**学科项目式学习设计模板**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **项目名称：换一种工具** | | **项目时长：1周** |
| **学科：美术** | **教师：朱钰瀚** | **年级：三** |
| **相关学科：信息** | | |
| **项目简述：本课是小学中年级“造型•表现”学习领域的内容，也涉及了设计与应用、综合与探索的领域，跟学生绘画与电脑操作也有一定联系。** | | |
| **教材和相关资料：**  **苏少版小学美术三年级下册第8课** | | |
| **核心知识** | 1. 列出这一项目所涉及的主要知识点   将前人的创造或自己的发现变成合理、有趣又奇特的画面，增强学生的绘画表达能力。 | |
| 1. 学科关键能力和核心素养   初步认识平板电脑绘画，在自主学习中学会使用工具栏的绘画工具创作作品。激发学生对平板电脑绘画的兴趣，激发学生对新事物探索的渴望，增强学生乐于创造的意识。 | |
| **驱动性问题** | 1. 本质问题   掌握平板电脑绘画的基本原理，引导学生展开丰富的想象，进行艺术创作，培养学生创新思维能力。 | |
| 1. 驱动性问题   拓展学生的思维广度与深度，绘制出有趣的、有故事性的画面，激发学生的创造力。 | |
| **成果与评价** | 个人成果：能用平板电脑绘图 | 评价的知识和能力：熟练运用软件 |
| 团队成果：上传作品并互相评价 | 评价的知识和能力：能结合美术语言简评自评或互评 |
| 成果公开方式：  网络发布（√） 成果展（√）张贴（ ） | |
| **高阶认知：** | **主要高阶认知策略**  **问题解决（√）决策（√）创见（ ）**  **系统分析（√）实验（√）调研（√）** | |
| **实践与评价：** | 涉及的学习实践：  探究性实践（√）  社会性实践（ ）  调控性实践（√）  审美性实践（√ ）  技术性实践（√ ） | 评价的学习实践：  探究性实践（√ ）  社会性实践（ ）  调控性实践（√）  审美性实践（√）  技术性实践（√） |
| **项目过程（详案）** | 项目过程：  一、入项活动：  1.师：我们上节课尝试自己设计创作了动漫形象。根据上次我们了解的动漫的种类，我们设计的属于哪种类型呢？  生：手绘  2.师：没错，大多同学都是原创的手绘动漫形象，也给你的动漫形象起了一个名字，说不定以后你们的动漫形象还真有可能被制作成动画片呢。  3.师：说到动画片，我们来看一个动画电影里的动漫形象吧（出示2D动漫人物形象：艾莎）老师还找到了艾莎的另一种形象（出示3D艾莎）同一个动漫形象她们有什么不同之处吗？  生：一个是平面的，一个是立体的。2D与3D。  4.师：（诺说的不对则换一个说法）手绘就能画出2D动漫，而3D则需要借助现代电脑技术了。  5师：我们来看看动画片《冰雪奇缘》的大概制作过程吧。画稿-电脑修图-设计动作-配音配乐-做成动画。这样的3D动漫形象和电影是手绘无法完成的，所以我们这节课不用笔，需要换一种工具。（出示课题）  二、知识与能力建构：  1.师：说到用电脑画画，我们的电脑里面有自带的画图软件，用鼠标操作铅笔、喷枪、刷子等工具就可以画画啦。（展示画图软件制作的作品）  2.师：画图是最基础最简单的电脑画画方法，现在有很多很多软件用来画画，同样的平板电脑里也有很多不同的软件（出示绘图软件图标）。电脑绘图需要用鼠标或数位板，而我们的平板电脑使用的工具更简单，就是我们的手指。来欣赏一下电脑绘画优秀作品吧。  3.师：我们当然没有大师的水平用电脑画的那么棒，但我们也能在平板电脑换一种工具画画，今天使用的软件叫做“paper”。点开软件我们能看到有电子绘图本，按创建按钮，可以自己设定页数。  任务1、小组探索学习：研究每个小按钮的用途  任务2、了解了各个按钮后就让我们一起换一种工具画画吧。  人物3、生尝试用不同工具创作作品。  三、评论与修订：  平板绘图有许多奇妙的工具，可以使你的画面变得更有趣，你们想不想试一试？  四、公开成果：  1.用“保存到相册”按钮保存作品，用AirPlay展示。  2.学生评价：工具使用合不合适？颜色搭配美不美？作品还有值得你学习的优点或改进意见吗？  五、反思与迁移：  在课堂上，学生初识数字绘画，老师提供了丰富的工具和作品给予学生了解。数字化屏幕绘画对于三年级学生是一个新鲜事物，老师安排了多个探究性学习方式来深入教学，以问题切入，运用学习单让学生去研究“ paper ”软件的按钮功能和画笔性质。本堂课从研究、练习到掌握，结构扎实，层层推进，学生投入度高，课堂互动活跃。  存在问题：首先，新工具的熟悉与创作是否在第一课时上完成能有更多的研究；其次，在导入、学生作品和素材的选择上，在教学核心过程推进上，要能精则精，有的放矢，提升教学效率；最后，数字化学习最重要的是多媒体与网络的完美结合，在线交流、在线师生间、生生间的互动快捷、及时，使反馈与评价、当堂检测成为现实和可能，这样的课堂更加丰富、生动和有趣，真正实现了以学定教的课堂高效。 | |
| **所学资源** | 苹果平板电脑paper APP | |