泉教科〔2016〕1号附件2

编号

泉州市教育科学规划研究课题

申请·评审书

课题名称：在信息技术教学中渗透艺术素养的实践研究

课题负责人： 陈艺玲

所在单位： 泉州市奕聪中学

联系电话： 13799575676

申报日期： 2016.4

**泉州市教育科学规划领导小组办公室**

**2016年2月修订**

**一、课题研究人员基本信息**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课  题  主  持  人 | 姓 名 | | 陈艺玲 | | 性别 | 女 | 民族 | | 汉 | | 出生年月 | | | 1984.4 |
| 行政职务 | |  | | 专业技术职务 | | 中学一级 | | | | 研究专长 | | | 信息技术教学研究 |
| 最后学历 | | 本科 | | 最后学位 | | 学士 | | | | 电 话 | | | 13799575676 |
| 工作单位 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | E-mail | | | Ling86318@sina.com | | | |
| 通讯地址 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | 邮政编码 | | | | 362015 | | |
| 课题组核心成员（不超过14人，请自行排序） | 姓 名 | 出生年月 | | 工作单位 | | | | | | 专业技术职务 | | | 研究专长 | |
| 陈艺玲 | 198404 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学一级 | | | 高中信息技术 | |
| 金启辉 | 197007 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学一级 | | | 初中信息技术 | |
| 吴建子 |  | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学二级 | | | 高中信息通用 | |
| 黄种代 |  | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学二级 | | | 高中通用技术 | |
| 黄盛源 | 198402 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学一级 | | | 视觉艺术方面 | |
| 庄胜红 | 198610 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学二级 | | | 听觉艺术方面 | |
| 何健梅 | 197401 | | 泉州市奕聪中学 | | | | | | 中学一级 | | | 宣传评审方面 | |
|  |  | |  | | | | | |  | | |  | |
|  |  | |  | | | | | |  | | |  | |
|  |  | |  | | | | | |  | | |  | |
|  |  | |  | | | | | |  | | |  | |
|  |  | |  | | | | | |  | | |  | |
| 核 心成 员已 有  的 主要 研究 成果 简介 | 2008-2010参加区级课题研究《初中英语教学方法的创新与应用的实践与研究》  2011-2013参加区级课题《高中新课程网络学习社区构建行动研究》  2011-2013负责校级课题《农村中学信息技术教学模式创新的研究》  2013-2016参加《“让英语更美”教学实践》  课题组成员参加各项教学技能比赛获奖情况：  论文获第三届福建省基础教育优秀论文评选优秀奖  在2013年泉州市高中信息技术教师说课比赛中荣获一等奖。  在2014年泉州市教学技能比赛中荣获微课一等奖。  指导学生参加各项竞赛获奖情况：  2015指导学生网页作品《走进宋词》荣获泉州市三等奖。  2015指导学生电脑艺术设计作品《艺术节宣传画（爱我奕聪）》获泉州市三等奖。 | | | | | | | | | | | | | |

