

# 第二讲

## 小学“综合·探索”学习任务 教学指导

上海市闵行区教育学院 秦涛



- 01 小学“综合·探索”课程内容**
- 02 “参与造型游戏活动” 内容要求与学业要求**
- 03 “参与造型游戏活动” 教学指导**
- 04 “融入跨学科学习” 内容要求与学业要求**
- 05 “融入跨学科学习” 教学指导（一）**
- 06 “融入跨学科学习” 教学指导（二）**



1

# 小学“综合·探索”课程内容

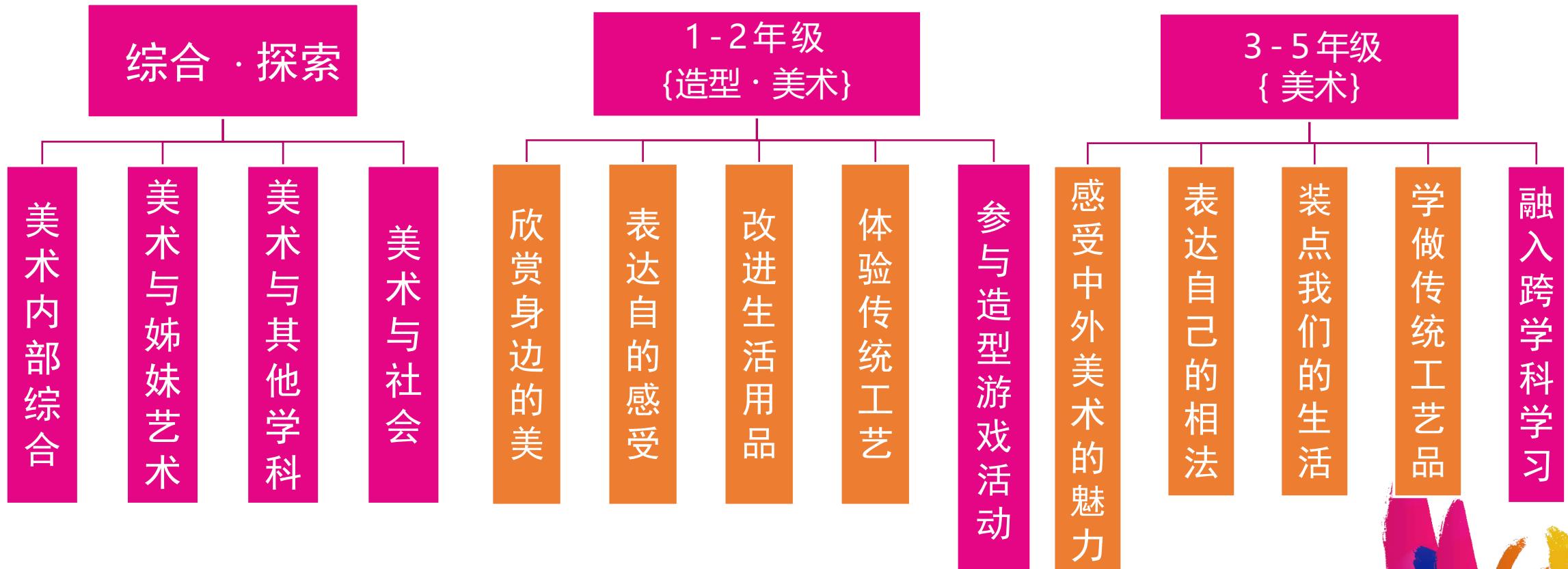
# 1. “综合·探索”课程内容框架

美术学科课程内容包括“欣赏·评述”“造型·表现”“设计·应用”和“综合·探索”4类艺术实践，涵盖16项具体学习内容，分学段设置不同的学习任务，并将学习内容嵌入学习任务中。

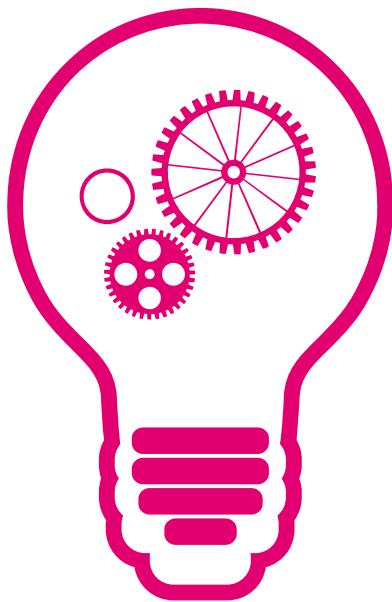


图2 美术学科课程内容结构框架。

# 1. “综合·探索”课程内容框架



## 2、两个学段“综合·探索”学习任务解读



- ※ 通过“综合·探索”类艺术实践学习，了解美术各学习领域的联系，以及美术学科与其他学科的联系，逐步学会围绕主题或选题，将美术学科与姊妹学科或其他学科融会贯通的方法，增强综合解决问题的能力。
- ※ 能认识到美术与自然、文化、科技、历史等之间的关系，进行探究性、综合性的美术活动，并发表多种形式的学习成果。

## 2、两个学段“综合·探索”学习任务解读

### 1-2年级“参与造型游戏活动”

主要组织学生参与班级或小组开展的美术与姊妹艺术，以及与其他学科相结合的造型游戏活动，初步形成综合探索与学习迁移的能力。





## 2、两个学段“综合·探索”学习任务解读

### 3-5年级“融入跨学科学习”

主要组织学生以个人或小组合作的方式，将美术与自然、文化、科技相融合，探究各种问题，提高综合探索与学习迁移的能力。



# 校园观察搜集“春”



发现问题



讨论解决方法



构思、起稿

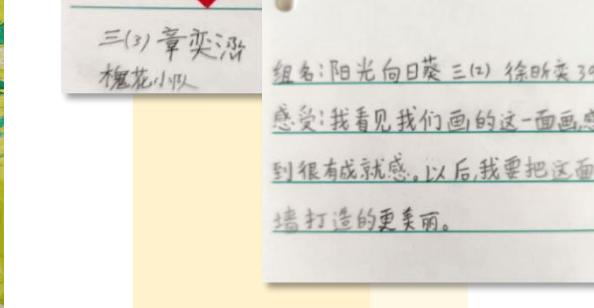
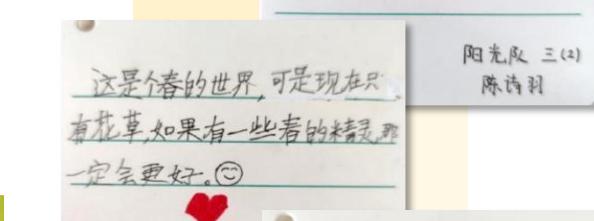
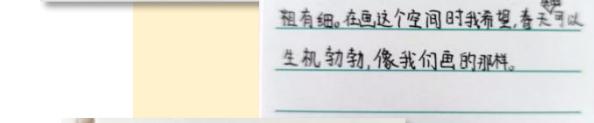
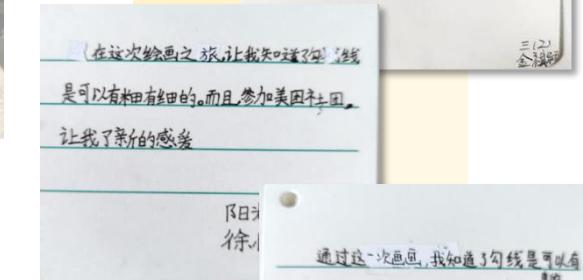
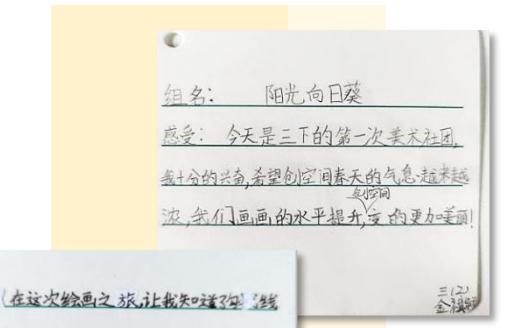


