**《浅析信息技术对美术教学的促进作用》**

孙玉梅

科技与教学的融合并不是一个全新概念，多年来教育一直在追寻着科技的进步，现阶段各校都已经普及了信息技术的应用，电子白板、实物投影、计算机……已成为课堂教学的必备硬件设备，学科教学也从中获益匪浅。然而在开发和使用方面还有不尽如人意的地方，例如：只是运用了设备的一部分功能，却因为配套设施的短缺或者是教师技术落后而无法更加充分地使用其各种功能为教学服务；再者现代化技术虽然先进，但是也有其局限性，不能满足某些学科的教学内容和教学活动的需要，这种现象在美术学科教学中尤其突出，因此就要求我们必须与时俱进、不断地开发信息技术及其功能以弥补标配设备的不足。

⑴主题网页的建立为学生提供了自主学习的平台。

美术学科的教学内容是以主题性呈现的，这一特征很符合培养核心素养的需要。每个教学内容就是一个小型美术主题活动，包含了学习主题的相关资料、美术知识、表现技法、创作要求以及评价标准，是一个将某一项美术相关知识技能从内化到外显的过程。内容看似简单，实则涵盖丰富，并且由于学生的基础不同、学习能力不同、艺术认知不同…其学习进程很难整齐划一，而且美术创作是极富个性化色彩的，所以美术学习主题网页的建立，更有利于学生全面、自主、自由地学习和创作。

例如：《面具》是集历史、文化、技法、设计、表现甚至表演于一体的美术形式。面具是原始巫文化的产物，始于人类的对大自然的敬畏，并于历史的长河中与人类的民族民俗文化伴生，随着人类文明的发展演变功能逐渐改变，成为戏曲的脸谱和民间的玩具，而且不同国家、不同地区、不同民族、不同时期的面具风格有着显著的不同，其中蕴含着迥异的民族特征和文化传承。看似简单的一个主题，实则内涵极为丰富，几张图片和十几分钟的讲解又怎能展现其全貌呢？于是美术教师和信息教师共同策划、设计、制作了美术学习网页《面具》，首页的设计时空感很强，能够使同学们迅速地感受到厚重的历史感和远古艺术带来的震撼，在二级网页中分别设置了：“来自远古的艺术”、“面具的前世今生”、“异域风情话面具”、“面具的制作”、“面具博览会”和“大家说”等板块。前三个区域是从不同的侧面介绍了面具知识，内容全面详实，文字说明通俗易懂，由图像、影片等组成的学习资料十分吸引人，同学们可以自主的点击进入，学习顺序不分先后，亦可反复观看，同学们的学习节奏掌握在自己的手里；“面具的制作”板块中主要是技法的教学，即有真正的面具的制作视频供学生了解设计、制作面具的方法，又有适合于小学生学习的制作面具的方法和过程，同学们可以选择自已喜欢的媒材和方法进行学习，可以通过反复观摩和跟帖交流掌握制作难点，实现定制化学习。最后两个板块是打破了旧的展示评价模式的单一性和局限性，师生、生生、家校可以进行多维度的交流和艺术评价，提高交互性和全员性参与的程度。

由此可见，主题网页的建立为学生提供了自主学习的平台，其学习过程使学生对图像的识读、审美判断、艺术表现和文化理解都能够得到充分的发展。美术学科课程内容中类似的主题性学习内容很多，逐渐丰富起来的主题网站（页）有利于提高小学生学习的美术兴趣和核心素养的发展。

⑵动画的直观演示有利于帮助小学生理解重点、掌握难点，全面提高教学质量。

对于比较艰涩难懂的美术专业知识和技法，学生的年龄特点和认知基础决定了以动画形式呈现学习知识更有利于他们主动了解、准确掌握、深入理解、灵活运用。

对于【设计·应用】领域小学生难以理解的不是“应用”而是“什么是设计？怎样设计？”以其七八年的生活经验虽接触使用过大量的设计产品，但却不了解何为艺术设计，更不具备设计意识和设计能力。因此在《杯子的设计》一课中教师设计了“动画激趣，理解设计”环节，自行设计、制作了flash动画，直观地展现了杯子的形成和发展过程，人机合一在互动中逐渐完善杯子的设计，帮助学生理解到杯子的产生是为了满足人们使用的需要，每一部分的设计以及部分和整体之间的关联都应以适用和考虑材质、工艺为前提，并且要在不断修改中逐渐完善。而优秀的美术设计是有实用性与审美性双重特点，能将实用和审美特性巧妙地结合展现在设计中，才是更高层次的艺术设计。

又如，《威武的盾牌》一课是运用“夸张”、“变形”的方法塑造有个性的形象。“夸张”、“变形”对八九岁的孩子来说是多么抽象，即便知道要“夸张”、“变形”，却不知道怎样“夸张”、“变形”？于是，教师运用flash动画通过直观演示，让学生清楚地看清面具也是由人的五官变化而来的，眼珠变大了，眼眶变宽了，眼尾挑上去了；唇线变长了，牙龇着，两侧的肌肉都拱起来了；眉毛一点点立起来了；鼻翼裂开了，变宽了，一下有了不怒自威的感觉！这就是运用了“夸张”、“变形”的方法。理解了“夸张”“变形”，到底怎样运用到作品中呢？ipad中youdool软件，使学生快速运用所学知识小试身手，通过五官的选择、匹配、夸张、变形创作出威武的盾牌图案，通过投屏进一步调整、修改造型完善作品。

通过在美术教学实践中的效果对比不难发现：信息技术和美术教学的深度融合有利于高效解决教学中的难点，此间信息技术不仅是渠道与手段更是美术教学的重要组成部分，是提升审美判断和创意实践的有效手段。