

Exploration of Situational Teaching Strategies for Primary School Art Integration—Taking the First Grade “Animal Flower Clothes” Lesson as an Example

Chao Sun

Shenzhen Longgang District Experimental School, Shenzhen, Guangdong, 518172, China

Abstract

This paper taking the first grade “animal flower clothes” lesson as an example, and discusses the connotation and implementation steps of the whole situation teaching strategies: situation task, situation experience, situation transfer, deep integration of situation, situation expansion and so on. The implementation of these strategies improves students' observation, innovative thinking, emotional resonance and artistic accomplishment. On this basis, the corresponding teaching suggestions are put forward.

Keywords

primary school; art; through-through situational teaching; teaching strategy

小学美术贯穿式情境教学策略探究——以一年级“动物的花衣裳”一课为例

孙超

深圳市龙岗区实验学校, 中国·广东 深圳 518172

摘要

论文以小学一年级“动物的花衣裳”一课为例,探讨了小学美术教学中贯穿式情境教学策略:情境任务、情境体验、情境迁移、深入融汇情境、情境拓展等的内涵、实施步骤。这些策略的实施,提升了学生观察力、创新思维、情感共鸣和艺术素养等。在此基础上,提出了相应的教学建议。

关键词

小学; 美术; 贯穿式情境教学; 教学策略

1 引言

贯穿式情境教学是借助新旧知识和观念的关系和矛盾创设的教学情境。它是优化整合教学资源和发展学生学科核心素养的良好途径,是情境教学的一种有效策略。

它以某一个角色、故事等为主线,设计一个或者多个互相关联的情境内容,并且这个情境内容具有一定的变化。它可以使课堂教学更加生动有趣、使学生在具体的情境中理解知识,从而加深对知识的理解,提高学习效果,使学生在实践中掌握学习方法,提高思维能力。

论文以岭南美术出版社出版发行的小学一年级下册第三单元第11课“动物的花衣裳”一课为例,探究贯穿式情境教学策略,为美术教学提供有益的经验与案例。“动物的花衣裳”一课的《课程标准》要求是:侧重于培养学生的观

察力、想象力和创造力,同时引导学生关注动物世界的花纹美和色彩美,感受生命之美,并培养环保意识。教学目标是:能够初步运用点、线、色块绘出精致的花纹图案;了解动物花纹的特点(对称、对比),启发想象与创作思路。主要内容是:让学生感知动物的形状、花纹、色彩,进行简单的组合进行简单的装饰设计。教学重点是能运用点、线、色块大胆绘出动物的花纹,而教学难点在于动物花纹的表现方法。

2 贯穿式情境教学策略

2.1 创设情境任务

情境任务是指将学习任务放置在特定的情境中,帮助学生更好地理解和应用所学知识,提高学习效果和解决问题的能力。一个好的情境任务应该具有挑战性、有意义、与现实生活相关,并能够激发学生学习的兴趣。学生在面对教学中的问题或挑战,通过思考分析并进行实际操作完成任务并达到学习目标。

创设情境任务一般有五个步骤,具体如下:①确定教

【作者简介】孙超(1988-),男,中国山西运城人,本科,小学美术中级教师,从事美术情景教学研究。

学目标：首先明确本堂课的教学目标是什么，想要达到什么样的结果。②分析学生学情：了解学生的兴趣爱好及知识储备，这有助于确定情境任务应该包含哪些元素，以吸引学生的兴趣和参与度。③设计学习情境：根据学习目标，设计具体的教学情境。教学情境应该是一个围绕课堂教学目标且对学生具有吸引力的活动。④确定任务步骤：将教学任务分解为一系列具体的教学任务，确保学生能够跟随老师逐步深入课堂。⑤提供资源和支持：为学生提供完成任务所需的资源和支持，包括绘画工具、参考图、现场指导等。