✿ 线条、造型、色彩，运用自如；穿插组合、高低错落，自然生动。

✿ 学生全情投入，为能参加这样的改造活动兴奋，为能使校园更美而自豪。

✿ 纷纷写下感言，希望这个空间春天的气息越来越浓。

✿ 改造未停，艺术创作不止。



## 日常美术课堂+舞美设计





## 2

# “参与造型游戏活动” 内容要求与学业要求

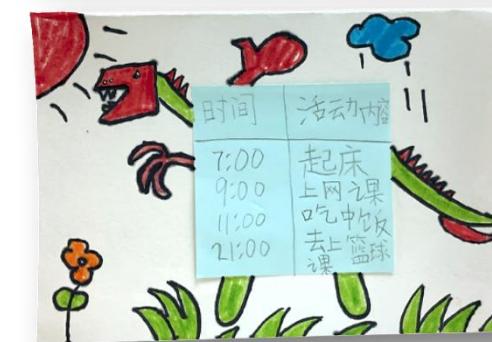
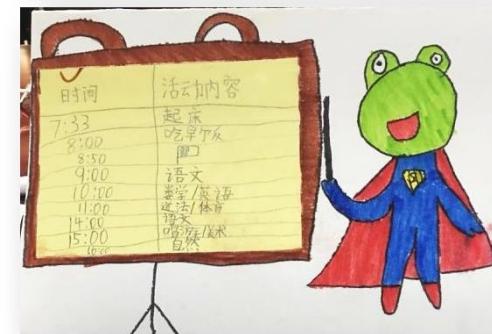
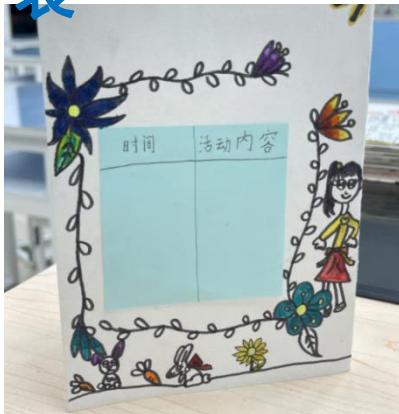
## 1、1-2年级“参与造型游戏活动”内容要求

- 利用画笔或计算机，运用线条、形状、色彩等造型元素，以及对称、重复等形式原理，为自己设计名片，为参加小组或班级活动的同学设计席卡等。

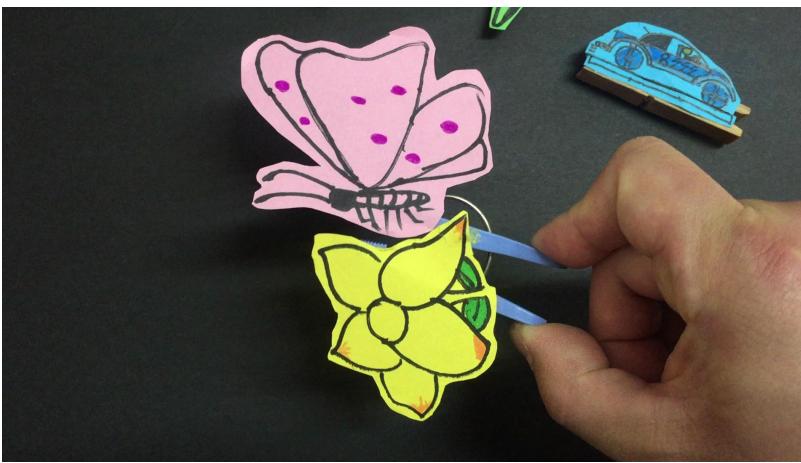
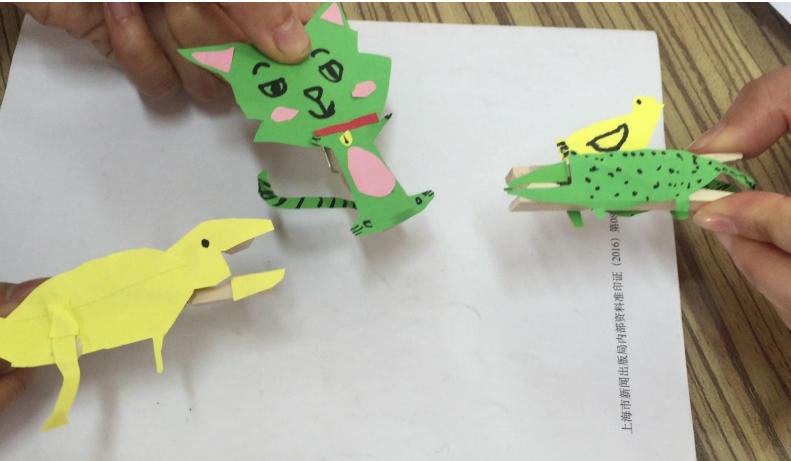
- 围绕庆贺生日、过新年、关爱、环保等主题，创作头饰、面具、布景等，以舞蹈、戏剧、动画等形式进行展演。

# 我的活动

● 表



## ● 装饰小夹子



● 摆 嘴 摆



## 2. 1-2年级“参与造型游戏活动”学业要求

- 能积极参与各种造型游戏活动。
- 能根据小组或班级活动的要求设计或创作作品。
- 能尊重同学的作品，理解他人的看法。



# 第一学段（1-2年级）

---

“参与造型游戏活动”学习任务相关的学业质量描述为：

- 能积极参与小组或班级组织的各种造型游戏活动，并结合各种活动创作1—2件作品。**（艺术表现）**
- 在造型游戏活动中，能与同学交流合作，并尊重、理解他人的看法。**（文化理解）**



- 创设机会亲近自然、发现自然万物之美，感受其千姿百态、丰富多样。
- 初步了解生物的知识；学习观察方法、绘画表现方法。运用多样的线条、色彩表现。
- 参与美术与生物学科相结合的造型游戏活动，初步形成综合探索与学习迁移的能力。





此处有视频



3

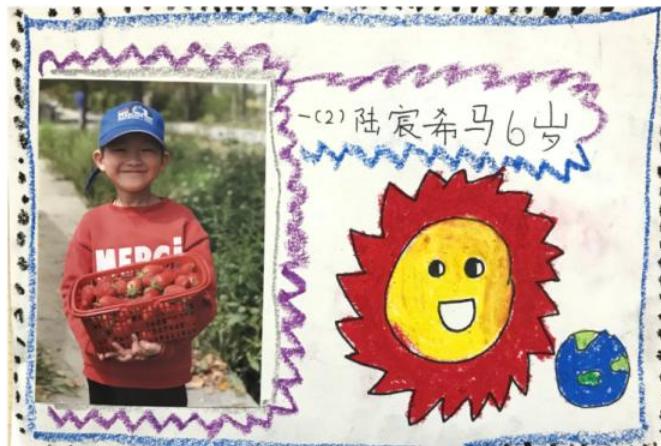
# “参与造型游戏” 教学指导

# 1-2年级“参与造型游戏活动”的多种教学方法

- 前苏联教学论专家巴班斯基认为，教学方法的本质在于它是教师与学生二位一体的活动，教师的活动和学生的活动是相互联系、相互配合的。要提高教学方法的效果，必须把充分调动学生学习的积极性和发挥教师的主导作用相结合。
- 依据本学习任务的要求和学生的年龄特点，可选择对话法、情境法、游戏法、讨论法、练习法、演示法等。

