

WebQuest 应用于小学美术教学的实践探究
WEBQUEST APPLIED IN PRACTICE TO EXPLORE THE ART OF
TEACHING ELEMENTARY SCHOOL

学位申请人： 罗濛

M.D. Candidate: Luo Meng

申请学位类别和级别： 全日制专业型学位硕士研究生

The degree of graduate: Master's Degree

学位类别： 教育硕士

学科专业： 学科教学（美术）

Disciplines: Subject Teaching (Art)

学位授予单位： 浙江师范大学

The unit granting master's degree: Zhejiang Normal University

指导老师： 李果

Instructor: Li Guo

论文提交日期： 2015 年 3 月 18 日

Date of Submission: March 18, 2015



目录.....	3
摘要.....	4
ABSTRACT.....	5
第一章 绪论.....	7
第一节 研究背景与动机.....	7
第二节 研究目的与待答问题.....	8
第三节 研究范围与限制.....	9
第二章 相关基础理论概述.....	10
第一节 网络环境融入中小学美术教学.....	10
第二节 WebQuest 相关界定.....	12
第三章 研究方法.....	20
第一节 研究设计与流程.....	20
第二节 研究对象.....	21
第三节 研究工具.....	21
第四节 资料的收集与整理.....	22
第四章 基于 WebQuest 的美术教学案例设计.....	23
第一节 基于 MiniQuest 的《生动的泥塑人物》教学设计.....	24
第二节 基于 WebQuest 的《视觉艺术网络探究》教学设计.....	35
第三节 基于网络探究教学模式的专题网站学习.....	40
第五章 结论与建议.....	58
第一节 结论.....	58
第二节 建议.....	59
参考文献.....	61
附录.....	63
致谢.....	65
浙江师范大学学位论文诚信承诺书.....	66
浙江师范大学学位论文独创性声明以及学位论文使用授权声明.....	67

摘 要

随着网络技术的发展，资源的普及，中小学美术教师如何有效地利用网络进行教学活动成为当务之急。本研究旨在将 WebQuest 融入美术教学，选取小学五年级学生作为研究对象，结合中小学美术教材，设计 WebQuest 教学案例，分别是《生动的泥塑人物》、《视觉艺术网络探究》、《结合专题网站的探究》为例，通过问卷调查等方式开展教学活动后的学生对网络平台融入美术教学的看法，并根据研究结果对使用 WebQuest 在美术教学中的运用提出实施建议。提出合理建议。

WebQuest 模式是一种基于网络资源的探究性学习，主要在网络的环境下由教师引导学生自主探究学习，它是以建构主义学习理论作为指导，为学习者提供网络学习资料和学习脚手架。WebQuest 强调了通过创设网络学习环境、提供网络学习资料，引导学习者在网络学习环境中不断地探索，最终达成教学所期待的目标，了解学生在完成教学任务后对 WebQuest 模式的看法和学习成效。

研究有以下发现：

- 一、WebQuest 融入美术教学领域可以提升大多数学生的学习兴趣。
- 二、教学中所运用的分组方式、任务分配、沟通协调会影响学生探究学习的进行。
- 三、学生的信息素养、网页搜索、阅读能力同样也会影响探究学习的进行。
- 四、本研究过程中，超过 80% 的学生对于运用 WebQuest 融入美术教学持支持的看法。

关键词：WebQuest；美术教学；自主学习；协作探究

ABSTRACT

With the development of network technology, universal, primary and secondary school art teacher resources, how to effectively use the Internet for teaching activities become imperative. This study was designed to integrate art WebQuest teaching fifth grade students selected for the study, combined primary and secondary school art materials, design WebQuest teaching cases are "lively clay figures", "Visual Arts Network exploration", "The combination of a special website inquiry "for example, through questionnaires and student teaching activities carried out after the integration of views on the art of teaching network platform, and according to the results of the use of WebQuest use in teaching art to implement the recommendations made. Make reasonable recommendations.

WebQuest model is based inquiry learning network resources, mainly in the network environment guided by teachers and students to explore their own learning, which is based on constructivist learning theory as a guide, to provide learners with online learning materials and learning scaffolding. WebQuest emphasizes learning environment through the creation of a network to provide online learning materials, guide learners continue to explore the online learning environment, and finally reach the expected goals of teaching, understand the students after the completion of the task of teaching mode of WebQuest views and learning.

Studies have found the following:

- 一、 WebQuest into the field of art teaching can enhance students' interest most.
- 二、 Teaching in the use of the grouping, task allocation, communication and coordination will affect the learning of students to explore.
- 三、 Student information literacy, web searching, reading ability will also explore the impact of learning.
- 四、 In this study, more than 80% of students to integrate the use of WebQuest supportive view of the art of teaching.

KEY WORDS: WebQuest; Art Teaching; Self-learning; Collaborative Inquiry

第一章 绪论

本研究主要探讨 WebQuest 在小学美术教学中的应用及其有效性。此章节共分为三个部份，第一节说明研究背景与动机；第二节提出研究目的与待答问题；第三节是研究范围及限制。

第一节 研究背景与动机

信息技术与课程整合是信息化时代凸显的特征。当信息技术融入到课堂教学的时候，它的范围是很广泛的。包括教学准备，教学设计，教学过程以及最后的教学反馈。随着信息技术的普遍，不少学校和教师都利用这一资源进行学科的教学实践和探究。

网络信息技术环境下美术教学模式的涵义有三层。首先，这种教学模式的环境是网络。包括多媒体计算机，多媒体课堂网络，校园网络和互联网等。其次，学习内容是经过数字化处理的适合学习者得学习资源。第三，学习者利用信息技术工具重构知识进行创作。¹

研究者发现，现实中很多美术课程的学习都是以课本为蓝图进行的，学科的学习都是依照课本上进行，学生对美术学习的兴趣不大。美术学科的特点是情感的、文化的、多样的，我们的美术学科要兼顾多元，更好地发挥学科的育人功能。除了课本上的知识，我们更要注重的是学生自主收集和分析资料的能力。

以往的传统教学中，偏向的是教师的灌输，学生只是被动的吸收教师教授的知识，而不是培养学生高层次的思维活动与发现问题和解决问题的技能。传统教学下的学生缺乏搜集资料、分析资料、整理资料、运用资料的能力。事实上，教师若能将网络融入到教学活动中，提供学生更多的学习渠道，学生也可以利用网络资源进行延伸学习。使传统的以教师为中心的教学模式，逐渐转变为以学生为中心的学习模式，达到学生自主学习、“做中学”的目的。

¹ 周伟业.《网络美育—艺术教育的媒介视角》[M].南京出版社.2008:54.

为了顺应网络时代的到来,研究者选用 WebQuest 的教学模式融入美术学科。教学过程中,学生是主动的学习者,可以透过网络进行研究,从资料搜索、分析整理到汇报呈现。WebQuest 模式是以建构主义学习理论作为指导,为学习者提供网络学习资料和学习脚手架,引导学习者在网络学习环境中不断地探索,最终达成教学所期待的目标。WebQuest 强调了通过创设网络学习环境、提供网络学习资料、搭建学习脚手架引导学习者进行探究式学习。

第二节 研究目的与待答问题

通过 WebQuest 应用于小学美术教学的实践探究,提出 WebQuest 运用于美术教学的可行性。基于以上研究动机,研究者达到以下的目的:

1、研究目的

- (1) WebQuest 教学模式运用于小学美术教学的模式建构
- (2) 探讨 WebQuest 融入美术课程对学生学习的影响
- (3) 探讨 WebQuest 融入美术课程对学生自主学习能力的影晌

2、待答问题

- (1) WebQuest 融入美术教学,学生的学习兴趣是否有提升?
- (2) WebQuest 融入美术教学,师教学的有效性是否提升?
- (3) WebQuest 融入美术教学,能否培养学生的信息素养。

第三节 研究范围与限制

1、研究对象

本研究是以小学五年级为研究对象，分组方式为异质分组，共 35 名学生。学习者具有基本的网络搜寻资料的能力，并能简单的认知色彩搭配。在创作的过程中，能顺利自主完成作品，附有自己的思维和想法。

2、教学内容

本教学研究选取小学五年级浙美版美术学科教科书《生动的泥塑人物》、教师自行设计开发的《视觉网络艺术探究》以及“尚高美术教育”专题网站为内容。

3、研究时间

本研究因教学开发，教学设计等需要教师自主建构，因此时间为期 5-6 周，只可当作一段时期的研究成果，若要进一步观察学生的学习成效，则需要长期的探究与观察。

第二章 相关基础理论概述

第一节 网络环境融入中小学美术教学

1、中小学美术学科特征

美术课程贯穿以学生发展为本的理念,突现基础性、时代性、开放性、综合性等特点,注重自主学习、合作学习、研究性学习等方式。丰富多彩的学科内容使学生能在学习中全面地了解美术学科涵盖的领域,开拓学生关注生活的视野,拓展学生思维想象的空间。美术的学习是以培养学生审美能力为目的,是对学生进行美育的重要途径。而美术教育是建立在美术学科基础上的延续和发展美术文化的教育门类,美术技能作为美术学科的基础,确立和区分了美术教育不是其他教育的重要特征。¹

美术是一个人文学科,而非单纯的美术学科,它是审美教育的主体。美术教学注重的是在文化情境中开展,能让学生大胆地表达自己的看法与意见,了解美术作品背后的人文知识,提高学生的审美情趣,培养学生树立正确的审美观念,激发他们对美的爱好与追求。因此,美术教学上无论是在观察、构思、创意、造型、表现还是设计制作的能力上,需要全方面的去开展教学活动,注重培养学生实践的能力。

美术学科更广泛的纳入艺术领域的大环境中,与音乐、戏剧、舞蹈等艺术门类相互呼应与贯通,学生在学习过程中视野更宽阔、思维更活跃,在较大的艺术磁场中感受到审美欣赏和创造的愉悦。以健康积极的心态对待生活,以达到思想品德、科学文化和身心等全面素质提高的目的。

2、信息融入教学的含义与特性

网络信息可提供文字、图像、声音、影响等不同的资料档案,教师运用网络信息在教学中,一方面能培养学生在网络上搜寻资料的能力,一方面让学生有主动探究与发现知识的精神。学生在教师的引导下,可以独立思考问题与解决问题,而信息的融入也可激起学生学习的兴趣。在实际的教学活动中,学生利用网络信

¹ 唐斌. 艺术教育与文化理解-2004INSEA 亚洲地区回忆综述[J]. 中国美术教育. 2005, 3: 21.