**二、课题研究设计与论证报告**

|  |
| --- |
| （一）课题的核心概念及其界定 |
| 在信息技术教学活动中，很多教师往往只注重技术的传授而忽视艺术素养培养，影响了学生完整的信息素养的发展。  何谓艺术素养，指的是一个人基于对艺术的感悟、认知而构建的，稳定的审美鉴赏力和价值观。艺术素养的培养是一项终身教育，在信息技术课堂中渗透艺术素养教育是非常有必要的。只有技术与艺术的紧密结合才能产生撼人心灵的杰作，因为其中不仅具有技术支撑，更具有典型的个性化的艺术美。如果没有一定的技术含量，创造性、典型性等艺术只能是异想天开或是不可思议；但如果离开具有个性化的意识创造，纯熟的技术也不过是一种普遍性、大众化的经验或操作，不可能产生情感与生动之处。  《中小学信息技术课程指导纲要》中对信息技术学科教学总体目标的描述中，也指出：通过信息技术课程使学生具有获取信息、传输信息、处理信息和应用信息的能力，教育学生正确认识和理解与信息技术相关的文化、伦理和社会等问题，负责任地使用信息技术；培养学生良好的信息素养，把信息技术作为支持终身学习和合作学习的手段，为适应信息社会的学习、工作和生活打下必要的基础。  本课题研究的内容就是探讨在信息技术教学中，如何让学生在掌握技术的基础上，进行一定的艺术创作，让信息技术教学作品具有技术与艺术的融合，让学生能够更好地适应信息社会。 |
| （二）国内外同一研究领域现状与研究的价值 |
| 国内外目前对于该领域的研究大都也处于研究阶段，成果尚少，例如：  1、在杨彧、王开明的《基于数字化背景下电子报纸版式设计的艺术性研究》（《现代装饰(理论)》 2015年06期）中提出：伴随着数字化时代的到来,信息获取方式发生了天翻地覆的变化,受众的阅读方式和需求也不同于以往,在这样的背景下,电子报纸应运而生,为了满足受众对信息的追求,电子报纸在版式设计上,体现出自身独特的特质,包括图片等多媒体传播手段的大量运用等,文章探讨这些电子报纸在版式设计上的特点,并尝试提出融合创新的方法。  2、在[张舒予](http://xueshu.baidu.com/usercenter/data/author?cmd=authoruri&wd=authoruri%3A%28360674c9fdde1906%29%20author%3A%28%E5%BC%A0%E8%88%92%E4%BA%88%29%20%E5%8D%97%E4%BA%AC%E5%B8%88%E8%8C%83%E5%A4%A7%E5%AD%A6%E6%95%99%E8%82%B2%E7%A7%91%E5%AD%A6%E5%AD%A6%E9%99%A2" \t "_blank)，[朱静秋](http://xueshu.baidu.com/usercenter/data/author?cmd=authoruri&wd=authoruri%3A%288740d6916a8f833e%29%20author%3A%28%E6%9C%B1%E9%9D%99%E7%A7%8B%29%20%E5%8D%97%E4%BA%AC%E5%B8%88%E8%8C%83%E5%A4%A7%E5%AD%A6%E6%96%B0%E9%97%BB%E4%B8%8E%E4%BC%A0%E6%92%AD%E5%AD%A6%E9%99%A2" \t "_blank)的《信息技术支撑下的视觉素养培养》（《电化教育研究》2005年 第3期）中提出：视觉文化的价值正在日益凸显。视觉素养已经成为信息时代的大众基本文化素养。教育技术工作者必须真备的视觉素养的特殊性和迫切性体理在三个方面：学习资源开发建设之必需、视觉教育发展之必需、教育技术自身专业发展之必需。  3、夏小会的《浅析在美术教育中开发学生的智力》（《美术教育研究》 2012年17期 ）中提出美术教育具有多方面的功能,开发学生的智力是其重要功能之一。在具体的教学实践中,虽然任何内容和形式的美术教学都能对学生的感知觉、观察力、记忆力、思维能力及左右脑的均衡发展等智力的开发起到促进作用,但如果能通过实物观赏和作品欣赏,重点促进学生感知觉和观察力的发展,通过写生与默画训练,重点促进学生形象记忆力的发展,通过作品设计与创作,重点促进学生思维能力的发展,同时开发其右脑潜能,促进左右脑均衡发展,相信教学活动会事半功倍。  也有一些研究案例，例如：  1、全国教育科学国家级课题“十一五”课题《课堂转型视阈下提升学生艺术素养的实践研究》  2、刘国建的教学设计《重作品设计,提升学生创作美的能力——<新年贺卡我设计>教学设计》  越来越多的研究也表明，如果只注重技术的实现而忽视艺术素养的培养，不利于学生完整人格的培养，如何让学生在学习技术的同时，也关注艺术性的实现，让信息技术课程融合艺术素养课程，这就是本课题研究的价值。具体意义体现在：  1、改变传统的信息技术教学结构，渗透艺术素养教育，创新教学模式，使教师在教学过程中有更强的可操作性，提升教学效果。  2、资源库的建设为教学提供了案例、素材保证，并且有利于教学资源的保存，为今后的教学提供了便利。  3、分模块的教学方式，让课程结构更趋合理。  4、模块内容由易到难，可操作性强，学生知识结构及艺术素养培养循序渐进，由内而外进行渗透。  5、加入艺术修养课程，进行课程之间整合，能够提升学生作品制作的艺术性和作品鉴赏的能力。  6、以比赛促进教学，激发学生学习动力，学以致用，让学生有成就感。 |
