**《初探在美术教学中信息技术与艺术的融合》**

孙玉梅

处于大数据时代和“Al+教育”的蓬勃发展时期，人工智能将大大冲击以教师为中心的标准化统一教育模式，教育将转向以互联网和人工智能为主的“Al+教育”的智能学习中心，学习的内容和方法将更加定制化、个性化、多元化。学校美术教育必须与时俱进，为改变教育落后于时代发展的现状，我们急需寻找教育迎接人工智能挑战的极具有效性的解决方法。

《美术课程标准》开宗明义地指出，“美术是运用传统与现代媒材及技术将感受、想象、思想和情感转化为视觉形象，以满足人的精神和物质生活需求的艺术活动”。人工智能可以帮助我们更好地思考，人机混合式合作学习将成为未来学习的重要模式和特点。在这一时代背景下信息技术和美术美术教育的深度融合成为关键。

数字信息技术融入课堂美术教学有着广阔前景。未来的课堂美术欣赏教学中，学生不只是用眼睛去观看，还可以通过扫描二维码或作品局部的方式获得作品的简介和背景知识，可以凭借虚拟现实技术去观看作品的内在细节和构造，甚至还可以使用最先进的AR技术以沉浸体验的方式去360°地“玩转”作品，把虚拟的影像在现实世界中进行还原，获得一种超越现实的感官体验。在一些技能技法课中（如绘画、雕塑、书法等）,学生可以佩戴专门的VR眼镜，这样学生就可以身临其境地沉浸在画面中去观察、触摸、体验，并在激发了视觉、味觉、触觉、嗅觉等多重感官后进行后续的艺术体验与创作。在创作的过程中，数位绘画板等相关硬件和软件的使用，也可以让学生不断地“试错”，大胆地去尝试不同媒介和材料所带来的全新感受，进而去表达自己的艺术想法和创意。

⑴美术是造型艺术，要借助媒材呈现构思创意，美术媒材分为旧媒材和新媒材，信息技术就属于新媒材（媒介）。以信息技术为媒介进行美术表现和创造，从而形成了新的视觉表现形式。

例如：动漫便是前期绘画创作、中期拍摄、后期制作而成的集艺术与技术为一体的新型美术形式。其创作过程便是技术与艺术的融合，在学科教学中学生在体验动漫的创作过程中，自然而然便能够感受到艺术与技术的融合所带来的创新与飞跃。

 媒材可以是“传统的”也可以是“现代的”。传统的媒材在艺术表现中有其独特的作用，价值和魅力。而现代媒材和技术在当下艺术创作中的运用越来越常见，装置、设计、电影、动画、建筑、雕塑等，无不依赖、植根于数字科技的特定媒材，其中多种多样的现代媒体艺术是集大成者。早在2008年，北京奥运会开幕式也充分地运用了信息技术和丰富的现代媒体，呈现出了绚丽的舞台效果，2016年里约奥运会开幕式中，具有声、光、电全方位艺术体验的信息科技为我们呈现了一个美轮美色的梦幻世界,无不彰显着现代科技为艺术带来的生机、活力，以及对传统艺术的超越，科技使静态的美术形式呈现出更为震撼的表现力和感染力。《电脑美术》在课程编纂中已成为美术课程的一部分，在第二、三学段都有设置电脑美术，从美术的角度解读信息技术，学习和掌握信息技术并用于美术形式的表现和美术作品的创作，帮助学生理解艺术与科学的关系，打破学科壁垒，形成现代美术思维和综合思考、解决问题的意识。

⑵以VR虚拟现实技术为主导的数字信息技术应用愈来愈广泛，将沉静的美术作品转化为生动的影像，焕发了美术作品的生命力，其表现力、感染力已是静态画面所无法比拟的，由此产生的沉浸式的艺术体验更有利于小学生核心素养的形成与发展。

在传统的美术欣赏教学中，多是以教师分析绘画的内容、技法、内涵和成就，引导学生体验名画成就和魅力。虽然也采用了电教手段，将名画的图像资料展现在学生面前，然面古画雅致且具有年代感的色调在学生的眼中则是灰暗陈旧，内涵深邃的形象在她们眼中远远不及色彩明艳的卡通形像吸引人，中国画的章法布局和生动多变的笔法、墨法以小学生的认知和经验很难形成共鸣，尽管老师费尽心机的去描述和讲解，同学们仍然难以提起兴趣去欣赏。