如在“动物的花衣裳”一课中的导入环节：课前小故事——斑马过河。①呈现图1。由图1可见，在河边有两只斑马准备过河，河中间有两条凶恶的鳄鱼。其中一匹斑马纵身一跃跳进了河。让学生看完图片后，问学生：斑马会怎么办啊？②呈现图2。鳄鱼瞬间就把小斑马拉进了水里，只露出了头在水面上。这下子旁边的小斑马吓坏了。让学生看完图片后，问学生：它会不会被吃掉啊？③呈现图3。过了一会，小斑马顺利地上了岸，但是——它的花衣裳居然被吃到了。这可怎么办啊？



图1 斑马准备过河



图2 斑马跃入河中



图3 斑马安全上岸

由小斑马踏上寻找花衣裳的旅程，引出课题——《动物的花衣裳》。

板书：动物的花衣裳。

创设情境任务：跟小斑马寻找新衣裳。

2.2 创设体验情境

体验情境是指通过老师的创设情境使学生模拟或实际操作的方式，亲身感受和体验特定的教学活动，从而更好地理解和应用所学知识。这种学习方式可以让学生更加直接地提高学习的实际效果。

创设体验情境一般有4个步骤：①明确体验情境的主题和目标，让学生体验画面色彩的乐趣，感受美术历史文化的厚重。②选择场地。学校内可以使用常规的教室，操场、图书馆、小花园甚至音乐厅等。校外，可以考虑美术馆、博物馆、科技馆、公园等。③设计体验场景。根据目标和场地，设计具体的场景和氛围，如花卉写生课，可以准备一些假的花卉道具或者校内花园；如果是美术欣赏课，可以放置实物作品让学生近距离欣赏。④根据场地实际情况准备必要的道具。它们可以帮助学生更好地融入情境，增强体验的真实感。在体验过程中，要给予适当的引导和帮助，确保学生能够充分参与并享受情境体验的过程。

例如，在“动物的花衣裳”一课中创设了小斑马寻找新的花衣裳的情境，在创设小斑马的“花衣裳”丢失后，引导学生化身小斑马踏上寻找新的花衣裳的旅程^[1]。旅程中小斑马碰到了许许多多的小动物，它看上了其他动物们的花衣裳，教学过程中通过课件依次展示漂亮花纹，每展示一个漂亮花纹都引导学生猜测是谁的花衣裳，并让学生想象小斑马进行试穿后的样子，增加学生课堂的参与互动性。这个过程见图4~图15。

①呈现图4~图7。其中，图4是瓢虫花纹图。当学生观察图4所呈现的红黑色点状花纹时，向学生提问：这是谁的花衣裳？然后，呈现图5：七星瓢虫，当学生观察图5时，教师引导学生想象小斑马穿着瓢虫衣裳的样子，同时，展示穿上瓢虫衣裳的斑马图片，见图6。最后，引出课题：绘画技法——点的技法，并呈现图7：空心点、大小点、方形点、心形点等各种形式的点状图。

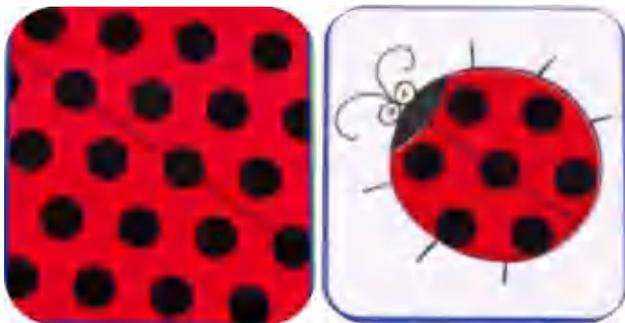


图4 瓢虫花纹

图5 七星瓢虫



图 6 穿上瓢虫衣服的斑马

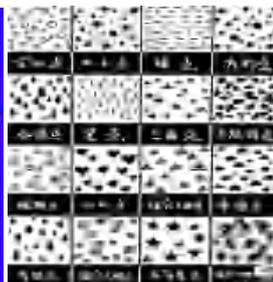


图 7 各种形式的点



图 12 奶牛花纹



图 13 奶牛

②呈现图 8~图 11。其中，图 8 是白黄色的长颈鹿条状花纹图，在学生观察图 8 时，教师向学生提问：这是谁的花衣裳？然后，呈现图 9 长颈鹿图，并引导学生想象小斑马穿上长颈鹿衣裳的样子，同时展示穿着长颈鹿衣裳的斑马图，见图 10。最后，引出课题：绘画技法——线的技法，展示曲线、折线、空心线、螺旋线等各种形式的线条图，见图 11。