| （三）研究的目标、内容与重点 |
| **研究的目标：**  学生通过信息技术的学习、运用相关的美学知识进行艺术创造，制作出具有一定视觉冲击力的电脑艺术作品，以达到学生对信息技术有浓厚兴趣、熟练掌握计算机操作技能的目的。  **研究的内容：**  1、分模块教学研究  第一模块：电子板报作品学习与创作  第二模块：演示文稿作品学习与创作  第三模块：平面设计作品学习与创作  第四模块：网页制作作品学习与创作  第五模块：三维立体作品学习与创作  2、教学资源库建设和学生资源库建设（分模块）  **研究的重点：**  在信息技术教学中进行艺术素养的渗透 |
| （四）研究的思路、过程与方法 |
| **实施步骤：**  **一、准备阶段：（2016.4-2016.5）**  1、课题酝酿，召集教研组有关人员，讨论课题研究内容，明确研究方向，并初步论证。  2、查阅有关文献资料，了解国内外同类课题研究状况，对搜集的材料进行整理。  3、成立课题组，咨询有关专家，制定切实可行的课题实验方案，请专家对开题报告进行指导论证，听取专家意见，修改、完善开题报告。  **二、实施阶段：（2016.6-2017.12）**  **1、第一阶段 分工（2016.6-2016.7）**  召集课题组成员，讨论分工，组织开题报告会，讨论研究方案，如下：  第一模块：电子板报作品学习与创作（负责人：金启辉、黄盛源）  第二模块：演示文稿作品学习与创作（负责人：吴建子、庄胜红）  第三模块：平面设计作品学习与创作（负责人：陈艺玲、黄盛源）  第四模块：网页制作作品学习与创作（负责人：陈艺玲、金启辉、何建梅）  第五模块：三维立体作品学习与创作（负责人：黄种代、吴建子）  **2、第二阶段 实施（2016.9-2017.9）**  （1）根据分工，按照模块进行具体内容的研究开展教学研究：  第一模块：电子报刊作品学习与创作（2016.9-2016.11）  通过对Word、Wps文字处理软件知识与基本操作技能的扩展，以现有的电子作品结合美学知识进行示例教学和综合应用能力的提升实践。开展“体验制作电子板报制作的一般过程”、“制作电子板报的报头部分版面”二个任务，配合色彩搭配、版面设计、图形文字搭配技巧等艺术美学知识（请美术老师上一堂美学课）让学生在实践中，掌握“确定主题----收集素材——设计版面——制作作品——评价修改”的制作电子作品的知识，学会科学的信息加工方法，养成良好的信息素养，并进行交流展示评比。要求作品"美丽而不花哨,朴实而不单调,时尚而不轻佻"，达到内容与形式的完美结合。  第二模块：演示文稿作品学习与创作（2016.12-2017.2）  介绍Powerpoint演示文稿工具的使用和操作，学生对幻灯片演示文稿作品的制作建立起必要的理论知识和操作技能，并能根据主题表达的需要，采集、加工、添加相应素材，达到呈现主题、表达创意的目的，配合已学过的美学色彩搭配、版面设计等知识，加入声音元素（请音乐老师介绍背景音乐、音效的选择和处理），完成演示文稿的艺术创作，交流、展示自己的作品。  第三模块：平面设计作品学习与创作（2017.3-2017.5）  图形图像作为一种视觉媒体，具有形象直观、内涵丰富、信息量大、跨越语言障碍等特点，目前已经成为信息表达与交流的重要载体。本模块主要介绍Photoshop图像处理软件的使用，学生掌握创作平面设计作品的理论知识和操作技能，懂得图像的获取、图像的基本处理、图像的色彩调节、图像的合成、图像的修补与特效，能根据主题进行必要的图像设计加工与设计，达到呈现主题、表达创意的目的。在模块学习完成拟开展“平面广告设计大赛”活动，为同学们搭建展示交流的平台。  第四模块：网页制作作品学习与创作（2017.5-2017.7）  介绍Frontpage、Dreamweaver等网页制作软件的使用和操作，让学生结合学习生活和社会实践，针对某一个主题，进行信息的集成，完成网页作品的制作。能综合应用版面设计、背景、图片、表格、色彩搭配等美学知识，让自己的网页不仅具有实用性，还具有观赏性，学会发布、维护、宣传自己的网站。  第五模块：3D创意设计作品学习与创作（2017.9-2017.12）  参照生活中的常见事物，使用计算机三维立体设计软件，制作3D创意设计作品。作品应有一定的实际应用价值和对现有事物不足之处的改进，能够体现作者的创意理念。在保证所设计物品基本功能的前提下，可以从美观性、实用性等方面结合自己设定的场景进行创意设计。