

设计课堂中数字化学习的实践与研究

内容摘要：

在高中阶段，通过运用现代化一对一数字技术进行全新的美术教学。注重对学生审美能力的培养和创新思维的开发。通过数字化练习、思考、讨论、欣赏、平台分享等一系列学习活动，学生在更有趣的学习过程中掌握色彩的基础知识，提高对色彩的认知能力、表现能力、欣赏能力以及解决复杂问题的能力，培养学生核心素养。

《玩色彩》一课是利用一系列现有的数字化教学辅助软件资源带动一对一数字化学习的开展，以学生为中心的自主，探究和合作式学习。学习内容贴近学生生活实际，综合应用设备和教学资源，把高互动，高透明，高自主等特性带到课堂。通过课堂教学实践，探索美术课堂应用一对一数字设备有效教学的实践经验。

关键词：

一对一数字化学习 色彩基础 PIGMENT软件 美术表现

正文：

近年来全球很多国家已经开展了一对一数字化学习的相应实践。我们国家也在这方面做了很多尝试和探索。一对一数字化学习的纲要以学生为中心的自主、探究和合作式学习。之所以大力发展一对一数字化学习是由于它较之前的一对一信息化教育模式来说所具备的特点和优势更突出，之前的模式更多地体现在为方便教师资源共享、资源探索、课堂上形象地突破教学重难点服务，是作为一种技术对课堂教学进行辅助，改变的仅仅是教师的行动。而一对一数字化教学作为一种新的教育模式，则要求教师在课程改革的核心理念的指导下，本着以学生的发展为中心的原则，创设相对宽松的数字化学习环境，让学生进行个性化学习，它改变的是教师的理念，学生的发展。《玩色彩》一课是利用一系列现有的数字化教学辅助软件资源带动一对一数字化学习的开展，以学生为中心的自主、探究和合作式学习。学习内容贴近学生生活实际，综合应用设备和教学资源，把高互动，高透明，高自主等特性带到课堂。通过课堂教学实践，探索美术课堂应用一对一数字设备有效教学的实践经验。

一、互动授导

在导入过程中，密切联系教学目标和本课重点，激发学生的兴趣和求知欲，深入展开上一节课的拓展知识。我在设计之初提前做好了充分准备，设计了一份电子学案，通过平板下发电子学案，学案要求学生用电子设备和PIGMENT软件对荷兰大师蒙德里安著名的“格子画”进行再创作。将练习图片通过微信学习群和苹果设备的AirDrop功能下发给学生，让学生分组讨论生活中色彩搭配得喜好，在轻松和谐的气氛中利用回忆学过的色彩基础知识来完成色彩填充练习后上传，分组派代表讲解自己的练习中用到的色彩知识，整个练习过程轻松自由，学生思维始终处于积极活跃和探究状态，不仅复习了上节课的色彩知识而且也为下一个教学环节作了一个很好的铺垫，达到了复习的目的。

二、软件辅助

现代的平板设备非常的普及，APP设计非常的多样化和人性化，学生既感兴趣使用过程中又容易操作，所以在课堂教学中我让学生自己选择便于使用的绘图软件，学生在经过综合分析实践操作后，选用了PIGMENT软件进行课堂练习。在这个教学任务中我要求学生将我提前准备好的白底黑框的“格子画”进行填色练习，根据所学色彩知识填充出色相的邻近色、类似色、对比色和互补色等几种不同效果的“格子画”，通过色彩搭配和面积大小的变化填充出不同效果的色块，使蒙德里安“格子画”的色调看起来给人一种全新的视觉刺激和心理感受。PIGMENT软件的功能设计是以任何形状的黑框为边界，手动点击将黑框内的白色区域填充色彩，并且可以任意搭配和修改颜色，操作非常简便，完全适用于我设计的教学任务。学生们可以尝试多种色彩搭配方式，轻松完成课堂练习，提高了课堂效率增加了上课的趣味性，能够达到预期的效果。

另外，在第二个教学任务中我让学生运用了美图秀秀这个软件，这款软件老少皆宜被很多人熟知，但是大众在运用美图秀秀软件时大多是运用一些一键式的简易操作，通过自动效果直接进行美图，并没有从美术设计的专业角度去深入开发过它的功能，我通过这个任务启发学生充分发挥美图秀秀的专业功能，例如应用亮度调整、对比度调整、饱和度调整、色温调整、高光调节等方法去进行专业的色彩调节，通过手动调节和人眼识别使学生运用所学的色彩知识按照自己的审美情趣进行多种尝试，有的学生为自己喜爱的偶像进行图片修整；有的学生热爱风景摄影，将自己拍摄的风景图片调整

成美国大片的视觉效果。这些调整好的图片展示给学生们全新的视觉效果，课堂上的学习气氛高涨，很好的完成了学习任务。

三、平台分享

在课堂上我建立了学习群组，学生把作品都发送到小组讨论平台，在这里孩子们畅所欲言，有的谈自己的设计思路，有的征询创作意见，其他同学也都说出了自己对其他人作品的感受，通过交流学生不但对自己的作品有了全新的认识和全新的想法，同时也帮助其他人对作品进行了再创作。在班内分享后我鼓励学生通过发送朋友圈、QQ空间和微博等形式进行了更广泛的分享和交流，通过分享使得学生学习的过程延展为一个更为广泛的经验、技能、甚至是知识的创作过程。再分享的过程中不同人的审美，跨文化的交流成为了一种更高级的学习过程，学生对这种分享形式乐此不疲，甚至有的学生利用直播软件将自己的创作过程和设计思路进行及时分享，学生的学习热情空前高涨。这种传播领域的结合离不开数字化工具，数字化学习工具为我们的美术设计教学带来了新的契机。

在课后我们进行了设计作品展评的活动，学生将自己的作品制作成微信的图文消息，利用班级公众号进行了发布，同时发起了投票活动，组织全校师生为自己心中最佳作品进行投票，学生的学习过程得到了广泛的关注，学生的设计作品引起了深度讨论，大家都惊讶于同学们在课堂上运用简单软件制作出的精美图片，平板软件应用于美术设计成为了话题，很多师生都向优秀作品的作者请教软件使用的窍门，学生们从此次活动中体会了将自己一些喜欢的东西创作出来这个过程是多么的享受。其中有一个学生说：“我将来期望能够做自己的品牌设计，最终实现思想和双手的自由，把理想变为产品并期望得到广泛应用。”

以前这节课的学习目标是使学生学到色彩知识，是要让学生了解到：大自然中的色彩千变万化，丰富多彩，提高对色彩的认知能力、表现能力、欣赏能力。同时也培养学生的创新精神和评判能力，敢于在大师的作品上进行创新，乐于在自由宽松的氛围中发表见解，有效地参与评价和交流，在这节课学习中使大家的审美情趣、知识能力和情感等方面在原有的基础上都得到促进和提高。

但是今天，我们通过一对一数字化学习的模式，让学生感受到进入以多媒体和网络技术为核心的信息技术迅速发展的时代，加速了人类迈向信息社会的步伐。信息技术的发展，使学生的学习和交

流打破了过去时空界限。在信息化的大环境下，孩子们所面临的学习环境更为复杂和丰富，利用网络等手段随时随地地获取各类信息和资源，随时随地的学习，正逐渐成为他们所熟悉的日常生活。以数字化为支柱的信息技术已成为拓展学生能力的创造性工具，信息技术应用到教育教学过程后，逐渐形成了数字化的学习环境、数字化的学习资源和数字化的学习方式，引导学生们享受这个数字化的学习过程，让更多的学生和教师从数字化教学中受益来不断提高教学的有效性。