# 小学美术教学案例

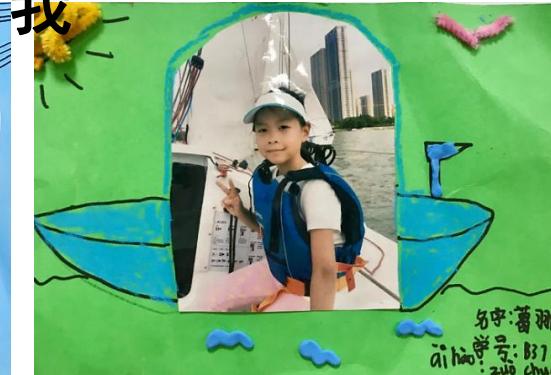
## 案例1



观察名片思考  
交流归纳要素  
运用线形色彩  
美化突出要点

## 大家都来认识

我

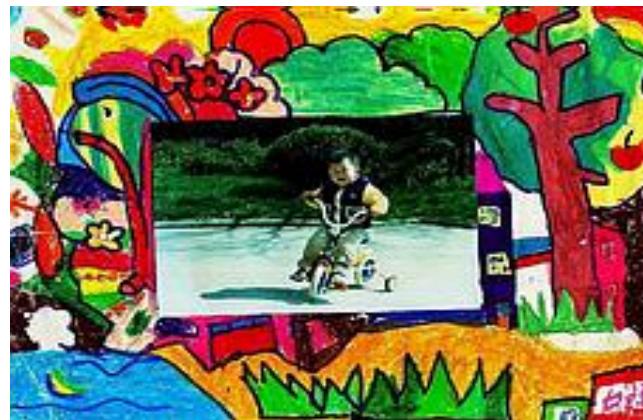
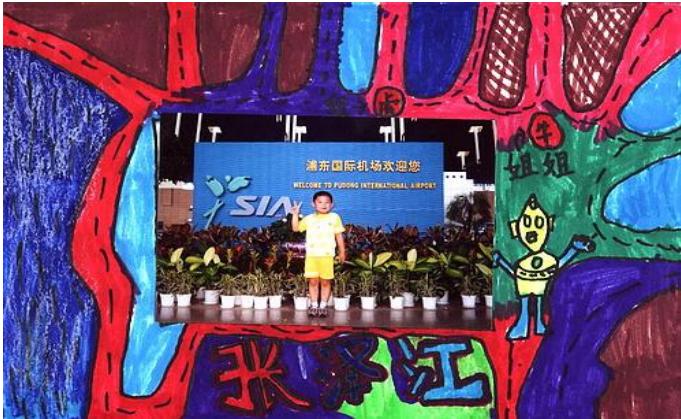


●  
识我

大家都来认

游戏讨论交流  
发现美术功能

展示评价介绍  
倾听鼓励个性化表达





## 案例2



我的面具的灵感是昆虫，有蝴蝶的翅膀，尖尖的锯齿、虫子的脚、鲜艳的色彩，昆虫的本领很大呢，我希望我也能拥有能飞，能有保护色等等的本领。

### 虫虫特工



### 丛林精灵

我是丛林精灵，我运用对比色和很多彩点，像猎豹一样酷又像兔子一样可爱，我的面具是不是很赞！



### 黄金战士



很多抗疫英雄在第一线不顾生命救死扶伤，虽然不知道他们长什么样子，他们都是英雄，是最了不起的人，我要向他们学习。

### 抗疫英雄





## 案例3



欣赏讨论，了解舞台形象。关注脸部彩绘  
聚焦彩绘，师生互动讨论归纳方法  
教师演示，学生互动创意表现



参与音乐舞蹈剧的表演，  
多感官、沉浸式体验  
美术与姊妹艺术结合的造型活动



## 案例4



第一课时，初步了解服装的类型，小组合作商讨基本款造型，绘制草图，设计并制作服装。

第二课时，探究了解宇航服，交流并草图表现对未来宇航服的设想，小组沟通确定方案。师生互动明了选材、制作方法与要点，小组合作分工创意制作。



智身共同作用的具身化学习。不断形成新认知，且形成认知的速度更快、认知复杂程度更高。适用于未来社会将要解决复杂问题所需的素养培育。



宇航服创意秀视频



# 4

## “融入跨学科学习” 内容要求与学业要求

# 1、3-5年级“融入跨学科学习”内容要求

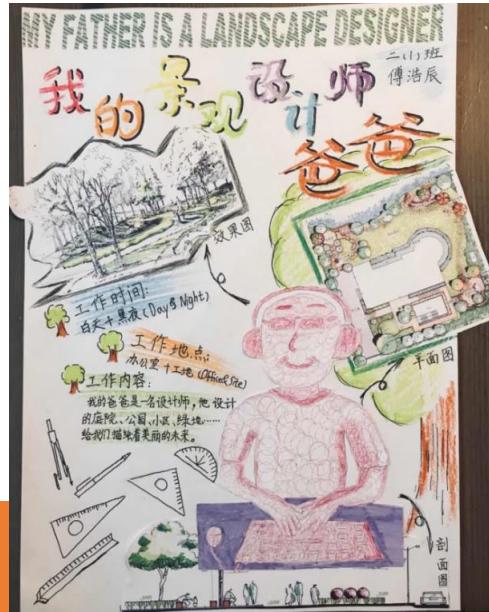
- 探究身边环境中存在的问题，综合运用不同学科的知识、技能和思维方式，创作图画书、摄影作品、动画、微电影或戏剧小品等，提出解决环境问题的思路与方案，并进行展示与交流。

- 结合生活中常见的或具有地域特色的中华优秀传统文化内容，综合运用不同学科的知识、技能和思维方式，绘制民俗文化图谱或视觉笔记；创作画册、摄影集、动画或微电影等；设计与制作文创产品，策划传播方案，并进行展示与交流。

- 尝试通过图形化工具，运用简单的程序语言，设计日常物品与居室环境，体验编程与设计的关系。

# 1、3-5年级“融入跨学科学习”内容要求







爸爸是一名设计师，他设计每一个作品都是一丝不苟地。他经常半夜了还在工作。爸爸的辛苦工作为我们创造了舒适、美丽的环境。长大后，我也要像爸爸一样，用自己的劳动，为大家带去美好的生活！