息,除了开发学生学习兴趣外,也可有效的处理网络上搜集到的资料,结合建构知识,整合知识结构,以达到信息的有效利用。¹

信息科技可以给教师提供简便的教学资源,可以改善教学质量,但它只是辅助教学的作用,是一种学习的工具。课堂教学的主体还是掌握在教师手中,虽然是以学生为中心的教学,但教师这个角色不会因为信息的强大而替代。

而有些教师将网络资源编辑为教学资源来授课,这样依旧是学生被动的学习。WebQuest 的学习方式可让学生运用网络资源完成教师分配的任务,学生在此过程中自行建构知识体系。因此,若是将网络资源融入到教学中,还是由教师讲解,学生吸收,这样的方式和传统的教学无差别,教师依旧是传授者,学生是被动的接收者,这样达不到我们初衷。研究者认为,WebQuest 的课程不仅可以运用网络资源的多元化,也可以让学生自主学习,整理收集到的资料再将它们建构成自己的知识并且能完全吸收。

3、资讯科技融入中小学美术教学模式

教学模式是一个实施历程的系统化呈现。研究者总结出,信息融入教学可以是信息的探究与整理,科技产品的运用。透过网络的合作学习,主题导入策略以及学习测评。在信息融入教学的时候,可以当做辅助作用,但也可以当成教学工具,作为主体贯穿在整个教学中。

美术学科没有其他学科的枯燥,不同于其他的学科,有明确的对错,或是需要背诵和记忆的学科内容。新的课程改革,美术教学不再单一,加入了其他的艺术形式,以视觉艺术为主,引入了媒体艺术,音乐和其他多样的美术活动。强调学生能力的发展,如:创作、沟通、探索、合作等。此外,艺术走出课堂,有效的利用社会资源,学习者可在博物馆、画廊等各个地方全方位学习。

传统的美术教学是以教学活动为主,教师主导。例如:讲述、示范、提问、展示资料等,但药学生自主的建构知识,学会学习,就需要以问题为本,科技为本,议题为本,情境学习。网络上的资源也不会局限,信息科技融入到美术教学中,教师和学生都可以在网络上搜寻到课本以外的资源,包括画作赏析,手工制作,文化背景等等。

教师正确的网络资源导入后,利用丰富的资源,学生可自行在网络上探究需

¹ 周伟业.《网络美育—艺术教育的媒介视角》[M].南京出版社.2008:32.

要的资源信息，每个学生有不同的角度，搜寻的资料也就不一样，最后相互分享这些资源，相比教科书上的有限的资源，学生会觉得生动有趣，也会有学习的成就感。

第二节 WebQuest 相关界定

1、WebQuest 的定义与内涵

WebQuest 是由简介、任务、过程、资源、评量和结论共六个模块组成。WebQuest 设计流程的教学活动中，是以学生为中心，强调主动探究与情境连接解决问题的能力。透过这种教学方法，可增加学习者的学习动机，通过合作学习的方法，使学习者能发展其思考的能力。而 MiniQuest 是由情境、任务、成果三个模块组成，它同样需要利用网络环境进行探究性学习，在建构主义理论上开展教学，注重高水平的思维技能。只是 MiniQuest 所需教学时间短，教师能在 1-2 节课时完成一个单元的学习，因此，MiniQuest 能容易插入到教学活动去，对于不同能力的教师去创设网络环境下的教学也提供了一个合适的平台。

2、WebQuest 的学习特性

WebQuest 是一种有系统的教学方法，学生分组在网络上搜索教师已经筛选过得网络资源，让学生通过网络进行主题的自主探究学习和知识的构建。杜威认为，成功之教学，应该注重思想之训练。教师在教学时，需要注重的是学生思维的开发，教会学生举一反三。杜威的做中学强调，学习是在活动中养成自动自发的兴趣，由情境中激发求知欲，教学目的更接近生活经验。¹因此，WebQuest 有自主探究学习，合作构建学习以及达到高层次思考能力的特性。

(1) 自主探究

按照伯尼·道奇的观点：利用 WebQuest 的网络资源探究学习，可以激发学生求知欲。根据教师提供的网络环境，学生可在网络中搜寻自己想要的资料。运用多媒体结合 WebQuest 的学习策略是运用多媒体的特性，妥善利用学生的学习时间，让学生不浪费时间在网络上，而且能充分利用网络资源自己整合知识。例如美术教学中的网上观察、网上博物馆知识体系、国外作品的搜集等，都亲自参

¹ 黄俊兴.《杜威课程理论对新课程改革的意义》[D].福建师范大学.2006:12.

与到获得知识的过程，再构建成为自己的知识体系。而 WebQuest 的教学模式，主题任务明确，问题的呈现以及分组方式，都是培养学生发现问题，解决问题。

（2）协作探究

协作探究是一种以学生的学习能力，性别等因素，将学生异质分配的学习。小组成员进行主题任务的协作学习外，更需要的是人际关系和团体技巧。WebQuest 学习中要达到协作学习的目的，必须注意合作学习的异质分组，积极互动，个人绩效的责任，社会团体技巧等，才能获得好的效果。它倡导的是在独立学习的基础上，学生共同完成探究任务，强化的是人与人之间的尊重和理解。另外，WebQuest 是从简介、任务、信息来源、过程、评量到结果的系统化教学模式，是在一步步引导学生的学习，在过程中，有详细指导学生需要完成哪些任务和目的，不会去盲目的在网络上搜索资料。建构式的学习强调的是由探索和发现式的学习过程，在这个过程中，学生比较容易能吸收和内化学习材料。March 博士提到 WebQuest 是教师引导学习和学生自主学习的中介桥梁，透过 WebQuest 提供的支架作用可以帮助学生在学习过程中进行知识的内化。¹

（3）达到高层次思考能力

Bloom 认为在认知思考分为六大类：知识、理解、应用、分析、综合、评量中，他将分析、综合、评量归纳为高阶思考。WebQuest 的设计主要是为了让学生会使用网络资源，来帮助学生在分析，思考和评量方面的高层次的思考能力。March 博士指出除了要学生了解自己的先备知识，还要透过理解分析来建构新的知识基膜，让学生运用旧的经验，去察觉问题以及整合相关信息。除非是需要高层次思维，否则我们不需要刻意使用 WebQuest 策略。²因此，WebQuest 可以提升学生的主动探究能力，在教学过程中，学生思考，探究，就可达到高层次的思维水平。

3、WebQuest 的课程设计

（1）WebQuest 课程的设计流程

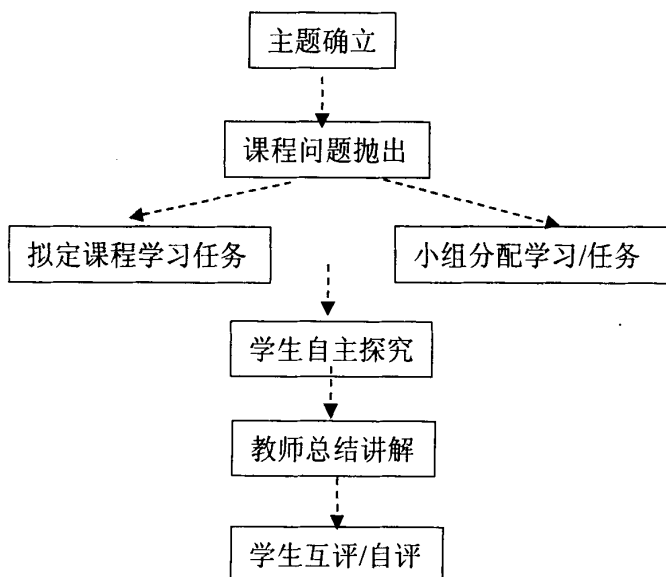
WebQuest 是利用网络资源而设计的教学。通过向学生提问教学问题，提供任务给学生进一步探索的机会，让学生应用先备的知识，并在学习的过程中，从而让学生进行高层次的思考。而 WebQuest 的课程可分为长期和短期。短期课程

¹ 陈志忠.《WebQues 设计与实施研究》[D].福建师范大学, 2007: 25.

² 吴佩玲.《WebQuest 在国小四年级社会领域教学之研究》[D].台北.2003: 67.

的教学目的是知识的整合和获得，一般分为一到三节课，在课程结束后，学生会获得很多新的知识并将它们转化为自己有用的知识。长期课程会持续一周到一个月，教学的目的是为了知识的拓展和吸收。完成了长期课程后学生可以通过作业的形式证明自己对知识的理解。WebQuest 教学结构流程设计图：

表 2-2-1 WebQuest 教学结构流程设计图



WebQuest 在教学设计中主要就是选定合适的主题，网页和任务，说明评量方式，设计的过程以及结论。对于 WebQuest 的主题选择则需要配合当地的课程标准，选择的主题也需要有丰富的网络资源，能让学生在网络上获取更多更全面的知识。

（2）WebQuest 的设计原则

首先是教师需要搜集好网络资源，将那些网络资源分类，把学习者和学习资源组织起来，通过不同的阅读网站或者是学生个人的不同角度去学习相同的网站。强调学习的环境，让学生可以从不同的角度交换意见获得新的知识。其次，要求学生能学会通过任务的完成，能在学习中思考，而不是死记硬背。WebQuest 课程设计需要支架支持，帮助学生完成挑战他们现有水平的任务。

（3）WebQuest 设计六大必要属性¹

WebQuest 有六大模块，分别是简介、任务、资源、过程、评量和结论。

1). 简介是动机与情境引导。教师用一小段的文字简要说明主题背景提升学习兴趣。

2). 任务是学习任务的描述。教师分配给学生有趣而有效的任务目标。

3). 资源是网站连结或资源列表。提供网站资源或其他有用信息，引导学习

¹瞿周英.《促进高水平思维的 WebQuest 及案例设计上》[D]. 上海师范大学. 2005: 43.