图 8 长颈鹿花纹

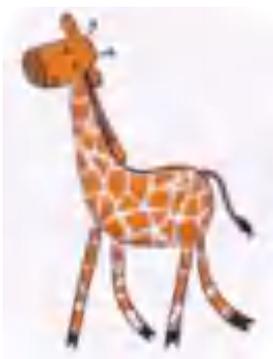


图 9 长颈鹿



图 14 穿着奶牛衣服的斑马



图 15 各种块面

根据①~③的体验情境过程，教师板书整节课的课题：点—线—面。

这个环节主旨在于通过情境体验让学生在参与中更好地、系统性地接收点、线、面的课堂重难点。同时在体验过程中学生们思考动物的花纹并在脑海中设想斑马穿着后的样子，并勇于表达出来，想象力和表达能力得到提升。

2.3 创设情境迁移

情境迁移是指将情境体验中所学到的知识技能应用到课堂实操中，从而达到学以致用的目的过程。情境迁移通常有四个步骤：①确定学习目标。明确学生需要掌握的知识、技能和态度，了解学习目标有助于设计合适的情境和教学活动。②创设情境。根据学习目标，创设一个具体、真实或模拟的情境。③引入情境。将学生引入所创设的情境中，使他们成为情境的一部分。这可以通过故事叙述、角色扮演等方式实现。引入情境的目的是让学生感受到身临其境的感觉，从而更好地理解和应用所学知识。④迁移应用。在学生对情境有了一定的理解和探究后，教师需要引导他们将所学知识、技能和态度迁移到课堂实际应用中。这可以通过案例分析、角色扮演、实际操练等方式进行。迁移应用是情境迁移的最终目的，旨在让学生能够在不同的情境中灵活运用所学知识。

在“动物的花衣裳”一课中小斑马没有寻找到自己满意的新衣裳，于是来找到老师，希望老师可以给它设计一套属于自己的花衣裳。同学们猜一猜，老师是怎么设计的？

生 1：用了其他动物的花纹给小斑马设计新衣裳。

生 2：给小斑马搭配了衣服和裤子。

生 3：又给小斑马换回了黑白条纹的衣裳。

师：同学们非常棒，你们的办法给了老师很多启发。



图 10 穿着长颈鹿的斑马

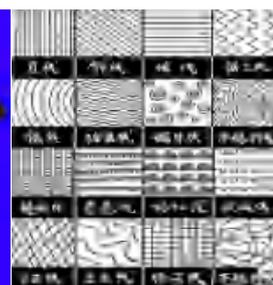


图 11 各种直线、曲线

③呈现图 12~图 15。其中，图 12 是黑白块面状花纹的奶牛图，在学生观察图 12 时，教师向学生提问：这是谁的花衣裳？然后，呈现图 13 奶牛，并引导学生想象小斑马穿着奶牛衣裳的样子，同时展示穿上奶牛衣裳的斑马图，见图 14。最后，引出课题：绘画技法——块面的技法，展示由直线、曲线等线条组成的块面图，见图 15。