我了解到我的妈妈是一个社区工作者，每天要接待很多街道居民，工作很辛苦。下班之余还要做公益。我长大了以后也要像妈妈一样，尽自己所能帮助更多的人。

我知道的爸爸工作的辛苦。他为了我们这个大家庭付出了很多。我要和爸爸一样，选择一份自己喜欢的工作，把自己的人生规划成自己想要的样子。

通过职业手账的绘制，我理解了大姨工作的辛苦，妈妈的勤劳和堂姐的知识广泛。我十分敬佩她们对于工作的敬业。

在探究绘制了家人职业手账后，我对妈妈和爸爸的职业有了更深的了解，感受到他们工作的辛苦。我应该多分担一些家务，减轻他们的负担。

当我做完这份独一无二的手账给家人分享后，家人一致觉得很有意义，我觉得有成就感。

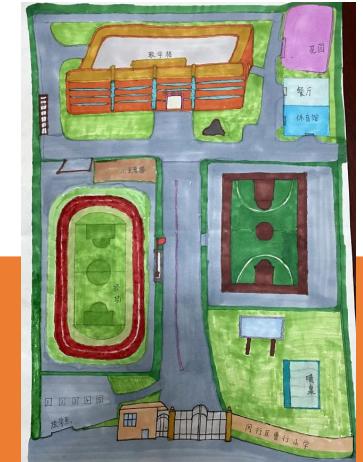
## 感言

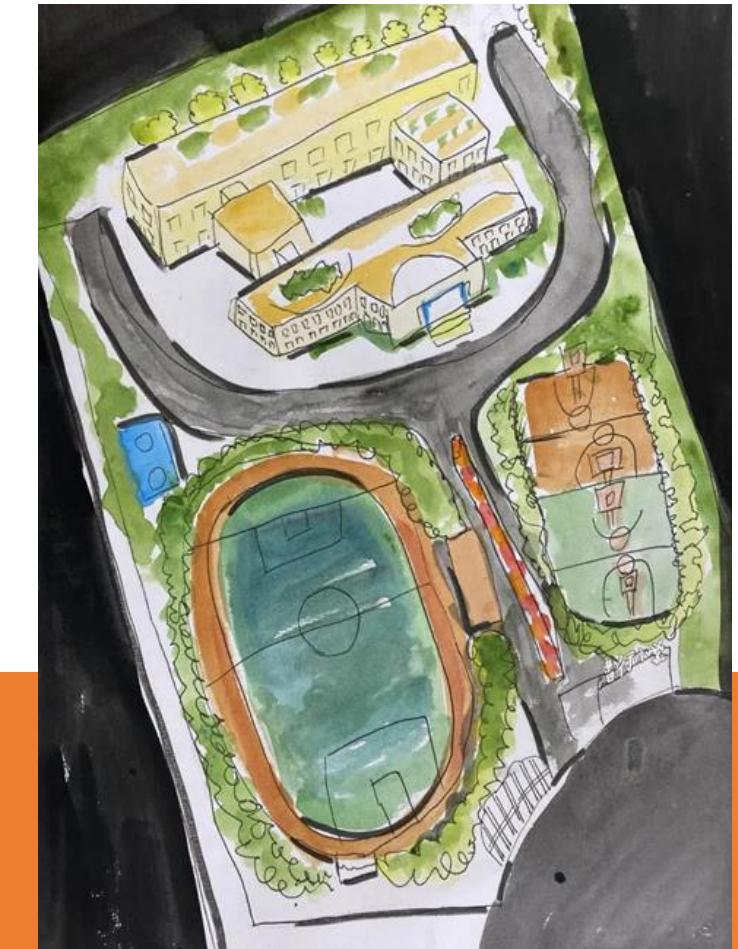
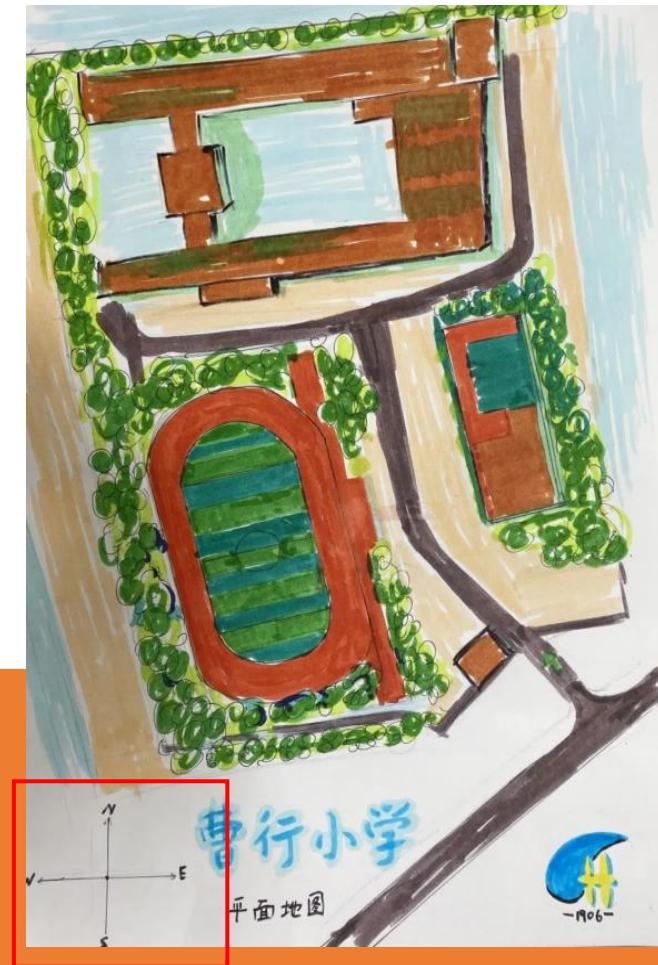
# “你的样子真好看”



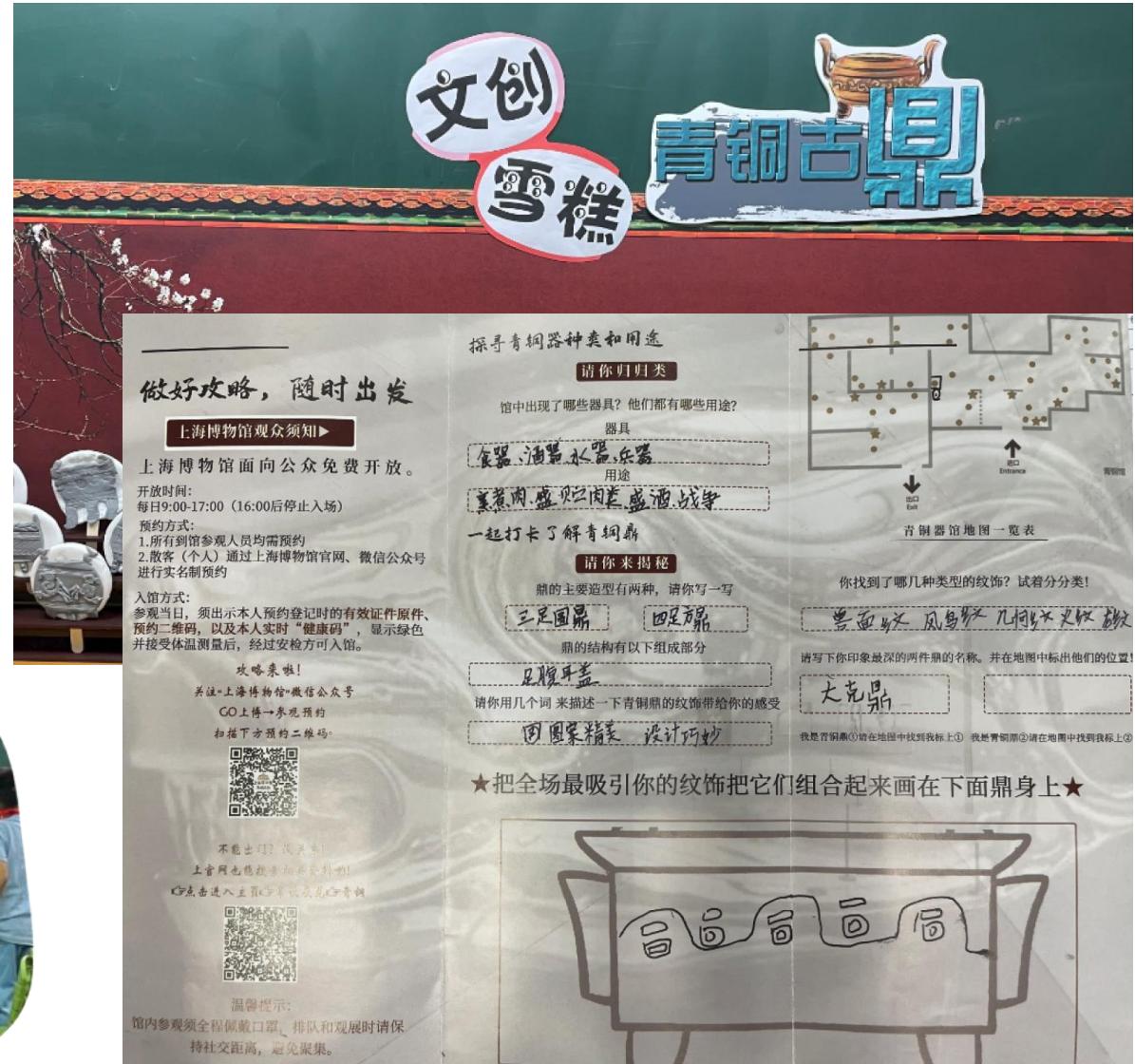
美丽的学校，温馨的家，  
这里有耐心培养我们成长的老师，有团结友爱的同学，  
还有一年四季迷人的景色，它美丽的样子把我深深吸引……