从中找到知识点，避免网络上盲目搜寻。

4). 过程是探索过程的安排与指引。指明学生在学习活动中应该进行的步骤，或者是学生扮演不同的角色需要完成怎样的学习内容。

5). 评量是说明评分方式。学生与教师之间，或学生与学生之间相互对完成的课程进行评价和讨论。

6). 结论是总结本次学习意义，鼓励学生将学习到的知识运用到其他方面。

(4) 小结

本研究是依据 WebQuest 的教学，设计合适的单元美术教学课件，在选定的教学单元中，以“口头报告”和“制作成品”任务为主。在教学过程中，需要学生结合已有的经验，去观察问题，分析，整合搜集到的资料来解决所面对的问题。学生可以在这样的知识转换中，进行高层次的学习。教师可引导学生鹰架学习，提供学生之间互动的机会，有条理有次序的整合学习。因此，希望透过 WebQuest 的行动研究，能改善学习效果，提升学生的学习兴趣，真正的做到“从做中学”。

4、国内 WebQuest 相关研究之探讨

从 2001 年底“惟存教育”网站讲 WebQuest 教学模式系统地译介到我国以来，我国教师和研究者们对 WebQuest 寄望甚高，有学者甚至称它为“信息化教学的新利器”。许多国内教师依据这种办法建立了自己的 WebQuest 课程网页，并在学校教学中开展了相应的实践探索。¹在 WebQuest 这种活动中“学生使用的全部或大部分信息都是从网上获得的”，所以 WebQuest 能有效激发学生上网查找相关资料的积极性，这也是 WebQuest 模式的主要特征之一，以网络环境为基础和核心，现代教学科技和设备进步为其发展的先决条件，注重教学，美术，科技的高度综合。以师生，教学内容，媒体为基本要素，多边多向的互动，教学资源共享，图文并重。改变传统模式在时空，教学资源方面的局限性，适应学习型社会的需求，能实现群体教学，个别教学，自学的统一。

WebQuest 教学模式可以概括为以教育学理论和建构主义学习理论作为指导，为学习者提供网络学习资料和学习脚手架，引导学习者在网络学习环境中不断地探索，最终达成教育所期待的目标。该定义说明了 WebQuest 的理论基础，强调了 WebQuest 通过创设网络学习环境、提供网络学习资料、搭建学习脚手架

¹惟存教育——网络主题探究[EB/OL]. <http://www.being.org.cn/webquest/>, 2007-11-2.

引导学习者进行探究式学习。

何克抗教授发表了一篇关于 WebQuest 教学模式的研究的论文,在文中,何克抗教授非常详细的论述了 WebQuest 教学模式的理论和内容的应用。WebQuest 是利用网络资源来帮助他们解决问题和决策的技能教学模式学习的学生,陈丽婷在“探究—构建”基于文中提到的 WebQuest 教学设计探究式教学模式的应用的例子,是构建探究教学模式主要内容。¹

有一个有关 WebQuest 在语文教学的案例——《胡同文化》的主题阅读和比较阅读。主要阐述的是网络环境下的阅读主要是应用超文本链接的网络资源来培养学生的独立阅读理解和联想能力,有快速阅读、主题阅读和比较阅读等三种形式。《胡同文化》是汪曾祺先生的一篇散文。为了使 学生体验作家是如何探究社会文化现象,在课前准备了一些有关胡同文化的网络资源,学生可以利用这些资源开展阅读与学习。学生被分为两个小组进行探究,通过对网络资源的利用和筛选,再进行小组间的交流与反馈。可见 WebQuest 模式创设了网络环境下新型的互助合作、资源共享、共同完成学习目标。实现生生互动、师生互动、人机互动,充分体现网络信息交流的优势,实现真正意义上的多学科的整合。²随着我国经济的发展和教育教学研究的不断深入, WebQuest 模式会不断地发展、完善,高品质的基于 WebQuest 模式的美术教学方案会不断地涌现,相信伴随着新课程实施,基于网络的 WebQuest 模式建立的网络学习平台不失为美术教学的一种新手段,完全可以发挥其应有的作用。

第三节 相关理论基础

1、教学系统设计理论

教学系统设计理论是关于如何设计教学活动的理论,它以多学科理论为基础,综合多种理论自成体系。一般的理论关心的是理论的科学性,但对于教学系统设计理论,其设计导向是通过对学习过程和学习资源所做的系统安排,创设学与教的系统,以优化教学、促进学习者的学习。它的目标导向特征,使我们不仅

¹ 何克抗,曹晓明.《信息技术与课程整合的教学模式研究之五——“WebQuest”教学模式》[J].现代教育技术 2008 年第 11 期.第 18 卷: 51.

² 惟存教育——网络主题探究. [EB/OL]. <http://www.being.org.cn/webquest/>, 2007-11-2.

仅关心其理论的科学性,更加关注其优越性,具体来说就是能否有效的解决教育教学实践的具体问题,能否在促进学生的学习和发展方面提供更为直接的、明确的、有效的理论指导。从这样一个角度出发考察教学系统设计理论,我们不难发现,教学系统设计理论在教学活动中起着至关重要的地位。¹

加涅对教学系统设计理论的建立做了开创性的工作,他的设计理论建立在两个观点上:第一是“以学论教”,教是外因,学是内因;第二是不同的学习结果需要不同的学习条件。²在美术课堂上,更需要以学生“学”为主,教师“教”为辅,进行课堂教学,而以“学”为主的教学系统设计是为了完成意义建构,学生通过自主学习建构自己的知识体系。

2、建构主义学习理论

建构主义的学习不是通过教师传授的,而是学生在一定的情境下,借助其他帮助或是网络资料,通过建构的方式获取。因此,在建构学习理论中,“情境”、“协作”、“沟通”和“知识建构”是学习环境中的四大要素。

“情境”:在教学活动中必须有利于学生对所学内容的意义建构。教学设计不仅仅要注意教学目标,教学重难点,还要考虑情境创设的问题,并要把这一环节看作重要部分。

“协作”:协作学习一直贯穿在学习过程中。学生在搜集资料,分析资料以及学习评价的过程中,都需要协作完成。

“沟通”:协作学习就是一个沟通的过程,小组之间的探讨也是要通过交流与沟通完成学习任务。在建构主义理论中,沟通是重要的手段之一。

“知识建构”:这是学习的最终目的。知识与知识之间的内在联系,需要自主去建构成体系。

因此,建构学习理论认为,学习是一种积极的建构知识的过程,而不是被动的接受学习。它是以学生为中心,教师只是促进者。建构主义强调的是主动建构,主动学习,个人经验,认知调试和互动学习。维果斯基认为,知识并不是由个体独自建构出来的,相反知识是在互动过程中建构出来,尤其是在与一个比自己更有知识的人互动的过程中建构的;学习是一种“社会建构”,这种建构来源于个

¹ 颜红. 基于自主学习和协作学习的网络教学系统设计与开发[D]. 陕西师范大学. 2007: 65.

² 张文兰. 对教学系统设计理论的思索与浅探[J]. 中国电化教育, 2003. 5: 12.

体的“内化”。¹朱则刚提出建构主义的教学理念，强调学生学习的主动性，能自主参与到学习中去。而杨佩芬指出：建构主义的理论是属于学生自我的学习与认知，主动参与与改变知识结构的的活动，学习可以根据自己的学习需求去选择学习方法。在主动获取知识的过程中，新的知识与旧的知识相连接，借以建立个人的认知结构。

传统的美术教学是以教师为中心，教师灌输知识，学生则通过不断的重复练习和死记硬背帮助知识的获得。造成学生将知识僵硬化，大多数的教学都是一种填鸭式的教学，无法让学生独立思考，学习成效也有很大的区分。利用建构主义教学可以让学习者主动的参与到教学活动中，教师则更侧重于如何去引导学生进入组织好的教学活动中去。在美术学科上，更要体现的是情境的设计，巧妙的教学情境设计，引发学生兴趣从而主动的探究，构建自己的知识结构。

研究者整理各学者的论点，知识是需要主体主动的构建起来的，认知的功能在使认知的主体适应外在的世界，并通过互动的过程来建构自己的知识。建构主义的教学必须是在活动中进行的，教师只是一个协助的角色而已。而 WebQuest 的教学方式刚好符合这种特性，让学生在网络下，自行建构知识，让学生主动学习，自主思考，而不是依靠教师的灌输。学生利用建构主义，将网络上搜集到的知识整理，从而得到更全面清晰的知识。

¹ 钟启全，胡知凡.《艺术课程与教学论》[M].杭州：浙江教育出版社.2003：86.