作品应强调对艺术设计中图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力。要求首先完成设计说明文档，根据设计说明文档，进行三维模型的设计、搭建和零件装配，并制作相关功能演示动画。  此模块与通用技术学科的实物制作进行结合。  （2）建立教学资源库  我们拟分别建立教师资源库与学生资源库，通过备课等活动，搜集一些教学过程中所需要的案例、教学设计、电子课件、图片素材、文字素材、视频、网站等资源，资源库主要以模块教学为依据，建立主题资源库，主要包括以下四个部分：   1. 建立作业资源库，作业资源库的制作要有校本性，有利于学生了解本校、本地的知识，以达到学生爱校爱家的情感。 2. 建立美学知识资源库，美学知识要根据艺术作品的不同表现进行归纳整理并整理成资源库 3. 建立示例资源库，制作不同主题、不同类别并进行说明的电脑艺术作品示例资源库，以利于在教学时示例教学。 4. 建立图片素材、文字素材、边框、背景、动画、音乐等为辅助材料的素材资源库。 5. 建立精品课程资源库，促进优质教育资源共享。   **3、第三阶段 交流与集成（2018.1-2018.2）**  （1）将各模块教学的成果进行学生作品展示与交流，优秀成果进行表彰并制作成册，纳入资源库。  （2）优秀学生推荐参加区、市级及以上作品制作比赛。  （3）资源库进行整合与集成，并投入使用与推广，方便教学的开展  （4）邀请各兄弟学校老师及有关专家，对课题进行中期指导，撰写中期研究报告。  （5）课题组成员撰写有关研究论文，反思研究成果及心得，为接下去研究做好准备。  **三、结题阶段（2018.3-2018.4）**  1、课题组认定研究成果，准备验收材料，撰写课题研究报告。  2、接受专家组审查鉴定、验收阶梯。  3、召开课题总结会，提交最终研究成果，申请课题成果最终验收。 |
| （五）主要观点与创新之处 |
| 马克思说过，人类社会的进步都是追求美的结果。  信息技术学科是一门应用型技术学科，是让学生对计算机学习操作起到关键作用的学科，在长期的教学过程中发现，信息技术学科只注重计算机技术学习，学生的学习也只是在学习操作各种软件。在信息技术变化日新月异的今天，软件一直在升级变化，学生对计算机的学习变成了不停的学习软件，这是不可取的。计算机的创造发明是为人类服务，中学生学习信息技术不是为了学习计算机软件，而是通过学习某些通用计算机软件来为自己将来适用社会做准备。  如果在教学过程中渗透艺术素养，把信息技术教学目标作适当的延伸，则课堂效果会发生很大的变化，也更有利于学生形成完整的审美能力和价值观，让信息技术课堂也能绽放绚烂的花朵，故本课题研究的主要观点体现在**信息技术教学中如何进行艺术素养的渗透**。  主要创新体现在以下几个方面：  1、把以往枯燥的技术练习变成技术练习和艺术素养的融合，并加上作品的艺术鉴赏，使信息技术课堂教学不再单调乏味，课程从而变得丰富有意义。  2、信息技术课与美术、音乐等艺术课程相结合，创新课堂模式。  3、开发利用教学资源库与学习资源库，让学生在制作作品过程中不但有大量的成品示例资源库进行借鉴，而且有各种不同类型的主题作品素材资源库进行练习。  4、以比赛的形式促进学生完成高质量的作品，优秀的作品进行展示、并收录资源库，激发学生创作的动力。 |
| （六）预期研究成果（应包含理论成果：如通过研究得到的新观点、新认识，或者新的策略、新的教学模式等等；实践成果：如通过课题研究而产生的物化成果：资源库、规章制度、组织，教师专业成长，学生质量提高，学校发展等。） |
|  |
| 1、资源库建设（分模块）  分为：教师资源库，包括：教案、教学设计、课件、视频资源、美学素养知识等等  学生资源库，包括：素材、示例教学、优秀成品等等  2、学生作品（分模块）  学生完成各个模块的作品，优秀作品参加作品展，并推荐参加区、市级电脑作品比赛。学生帮助学校完成校刊制作、学校宣传画制作。  3、学生完成作品制作、作品鉴赏等心得小论文。  4、创新课堂教学模式的课堂实例、公开课征集。  5、教师完成相关论文的撰写。 |
| （七）完成研究任务的可行性分析（包括：①课题组核心成员的学术或学科背景、研究经历、研究能力、研究成果；②围绕本课题所开展的前期准备工作，包括文献搜集工作、调研工作等；③完成研究任务的保障条件，包括研究资料的获得、研究经费的筹措、研究时间的保障等。） |
| 课题组成员都是具有多年教学经验的一线教师，具有较扎实的专业功底、极强的敬业精神、丰富的教学经验。课题组负责人曾参与过多个课题研究并在多次教学技能比赛中获奖，担任多年教研组长职务，具有较强的教研能力和组织协调能力。  本课题在前期做了大量的研究调查，收集大量研究材料及资源。本课题预计用两年时间完成，在这期间，课题组成员做好分工合作，认真落实各项计划，以保证能顺利完成研究任务，并促进今后的教学。 |

