

以“微”见著,以“动”促学: 动漫微课三步法赋能小学人物造型教学探究

■章贻娥

“

教育学家斯特金认为,“教学效果基本取决于学生学习态度,学习兴趣,从而提高学习效率”。而中小学生在美术课堂中怎样提高学生对美术学习的热情是一线美术教师思考重点。目前对于学生绘画技能方面的课时安排并不多,花费在造型能力方面的课时更少。如何利用这有限的教学时间,提高学生的造型能力,对美术教师是一个巨大挑战。

”

一、问题聚焦:小学中段学生人物造型的现实困境与教学契机

(一)问题提出

笔者在进行课堂实践前,对学生的实际人物造型能力和水平进行了一个摸底测试。测试对象是三年级学生,共42人。测试以主题绘画的形式进行,主题为《快乐的一天》,时间为50分钟,要求画面中须有人物出现。测试后,邀请本校美术组老师对学生的绘画作品进行了评价。测试结果主要表现在以下三方面:

1.造型概念化,缺乏具象表现

多数学生的人物造型仍停留在“火柴人”式的符号化阶段(占比约54.8%),仅能用简单线条组合象征人体结构,表明其尚未建立对人物体态、比例的具象认知,造型表现高度概念化。

2.结构把握失准,形体控制能力弱

约28.6%的学生虽尝试表现更多细节,但人物四肢、五官等关键部位出现明显变形,反映出其对人体基本结构与比例关系理解不足,形体控制能力有待系统训练。

3.观察与再现能力有待发展

仅16.7%的学生能完成结构正常的人物造型,表明大部分学生缺乏将视觉形象转化为准确造型的能力,对人物特征观察捕捉与绘画再现之间的转化通道尚未有效建立。

(二)破局思路

小学美术课程标准中提到,“造型是表现的基础,表现是通过造型的过程和结果实现的”,培养学生的基础造型能力是美术教学的重中之重。笔者经过思考和实践,利用2-3分钟的微课进行示范讲解,将动漫人物造型技巧进行精炼解说,有效提高了学生的人物造型能力。同时,让动漫发挥文化教育的作用,对学生的思想品德、价值观、素质提升都起到了良好的“润物细无声”的作用。

(三)内容设计

本研究构建了以精细化微课堂为核

心的三段式教学策略。针对各阶段目标,通过手机录制结合示范与讲解,并经过后期剪辑,制作出一系列2-3分钟的示范微课,将复杂绘画技法分解为可视化步骤,有效突破传统课堂限制,构建循序渐进的学习路径,系统提升学生的人物造型能力。单元课程具体分为三个环节:

- 1.Q版人物临摹练习:通过微课讲解如何将人物概括为几何图形,分步解析五官位置、头发分组、服饰细节及色彩搭配等,夯实造型基础。本环节为期3个月。
- 2.画同学:在临摹基础上开展写生练习,录制写生技巧微课,引导学生观察同学特征,运用漫画技法进行创作。
- 3.制作图画书:进入设计层面,录制微课指导学生围绕不同主题制作图画书,完成后进行展示分享,既检验人物造型能力,也实现课程升华。

二、策略实施: 教学路径的精细化实践

在教学实施中,无论使用哪一类表现型工具与材料,笔者都坚持一个原则,即先给学生创立探究问题的平台,引导儿童自己先摸索、先思考,教师再给予适当的指导。在进行造型能力提高的过程中,笔者设计以单元构成的方式,分课时完成一个主题(议题)下不同的学习内容。利用动漫技巧微课堂,分别进行三个环节的学习。

(一)第一阶段:精准描摹,夯实造型根基

动漫技巧微课堂课程单元设计的第一个阶段为Q版的人物临摹练习,利用3个月时间完成。采用2-3分钟的动漫技巧微课,微课录制由两头身的人物绘制技巧到三头身的人物服装设计过渡,为人物的写生打下坚实的基础。

笔者第一环节始终以动漫技巧微课堂为引导,循序渐进地让学生掌握Q版人物绘制的各项技巧,每次微课着重解决一个问题(示例见表1),为后续练习打下坚实的基础。前期学生进行人物造型练习以临摹为主,相比一开始就引导孩子进行创造,临摹是更好的选择,难度的下降,更能保证学生持续的兴趣度,临摹能内化人物造型知识,有利于在此基础上进行再创造,也潜移默化地锻炼学生的观察和分析能力,强化对绘画实践基本规律的认识。

经三个月练习,学生临摹人物时形体结构更准确,并善用马克笔深浅变化表现体积感。观察细节能力提升,颜色不再仅限于平涂,而是可以利用马克笔深浅的

变化,表现出人物细节的体积感。直观呈现了从初期造型不准到后期完整准确的变化,表明人物造型能力显著提高。

(二)第二阶段:观察写生,拓宽美学认知

小学美术课程标准中提到:“注重美术课程与学生生活经验紧密联系,使学生在积极的情感体验中发现观察能力、想象力和创造能力”。启发笔者将第二阶段的人物练习,落在“画同学”(即给同学进行写生联想)这个环节上。

第二阶段笔者主要解决以下三个问题(示例见表2),采用写生的形式进行,利用动漫技巧微视频,引导学生从仔细观察出发,找出同学的特征进行夸张表现。能够准确结合同学的特征与性格进行表现,完成一幅相对完整的作品。