第三章 研究方法

本研究在了解 WebQuest 网络教学应用在小学五年级美术学科的学习成效和对 WebQuest 运用在教学中满意程度进行探讨。研究者将针对以下问题，了解小学五年级学生在运用网络资源完成教学任务时：第一使用 WebQuest 融入美术教学领域是否提升大多数学生的学习兴趣？第二教学中所运用的分组方式、任务分配、沟通协调是否会影响学生协作学习的进行？第三学生的信息能力、网页搜索阅读能力是否也会影响合作学习的进行等问题。

本章节共分为四个部份。第一节是研究设计与流程，说明本研究采取行动研究的步骤和方法；第二节是研究对象，介绍本研究之研究人员及研究对象；第三节是研究工具，说明资料收集的质性和量化工具；第四节为资料的收集方法，资料分析与信效度检核。

第一节 研究设计与流程

1、研究设计

研究者进行教科书改编设计，将 WebQuest 与美术教学结合，由研究者进行教学。研究内容是以小学五年级浙美版美术学科教科书《生动的泥塑人物》以及根据美术学科特质设计的《视觉网络艺术探究》为内容。透过网络，教学设计，实践教学，参与观察，信息分析等方式收集相关资料，以了解 WebQuest 教学对学生学习美术学科的影响成就。

2、研究流程

在研究前先了解美术学科学习成就以及学生对美术学习态度的了解，小学五年级对美术学科学习的信念，然后用网络教学的方式进行美术教学。观察学生学习表现来检验学生学习美术态度的改变，以及对 WebQuest 教学的满意度，由发现问题，确定研究问题到教学活动进行，资料收集与分析以及成果汇报几大流程。

第二节 研究对象

1、研究者简介

在研究中，研究者是一个主要的工具，进行观察，协调，分析等工作。研究者为学科教学美术方向研二学生。在实习期间，将研究课题运用到教学实践中。

2、研究对象简介

本研究的对象，是在小学五年级为研究对象。此班级为常态分班，学生家长社会背景也为中等。

第三节 研究工具

1、教案发展与 WebQuest 教学设计

(1) 教案发展

本研究的两个教学课题内容是以小学五年级浙美版美术学科教科书《生动的泥塑人物》以及根据美术学科特质设计的《视觉网络艺术探究》为内容。两个课题是由学生完成教学内容后以报告反馈成效的方式进行，或制作出成品。

(2) WebQuest 教学网页设计

此 WebQuest 网站设计是按照 Dodge 博士提出的六大步骤：简介、任务、过程、资源、评量和结论所设计教学课件。学生可经由电脑直接进入该单元的教学网页，而此六个步骤足以完成整个教学过程。

WebQuest 网页中的简介相当于传统教学的导入，教师不需要浪费太多的时间导入课堂，简单让学生知道课程内容后快速进入本课程的学习，紧接着教师分组布置任务到各个小组，以小组为单位，让学生自主学习，利用网络搜集需要的资料，而非传统的教师灌输知识，学生硬生生的接受和吸收。网络上知识的探讨同时也让课堂变得生动和有趣，学生在教学活动中参与得多，自然对学习有了浓厚的兴趣，改变了常态教学模式，不会枯燥乏味，也不会有教师教授的知识学生无法理解。由教师灌输转变为学生汇报，大部份时间交给学生。学生以任务完成的形式进行小组汇报，教师可了解学生掌握了哪些知识点，有哪些没有掌握需要补充，与传统的教学模式相比较而言，学生会喜欢这样自主探究学习的形式，而

不是一味的接收知识。

第四节 资料的收集与整理

1、资料收集的方法

本研究的资料是由量化和质化两种方式进行的，质化资料收集比较多元，可以由教学学生状态，课堂观察，教学反思，以及学生评量表取得，量化的资料主要由教学完毕后学生对教学模式反馈，以及学习成就度获得。

2、资料收集

主要是收集学生对 WebQuest 教学的意见，汇整为以下图表：

表 3-4-1 学生对 WebQuest 教学的意见

研究目的	研究方向	研究工具	调查反馈表
探讨 WebQuest 融入美术学科领域教学，对学生学习兴趣的影响	学生态度和感受	调查反馈表（一） 教学反思	调查反馈表（一）
探讨 WebQuest 融入美术学科领域教学的看法	使用网络搜集资料	调查反馈表（二） 教学反思	调查反馈表（二）、（三）、（四）
	合作学习方面	调查反馈表（三） 教学反思	
	教学网页方面	调查反馈表（四） 教学反思	

第四章 基于 WebQuest 的美术教学案例设计

本章节主要分为三块：MiniQuest，WebQuest 以及基于网站专题的学习。以小学五年级的学生作为实践对象，展开 WebQuest 基于美术教学的探究。

MiniQuest，WebQuest 以及基于网站专题的学习都是利用网络进行探究学习，但实质上有一定的区别：

表 4-1-1 MiniQuest，WebQuest、基于网站专题的学习之区别

WebQuest	MiniQuest	基于网站专题的学习
可利用所有互联网资源，只是教师为了避免学生漫无目的地冲浪，精心挑选某些有价值的网站介绍给学生，如： 惟存网	一个基于任务的包含特定网站的简短的学习模式，为微探究，短小而容易实现	教师将资源收集，归类，整理制作成为专题网站提供给学生，便于学生使用，如： 坦克教育网
情境-任务-资源-过程-成果-评估	情境-任务-资源-过程-成果-评估	情境-任务-资源-过程-评估
典型的以协作学习为主	个别化学习为主辅以合作	均可
开发时间较长	短时间	
长短均可，一般 4-6 周	短期完成	
教学中为隐含的问题	教学中为明确问题	
跨学科整合	美术学科	

1、WebQuest 探究主题的选择

美术教学是一个开放性的学科，包含造型与表现，设计与应用以及综合探索等等，局限于课本上的知识往往不够。在传统的课堂上，教师照本宣科传授给学生知识后，学生一味的模仿，于是造成课堂反馈都大同小异，没有真正达到教学目的。新课标要求要注重和提高学生的素养，从知识与技能，过程与方法和情感态度价值观全方位培养学生。在学生动手能力和思维发展能力的培养上，需要教师大胆的打开学生的思维，激发他们的探究兴趣。WebQuest 是基于网络的教学模式，于是选择的主题需要有大量的网络资源能被学生需要，在信息时代的今天，

无论是传统工艺还是富有先进技术的设计运用,均能在网络上搜寻到丰富的信息资源,能提高学生的积极性。

2、以小组为形式展开 WebQuest 美术探究教学案例设计

以网络探究为主的教学设计分为 MiniQuest, WebQuest 以及基于网站专题的学习。三个网络教学选取的教学案例一个是需要学生在建构了知识后,通过动手制作反馈的一个教学活动。利用 WebQuest 的教学模式,不仅可以使学生在知识点的建构上更加广阔与全面,在动手制作的环节,会根据自己的不足在网络上探究改进的办法;一个是范围较广的视觉艺术的探究,将美术学科充分发挥它的特质,把人文,绘画,摄影等结合起来,在这样的网络平台上,适用于任何美术活动。最后基于网站专题的学习内容会更丰富与全面,在网站设计里会涉及到常用网站、艺术教育、教学网站、特别报导、活动讯息等专栏,防止学生在探究的过程中无谓的漫游。

整个教学活动在教师的指导下完成,在课堂中展开网络探究,探究的过程中循序渐进,层层递进,合理的安排时间,顺利完成各项任务。避免因缺乏经验在网络上盲目搜寻信息,学生之间合作学习,相互促进,相互启发,同时异质分组也会让小组在分配任务的时候更容易。

第一节 基于 MiniQuest 的《生动的泥塑人物》教学设计

1、课题的内容:

通过学生在网络上自主学习,赏析传统的泥塑人物写实作品,使学生认识运动的形态特点,初步了解泥塑作品表现运动的艺术形式,对人物动态的审美感受,并初步体会用动态表达情感,激发学生创作表现的兴趣。教师通过用 WebQuest 的教学模式,让学生自主探究泥塑人物制作步骤图,使学生了解泥塑人物的表现方法,探究人物的哪些动态适合用泥塑形式表现,注意泥塑人物身体的稳定性。并启发学生用泥块、泥片等捏塑方法,怎样可以较容易地表现人物美好动态;并观察同龄学生的人物泥塑作品,感受不同主题的儿童形象的动态特点。

2、分析

表 4-1-2 《生动的泥塑人物》教学分析

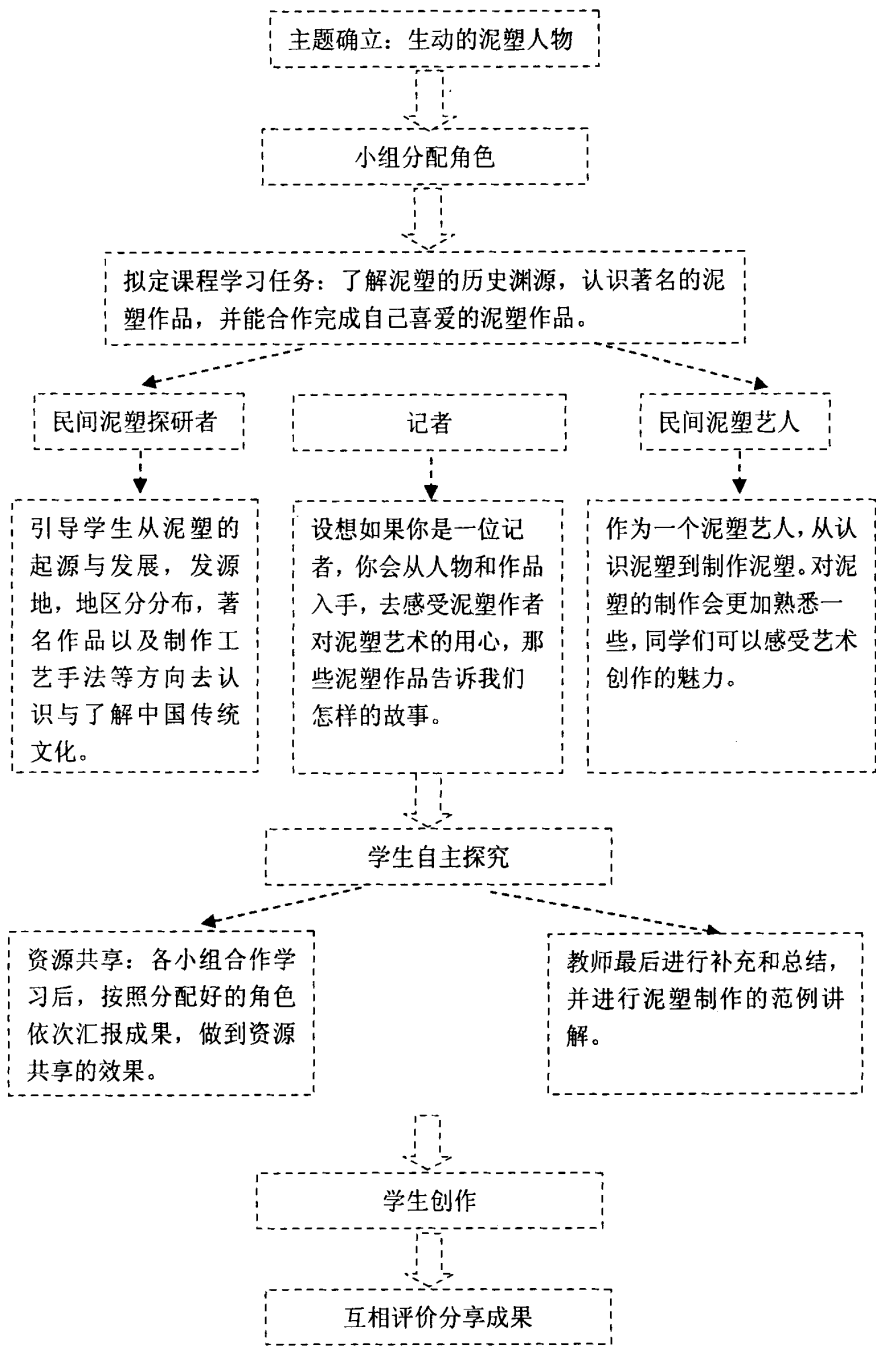
课题	生动的泥塑人物	课业类型	小组合作
设计思路	本课题是一节需要学生动手制作的课程，学生对象为具有一定理解能力和动手能力的小学五年级学生。课程将以 WebQuest 的教学模式进行教学，真正做到学生自主学习并能引发学生学习欲望与兴趣。通过教师的引导和网页教学，学生会根据自己的角色需要在网络上自主搜寻资料，与传统教学比起来，学生主动性较强，促使学生主动探索知识，利用网络找寻他们需要的信息资源，每个学生的思路与角度不一，这样避免教师对于知识的灌输，死板生硬。		
教学目标	知识与技能： 利用网络资源，对泥塑有基本的认识，通过图文，视频等方式观察并了解人物的躯干，四肢，头部的动态特征，学习人物的动态变化。 过程： 通过三个不同的角色分配，清晰了解自己需要去探索的方向。在汇报的过程中，学生相互学习制作泥塑的方法和过程中需要注意事项。引导学生进行探究学习，分析用哪种技法可以表现出怎样不同的人物动态。 方法： 角色分配，学生自主学习，利用网络收集有用的资料。 情感态度与价值观： 提高对人物动态的观察能力，培养对泥塑人物的兴趣。增强对民间文化艺术的欣赏。		
教学重点	对我国传统艺术文化泥塑的认识外，需要完成个人或者团体泥塑作品。		
教学难点	在认识泥塑的过程中，可能会出现认识不够全面的情况。电脑的操作对于个别学生会有一定的困难。再者，学生在制作泥塑的过程，一些制作方法和技法不易掌握。		
教具	泥塑作品，教学课件，电脑教室，泥巴，刻刀，水等等		