附件2

课题编号：

**洛江区教育科学“十三五”规划（第一批）立项课题**

**中期检查报告表**

课题类别

○洛江区教育科学规划重点课题

○洛江区教育科学规划一般课题

**课 题 名 称 在信息技术教学中渗透艺术素养的实践研究**

**申 报 人 陈艺玲**

**(课题负责人)**

**申报人所在单位 泉州市奕聪中学**

**通 讯 地 址 洛江区罗溪镇泉州市奕聪中学 邮编 362015**

**电 话：（办公） （住宅） （手机） 13799575676**

**电 子 邮 箱 ling86318@sina.com**

**填 表 日 期 2017.9.20**

**洛江区教育科学规划领导小组办公室印制**

|  |  |
| --- | --- |
| 课题开题以来的研究情况 | 根据课题开题计划本课题的研究需要三个阶段：准备阶段、实施阶段、结题阶段。现课题已进入实施阶段的第四模块了。  **（一）准备阶段（2016年4月-2016年5月）**  1.成立课题小组，召开课题组成员会议，讨论课题研究内容，明确研究方向  2.查阅有关文献资料，了解国内外同类课题研究状况，对搜集的材料进行整理。  3.撰写开题论证报告，召开开题报告会  **（二）实施阶段**  **1.第一阶段 分工（2016年6月-2016年7月）**  为了研究的方便，我们把课题研究分为五个模块，每个模块都需制定可行性的研究方案，每个阶段开展研读教材、积累资料、分析内容，并做好阶段性总结。  具体模块如下：  第一模块：电子板报作品学习与创作（负责人：金启辉、黄盛源）  第二模块：演示文稿作品学习与创作（负责人：吴建子、庄胜红）  第三模块：平面设计作品学习与创作（负责人：陈艺玲、黄盛源）  第四模块：网页制作作品学习与创作（负责人：陈艺玲、金启辉、何建梅）  第五模块：三维立体作品学习与创作（负责人：黄种代、吴建子）  目前课题已进行到了第四模块的研究。  **2. 第二阶段 实施（2016年9月-2017年9月）**  课题组成员根据模块分工，有序地开展各个模块的课题研究。 |
|  | **第一模块：电子报刊作品学习与创作（2016.9-2016.11）负责人：金启辉**  具体开展情况：  （1）模块课题组成员根据课题规划进行了多次集中学习研讨。由于课题跨学科，跨知识，老师们的知识储备、知识素养不足，课题组成员在一起认真学习了《教师核心素养》《培养中学信息技术教师艺术素养的课程的实施》（作者杨健、北京西城区教育研修院）《信息技术课堂上运用课堂教学艺术培养学生的信息素养》（重庆一中,计算机组,葛静）《电子报刊的艺术设计-----甄慕华》《浅谈OFFICE办公软件在计算机应用基础中的教学方法》《怎样做好电子报刊——孟庆钰》等相关知识。  （2）结合模块课题学科内容，确定制作电子刊物主题。  初中一年级信息技术（上）课程中有制作Word作品的教学活动，Word作品主要表现在电子刊物、名片、电子报、封面设计等方面。这些Word作品的优劣能充分表现出信息技术和艺术的结合。一个好的Word 作品要有一个好的主题，好的主题材料是制作Word作品的关键。所以选题是Word电子报刊的灵魂，进行精心选题，可以使电子报刊更具价值和意义。我们选择《可爱的中国》《五四运动》（图片、文字、示范作品）作为学生制作主题，并建立相应的资源库。  （3）在教学过程中，用了2个课时教学《图文并茂的电子报刊》，着重讲解文字的修饰方法、页面的设置、段落的设置与修饰、文本框的设置、艺术字的设置、图片表格等的设置。用了1个课时欣赏优秀的Word电子作品并分析作品的构成、色彩搭配、设计原则、技巧、风格等。用2个课时让学生按照“确定主题----收集素材——设计版面——制作作品——评价修改”的步骤进行制作板报，在练习过程中教师进行现场指导。并请美术老师黄盛源老师用了1个课时进行《色彩》艺术欣赏。 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | （4）开展主题制作活动。  2016年11月组织初一年学生参加电子报刊设计比赛活动。活动过程中共收集到电子小报近百篇，课题组成员选择优秀的电子小报发布在网上，供广大师生和亲友投票点赞。广大亲友和师生踊跃参加活动并为自己喜欢的小报点赞，让参与的同学收获了满满的信心。  **第二模块：演示文稿作品学习与创作（2016.12-2017.2）（负责人：吴建子）**  具体开展情况：  （1）研究准备阶段。  1.建立了QQ课题组群和微信群，方便专家的指导、课题组成员的交流以及学生间、学生与老师的互动。  