例如：欣赏北宋画家张择端的传世名画《清明上河图》便遇到这样的尴尬，尽管画作具有极高的艺术价值和历史人文价值，然而年幼的学生面对色泽古旧的画面，仍然提不起兴趣，更遑论感悟成就和做到文化认同了。然而这个困扰大家多年的问题，却在数字长卷《清明上河图》诞生之后迎刃而解。昔日静静的画面，在数字长卷中“活”了起来，热闹的街市、熙熙攘攘的人群、流动的汴河水……孩子们仿佛穿越一样，和画中人一起在郊外踏青，一起在街市徜徉，一起观汴河漕运，一起感受北宋都城的繁华……以沉浸式的体验方式了解历史上真实的北宋民风民情，于共情中感悟艺术创作的精髓和成就。

又如，故宫博物院是中国封建社会后期文化、历史、艺术、建筑……集大成者，“虚拟紫禁城”对古代建筑、文物和人物进行了高分辨率、精细的3D建模，借助现代技术,立体地、精细地再现了故宫博物院这座满载文化宝藏的宝库,在互联网上再现了三维的故宫建筑、文物及人物。通过虚拟现实技术全方位地展示成千上万幢精美的皇家建筑和其珍藏着的众多历史文物。这个被称为“超越时空的紫禁城”的虚拟世界,是技术与文化的完美结合，亦是进行研究、学习、体验的极佳资源。

“数字敦煌”对敦煌莫高窟壁画、造像艺术进行了高精度的摄影、存档。利用数字VR技术对敦煌文化遗产进行全方位保存，实现了敦煌洞窟全景360°漫游。在这里你可以走进敦煌石窟，用VR技术参观一众经典洞窟，浏览高清经典壁画。使欣赏者既有参观真实洞窟的体验，又可清晰地欣赏到精美的石窟壁画彩塑艺术，将敦煌壁画中九色鹿、飞天等丰富的文化元素，栩栩如生地呈现在参观者周围，与其近距离互动。进一步增强参观者对敦煌艺术的体验感、亲近感，摆脱了教师单一枯燥的讲解，使得美术学习更加生动、形象、真实、有效，即使学生提升了文化素养艺术素养，而且形成了对祖国文化及其成就的认同与感情，最可贵的是有“数字敦煌”的APP，同学们回到家中之后也可以进行反复的观摩和自主学习，其终身学习的意识正在逐渐萌芽。

了解是产生感情的基础，有了感情才能热爱。信息技术的融入使美术欣赏更加“公民化”，不再是阳春白雪式的只有专业人士才能从事的活动，生动的形象、动态的影像、沉浸式的体验不仅易于吸引欣赏者的关注，提高了他们的兴趣和认知度，而且使每一个欣赏者都能够感受到画面带来的触动和其中蕴含的文化，自然生发出对传统的接纳、对民族的认同、对祖国的热爱。

⑶信息技术将静态的艺术形式转化为动态的艺术形式，激发了学生的兴趣，拓展了美术视野，使其感受到艺术的多样性和创新成果，体验到美术创造的灵魂和魅力，培养创新意识、发展创新能力。

①以往利用传统媒材创作的都是纸面艺术，我们不妨利用信息技术将其转化为动态美术。

例如：在人物画教学中往往呈现的是人物某一时刻的状态，表现时对状态要有取舍、创意的表达也不完整，往往使得我们无法尽情尽兴地进行艺术传达。然而有了信息技术的支持，我们不妨大胆尝试一下，将某一个状态拓展为相关的几幅连续画面，然后拍摄下来再用视频编辑APP将之编辑成为短视频，再设置快速播放或按动作变速播放，不仅提高了学生的兴趣，而且加强了美术技法的训练，最为重要的是这个过程当中学生积极性很高会主动地去完成，也为学生根植了艺术创作思变、创新的意识。

②艺术创作具有形式多样、不拘一格、灵活创新的特点，而媒材、技法、表现形式的多样使得视觉效果异常丰富，这也正是美术的魅力所在。然而在以往的美术欣赏和表现中，我们往往只能看到作品在某一种形式、风格下的状态，而无法感受用其他模式和风格所展现的效果。现在这个问题真的是很好解决了，各种相机软件、修图软件甚至手机自带的拍摄和编辑功能都能够让我们瞬间体验油画、素描、水彩、彩铅、点彩等不同风格的美术作品。不得不说这是一种非常高效的学习方式，同学们能在极短的时间内利用最快捷的方式、最多的形式、最低的成本直观感受不同表现形式所呈现的艺术风格和特色，开阔了艺术视野，丰富了艺术语音，提升了艺术素养，更易激发了他们追求艺术真谛探索未知世界的兴致。

 随着人工智能的发展，信息技术和美术、美术教育的融合越来越深入。信息技术和美术各有其独立之处，又有其深度融合的部分，且范围越来越广泛。而美术教育与信息技术更加密不可分，信息技术于美术教育而言是工具、是渠道、是形式也是伙伴。经过几年的实践、探索，深感信息技术与美术教育的深度融合为现代美术教育带来的生机和利好，于培养小学生核心素养有着极为明显的优势。