随机选择三位学生的作品,其中可以看出在画同学时都运用了适当的夸张,左一与中间这两幅作品都进行了脸型的夸张,对比强烈,右一这幅作品作者根据人物性格添加了道具,看得出来是个小吃货,人物绘制生动有趣。

(三)第三阶段:设计创造,提高创作情感

第三阶段以制作图画书的形式进行。术课程标准中提到,“在造型。表现领域,通过各种美术媒材、技巧和制作过程中的探索和实验,发展艺术感知能力和造型表现能力,体验造型活动的乐趣,要敢于创新与表现,产生对美术学习的乐趣”。笔者利用微课讲解制作绘本的技巧,并引导学生从日常生活中取材。

图画书的制作形式多样,折叠式、立体式等都是图画书常用的制作方式。在三节课的制作过程中,学生的取材多样,制作方式各不相同,其中最多的制作形式为折叠式的图画书形式,图画书色彩搭配和谐,场景细致。选自学生的图画书作品,主题都与“家”有关,取材来源于生活,色彩搭配清新自然,构图饱满,创意丰富,能抓住观者眼球。

三、动漫技巧微课堂的教学成效

在经历了动漫技巧微课堂单元课程学习之后,学生的各方面能力素养都在潜移默化地提升。

(一)微课堂练习,提高人物造型能力

为了能够科学量化地了解动漫技巧微课堂的教学成效,笔者于十一月份对实验班与非实验班的各42名学生进行了主题绘画的测试。测试结果通过本区六位美术老师对试卷的分析进行统计,结果见表4。

从表4我们可以看出,在进行微课堂技巧单元课程教学前,实验班水平比非实验班更低,在经过为期近五个月的动漫技巧微课堂的人物造型练习后,学生的人物造型能力得到了稳步地提高;与实验前相比,绘制火柴人人数减少13人,与非实验班相比,减少7人;造型中四肢、五官变形的人数有所提高,表明部分火柴人水平的学生进步至该阶段;最后,准确的人物造型人物,实验班在后测中达到了18人,与实验前相比,增加了11人,比非实验班多9人。上述结果说明,动漫技巧微课堂的运用,与学生持续不断地练习,都在循序渐进地提高学生的人物造型能力。此次课程对于学生的造型能力和课堂质量的提升效果,基本达到了笔者的预期。

(二)写生与图画书创作,提升学生综合美术素养

在动漫技巧微课堂的不断学习与练习的过程中,学生能够将习得的知识进行内化,不仅提高学生的人物造型能力,更是为他们的创新创造提供了无限的可能。人物造型的练习,除了来源于学生喜爱的元素,更要来源于学生的日常生活,通过画同学与图画书的创作,潜移默化地提高学生各方面的艺术素养。

(三)分享互动,提升幸福感与自豪感

优质的美术都是绘画者情感的表达,让观者感受到绘画技巧之外的情感互动。笔者通过画同学的主题绘画,让学生通过绘画来表达对同学的友爱之情,使得绘画作品的内涵更加丰富,通过绘画作品的展示互动,给予学生足够的分享空间,提升学生对绘画作品的自豪感与幸福感,从而达到情感上的升华。

四、教学反思与展望

动漫元素与微课堂的相结合,有效激发了学生的兴趣,促进了其人物造型能力与综合素养的提升。微课形式契合学生注意力特点,在从基础几何结构到三头身造型的渐进训练中,学生始终保持较高参与度,在有限时间内实现教学目标,使人物造型能力稳步提高。

目前课程每周仅安排一次,内容衔接不够紧密,可能影响学习连贯性。未来需进一步探索如何增强课程系统性,并推动课堂从“接受式学习”转向“探究式学习”,真正让学生成为学习主体。希望通过持续优化动漫微课教学,整体提升学生的艺术素养与综合能力。

(作者供职于浙江省杭州市临安区西林小学)

师:Q版人物基本结构可怎样绘制?	生:看作简单几何形进行绘制
师:人物动态可分为哪些?怎样抓住人物动态进行绘制?	生:腿、脚等。先绘制人物动态线,再利用基础形绘制出人物。
师:Q版人物五官特点?	生:脸型圆、眼睛占整张脸二分之一、鼻子、嘴巴小巧。
师:人物表情变化?	生:人物五官随着喜怒哀乐会产生不同程度的变化。
师:Q版人物头发怎样绘制?	生:可进行分组绘制。
师:人物服装细节与颜色搭配应注意哪些?	生:服装细节在各处穿插,颜色应注意类似色与对比色等的应用。
师:Q版人物背景应怎样绘制?	生:根据人物的性格与整体色调进行搭配。
师:人物整体绘制是否仅是平涂颜色?	生:人物各处细节会有阴影的产生,要注意颜色的叠加,表现出体积感。

表1

师:画同学怎样可以更加有趣?	生:对人物特征进行夸张。例如表情五官等。
师:与真实人物相比,把同学画成漫画人物有什么不一样?	生:更加简单概括。
师:怎样使画面更加饱满?	生:根据对同学的性格了解,添加背景道具。
师:图画书由哪几部分组成?	生:封面、图画内容。
师:图画书有哪些不同的装订方式?	生:线装、折页、立体、抽插等。
师:图画书可从哪些地方取材?	生:日常生活。

表2

表3

班级	火柴人	四肢、五官变形	人物造型准确
实验班前测(N=42)	23	12	7
实验班后测(N=42)	10	14	18
非实验班(N=42)	17	16	9

表4