2.课题组成员多次集中讨论、分析确定本模块的研究方法和步骤以达到研究目标,并进行分工。  3.外出培训学习《高效教学PPT教学与设计》，通过学习对课题的研究进一步明确了研究方向。  4.教师动手进行制作和设计演示文稿作品，尽量发现设计制作中可能出现的问题。  （2）研究实施过程  1、首先理论知识学习：由于课题跨学科知识，老师们的知识储备、知识素养有待进一步完善。课题组成员在根据课题研究实施方案，通过上网、书刊阅读查找来培养和提高中学生的美学、演示文稿作品创作的理论知识，同时通过自己查阅资料、专项培训，逐步理解、掌握这些理论知识。  2、结合理论研究和自己动手实践的总结，直接用于教学实践，进一步理解和体会理论知识，总结反思演示文稿作品该怎样去设计制作的方法如字体的设计、页面布局、图片的选择、色彩搭配、动画、音频、视频的选择等等，以达到技术与艺术的完美结合,这里我撰写了一些教学随笔、教学设计反思，进一步理解理论知识！ |
|  | 3、结合模块课题学科内容，根据演示文稿作品设计制作步骤“确定主题----收集素材——设计版面——制作作品——评价修改”,首先1课时让学生确定制作主题,主题的选择原则是贴近学生的生活和环境，如我爱我班，我爱我校，泉州小吃，大美洛江等等，然后花2课时的时间搜索适合制作演示文稿作品的有关主题素材，同时也准备素材资源库供学生选用。  4、版面设计：是我们作品制作非常重要也比较难的一个环节，这里我有请我美术组老师盛源对关于如何色彩搭配和结构布局进行了三节课节课的专门指导，请我们的音乐教师胜红对于视音频素材的该如何选取进行了三节课的专门指导，结合我自己的理论学习对学生的版面布局如何凸显主题并给观众一种美的享受进行了专门的指导！并且给学生分享一些优秀的演示文稿设计，让学生设计时迸发灵感。  5、制作作品：这是突显学生信息技术能力和美感的一个环节，针对技术部分除了老师讲解之外还提供视频教程供学生学习，并对学生进行差异分组搭配组合，并把事先准备好的评价量规给学生，让学生在发挥创意的同时能有规可循。  6、作品评价。这里采取老师评价、学生评价和自己评价相结合的方式，这里都有提供评价量规给大家，通过打分评等级的方式来决定优良，为了让大家更好认识该生的作品，需要学生上台演示和介绍，更好反映学生在掌握技术的基础上，是否具有认识美、发现美、创造美的能力！  （3）模块研究总结阶段。  为期三个月本模块课题研究暂时告一段落，现对这三个月的设计与实践进行总结：   1. 将搜集到的理论知识进行整理和归纳 2. 将各种资料归类、完善、整理，并上传到qq群和建立PPT学习资源库。 3. 整理学生作品分类存储。 |
|  | **第三模块：平面设计作品学习与创作（2017.3-2017.5）（负责人：陈艺玲）**  具体开展情况：   * 1. 集中理论学习，阅读相关文章与书籍，奠定理论基础。   课题组成员研读相关的理论书籍，学习其中的精华理论，追踪先进的理念思想，提高理论修养。  研读书目：  国家一级美术师吴同椿教授《电脑绘画与艺术设计优秀作品点评》  内田广由纪《配色基础原理》  郭彗星（成章实验中学）《探索与创新——电脑制作活动辅导的点滴体会》  王容量 高淑印 《信息技术课堂教学案例发展点评》  游建波《信息技术课程的教学策略与案例》等等。  （二）根据教材进度，进行授课，讲授相关理论知识及Photoshop软件的使用。  平面设计相关内容授课安排：  初二：八年级上学期，24课时，介绍图像的获取、图像处理的基本操作、图像的色彩调节、图像的合成、图像的修补与特效以及平面设计作品制作。  高一上：必修8课时，介绍图像信息的采集与加工，介绍图像的类型以及图像的采集与加工，选择合适的软件进行图像的编辑和简单合成。通过制作作品，掌握图像加工的基本方法，从视觉文化角度对图像进行设计，提升学生对图像魅力的认识。  高一下：选修10课时，通过实例，进一步理解数字化图形、图像的基本原理，掌握根据实际问题需要获取并加工图形、图像的方法；学会根据表达意图选择图像加工工具，并能够设计出恰当地传递信息、有效地表达思想的平面设计作品。 |
|  | （三）根据所学知识，课题组讨论，确定开展平面设计作品制作比赛相关事项。  根据所学的平面设计相关内容的知识，为了检验同学们的学习成果，我们在2017年3至6月开展了“创意平面设计比赛”活动。  根据具体年段教学内容的不同，主题又进行细分：  初一年——创意书签制作  初二年——个性贺卡制作  高一年——公益广告制作  本次比赛活动得到了全校信息技术老师和学生们的大力支持，学生们参与热情很高，收集到作品初一年共32件，初二年共26件，高一年共37件，总共95件作品，大大超出预期。说明学生对此活动十分有兴趣，而不限制主题的创作能大大激发他们的创造力和想象力。作品的质量也很高，部分作品得到了评审老师极大的评价。 |