孩子们“手绘”校园地图，  
用他们的脚步去丈量，  
用画笔为建校周年庆献上祝福，  
用多样的创意表现展示内心对学校满满的爱。





课前学习单，  
云游上海博物馆  
青铜馆，  
探寻青铜器的知识，  
描绘喜爱的纹饰。



利用平板辅助学习，  
巧用工具压印、刻制精美纹样，  
制作浮雕效果  
青铜鼎文创雪糕。

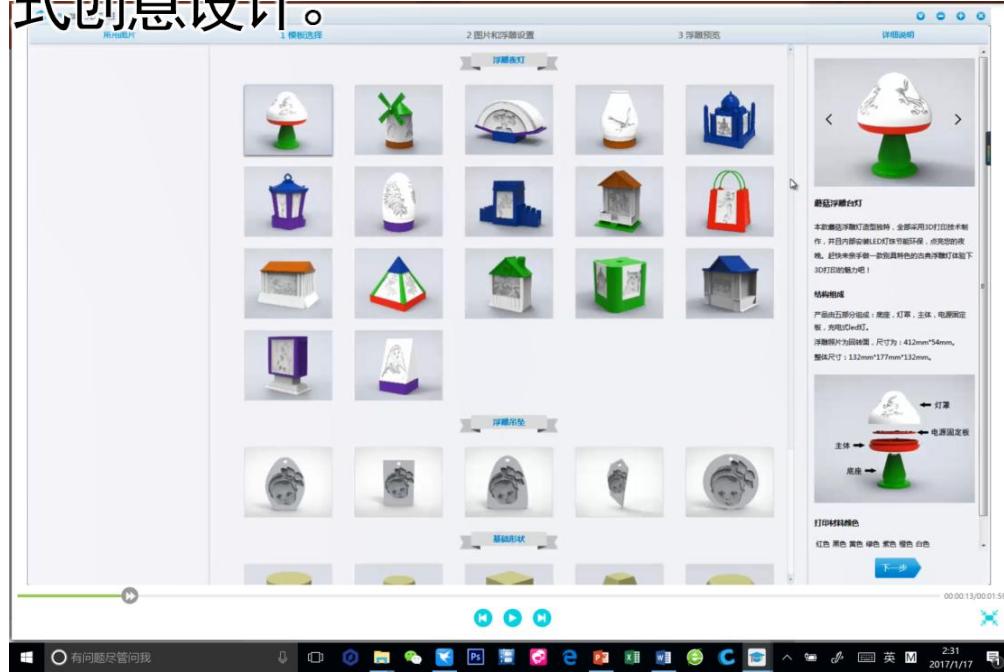




利用平板ipad,  
基于网络平台,  
推送设计素材,  
挑选易学好用软件,  
小组合作设计套票。



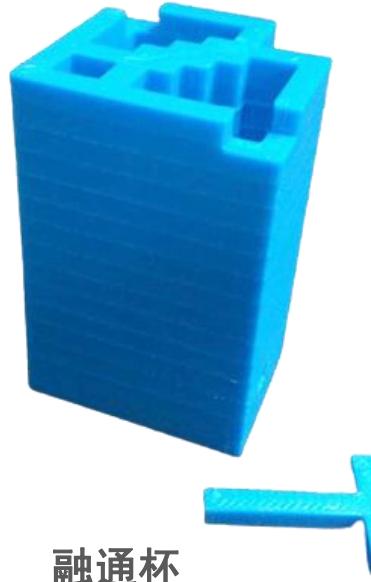
运用易学实用的建模软  
件，鼓励、帮助学生用最适合自己的方  
式创意设计。



- 兔形杯

灵感  
来自古时的酒尊。  
兔耳朵可以放  
勺子。

造型  
以“方”为设计  
元素。



- 融通杯

利用“T”形插件  
, 插入杯底, 可以使  
杯子分成两种两种液  
体的盛器, 用吸管喝  
水(有专用的插吸管  
的地方) ;

“T”形插件拉出一半  
, 能使两种液体融合  
, 产生新液体。



## 2、3-5年级“融入跨学科学习”学业要求

- 能针对不同问题，用美术与其他学科相结合的方式提出解决问题的思路和方案，设计与制作不同形式的作品。

- 能主动学习，具有问题探究的意识和能力。



## 第二学段（3-5年级）

“融入跨学科学习”学习任务相关的**学业质量**描述为：

- 能运用不同学科的知识、技能和思维方式创作1~2件作品（如图画书、摄影、动画、微电影、戏剧小品等）。**（创意实践）**
- 能将美术和其他学科知识、技能相结合，提出解决问题的思路和方案。**（艺术表现、创意实践）**
- 在参与综合探索活动中，能主动学习和探究；在交流、合作时，能尊重、理解他人的看法。**（文化理解）**



毕业季  
我们在行动  
用画笔  
踏遍校园  
每一个角落





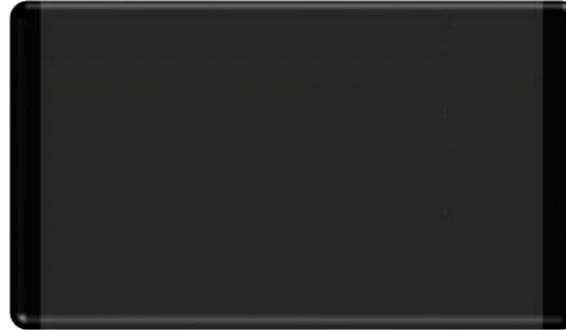
毕业季，我们在行动  
用画笔，踏遍校园每一个角落





增大学生自由发挥、主动思考的空间，  
合作、沟通、规划、选择等综合能力得到培养。





此处有多个视频





此处有视频



5

“装点我们的生活”  
教学指导

# 3-5年级“融入跨学科学习”的基本教学方法

- 在对话中引导学生思考、得出结论发展智力的问答或对话法；
- 设置生动具体形象的学习情境、引发相应情感和态度促进学习的情境法；
- 从学生实际出发，以学生的思维为核心，调动学生的学习主动性的启发式教学法；
- 从学生认知出发，科学地设计、巧妙提出问题的问题教学法；
- 同学之间相互合作，共同学习的合作学习教学法；
- 给出一些事例或问题，让学生自己通过阅读、观察、实验、思考、讨论等途径，自行发现并掌握相应原理和结论的发现法等，都可进行综合运用。