准 备	
学 具 准 备	课本，泥巴，刻刀，水等等
其 他	调查表，学生反馈表等等

- 学习者特征：能学习者具有基本的网络搜寻资料的能力，并能简单的认知色彩搭配。在创作的过程中，能顺利自主完成作品，附有自己的思维和想法。
- 策略选择：WebQuest 教学与网络资源

3、教学设计：

表 4-1-3 《生动的泥塑人物》教学设计



4、教学流程

• 情景创设

同学们，你们知道伴随老师长大的童年是怎样的吗？是不是和你们的童年一样呢？（举手回答：有电脑，有 ipad，动画片，游戏机，布娃娃，遥控赛车等等），老师的童年可没有你们现在这么丰富（播放图片：冰糖葫芦，吹糖人，糖画，跳皮筋以及小泥人。手上有一只捏好的彩泥，给同学传阅观赏）

你们看到手中的小泥人，有怎样的感受呢？（举手回答：手巧，好形象生动，很可爱等等）知道民间艺人是怎样制作出来的吗？今天我们一起探究这些小巧可爱的泥塑怎样做出来的吧！

（1）简介

泥塑艺术是中国一种常见的民间艺术，它多数是以人物，动物为主，手工捏制而成。你们知道吗？民间艺人就会用天然的材料制作出精美小巧的工艺品，深受老百姓的喜爱。到了两汉和唐代，因为佛教，道观的兴起，直接让泥塑艺术达到了顶峰。随后就出现了彩塑等等。让我们今天一起学习泥塑艺术，共同体验它带来的魅力！

首先确立主题《生动的泥塑人物》，简单介绍探究课程的背景，旨在让学生清楚的明白今天将围绕这个主题进行探究和学习。



图 4-1-1：《生动的泥塑人物》简介设计

（2）任务

任务的设计主要围绕的是教学目标进行，为探究课程的关键步骤。给学生确定任务，帮助学生迅速清晰的聚焦到他们要进行的教学活动上，教学任务的不同，教师将把学生分为三组分别进行不同的任务活动，每个小组只需要完成一个主

题。有目标有目的的进行探究，学生能够利用更多的时间进行为网络上搜集资料。三个不同的任务，不同的小组，完成的也是不一样的结论，最终学生进行汇报和交流，形成相互学习，相互提高。



图 4-1-2：《生动的泥塑人物》任务设计

(3) 过程

在任务中分工合作后，一共有三个主题不同的小组，每组五-六人。每小组选出一名小组长，小组长除了完成学习任务外，需要帮助老师协调小组内部的次序和领导小组成员完成布置的任务。在进行任务的过程中，小组长需要根据学生兴趣进行分工合作，共同协助完成学习任务。

表 4-1-4 小组任务分配

角色	具体事项
图片、文字资料收集	负责在收集任务的图片和文字
资料整理与编辑	负责整理收集到的资料
课件制作	将收集到的资料做成完整的课件
成果展示	展示成果以及汇报

有三个主题角色：民间泥塑探研者、民间泥塑艺人和记者，教师分配好任务后，为了保障学生理解和有目的的收集资料，将关键问题抛出，引导学生探究：

- 1) 如果你是民间泥塑兴趣探研，泥塑艺人，又或者记者等等，你会怎么去了解民间泥塑？
- 2) 你们小组将如何发挥群策力量，来完成主题的探索？
- 3) 所了解的民间泥塑来源历史？
- 4) 有哪些艺术家的泥塑作品？

5) 制作泥塑的方法和工具?

6) 如果我们自己去制作这些泥塑作品, 你会有怎样的想法? 在制作的过程中遇到的阻碍与问题, 又该如何解决?

搜集资料: 教师提供一定的网络资源和关键词引导学生进行搜索:

中国国家博物馆: 该网站提供各个朝代已经近代文物资料的收藏, 学生可以在网络上进入国家博物馆一览精美的工艺品和与主题有关的泥塑。

网址: <http://www.chnmuseum.cn/tabid/40/Default.aspx>

南京博物馆: 和国家博物同样, 在网站上可以根据自己的需要, 搜寻资料。

网址: <http://www.njmuseum.com/html/default.html>

维基百科: 该网站是涵盖了所有知识的百科全书, 搜索关键字即可找到泥塑, 陶泥背景, 制作手法等相关信息。

网址: <http://zh.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:%E9%A6%96%E9%A1%B5>

除了网站, 也可进行关键词的搜索, 比如: 惠山泥人、黄陂泥塑、天津泥人张和张景祜等等。学生将搜集好的资料汇总分析后, 与其他同学分享, 再进行泥塑的制作。



图 4-1-3: 《生动的泥塑人物》过程设计

(4) 评价

在听取各组汇报时，同时进行各组的自评和互评。自评可让学生自行检视缺失，互评则有机会让学生学习其他小组优秀的地方，已到达相互进步相互成长的目的。

本活动之评估方式有自评、他评两部份，而他评又可分为组员互评及教师评分两项。

1. 自评 (20%)

2. 他评: 组员评分 (30%)、教师评分 (50%)

评估项目有对泥塑资料收集，泥塑的基本认识，课题兴趣，泥塑人物观察能力，制作泥塑，文化艺术欣赏六项。

评分分数有四等:

- 1) 三十分以下→表示有待加强，进步空间很大，要加油。
- 2) 四十至六十分→能掌握基本主题、部份内容还需加以调整。
- 3) 七十至八十分→则是表现优良，主题大致能清楚掌握，只要稍做修正即可。
- 4) 九十至一百分→表示足为同侪模范，请继续保持哦。

表 4-1-5 《生动的泥塑人物》评价设计

评估项目	典型模范 100-90	表现优良 80-70	表现尚可 60-40	有待加强 30-0
一、对泥塑资料收集	能自主上网搜集泥塑的资料。且搜集到的资料具「完整」「关键」的特性	具上网搜集资料的能力。准确搜索到需要的资源	搜集到的资料能与主题相关	搜集到的资料与主题仅部份相关
二、泥塑的基本认识	通过资料的收集,对泥塑有很深入的了解与认识	能理解、判断泥塑与其他民间艺术的不同	根据搜集到的资料,对其认识只停留在表面	能认识泥塑,但无法正确理解
三、课题兴趣	能清楚表达课程目标,且能前后呼应、掌握主题,对课题有较浓厚的兴趣	能叙说课题内容,对课题内容有自己的见解并比较感兴趣	对此课题内容与课堂可以接受,但兴趣不大	对课题内容兴趣不感兴趣,认为比较乏味无趣
四、泥塑人物观察能力	能细微的观察到泥塑人物特征,并总结出制作要点	对人物形态站,蹲等造型熟悉	对造型观察有一定的认识,但不够全面	掌握人物形态有难度,无法理解形态特征
五、制作泥塑	能独立完成泥塑制作,并能生动的表现人物形象特征	顺利完成泥塑制作,没有困难和阻碍	人物形态基本成型,但较生硬	基本制作方法没有掌握,动手能力欠缺

六、文化艺术欣赏	对民间文化有浓厚的兴趣,并喜爱艺术文化	能欣赏艺术的魅力,懂得艺术的价值所在	仅仅对此课题有认识和兴趣	无法欣赏文化艺术,觉得枯燥
----------	---------------------	--------------------	--------------	---------------



图 4-1-4: 《生动的泥塑人物》评价设计

(5) 结论

网络资源已然成为了最大的图书馆，教师上网搜集资料，学生上网搜寻报告作业。透过网络探究，第一次完成网络探究的学习任务，不只是给学生任务，更要先列出相关网址和资料引导，让学生能清楚的了解任务内容，并能及时完成。