| 阶段性研究成果 | 经过一年多来的研究，我们已经开展了三个实践模块的研究，并在理论上、实践上均有一定的收获，达到我们预定的研究目标。  1、资源库建设  我们建立了教学资源库与学生资源库两个资源库，并收集了几GB的课件、文章等学习材料和学生作品制作素材。方便了课题组教师的学习交流和学生制作活动的开展。  2、学生作品制作活动及优秀作品展示  活动一：2016年11月我们组织初一年学生参加电子报刊设计比赛活动。活动过程中共收集到电子小报近百篇，课题组成员选择优秀的电子小报发布在网上，供广大师生和亲友投票点赞。广大亲友和师生踊跃参加活动并为自己喜欢的小报点赞，让参与的同学收获了满满的信心。 |
|  | 活动投票情况：    优秀作品示图：  作品分布情况  活动二：2017.3举行演示文稿优秀作品展示和现场制作比赛  为了让全校师生更好的认识我们的信息技术作品的核心理念——信息技术作品是技术与艺术的融合，我们在学校开展主题活动-演示文稿优秀作品展示和现场制作比赛，让师生在感叹信息技术发达的同时也享受一场视觉盛宴，提高在校师生对信息技术作品的认识，并且认识信息技术作品不再仅仅停留在技术层面上。  优秀作品如下：  作品1：《吃吃吃》 |
|  | 作品2：《营养我最快乐》    活动三：2017年5月开展了“创意平面设计比赛”活动  本次活动得到了全校信息技术老师和学生们的大力支持，学生们参与热情很高，收集到作品初一年共32件，初二年共26件，高一年共37件，总共95件作品，大大超出预期。说明学生对此活动十分有兴趣，而不限制主题的创作能大大激发他们的创造力和想象力。作品的质量也很高，部分作品得到了评审老师极大的评价。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 初一书签优秀作品： | | | 初二贺卡优秀作品： | | 20 4黄丽颖 | 19 3尤伟鑫 | | 21 初二1班 尤秋丽 | | | | | | 13 c二6 赖桐明 15号_B3 | | 高一公益广告优秀作品： | | | | | 33 | | 08 k-2 38 陈跃鑫 吸烟有害健康 | | |
|  | 课题组成员在研究期间，也发表了一些相关的论文，有：  金启辉老师在《奕聪教研》发表《初中电子报刊设计制作浅谈》，黄种代老师在CN15-1362/G4级刊物《课程教育研究》发表《在通用技术教学中对学生艺术素养的培养》等文章。  课题研究期间，指导的学生的作品参加各级竞赛，也获得不错的成绩，其中赖海玲同学的《电脑艺术设计向阳红》荣获区电脑作品制作比赛一等奖，任子豪同学的《电脑动画勿追车》荣获区电脑作品制作比赛三等奖，黄婉婷同学的《电脑绘画二次与三次的碰撞》荣获区电脑作品制作比赛三等奖。 |
| 存在问题及有待研究问题 | 信息技术教学中渗透艺术素养培养，利用计算机的优势，培养了学生的欣赏能力、分析写作、创造能力，体现素质教育和新课程改革的要求，但也相应地增加了信息技术教师的工作强度、难度。教师备课、整理资料，要花更多的时间。这需要教师有一种钻研精神，敬业精神。也迫切需要有一个共享资源库的建设，这也是本课题的一个研究内容。  艺术修养的提高是一个渐进的过程，也需要多个学科共同渗透，需要美术、音乐老师等艺术老师大力配合。感谢我校的黄盛原老师和庄胜红老师的大力配合，也希望有更多的老师加入这个队伍，为学生艺术修养的提高尽一份力。  学生初接触电脑作品制作，有的虽然有很多想法、创意，可惜技术方面实现有困难，有的技术较强，但创意、艺术审美略有欠缺。若能成立相关兴趣小组，将有技术能力和有艺术功底的同学合理搭配，利用课余和周末的时间，定能创作出很好的作品。 |
| 下阶段研究工作计划 | 1、根据课题计划，本课题的实施阶段分为五个模块，目前已经开展了三个模块内容的研究，下个阶段继续有序地开展模块四、模块五内容的课题研究内容。  2、加强理论学习与课堂实践，为课题研究提供理论基础。  3、重视平时资料的搜集与整理，认真撰写教学案例、经验总结、论文等。  4、继续完善资源库建设，减轻教师重复备课的负担，也让学生在制作作品过程中不但有大量的成品示例资源库进行借鉴，而且有各种不同类型的主题作品素材资源库进行练习。 |
| 是否申报重点课题 申报理由 | 否 |
| 是否有人员变更 | 否 |