# 小学美术教学案例

## 案例1

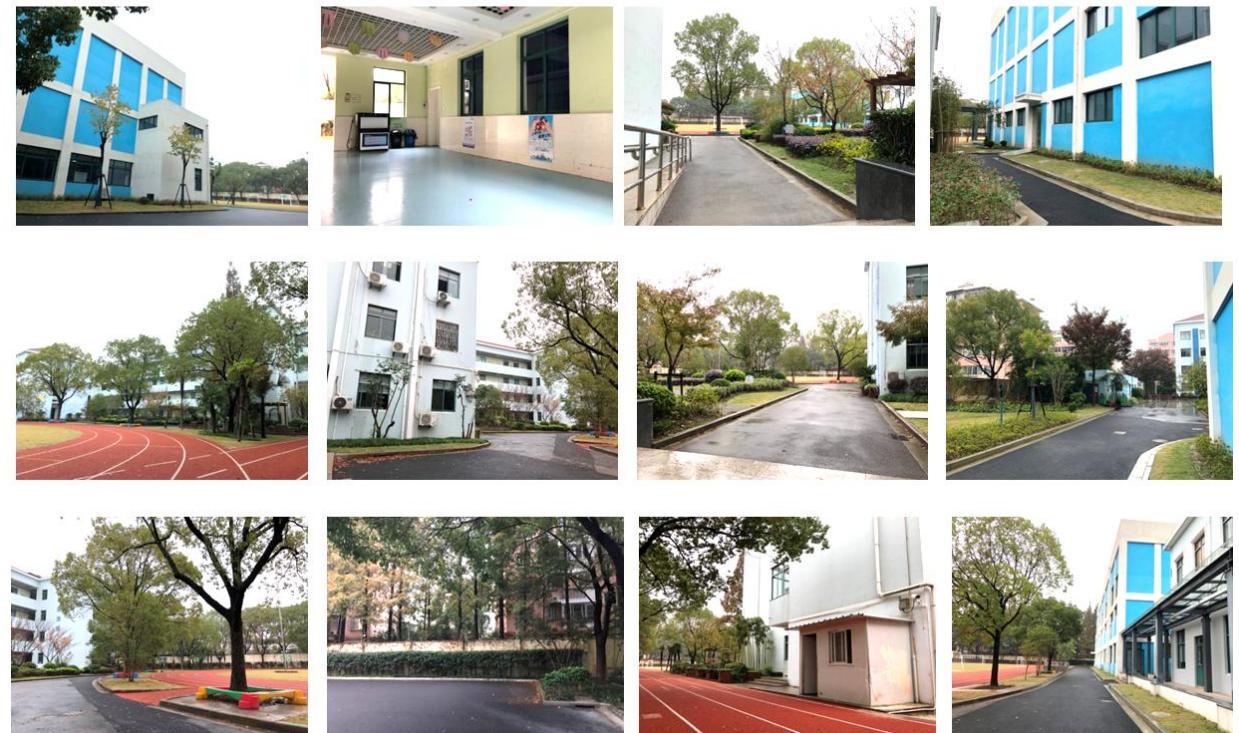


情境创设  
提出问题  
构思设计

## 迎新生活体验 Holiday

### 说一说：

小店铺可以安放在校园哪个美景中？



## 美术知识、摄影与信息技术 综合运用

拍摄作品为设计素材，  
建立班级群资源库，  
挑选美景与商铺素材，  
导入平板图文软件中，  
组合调整完成效果图。





## 案例2

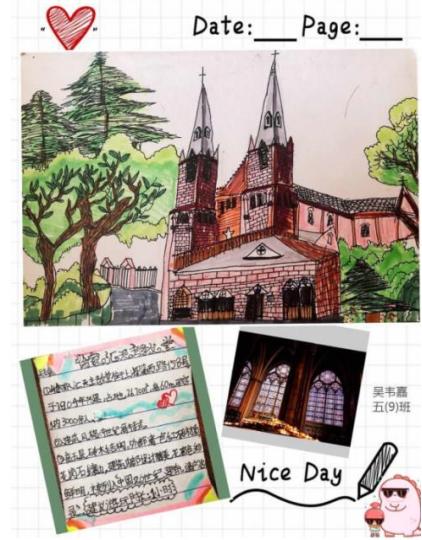


此处有视频

## 案例3

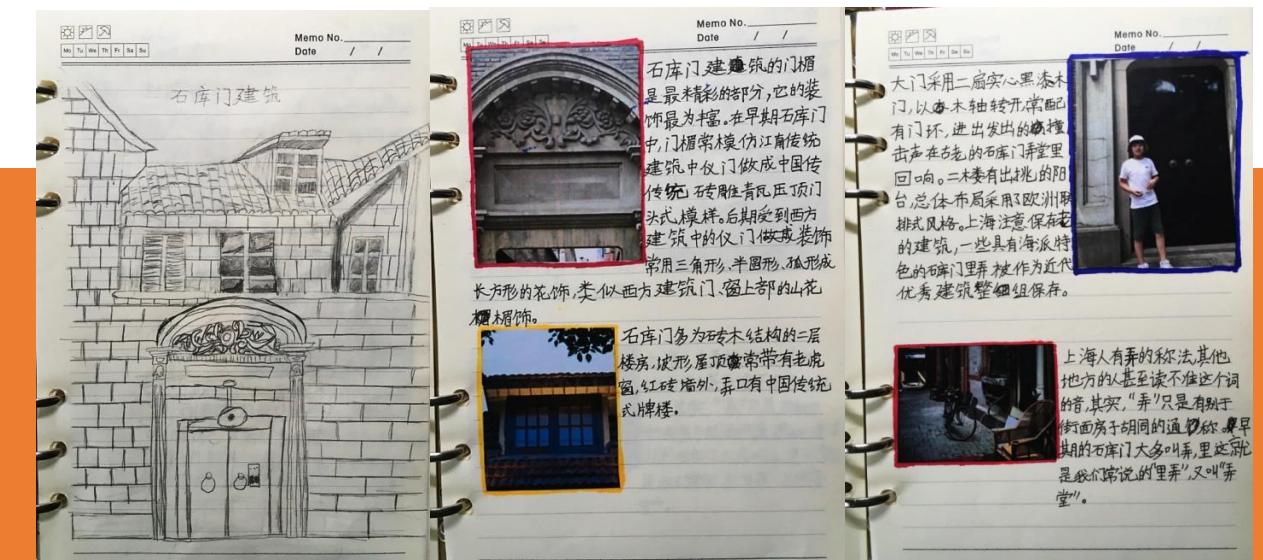


挖掘身边具有地域特色的文化内容，引导开展历史、文化、艺术方面探寻，促进了解居住的城市、周边环境。

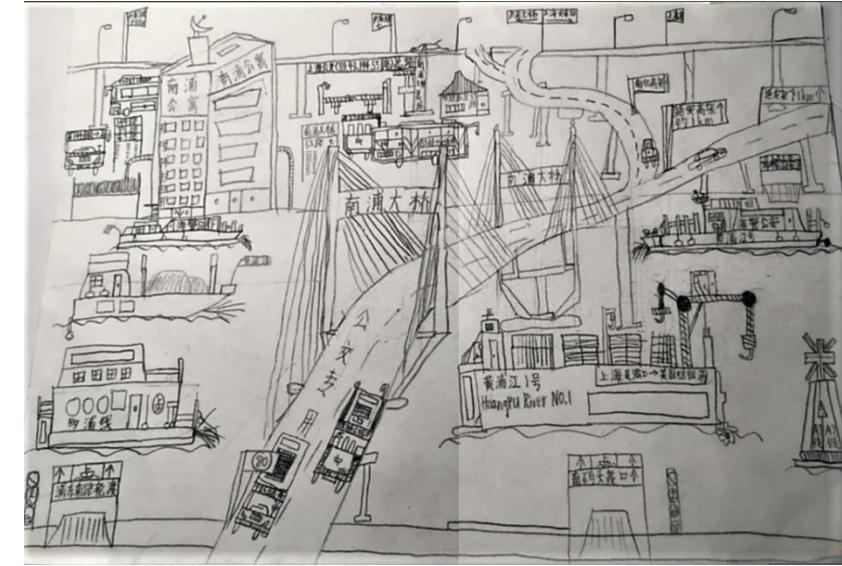
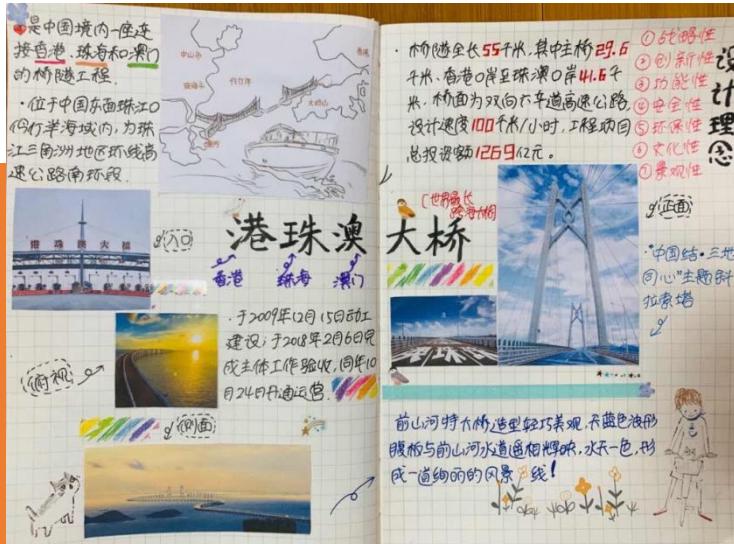


Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_

在文化理解、审美感知过程中，激发情感、促进人文素养形成，乐于为建设更美好的家园出力。



资料搜集多途径、  
记录方式多样化。梳理、选  
择、提炼信息，内在联系上  
理清逻辑；考虑布局、配色  
等，图文并茂进行视觉传达。  
呈现系统的思考，输出质量  
有提高。



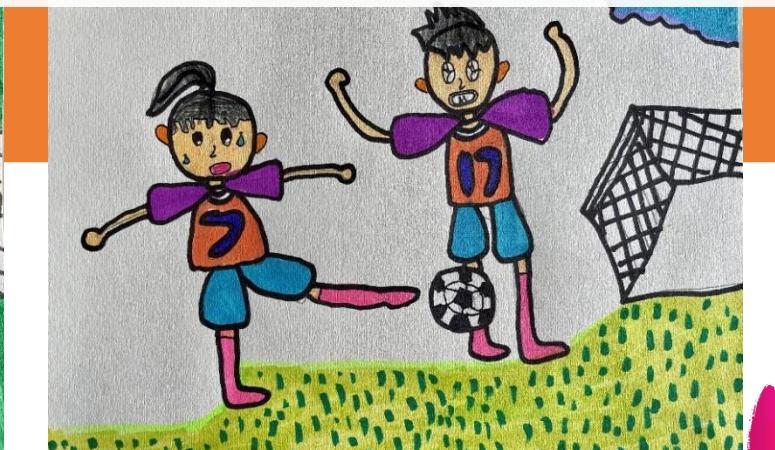


## 案例4

### 《足球联赛》学生作品



内容相似度高、表现形式雷同





学习问题的成因是复杂的，需要以学生视角来分解学习任务，设计针对性学习活动，以学科融合性体验为问题解决提供支持。

利用各类资源开展多形式创作学习活动，以促进各学科能力迁移，实现问题解决。

# 《课后330》主题创作过程



文字记录

激烈对抗  
比赛规则  
默契配合  
.....

组内交流  
讨论内容  
分享收获

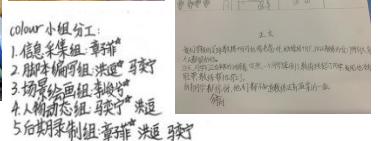
## 信息技术



## 图文结合



## 信息技术表现



## 分工合作

- 创编脚本
- 绘制素描
- 录制配音
- 动画制作



## 活动体验

## 交流分享

## 采访记录

## 创意表现



此处有视频