这次探究的主题是生动的泥塑人物，不同的角度在网络上搜集到的资料也不一样。相信通过这次任务的完成，同学们可以了解到中国艺术文化的博大精深，通过学习，你们也深入的了解到泥塑的制作，相互合作完成任务。培养你们的观察，感知和分析能力，丰富学生的艺术语言，提高艺术敏感度。



图 4-1-5：《生动的泥塑人物》结论设计

5、教学反思

(1) 课时有限性

美术学科作为副课，高年级的学生伴随升学压力，美术学科往往不会被重视，课时自然会缩短很多，WebQuest 需要一个较长的课时教学。一个完整的 WebQuest 的教学过程最短需要三课时的时间，第一课时学生自主探究，资料的收集；第二课时学生整理和制作；第三课时学生小组汇报以及教师总结。在教学过程中还会遇到困难和阻碍，教师又需要用怎样的办法解决等等，都需要在课堂中对学生进行观察，发现问题解决问题。

(2) 异质分组

教学活动中，需要教师分小组进行小组合作探究，由于忽视到学生水平的差异性，有的学生擅长演说，而有的同学擅长使用网络搜索资料，因此导致有的小组可以讲任务完成得很出色，而有的小组完成却很困难。教师在进行教学活动的时候，要注意协调好小组内部的分工合作，确保每个小组能顺利完成任务。

(3) 计算机教室使用时间较短

WebQuest 是一个网络探究的教学模式，计算机网络是最基本的设施。学校因计算机教室不够而使得学生在网络上自主探究的时间大大减少，学生无法在网络上拥有足够的时候搜寻需要的讯息，对稍后的教学效果产生了一定的影响。需要合理安排计算机教室的使用频率，以达到最好的教学效果。

（4）学生自主能力的培养

网络的世界丰富多彩，研究者在课堂巡视的过程中发现，有部分学生没有利用老师给予的网址搜索资料，而是为了方便，直接“百度搜索”。研究者对这些同学进行了询问，“为什么不利用老师提供的网站？学生给予的回答是这样可以更快的找到资料，于是研究者又问，那你能否确认这些资料都是正确科学的呢？”学生无言以对。教师需要告知学生平时经常使用的搜索引擎的利弊。除了网络搜寻能力的培养外，还有搜索到资料后怎样保存怎样处理，都需要考虑到教学中。研究者对这些细小的问题缺乏考虑，网络资源的丰富，也就意味着资料的分类保存是一个重要的问题。

第二节 基于 WebQuest 的《视觉艺术网络探究》教学设计

WebQuest 是一个开放性的教学模式，不能仅仅局限于某一个教学效果或局限与课本中。利用网络资源，WebQuest 可以将美术学科拓展到更加丰富的层面。本课题所涉及的内容比较广泛，以视觉艺术作为切入点，让学生在网络上探究视觉艺术的魅力，找寻一张发现美和创造美的眼睛。

本课题有绘画，摄影，视觉传达，服装设计四个方向由学生进行探究。先引导学生让学生初步明白，何为视觉艺术，举生活中熟悉的例子，比如：哪些事物属于视觉艺术范畴等等。学生选定研究角色，再以小组为单位，在网络上自主探究，完成最后的教学任务。

与《生动的泥塑人物》不同的是，学生将以教师这个角色去探究，一方面学生自己学习到了教学内容，另一方面，学会怎么教会别人你所学习到的知识。这样一个角色的分配，使学生有一种使命感和责任感，学习不仅仅是自己学习，而是传道授业的态度。而在课题的设计上，充分利用 WebQuest 网络探究的优势，没有局限于课本，让学生自主选择了角色后，能更广泛的去学习美术学科，不仅仅是绘画，泥塑，欣赏等。选题也是为了让学生在生活中去发现美，懂得艺术源于生活，艺术无处不在。我们的眼睛就是一双去发现生活艺术的眼睛，去热爱生活，能为我们的生活创造美好的事物。

1、分析

表 4-2-1 《视觉艺术网络探究》教学分析

课题	视觉艺术网络探究	课业类型	小组合作
设计思路	本课题是一节需要学生自己体验教师的角色去学习知识。课程将以 WebQuest 的教学模式进行教学，真正做到学生自主学习并能引发学生学习欲望与兴趣。通过教师的引导和网页教学，学生会根据自己选定的任务和角色。利用网络资源，对绘画，摄影，视觉传达，服装设计四个方面进行了解和认识，从而更深层次的领悟视觉艺术的魅力。		
教学目标	知识与技能： 对视觉艺术的基本认识，在四个角色分配中，学生在生活中处处都存在视觉艺术的影子，学生在生活点滴里寻找它们，了解它们并学习它们。 过程与方法： 通过小组分配，从不同的方向认识视觉艺术。通过网络资料的收集，学习相互合作学习，共享资源。引导学生进行探究学习，以汇报的形式分享成果。 任务分配，学生自主学习，利用网络收集有用的资料。 情感态度与价值观： 视觉艺术作为一个传达信息的“语言”，其中的奥秘是需要用眼睛去理解和体会的。它的学习还包含对视觉文化的学习，学习色彩，能理解不同的颜色所象征的意义和引起的情感反应。在生活中有一双发现艺术之美的眼睛，增强对文化艺术的欣赏。		
教学重点	利用网络资源完成任务的过程中，认识视觉艺术，提高审美水平，增强对文化艺术的欣赏。		
教学难点	让学生知道视觉艺术在生活中无处不在，学生们在活动过程中，自主探究，相互了解更多更广泛的艺术范畴，但学生难以做到深入认识，较难掌握重要的知识点		
教具准备	教学课件，电脑教室等等		
其他	调查表，学生反馈表等等		

2、教学流程

视觉艺术分为很多门类，每个人感兴趣的方向都不一样。今天设计这样一个扮演教师的角色，选择自己感兴趣的课程，探索课程里需要了解得的知识，自主

学习探究，以小组的形式进行汇报。

(1) 任务

根据你们的所选择的课程分类，分别为：服装组，摄影组，视觉传达组，绘画组。

小组成员：五个人为一组，共有四小组

主题任务：第一组：如果你是一名服装设计的老师

第二组：如果你是一名摄影老师

第三组：如果你是一名视觉传达设计的老师

第四组：如果你是一名绘画老师

研究成品：20 分钟小组口说简报介绍小组作品

(2) 过程

在你们感兴趣的艺术类别上，再进行深入了解，以下几个网站可以作为参考：

服装设计网：该网站为服装设计的网站，学生可以在此网站上了解如何设计服装，色彩搭配，并可以与息息相关的生活联系起来。

网址：<http://www.xxtef.com/>

蜂鸟网：它是中国第一影像门户，在网站里有看照片、学摄影、玩器材等多种门类，在浏览图片和论坛分享的过程中，提高自身的欣赏水平和审美水平。

网址：<http://www.fengniao.com/>

爱画网：是中国美术绘画门户，绘画品种层次不穷，简单了解绘画形式，欣赏优秀的绘画作品。

网址：<http://www.art456.com/>

视觉传达：首先需要了解何为视觉传达，品类的繁多也给予了学生选择的权利。

网址：<http://baike.sogou.com/v7610417.htm>

透过网络，除了以上几个网站，你们还可以自主搜索你们需要的资料后回答以下几个问题：

- 1) 你需要教授哪些知识点？
- 2) 你会从哪几个方面让学生明白色彩的运用？

- 3) 如果有机会, 你会带领学生进行创作或实践吗?
- 4) 怎么让学生对视觉艺术产生兴趣?
- 5) 教学难点在哪? 又如何解决?



图 4-2-1 《视觉传达艺术网络探究》

此课题的设计, 没有明确规定学生一定或是必须完成怎样的任务和教学成果, 视觉艺术本是一个很宽泛的范畴, 主要的教学目的是在于学生在搜集资料的过程中学习和了解视觉艺术, 能提升自身的欣赏水平和审美水平。视觉艺术作为一个传达信息的“语言”, 其中的奥秘是需要用眼睛去理解和体会的。它的学习还包含对视觉文化的学习, 学习色彩, 能理解不同的颜色所象征的意义和引起的情感反应。

(3) 评价

本活动之评估方式有自评、他评两部份, 而他评又可分为组员互评及教师评分两项。

1. 自评 (20%)
2. 他评: 组员评分 (30%)、教师评分 (50%)

评估项目有实践探索、视觉呈现、语言表达以及审美提升四项。

表 4-2-2 《视觉艺术网络探究》评价设计

	开始	发展 2	很好 3	典范 4	得分
实践探索	只知道课程内容	对所探究的课程清晰的认识	对所学习的课程清晰的认 识, 能灵活的 运用课程所学 内容	对所学习的课程清晰的认识, 能灵活的运用 课程所学内容, 并举一反三	
视觉呈现	用一幅图来表示教学课程, 除此以外 陈述中没有用其他图	有一张与课程选择相关的图, 也有将另外的一个图表加到 陈述中	有一张图清晰的解释所选的 课程, 2-3 幅 图来加强陈述	选用图画清晰的解释这个课 程, 也有其他的图用来进一步 解释说明	
语言表达	课堂上所阐释的内容能 表达出来	能准确的表述任务中的教学 内容, 清晰简洁, 并有创造性	能准确的表述任务中的教学 内容, 清晰简洁, 抓住重点, 难点, 并图文并茂	能准确的表述任务中的教学 内容, 抓住重点, 难点, 图文 并茂表述生动活泼不枯燥乏 味	
审美提升	对视觉艺术有初步的认 识与了解, 把握正确的审 美标准	了解视觉艺术的范畴, 能感受 美, 欣赏美, 表达美。	审美能力和创造美的能力有 一定提高, 能 在生活中去发 现美,	文化艺术素养的提升, 用新视 角新视野去感受生活, 创造生 活	
总得分					