不过老师并没按照同学们说的那样进行设计，而是用了刚才表现出来的方法。

接着进行录制好的示范视频，分别使用了点、线、面、色不同的设计方法，引导学生灵活使用不同的方法给小斑马设计花衣裳并加深巩固课堂重难点。

2.4 情境深入

情境深入是指在讨论某个问题或者主题时，通过设想一些具体的情景或者场景，来更加生动地说明或者阐述某种观点或者观念。这种方法的核心思想是将抽象的概念和理论具体化，并将其放置于特定的情境之中，从而帮助人们更加深入地理解和思考某个问题，使思考更加具象化和有代入感，让学生在场景中思考、讨论、实践，从而更加深入地理解课堂上的重难点。

情境深入主要有三个步骤：①创设具体情境。充分利用各种网络资源，如影像、录音、视频、图片等，创设具体情境，使抽象的内容形象化。可以通过网络资源展示各种动物的形象，让学生真实感受动物花纹的美。②深入情境，提升审美。以“动物的花衣裳”为例，通过视频和图片展示各种动物的色彩美，让学生体会大自然中的动物之美。在“动物的花衣裳”课堂上，引导学生化身丢失花衣裳的小斑马踏上寻找新衣裳的旅途，其间欣赏了其他动物漂亮的皮毛，并穿在小斑马的身上。③再现情境，丰富想象，深化感情。在观看视频和图片后，可以引导学生发挥自己的想象力，形成自己脑海中的画面，从而进行美术创作活动。

在“动物的花衣裳”一课中，小斑马似乎不满足于老师设计的新衣裳，它想要很多的新衣裳进行换装。于是小斑马托老师寻求同学们的帮助，希望大家能够给小斑马设计出更多漂亮的新衣裳。

课堂练习：化身小小服装设计师为小斑马设计新衣裳。

初级设计师：用点、线、面对斑马进行装饰。

中级设计师：增加颜色进行装饰。

高级设计师：根据小斑马的心情、服装特点增加背景，突出斑马花衣裳的美。

在学生进行绘画的过程中，不间断地进行巡堂。对有疑问的学生进行及时的指导，并发现学生存在的问题，及时解决；对于大多数同学存在的问题在班级及时地跟同学们说明，并提醒大家注意^[2]。

2.5 融汇情境

融汇情境，是指把主体物和场景融合在一起，创造出更加生动的故事情节。通过绘画主体物的特点、学生个人情感与所处的环境之间的相互呼应，营造出引人入胜的氛围。

融汇情境主要有三个步骤：①将自然元素融进情境中。借助自然元素如山石、林木、建筑等来表达自己的情感。②将色彩元素融进情境中。运用不同的色彩来突出主体物，表达自己的情感。③注重细节表现。细节可以让作品更加丰富、生动。丰富的细节，尤其是一些细微的变化和差异，可

以为作品增加更多的情感和情境。

在“动物的花衣裳”一课中，学生完成小斑马新衣裳的任务后，引导学生增添背景。除了常规的山水背景外，站在小斑马的角度去思考小斑马的新衣服的特点是怎么样的，心情是怎样的，什么样的背景能够更好的衬托出小斑马穿上新衣裳的心情。通过一系列的思考使得孩子们的作品更加具有个人特色且富有情感，充分发挥孩子们的创造力和想象力，如图16所示。



图 16 小斑马的服装秀

由图16可见，小斑马穿上新衣裳内心无比愉悦，迫不及待地举行了一场个人服装秀。此背景由绿色作为草原，黄色和蓝色构成彩带，粉色的大背景深深滴体现出了小斑马的“少女情怀”。

2.6 情境拓展

情境拓展，是在教学之外的场所，利用场地的特殊性进行情境再现，打破传统的课堂的局限性，将课堂延伸到校园的每个角落，既可展示教学成果亦可美化校园。

情境拓展设计主要有三个步骤：①物色场地：每个学校的建筑风格有所不同，通常选择人群经过但不拥挤的场地为宜。②面对人群：在拓展之前思考是对本年级学生展示，还是面向全校师生。不同的人群会直接带来不一样的拓展结果。③场地布置：根据课堂教学内容、人群及场地的特殊性，思考如何进行展示。如是否进行环境布置、装裱的方式、背胶的种类等，如图17所示。