以任务驱动，在问题解决的过程中，促进理解与表达，促进各学科能力迁移，培育学生运用综合能力解决实际问题的意识，提升学习价值。



# 6

## “融入跨学科学习” 教学指导（二）

## 3-5年级“融入跨学科学习”的多种教学方法

- 除对话法、情境法、观察法、讨论法、参观法、尝试法、实践操作法、讲授法、演示法等，还可运用组织学生到自然或相关场所获得新知、巩固、验证已学知识的**参观法**；
- 以解决问题、完成任务为主的多维互动式的**任务驱动教学法**。
- 还有大脑和身体同时参与学习的**具身化教学**，接收信息触发的生理系统丰富，形成认知的速度更快，认知的复杂程度更高。
- 以活动为载体，让学生在亲历的过程中理解并建构知识、发展能力、产生情感、生成意义的**体验化教学**。在教学中应用信息技术手段，使教学的所有环节数字化，从而提高教学质量和效率的**信息化教学**等。

# 小学美术教学案例

## 案例1

美术+自然





第一周



第二周



第三周

学习气象知识有感悟，  
分组讨论如何以龙卷风为原型  
进行装置造型的提炼和构思。  
搜集材料、合作组装、创意表现



第四周



这件立体装置不仅仅是艺术品、作为科普气象知识的雕塑  
时时刻刻提醒每一个人对保护大自然的责任与义务。





## 美术+戏剧



讨论得出舞美服装设计制作需关注：

**美术知识** —— 色彩、造型、纸艺  
技法

**戏剧** —— 角色身份、故事情节、  
气氛 情绪、相关场景等。



摩登时代舞美系列



古代服饰舞美系列



### 《花仙子》

花仙子具有让生命绽放的力量，她善良可爱关爱自然。我用粉蓝色、粉紫色为主要的颜色表现仙子纯洁的心灵，选择纱网表现她轻盈的感觉；蕾丝做丝巾，细细的花纹看起来精美而丰富更显优雅；脖子上围绕的鲜花彰显花仙子的角色特点。



### 《小王子》

身穿深浅搭配外挂的小王子象征着希望、爱、天真无邪，他似乎从遥远的地方而来。这套异域风格的宽松大褂，即使在旅途中也是非常舒适的，符合他独特的气质。



### 《汉代公主》

汉代公主端庄高雅，身穿汉代交领襦裙。其特点是上襦为交领，上衣短，下裙长。公主的服装面料豪华富丽，我利用有底纹的布料表现交领的精美，用花边垂挂于腰间，让长裙的层次与质感显得更丰富。

### 《长发公主》

长发公主单纯善良，她的头发似乎有魔力闪闪发光。我觉得丝网半透明的质感很符合仙女气质，通过编制形成松紧有序的美，朦胧轻盈显优雅。紫色蝴蝶结腰带使裙装色彩协调丰富，又能凸显裙装廓形。