2、教学反思

基于是利用网络进行教学和探究, 与《视觉艺术网络探究》比较, 教学稍宽泛, 完全打开学生的思维, 提供更大的选择和机会让学生进行探究学习。主动权交予学生, 以学生为主题的教学活动。在对美术的理解上从以往的绘画, 泥塑, 手工等方面升华到生活中的艺术, 能更多的了解美术学科的意义, 在潜移默化中培养学生欣赏美、创造美得意识和能力。美术教育是一个多元化的学科。已不再是让学生学习绘画什么, 如何去掌握绘画技巧等等, 而是在学习的过程中体验艺术带来的愉悦心情, 将学生的视野开拓, 不局限于单一的空间内。于是, 我们的教学也需要开拓视野, 开放性的让学生在生活学习美术, 认识美术。

第三节 基于网络探究教学模式的专题网站学习

1、网站设计

“尚高美术教育网”是以美术教育为主的探究性网站。专题网站学习是一个全方位综合的美术教学。其中包含艺术生活、设计、手工艺、艺术与文化等专栏可供学习。现以艺术与人文专栏为例，简单介绍利用专题网站如何进行探究学习。以下为网站部分网页页面（图 4-3-1、4-3-2、4-3-3）：



图 4-3-1



图 4-3-2



图 4-3-3

基于专题网站的学习，学生在网络上探究的过程可以杜绝学生漫无目的的在网上漫游，网站课程的设计也较丰富，涉及的艺术学科较广。通过教师的合理引导，学生利用它来进行探究学习到的知识也会全面，同时也能让学生对美术学科的学习产生兴趣。这种网络探究形式的学习模式，学生在学习的过程中逐渐培养了他们主动学习，独立思考等能力。从教学反馈中，可以明显感觉到学生沟通能力的增强，知识的构建也较清晰，在同伴遇到问题时，能积极主动的一同协作完成任务。

2、教学案例

• 课题：《艺术人文领域教学活动之书法的认识》

(1) 设计理念

以“书法”为主题的专题网站研究，从认识书法、了解书法到学习书法一步步引导学生进行探究学习。希望通过本次专题网站的学习，能让学生对中国博大精深的书法文化有深刻的认识！

(2) 教学对象

中高年级段

(3) 教学时间与框架

表 4-3-1 教学时间与框架

时间	过程	地点
一节课（40 分钟）	活动前准备（设问）	教室
三-四节课（120 分钟）	活动进程（自主探究）	网络教室
一节课（40 分钟）	活动结束（反馈）	教室

(4) 教学目标

通过网络自主学习，能获得书法的基本知识，工具，材料，文房四宝等。了解书法的执笔方式，增加对书法的认识，初步感知书法的魅力所在。

(5) 教学内容

• 情景创设

师：同学们，你们了解书法吗？
学：有毛笔，有墨水，还有砚台和写毛笔字的纸....
师：那你们是否知道笔除了毛笔还有什么笔？毛笔又分哪几种呢？
学 1：我知道钢笔！
学 2：我知道有羊毫的！
师：同学们都只说对了部分，今天我们一同来学习并认识书法！

练习中国书法的工具和材料主要有笔、墨、纸、砚，人们通常把它们称为“文房四宝”，大致是说它们是文人书房中必备的四件宝贝。因为中国古代文人基本上都是或能书，或能画，或者既能书又能画，他们的学习、生活离不开笔墨纸砚这四件宝贝。（图 4-4-4）



图 4-4-4

师：你们看到的笔墨纸砚是不是就是这样简单的四样物件呢？
学：笔还可以分好多种呢？

师：这位同学说笔的种类有很多，那其他同学还有其他意见吗？

学：纸也是的。

师：还想问问同学们，拿毛笔是和拿你们平时用的笔的姿势是一样的吗？毛笔需要注意什么呢？

师：同学们，带着刚才的问题，在网络上自主寻找答案！

学生在网络上搜集到资料后，以小组的形式汇报搜集到的成果进行分享，学生之间相互提问与学习。

表 4-3-2 《艺术人文领域教学活动之书法的认识》教学设计

课题	艺术人文领域教学活动之书法的认识	课业 类型	小组 合作
设计思路	本课题是一次基于网络专题网站的单元学习，以“书法”为主题展开一系列的学习探究。利用专题网站，让学生在教师的引导下，一步步探究“书法”的魅力：认识书法，毛笔的执笔，以及文房四宝的了解，在网络上搜索资料，整理汇报，学生之间协同合作完成教学任务。		
教学目标	知识与技能： 利用网络资源，对书法有基本的认识，通过对书法的认知、了解到熟悉，体验书法其中的奥秘与魅力所在。 过程： 教师层层递进，由浅到深的引导学生在网络上自主探究学习，从对书法陌生到对书法的熟悉一步步指引学生去完成。 方法： 学生自主学习，利用网络收集有用的资料。 情感态度与价值观： 书法可陶冶情性，提高我们的文化素养和审美能力，而且还能美化我们的生活。例如，大到与园林建筑的装饰，小到商品包装的设计，都能用到书法艺术。		
教学重点	除了初步认识书法，需要学生能亲自感知书法的魅力。		

教 学 难 点	在认识书法的过程中，可能会出现认识不够全面的情况。电脑的操作对于个别学生会有一定的困难。
教 具 准 备	教学课件，电脑教室等等
学 具 准 备	课本等等
其 他	调查表，学生反馈表等等

• 课题：《艺术人文领域教学活动之应用以故宫「王羲之的书法」数字网络合作教学活动为例》

(1) 设计理念

本次教学活动依照网络合作的理念，以博物馆为主导，教师协同和学生数字网络合作，资源整合三个基本流程进行教学。希望通过本次教学设计，能以课堂的角度出发，学生的学习过程渗透在观赏博物馆和网络自主学习中去。

(2) 教学时间与框架

表 4-3-3 《以故宫「王羲之的书法」数字网络合作教学活动为例》教学设计

时间	过程	地点
一节课（40 分钟）	活动前准备（设问）	教室
三-四节课（120 分钟）	活动进程（自主探究）	网络教室
一节课（40 分钟）	活动结束（反馈）	教室

(3) 教学对象

中高年级段

(4) 教学目标

通过数字网络学习，能获得王羲之的背景，他的书法特征，何以称之为“书圣”。了解书法在中国传统文化的地位，增加对作品的认识，初步感知书法的魅力所在。

(5) 教学内容

• 情景创设

师：同学们，上节课我们已经初步认识了书法，那么请同学回顾都学到了什么？

学：有毛笔，有墨水，还有砚台和写毛笔字的纸....

师：看来同学们很认真的在学习书法，但老师想问你们，除了用来写书法的文房四宝外，在书法家、艺术作品、发展历程有没有了解的呢？

学 1：我知道颜真卿，他的正楷很有名，有好多初学者都临摹他的作品呢！

还知道在隋唐时期，书法艺术达到了高潮....

学 2：除了颜真卿我还知道“书圣”是谁！

师：那这位同学来告诉大家谁被称之为“书圣”呢？

学 2：王羲之！

师：对的！那你们知道王羲之这个美称是怎么来的吗？他的作品又有哪些呢？

同学们带着老师的问题进入网站，找寻答案吧！

(6) 教学流程

表 4-3-4 《以故宫「王羲之的书法」数字网络合作教学活动为例》教学流程

步骤 1：进入	—— 尚高美术教育网 ——	常用网站
打开电脑进入尚高美术教育网		
师：网站上有哪些栏目？你们将要学习的王羲之的书法可以去哪里找寻答案呢？		
学 1：常用网站里有一些链接呢！		
学 2：水墨里会有吗？		
师：你们提出的疑问可以自己去点开看看，也可以利用常用网站里的链接搜寻王羲之的资料！		
学生在常用网站里的链接找寻王羲之的有关资料！		

步骤 2:

常用网站

● 艺术欣赏
中国美术网
西洋美术
HUNG艺术欣赏
视觉素养学习网

● 艺术教育
我爱画画
中国美术家
中小学美术

● 教学资源
美术教学资源

● 博物馆
首都博物馆
中国美术博物馆
江苏省美术馆
上海工艺美术博物馆

进入常用网站链接搜索王羲之的有关资料!

步骤 3:

艺术人文

课程名称与简介

透过皮影戏认识民间传统艺术文化

人文自然与社会、国家与艺术作品的深入探索,并透过视觉传达方式呈现

故宫博物院中的皇家文化与博物馆文化

博物馆的探究与认识,国家艺术博物馆网站

疯狂的脸谱

艺术与人文综合领域探索,以脸谱艺术为主题,包括:

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱文化(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

脸谱脸谱(脸谱图、脸谱制作)

师:你们有没有查阅到有关王羲之的资料呀?

学:有

师:那你们都是通过什么网站获取的资料呢?

学:博物馆的网站,中国美术网等等

师:那你们能否在艺术人文里面自主学习王羲之的书法呢?

步骤 4:

进入 → 故宫博物院中的皇家文化与博物馆文化

与老师一起进入到故宫博物院中的皇家文化与博物馆文化探究王羲之的书法!

表 4-3-5 《以故宫「王羲之的书法」数字网络合作教学活动为例》教学内容

教学活动内容	资源
教学导入 1、教师先询问学生有去参观过博物馆的经历,并让参观过的同学说出感受。 2、介绍本次教学参观博物馆是利用网络进行学习,提起学生的兴趣。	网络资源
教学过程 1、教师先简单介绍王羲之的背景和生平事迹,让学生有一个简单的界定。(认识王羲之) 2、提出设问,在问题的引导下学生自主学习探究(设问 1. 2. 3. ...) 3、学生整合资料进行讨论、汇报 ★认识王羲之: 在王羲之还未成为书法家的时候,他是一名将军,人称“王右军”,而他“书圣”的美称则是李世民以皇帝的身份亲自为其作传。 王羲之的人物生平,家族背景,书法成就,轶事典故,历史评价,后世影响等等。 ★提出设问: 1. 王羲之创作的作品最著名的是什么? 它的创作背景和作品特点? 2. “以书换鹤”是怎样的典故? 3. 从古至今,对王羲之的评价是怎样? ★活动反馈 学习检测单、回馈单 参考网站: 中国博物馆: http://www.museumchina.com/ 王羲之简介: http://baike.sogou.com/v77706.htm 书法空间: http://www.9610.com/	

中国书法艺术网: http://www.china-shufa.com/	
--	--

• 课题：《艺术人文领域教学活动之书法的技法学习》

(1) 设计理念

学生在了解了书法以及著名书法家以及作品后,就需要学生亲自体验书法的魅力所在,本次教学设计是为了让学生学习怎么学书法,如何学习写毛笔字。

(2) 教学对象

中高年级段

(3) 教学时间与框架

表 4-3-6 《艺术人文领域教学活动之书法的技法学习》教学时间与框架

时间	过程	地点
一节课 (40 分钟)	活动前准备 (设问)	教室
三-四节课 (120 分钟)	活动进程 (自主探究)	网络教室
一节课 (40 分钟)	活动结束 (反馈)	教室

(4) 教学目标

了解了文房四宝和书法的基本知识后,学生开始亲自体验如何学习书法,初步学习写毛笔字。

(5) 教学过程

• 情景创设

师:你们已经熟悉了书法,知道它分为软笔与硬笔,那么今天老师带领你们一起学习写毛笔字好吗?