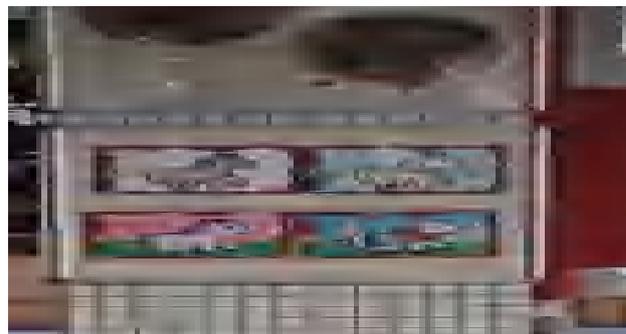


图 17 “小斑马的花衣裳”学生作品

图8是一年级3班部分学生的“小斑马的花衣裳”优秀作品，把它放在人来人往的教学楼架空层立柱上，根据展框大小采取横2竖2的形式进行张贴，让路过的全体师生均可看到精美的作品。不仅美化了校园还无形中激励了学生的

创作热情，学生参与课堂绘画的积极性有了更大的提升。

3 效果与反思

3.1 效果

3.1.1 提高了学生的学习兴趣

根据学生年龄段的特点创设出小马过河的情境，能够充分地引起学生的兴趣和好奇心，激发他们主动学习的欲望。学生跟着课堂创设的情景从头到尾围绕着小斑马寻找花衣裳，并在绘画过程中许多同学给小斑马穿上自己喜爱的衣裳图案。

3.1.2 提高了学生的绘画技法

在情境教学下学生能够站在小马的角度上，跟随课堂教学活动身临其境地体验不同花纹在小斑马身上的造型。在设计新衣裳的过程中在创作过程中，同学们巧妙地运用课堂所学的点、线、面技法对小斑马进行装饰，更容易对点线、块面、色彩等应用方法产生深刻的印象。

3.1.3 促进了学生的情感共鸣

在学生创作小斑马的新衣裳时候，不仅让小斑马换上了新衣裳，还根据自己的性格、情绪、爱好等方面对小斑马的衣裳及背景进行细腻的刻画，使画面更加完善且富有情感。

3.2 反思

情境教学虽然在小学美术教学中起到了非常好的教学效果，同时也存在一些问题和限制。

3.2.1 过度依赖情境

情境教学容易让教师过度依赖情境来吸引学生，而忽

视了教学内容本身的深度和广度。这样的教学可能只是表面上的热闹，而缺乏实质性的内容^[1]。

优质情境教学活动应该使学生的注意力全身心集中在所创设的情境当中，把课堂设计得符合年龄段学生特点且具有较强的吸引力，学生能够积极主动地参与教学活动中。

3.2.2 情境与教学内容不匹配

有时候，为了创设情境而创设情境，可能并不能很好地与教学内容相匹配。这样的情境不仅不能帮助学生理解教学内容，反而可能分散学生的注意力，干扰他们的学习。

3.2.3 难以适用于所有学科

情境教学可能更适用于某些学科或教学内容，但并不是所有学科都适合使用情境教学。对于一些抽象性较强的学科或内容，情境教学可能难以发挥作用。

3.2.4 实施难度大

情境教学需要合适的教学资源 and 场地，并受到一些实际条件的限制。情景教学需根据教学内容、学生群体及学校的硬件相结合，才能够具有针对性地进行情境教学设计。

情境教学需要教师花费更多的时间和精力来设计和实施，这会增加教师的工作负担。同时，情境教学的实施也需要一定的技巧和方法，如果教师缺乏相关经验，学生的配合参与度不高则可能难以达到预期的效果。

参考文献

- [1] 罗琳.《动物的花衣裳》教学设计[DB/OL].2021.
- [2] 王伟凤.基于情境学习的学案导学教学策略研究[D].桂林:广西师范大学,2017.
- [3] 孙春成.语文课堂立体教学模式[M].南宁:广西教育出版社,2001.