附件1

洛江区教育科学“十三五”规划（第一批）

课 题 结 题 验 收

申

报

表

课题编号： LJ135110

课题名称：在信息技术教学中渗透艺术素养的实践研究

课题负责人： 陈 艺 玲

单 位： 泉 州 市 奕 聪 中 学

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课题编号 | | LJ135110 | 课题名称 | 在信息技术教学中渗透艺术素养的实践研究 | | |
| 重点课题 | | 否 | 一般课题 | 是 | 中期检查结果 | 合格 |
| 课题  负责人 | | 姓名 | 性别 | 职称职务 | 单位 | 联系电话 |
| 陈艺玲 | 女 | 中学一级 | 泉州市奕聪中学 | 13799575676 |
| 课题组其他成员 | | （请课题组按成员贡献大小排序, 须与中期检查时报送的名单一致，任意变更均作无效处理）  金启辉、吴建子、黄种代、黄盛源、庄胜红、何健梅 | | | | |
| 研  究  成  果  简  述  及  自  我  评  价 | 经过两年多的研究，我们顺利开展了五个模块的实践研究，并在理论上、实践上均有所收获，达到我们预定的研究目标。  1、资源库建设  我们建立了教学资源库与学生资源库两个资源库，并收集了近10GB的课件、文章、图片素材、文字素材、视频、网站等教学资源和学生制作素材。不仅方便了组里教师的备课，也让今后学生在制作作品时，不但有大量的成品示例可以进行借鉴，而且有各种不同类型的主题作品素材资源库可以进行选择。  2、开展多场学生作品制作活动及优秀作品展示  活动一：2016年11月我们组织初一年学生参加电子报刊设计比赛活动。活动过程中共收集到电子小报近百篇，课题组成员选择优秀的电子小报发布在网上，供广大师生和亲友投票点赞。广大亲友和师生踊跃参加活动并为自己喜欢的小报点赞，让参与的同学收获了满满的信心。  活动二：2017年3月举行演示文稿优秀作品展示和现场制作比赛  为了让全校师生更好的认识我们的信息技术作品的核心理念——信息技术作品是技术与艺术的融合，我们在学校开展主题活动-演示文稿优秀作品展示和现场制作比赛，让师生在感叹信息技术发达的同时也享受一场视觉盛宴，提高在校师生对信息技术作品的认识，并且认识信息技术作品不再仅仅停留在技术层面上。  活动三：2017年5月开展了“创意平面设计比赛”活动  本次活动得到了全校信息技术老师和学生们的大力支持，学生们参与热情很高，收集到作品初一年共32件，初二年共26件，高一年共37件，总共95件作品，大大超出预期。说明学生对此活动十分有兴趣，而不限制主题的创作能大大激发他们的创造力和想象力。作品的质量也很高，部分作品得到了评审老师极大的评价。  活动四：2017年5月-12月开展了“个人网页制作”的研究性学习活动  通过本次研究性学习，学生不仅掌握了制作网页、美化网页的方法，更将所学知识应用于生活实践，培养了他们团队合作的精神，培养了他们发现美、热爱美的能力。  活动五：2018年6月开展通用技术优秀作品展示活动  为了让全校师生更好的认识我们的通用技术作品的核心理念——通用技术作品是技术与艺术的融合，我们在学校开展主题活动“通用技术优秀作品展示活动”，提高在校师生对通用技术作品的认识，并且认识通用技术开设和学习的意义。  3、课题组教师发表论文  课题组老师在课题研究期间，也发表了一些相关的论文，在CN级刊物发表论文1篇，在校级发表论文4篇。  4、师生在各级比赛中获奖  课题研究期间，指导的学生的作品参加各级竞赛，也获得十分优异的成绩，其中赖海玲同学的《电脑艺术设计向阳红》荣获区电脑作品制作比赛一等奖，黄琳彬同学的《别让最后一滴水变成我们的眼泪>获得区电脑作品制作比赛一等奖，黄菁菁、黄圣妮、黄弘翌、黄程波、赖艳云同学在2016年洛江区中学生信息技术能力比赛中荣获一等奖，黄雨萱同学参加2018年洛江区中学生信息学比赛荣获一等奖，更有多名学生获得区二、三等奖，累计学生获得区级以上52项荣誉。  在课题研究期间，课题组老师也注重提高自身的教学理论水平和业务实践水平，并积极主动参加各级教师技能比赛，获得了优异的成绩。累计获得在市级比赛获奖2项，区级比赛获奖7项。  5、课题组教师参加各类交流培训和研讨活动  在 2016洛江信息技术研讨会上、 2017年洛江区中学技术学科主题研修活动暨信息技术应用能力提升工程技术综合工作坊线下研修活动中、2018年洛江区中学技术学科教师课题研究专题培训班活动中，课题组教师积极参与，认真准备，做了多次专题汇报，并为全区的同行老师们做了课题成果展示，得到了同行们的认可。  6、开展课题汇报公开课  在课题研究期间，共开展三场课题汇报公开课，分别为：美术与信息技术整合课例、区级课题示范课、音乐与信息技术渗透学科整合课。将课题研究付诸于实践，得到了学生们的认可。  7、存在的问题及今后的设想  在信息技术教学中渗透艺术素养，能利用计算机的优势，培养了学生的欣赏能力、分析写作、创造能力，体现素质教育和新课程改革的要求，但也相应地增加了信息技术教师的工作强度、难度。教师备课、整理资料，要花更多的时间。这需要教师有一种钻研精神，敬业精神。也迫切需要有一个共享资源库的建设，这也是本课题的一个研究内容。  艺术修养的提高是一个渐进的过程，也需要多个学科共同渗透，需要美术、音乐老师等艺术老师大力配合。感谢我校的黄盛源老师和庄胜红老师的大力配合，也希望有更多的老师加入这个队伍，为学生艺术修养的提高尽一份力。  在课题研究中教师的理论水平略显不足，撰写的文章深度和篇数略少，这需要长期积累和沉积，下阶段争取多鼓励老师们将研究的过程、心得、感想以论文的形式进行总结，也希望能多外出参加学科培训，或者将更多的专家请进来。 | | | | | |

