

指向真实问题解决的美术跨学科学习

——以学生自主化校园装置艺术打卡点设计为例

■高帆(杭州市崇文未来学校)

2023年《教育部关于全面实施学校美育浸润行动的通知》明确提出以浸润为美育工作的目标与路径,要求将美育融入教育教学活动各环节,推动美育与校园生活、社会实践的深度结合。校园空间作为学生日常学习生活的重要场域,是校园美育的重要载体,其景观设计与艺术装置不仅是校园文化的外在体现,更是实现美育浸润的重要途径。

装置艺术以其综合性、互动性、创新性的特点,契合小学阶段学生的认知规律与实践需求,能够打破传统美术课堂的边界,让学生在真实的问题解决中感知美、创造美、表达美。

指向真实问题解决的美术跨学科学习设计要点

《义务教育艺术课程标准(2022年版)》(以下简称《课程标准》)强调,义务教育艺术课程应重视学生在学习过程中的艺术感知及情感体验,激发学生参与艺术活动的兴趣和热情。《课程标准》进一步强调艺术课程应重视以实践为导向,让学生在以艺术体验为核心的多样化实践中,提高艺术素养和创造能力。这一标准提出了美术教学跨学科学习的设计要求。

(一)以核心素养为导向,培养综合能力

《课程标准》强调以核心素养为导向,培养学生的综合能力和艺术素养。在美育教育中,教师不仅要传授美术知识与技能,还要注重引领学生在健康向上的审美实践中感知、体验与理解艺术,逐步提高学生感受美、欣赏美、表现美、创造美的能力。艺术教育的实施过程是全面提升学生的艺术素养,培养审美感知、增强艺术表现力、提高创意实践能力以及加深文化理解。

(二)以创意实践为路径,拓宽美术视野

《课程标准》提倡以创意实践为路径,综合运用多学科知识进行艺术创新,提高实际应用能力。这意味着教师要从多角度多方面进行教学活动,将教学场景从单一的校园拓展到实际生活,紧密联系现实生活。跨学科的创意实践能将学生独特的想法转化为艺术成果,有助于培养学生的创新意识,提高艺术实践能力和创造力,增强学生的合作精神。

(三)以实际问题为支点,打破学科边界

以实际问题为支点,打破学科边界需要运用多学科知识与技能。在跨学科学习中需要将“美术与自然”“美术与文化”“美术与科技”等1-2个主题融入教学活动。教师以问题为导向,运用信息化教学、体验化教学、具身化教学等多种教学方法,引导学生小组合作,发挥团队共生智慧。

指向真实问题解决的美术跨学科学习

基于以上理解,结合校园文化,我



我的校园我“打卡”案例-图5-三维建模、3D打印技术应用

们以浙美版新教材二上《标识会说话》一课为基础,设计《我的校园我“打卡”》一课,设计并实施“我的校园我“打卡””装置艺术实践项目,将装置艺术设计与校园空间美育相结合,探索项目化学习模式下小学美术美育的实践路径,旨在让学生以校园小主人的身份参与校园空间营造,实现美育的浸润式落地。

为此,我们依托校园节日,成立校园空间美育装置艺术设计项目组,利用小长假走进各大展馆、博物馆收集素材,自主进行景区打卡实践,让全员了解、识读装置艺术设计要素;成立项目分小组,开展头脑风暴,在创意实践中,将个体思维发散与小组群策群力相结合,经过综合提炼,形成小组创意;应用数字媒体、三维建模、AI生成等人工智能技术,进行二次迭代,成果物化,优化设计方案;遴选3幅优秀设计方案,以线上投票、留言墙的形式进行海选,选取最佳方案;在线上线下互动中,实现思维升级、方案深化细化,完成制作,成果落地,开启校园“打卡”之旅。

(一)立足真实问题解决,设计项目主题

以“为学校设计装置艺术”为真实问题,实践活动围绕学校文化理念和内涵展开。在实践过程中,需要了解学校的历史、文化、办学理念等,也需要理解美术学科装置艺术设计的线条、形状、色彩等要素,还需要利用假期,观察游历过程中的装置艺术,将其与社会实践结合起来,最后制作出装置艺术实物放在校园中。

实践过程面向学生完整的生活世界,引导学生从日常学习生活、社会生活中解决真实的问题,使学生将学科知识与社会实践建立有机的联系,并在实践过程中深化学科实践,获得成长。

1.启发交流总结,了解艺术景观

校园景观是校园空间美育的重要组成部分,直接体现了校园文化,凸显了校园价值观。教师以轻松且具有引导性的启发谈话作为交流载体,围绕“校园打卡”艺术景观开展小组讨论,列举校园景观的种类、形式,并总结校园具备“打卡”价值的景观的特点、体现校园特色的关键词。

