

小学信息技术和美术课程整合对低年级学生的促进作用

冯强

南宁市天桃实验学校

DOI:10.32629/er.v2i6.1887

[摘要] 21世纪的社会已经进入到信息化社会,以数字化处理信息、呈现信息和传递信息的多媒体网络技术迅速发展。它不仅极大地改变着人们的生活方式、工作方式、生产方式、学习方式和思维方式,并且促使学校的教育教学方式越来越向网络化、虚拟化和个性化方向发展。它对人才提出了全新要求,人才培养教育体系必须进行改革。这既为我们带来机遇,也使我们面临挑战。

[关键词] 信息技术; 美术; 课程整合

十多年来在小学教授信息技术课程的经历,使我发现小学阶段的学生在信息技术基本技能的掌握方面跟10年前相比,不是在提高,而是在降低。我们的教师技能和十几年前相比在提高,教学设备更加先进,教材设计更加合理,但为什么学生的技能在降低呢?原本以为只是个别学校的特殊现象,但是当我来到南宁市天桃实验学校后发现,这很可能是一个共同现象。这促使我跟更多学校的信息技术教师,特别是老教师进行这方面的交流探讨。结果不出所料,这正在成为一个普遍现象。繁重的教学任务和教学压力导致教师致力于照本宣科,学校和家长对于游戏的厌恶,家庭电脑的普及和手机游戏的流行等,导致学生对于信息技术课的学习兴趣正在降低。学生在信息技术课上等、靠、要的思想十分严重,自主探究学习的能力不断下降。这促使笔者不禁在想,除了游戏激励外,还能有什么办法能促使学生提高信息技术课的学习兴趣,提高学生的自主探究学习能力。针对低年级学生,画画可能是一个很好的切入点。所以我结合学校的校本课程开发的实际,改变过去课程结构过于强调学科本位、科目过多和缺乏整合的现状,尝试开发小学信息技术与美术整合的校本课程。通过开发该校本课程,我发现小学信息技术和美术的课程整合,对促进学生思维的开放、激发学生学习兴趣、对培养学生学科核心素养、培养综合创新性人才有一定的帮助。

1 小学信息技术与美术课程整合在课堂教学中发挥重要作用

低年级的小学生,特别是一年级的小学生,第一次接触信息技术课,对这门课程十分的陌生,在不能玩电脑游戏的情况下,对信息技术课并不是很感兴趣,毕竟他们最熟悉的是手机和平板。这个时候,我将美术知识引入课堂。从他们幼儿园经常接触的画画开始引导他们将注意力集中回课堂里。但是电脑绘画跟学生们的铅笔绘画有一定的差异。开始的时候学生们会出现畏难、不知所措的情况,但是将信息技术课程和美术课程一起整合后,信息技术课程也给他们带来了跟平时铅笔绘画所不能实现的便利性。在电脑绘画中可以很容易的实现颜色的填充、图画的涂

改、各元素的复制/粘贴。渐渐的学生们越来越喜欢上信息技术课。

为了得出更详实的数据,针对课题里的实验班和对比班级我发放了106份调查问卷,回收问卷104份,每个班级回收52份。对比数据见“表1”

问题	实验班数据	对比班数据	不喜欢上信息技术课的原因	实验班数据	对比班数据
喜欢上信息技术课	52	43	1、没意思	0	7
			2、太难了	0	3
对电脑绘画很有趣	52	40	觉得没有趣的原因: 1、太难了	0	5
			2、没意思	0	7
你的作品获得过A+成绩	50	32	获得A+次数: 1、5次以下	3	12
			2、5~10次	12	6
			3、10~15次	20	8
			4、15次以上	15	6

表 1

根据调查问卷的反馈结果来看,整合了美术课程的电脑绘画实验班级的学生比对比班级的学生对信息技术课的学习兴趣更浓,绘画能力更强。这充分证明小学信息技术和美术的课程整合对课堂教学有很大的促进作用。不但让学生更喜欢上信息技术课,也使学生的电脑绘画能力得到更大的提升。

2 小学信息技术和美术课程整合对学生发展的促进作用

两个电脑绘画班级的学生在刚上信息技术课的时候做了一次摸底测试,测试学生的基础绘画能力。测试不设定主题,不给模板,让学生自由发挥。测试的结果除了少数几个不会使用电脑的学生外,其他学生都能画出简单的线条稿,但颜色搭配杂乱,基本没有构图的能力,对相关的美术知识更是一片空白,相当一部分学生在一节课的时间内就只画了一个火柴人。

在经过一年的学习后,大部分的学生都能用电脑画出不

错的作品。但采用小学信息技术和美术课程整合的实验班的学生在自我创作能力上要比采用传统教学方法教学的对比班级的学生更出色。附“表2”

问题	实验班数据	对比班数据	不喜欢上信息技术课的原因	实验班数据	对比班数据
你能自己创作画画	50	32	你不能自己创作画画的原因:		
			1、不想画	1	7
你觉得自己画画好看	51	36	2、不会画	1	11
			你觉得自己画画不好看的原因:		
			1、不想画	1	7
			2、不会画	0	9

表2

通过调查问卷的反馈、学生作品的对比研究以及平时授课的观察,实验班的学生在自我创作的积极性上明显要高很多,在自信心方面也有更强的表现。往往老师刚布置任务下去,学生们就会信心满满的开始作画。平时也更期待上信息技术课。在学生评价作品阶段,学生能积极自信说出作品的优缺点。而使用传统教学方法的对比班级学生在电脑绘画方面自信心不是很足,常常是老师布置完任务后,等待老师画出模板才开始动手模仿绘画,自主创作的积极性不高。部分能自己创作的学生,创作出来的画质量也存在更多

的不足。在学生评价作品阶段,学生往往是闭口不言,等待老师点评。所以,小学信息技术和美术课程整合的教学方式能促进低年级学生的学习兴趣,提高学生的创新能力和审美水平。

3 结束语

小学信息技术和美术课程的整合实验证明是一种有效的教学方式。它能很好的提高学生的兴趣,提高学生的学习积极性和主动性。它能培养学生的自信心,它能提高学生的审美能力,从而提高学生艺术欣赏水平。相信随着课题的继续开展,更多的信息技术老师也会主动整合其他课程,以满足越来越高的教学水平要求。

【参考文献】

- [1]高莉.现代信息技术与美术教育的有效整合研究[J].现代信息科技,2018,2(05):143-144.
- [2]汪丽.信息技术与中小学美术课堂教学的整合研究[J].中外企业家,2019,(09):204.
- [3]何春华.小学美术“设计·应用”课程与信息技术整合的实践[J].美术教育研究,2018,(09):126-127.
- [4]王晓莉.幼儿园美术与信息技术的融合[D].云南:临翔区幼儿园,2017,(08):73.
- [5]陈雪芬.电脑“画图”玩转美术[J].课程教育研究,2015,(26):204-205.