## 案例3

### 皮影+定格动画

感受传统皮影艺术的魅力，通过运用现代数字技术制作“皮影动画”的艺术实践，希望使皮影传统非遗文化得到传承与发展。

课程前期，实地参观七宝皮影馆，收集资料、交流讨论，了解皮影知识及艺术特点等，比较传统皮影与皮影动画“人物绘制”和“表演”的异同点，增强自主探究积极性。

**第一阶段** 欣赏皮影形象，分析了解艺术特点及“动”的原理。

**第二阶段** 借助动画理论分析传统皮影，感受共同的魅力。

**第三阶段** 运用画故事、讲故事激发学生共鸣。

寻找材料，不断尝试解决“连接

件”替代品。

	七宝皮影人物	卡纸皮影人物	“皮影动画”人物
材料	牛羊皮	卡纸、硬纸板	不干胶贴纸、PET 材料
制作步骤	1、制皮	设计形象	先画草稿，设计人物形象
	2、描样	复制各局部	把定稿人物形象分解成各局部
	3、雕镂	各局部涂色	在不干胶打印纸上画出各局部
	4、着色	安装连接钮	按各局部的外轮廓剪下来
	5、熨平	组装局部	各局部贴在透明 PET 上并剪下
	6、上油		各部用玻璃丝连缀起来
	7、订缀		
设计要点	形象需侧面处理 形象平面化处理 形象剪纸化处理 形象有戏曲特征	形象侧面、正面处理 形象平面化处理 形象剪纸化处理 形象卡通化处理	形象侧面、正面处理 形象多样化处理 形象不一定要剪纸化处理 形象卡通化处理
例图			



	七宝皮影表演	小学课堂皮影表演	“皮影动画”表演
场地	表演室、皮影舞台	无	普通教室
道具	同七宝皮影制作一致	无	同“皮影动画”制作一致
设备	皮影演出设备	无	照相机、电脑、灯光等
学生参与	1、剧本编写 2、操作表演 3、配乐	无	1、剧本编写 2、摆拍“皮影动画”人物 3、影片配音 4、影片合成
展示方式	舞台表演	作品展示	动画短片和作品展示
例图			



传统皮影与皮影动画“表演”  
和“人物绘制”的异同点





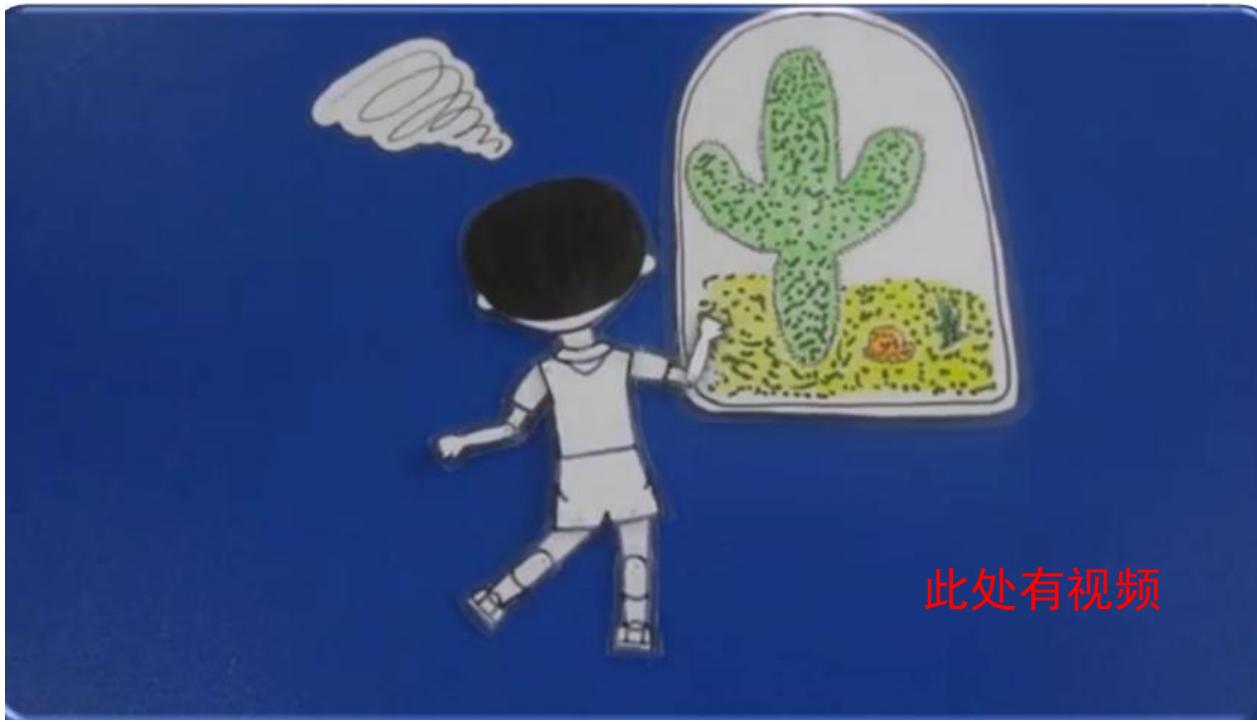
## 创意绘制皮影造型

鼓励学生像“宫崎骏一样去创作二维动画”！

不是简单抄袭，而是大胆借鉴、不断探索与尝试不同的动漫风格。

学生敢“混搭”，敢“挑战”，创造了各种各样富有童趣的造型。





**第四阶段** 制作定格动画。  
自选组长，自己编排、讨论草图，  
分工创作、拍摄演绎和剪辑制作。  
每人发挥所长，主动探究各科知识并灵活运用。





# “她叫古藤园”



小组讨论  
形成探究主题



**古藤园古今对话**

**古藤园建筑之美**

**古藤园植物大百科**

**古藤园警示牌问题探究**

**古藤园文創作品设计**

**古藤园入口道路交通、  
停车问题探究**

# 古藤园建筑之美





# 古藤园警示牌问题探究

平面化  
不明确

## 1. 调研背景



## 3. 建议改善方案



### 颜色示意

严禁 警告 建议



## 2. 现场观察记录与后期分析

讨论解决方案



## 4. 持续追踪跟进.....



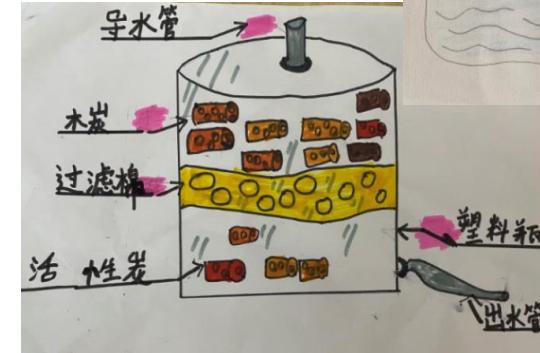
# 古藤园植物大百科



## 1 古藤园植物扫一扫APP



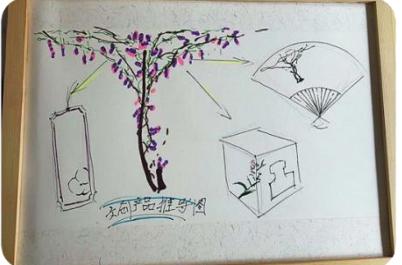
## 2 古藤园植物电子书APP



时间	工作人员	任务
8:00~9:00	韩乐之	对古藤园
9:00~10:00	周宣哲	打扫池塘
10:00~11:00	朱雨彤	放木桩
11:00~12:00	洪梓菡	投放鱼
15:00~16:00	杨思泽	打扫池塘

## 3 古藤园许愿池 清洁维护 系统

# 古藤园文创作作品设计



# 古藤园入口道路交通、停车问题探究

## 2. 实地观察 和现况分析



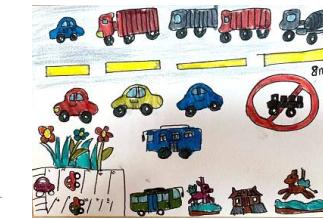
## 4. 后续跟进.....



## 1. 调研背景



## 3. 解决方案



致电相关部门反映情况

古藤园门口道路规划设计稿



谢谢观看