方案,以免项目实施的过程中发生突发状况,影响教学进程,也便于对原有方案进行优化和调整。初中美术教学内容比较多,需要教师明确具体的任务,从而使美术鉴赏活动有条不紊地进行,达到预期的教学效果。

例如,在教授《生活的艺术——中国工艺美术》这节课时,初中美术教师可以借助多媒体手段,为学生创设课堂

导入情境,让学生观察远古时期的陶器。学生在观察的过程中会提出相关问题,此时教师要因势利导,设计项目任务:让学生对陶器、青铜器、瓷器三大类进行对比分析。以视频的形式让学生领会其审美特点和文化内涵,可以让学生感受中国工艺美术的魅力。这样一种教学流程,能在具体的实施过程中将任务明确化,也能激发学生的参与兴趣,真正让美术课堂“活”起来,使接下来的教学活动更加顺畅,从而奠定高效课堂的坚实基础。

(三) 展示项目学习成果,激发学生美术思维创造性

项目学习成果的展示是项目式教学法的升华。由于初中生思维比较活跃,且具有极强的创造力,教师可以充分利用这一条件,为学生搭建自我展示的平台。很多教师只是将重点放在项目实施的过程中,不注重项目成果的展示,使得学生的学习需求没能得到满足,进而影响了项目式学习的实际效果。学生在进行自主探究的过程中,更想了解他人对自己学习成果的评价,这样,可以使他们的美术鉴赏热情高涨,并在接下来的学习中更有自信心。基于此,在项目结束之后,教师应挑选出优秀的作品,让学生相互汲取彼此的经验,彰显学生的创造性和思想性,为美术鉴赏课增添更多的生命力。

例如,在教授《力量与生命——外国雕塑艺术》这节课时,教师先为学生播放优美的音乐,将学生带入鉴赏的情境中。之后,展示《张弓的赫拉克勒斯》《河流》等作品,让学生从这两幅作品中感受雕塑的多元化与象征性,理解雕塑的本质和立体造型的鉴赏方法。在课堂结束后,为学生布置

雕塑制作任务:以生活为主题,制作具有思想性的雕塑作品。教师对学生的作品进行欣赏并评价。挑选出优秀的学生作品进行展示,以小展览的形式让学生之间进行互评。这种教学方式为学生搭建了创作和表现的舞台,有利于激发他们的创造性思维,发挥项目式学习的实际效果。

三、结语

简而言之,基于项目式学习为初中的美术鉴赏教学赋予了新的意义,将学生推向学习主体的位置,侧重于培养学生的独立学习和协作能力以及艺术的影响力,学生可以感受到并提高艺术欣赏力。初中美术老师通过创建合作学习环境,以提高学生参与项目的热情,并通过制定项目实施计划来强调学生对项目学习的主观性,引入学习成果,激发学生的艺术思维和创造力,并丰富他们的美术欣赏理论知识,提高学生的综合艺术素养,为我国美术学科的发展培养更多的综合艺术人才,并促进我国美术教育的改革进程。

参考文献:

- [1] 沈文明. 初中美术课堂中项目导向法的应用[J]. 中国教师, 2018(2).
- [2] 葛海燕. 项目导向法在初中美术课堂中的应用[J]. 美术教育研究, 2017(12).
- [3] 刘剑琳, 荣婷婷. 初中美术教科书中欣赏教学内容的研究[J]. 中国教师, 2015(2).

(上接第202页)教学优势,也是全面发展锻炼学生综合运动能力的教学方法。

教师在进行单元构建教学时,要结合低段学生的认知特点和兴趣方向合理做教学实施过程的组织与建立,并且要根据不同的训练项目和训练要求有针对性的进行教学组织与安排。上面的范例中我们看到,透过游戏的整合,很好的将一些分散的训练项目进行了融合与改造,在给学生提供了充裕训练空间和探索机会的同时,引导学生很快就这些运动方法和技能有了良好掌握。这样的教学过程才更值得推崇,这也是让单元构建教学可以很好的发挥其功用的组织方式。

(三) 串联多个游戏

在小学体育课堂上,教师在对学生开展游戏互动是不止可以融入一项运动项目,还可以将多个项目有机融合,以综合提升学生的整体素质。因此,在运动过程中,教师可以借助情景教学法,将多个项目融于具体情境之中,让学生开展团队互动,积极学习与模仿。

例如,教师可以将运球过障碍、投篮、跳绳及仰卧起坐几个项目结合在一起,引导学生开展“翻山越岭”活动,先让学生翻越一座座障碍“小山”,把球运到指定位置,接着再有下一个同学完成定点投篮,该项目完成之后,第三个同学再完成一分钟跳绳,接着再有第四个同学完成三分钟仰卧起

坐,最后计入学生的整体成绩。一组同学完成之后,另一组同学在依次完成这几个项目,其他同学来打分。一组训练完成之后,再让学生位置调换,再次完成这样一个游戏互动的过程。这样一种具体的游戏情景,可以很好地激发学生运动参与的积极性,而且将多个运动项目组合在了一起,使学生的团队配合意识,可以有效增强。在运动参与的过程中,学生的进取意识,合作意识也能被有效带动,课堂的氛围,课堂的互动氛围更好,学习效果也能显著增强。

三、结语

总而言之,低年级时期的小学体育课程教学需要从学生的身心特点出发,要采取适合学生的教学实施方法,选取的运动项目和展开的教学过程都要具备针对性。低年级时期的体育课程通常会融入较多的激发培养学生参与兴趣的项目,教学中也会采取各种趣味化引导方法,从而为后期的体育课程教学奠定的良好实施基础。

参考文献:

- [1] 翁勇鹏. 浅谈小学低段体育游戏的选择[J]. 读写算, 2018, (14): 227.
- [2] 汪浩杰. 游戏性、趣味性和教育性——小学低段教学中的体育游戏应用要求[J]. 体育时空, 2018, (15): 102.