2.项目背景了解,学习校园文化

要制作校园景观装置艺术,必须先了解学校的历史文化背景和现代办学理念。校园景观承载着学校的历史底蕴,教师带领学生走读校园,向学生

讲解华夏文化“崇文”的传统、崇文书院的历史、“崇文舫课”的特色、学校继承传统面向未来的教育理念,学生在了解学校“书院气质,面向未来”的校园文化特质后,能进一步增强对校园的归属感与认同感。

3.基于校园生活,明确项目主题

从学生最熟悉的校园景观切入,成立项目组,明确提出以校园设计“打卡”装置艺术为目标的项目化学习任务。设计学习任务单,通过自主收集景区、文化场馆的装置艺术,了解装置艺术的设计要素,结合学校的文化理念,尝试设计校园内的装置艺术,装饰美化校园。

(二)开展跨学科活动,深入实践学习

通过亲历“为学校设计装置艺术”的过程,学生在实践中学习校史、校训,并通过多种途径来设计和制作,获得积极的价值体验。

在启动阶段,教师通过案例解析讲解装置艺术的设计原则等核心知识,为实践提供基础支撑;在实践转化阶段,学生将理论应用于实地考察、方案设计、动手制作等具体环节,将抽象的“艺术美感”转化为可触摸的实物作品,实现“做中学、学中悟”,提升创新能力和动手能力,深化爱校情感和责任意识。

1.以真实问题为驱动,培养学习迁移能力

在我们身边有很多优秀的装置艺术,它们会带给我们很多启发和思考。如语文课本四年级下册《金华双龙洞》一课,教师从学生身边熟悉的课文出发,深入解构装置艺术设计三要素,引导学生从三个维度欣赏、观察、思考、分析、总结,明白优秀的装置艺术是将线条、形状、色彩进行组合,在特定空间中创造出强烈的感官体验;同时优秀的装置艺术又兼具简洁、直观的特征。

在“我的校园我“打卡””项目中,教师引导学生关注身边优秀案例,基于观察确定具体任务。

2.以合作学习为方式,提升思维进阶素养

学生们利用小长假打卡各地的景观装置艺术,完成学习单,了解装置艺术的特点、意义,拓宽艺术视野,感知身边的美,认识到美存在于生活中。通过小组合作、组内交流与汇总,分析探讨出设计优秀的装置艺术需要从线条、形状和色彩三个维度进行设计,同

时要遵循特定的功能性原则,如直观性、可视性、准确性、常规性、艺术性。

3.以创意实践为目的,发挥团队智慧共生

学生们通过讨论总结出更能体现校园特色的“打卡点”要素。小组合作明确创作要求,运用巧妙的线条、合适的形状、具有辨识性的色彩等形式,选取合适的材质,做到醒目、实用、具有设计感,通过文字设计、形状组合、色彩对比等设计方法,根据对校园理念的理解,设计一个体现校园特色的装置艺术。

学生开展自评与互评,小组同学合作总结,组内开展头脑风暴,及时对创作过程中的设计图纸进行审视、反思并优化调整,迭代更新设计图纸。

学生通过交流与分享、头脑风暴、综合评价等形式,对比优秀案例进一步优化设计方案。下一步进行实物制作,项目组同学选取各自擅长的方式完善平面设计图,或是利用超轻黏土或者陶泥制作实物,或是利用3D打印技术,或是借助AI关键词提取等多种形式,对设计方案进行创意实践。不同方案小组成员从各领域出发尝试利用不同物化途径,形成创意效果图。

(三)评价赋能实践过程,实现教、学、评相统一

本次项目化活动打破“以作品论优劣”的单一评价标准,构建了涵盖“过程表现+成果质量+自我认知”的多元评价体系,确保评价的全面性与客观性。在实践过程中,通过学生的学习、交流,明确设计要素,并且将学生提炼的设计要素转化为作品评价标准,实现“评价——迭代——再评价”的过程。最后通过全校师生的创意海选和线上评价,评出优秀作品,让评价标准看得见,评价赋能实践过程,促进学生的自我反思和能力提升。

选取最佳方案,进一步深化制作,在制作过程中,学生持续跟进,撰写活动反思,记录实践中的收获、遇到的问题及解决的方法,并分享心得体会。通过全校师生的共创,校园装置艺术实物顺利落地,结合校园节日开幕式,开启校园“打卡”之旅。

多元评价让学生不仅关注作品最终的呈现,更重视实践过程中的成长与收获,有效促进了自我反思与能力提升,真正实现了“以评促学、以评促改”的目标。