学:好

师:中国的书法,有篆、隶、楷、行、草五种字体,你们能告诉老师这些字体分别有什么代表作品吗?

学 1:篆书有《大盂鼎》、《散氏盘》

学 2:行书有《兰亭序》、《祭侄文稿》

学 3:.....

师:非常好!如此众多的书法作品,神采各异,但它们都是优秀的传世书法作品,它们肯定有相同的东西和最本质的东西。这相同的东西和最本质的东西,

就是笔法、结体、章法、墨法。现在我们就讲笔法！

师：同学们，首先你们在网络上自主学习，认识藏锋、回锋、中锋以及认识各种笔法，

学习书法既没有一个万灵的秘方，也没有一套刻板的程式。这样说，是不是就没有规律可循呢？当然不是。古今书法家为我们创造了许多书法艺术珍品，也为我们积累了丰富的书法学习经验，其中摹帖与临帖时两种最基本的方法。

师：你们初步认识了藏锋、回锋、中锋以及认识各种笔法，那么老师就要问你们了，你们是否真正掌握了呢？

学：老师，我只知道理论，还不知道怎么运用。

师：很好！所以我们今天需要用摹帖与临帖时两种最基本的方法来学习书法！

表 4-3-7 《艺术人文领域教学活动之书法的技法学习》教学设计

课题	艺术人文领域教学活动之书法的技法学习	课业类型	小组合作
设计思路	本课题是一次基于网络专题网站的单元学习，以“书法”为主题展开一系列的学习探究。利用专题网站，让学生在教师的引导下，学习书法的技法，起笔，行笔以及收笔。在网络上搜索资料，整理汇报，学生之间协同合作完成教学任务。		
教学目标	知识与技能： 认识藏锋、回锋、中锋，认识和运用各种笔法，如：起笔，行笔，收笔等等。 过程： 教师层层递进，由浅到深的引导学生在网络上自主探究学习，从对书法陌生到对书法的熟悉一步步指引学生去完成。 方法： 教师引导，学生自主学习，用摹帖与临帖时两种最基本的方法来学习书法。 情感态度与价值观： 书法可陶冶情性，提高我们的文化素养和审美能力，而且还能美化我们的生活。例如，大到与园林建筑的装饰，小到商品包装的设计，都能用到书		

	法艺术。
教 学 重 点	掌握中锋用笔，体会和控制笔毫在点画中的各种变化。
教 学 难 点	藏锋、回锋的讲解和掌握，电脑的操作对于个别学生会有一定的困难。
教 具 准 备	教学课件，毛笔，墨，宣纸，电脑教室等等
学 具 准 备	课本，毛笔，墨，宣纸，等等
其 他	调查表，学生反馈表等等

3、教学反思

本次专题网站学习是以“书法”为主题进行探究学习，分别从《艺术人文领域教学活动之书法的认识》、《艺术人文领域教学活动之应用以故宫「王羲之的书法」数字网络合作教学活动为例》以及《艺术人文领域教学活动之书法的技法学习》三个方向进行教师引导和学生探究学习。以一个单元教学为范例，简单阐述了专题网站学习模式在互联网环境下，围绕书法课程与多门相关课程密切相关的多项学习专题进行较为广泛深入研究的资源学习型网站。它所体现的是知识的有机结合，学生将搜索到的图片，文字，图像，动画，音频等资源构建自己的知识体系，不断的扩充和更新内容。

需要值得注意的是，教师需要根据学生的情况，合理的设计专题网站，加强知识的有机结合，教学内容之间需紧密相关联。教学测评单和反馈单的设计上，要根据教学目标合理的设计问题和答卷，集与学习专题相关的思考性问题、形成性练习和总结性考查的评测资料，并将其设计成基础性强、覆盖面广、难度适宜的题库，让学习者能进行自我学习评价。另一方面，专题网站的设计需要更丰富和广泛，学生在探究的过程中不会因为搜寻不到相关资料而阻碍学习的发展，降低了学习者的积极性。

(7) 教学评量

1. 学习检测单

表 4-3-8 学习检测单

王羲之的书法活动检测单

班级_____ 姓名_____

书法是中国特有的一种传统艺术。汉字的文化也是博大精深，从图画记载演变为汉字，其种类繁多，今天我们一起认识东晋时期著名的书法家——王羲之吧！

请按照每一关的要求作答！

1. 王羲之的书法被誉作“天下第一行书”。其书法平和自然，书风最明显特征是用笔细腻，结构多变。以下哪一张为其作品《兰亭序》？

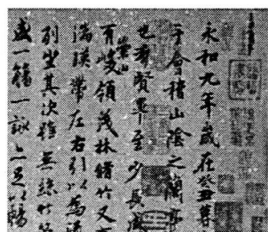


图 1

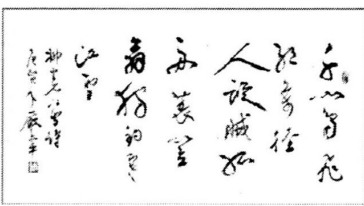


图 2

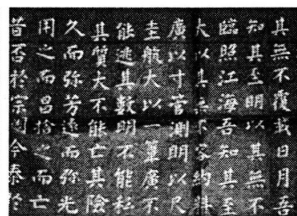


图 3

2. 王羲之书法艺术的成就主要在行草书上，而他又几乎是行草书的鼻祖，就在于王羲之突出强调和精熟具有篆隶遗韵的绞转笔法，他最具有篆隶遗韵的绞转笔法体现在哪？（图 4 初月帖）

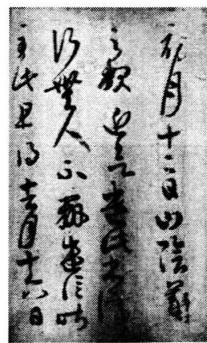


图 4

书法的认识检测单

班级_____ 姓名_____

1. 现在所使用的笔种类很多, 从笔的制作材料来分, 可分为硬笔和软笔两类。练习中国书法用的笔主要指毛笔。毛笔的种类很多, 笔头都是用动物的毫毛加工成。所以人们往往以笔毫弹性强弱的不同来进行分类。一般分为_____、_____与_____三种。

2. 以下哪种执笔的方式是正确的?

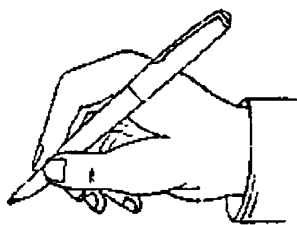


图 1

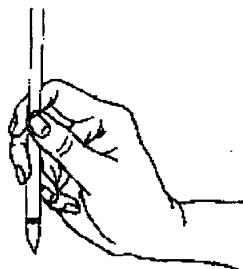


图 2

3. 你用过的这些笔哪些属于硬笔? 哪些属于软笔?

4. 如何选购毛笔? 如何适用毛笔?

5. 仔细观察下面的字, 说说每个字分别是由哪些笔画组成的 (图 3)?



图 3

2.学习反馈单

表 4-3-9 学习检测单

王羲之的书法活动反馈单

班级----- 姓名-----

☆关于参观前的美术课, 请问.....

1. 上过美术课后, 有没有让你对王羲之有更多的认识呢?

☐更加了解 ☐一些些认识 ☐没有

2. 上过美术课后, 有没有让你对东晋时期的书法有更多认识?

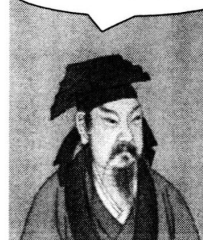
☐更加了解 ☐一些些认识 ☐没有

3. 参观展览前先在学校课前准备相关内容, 是否对你参观展览时有所帮助?

☐有帮助 ☐没有太大的帮助 ☐没有

4. 你对于参观前上的课前准备, 有没有什么改进的建议?

嗨! 记得我吗?



☆关于网络博物馆的参观, 请问.....

1. 你觉得很有趣的展示有哪些? (可复选)

☐屏风式展示☐桌面式展示☐多媒体光盘展示

3. 你觉得「学习检测单」很难还是很简单呢?

☐有点难 ☐普通 ☐太简单了

4. 对于这次的网络自主探究, 你有什么收获呢?

5. 你对这次的网路自主探究, 有没有什么改进的建议?

第四节 美术网络教学探究之效果分析

经过研究者的实践,为了检验 WebQuest 运用在中小学美术教学的实施成效,研究者采用了调查问卷法等对教学的效果进行了分析。发放《学生意见表》80份,回收率 100%。调查问卷的题目主要是围绕 WebQuest 教学模式以及网络的融入美术学科的意见和想法开展,对调查的数据进行分析得到以下结论。

1、网络资源融入美术学科领域,对学生学习的影响

在进行 WebQuest 探究活动之后,由图 4-1 可以得出,有 52%的学生会认为这样的美术课堂比以往的很有趣,会更喜欢这样的课堂教学。21%的学生认为一般,9%的学生认为和以前的美术课比较起来,没有很大的变化。图 4-2 表示 61%学生在进行网络探究后,认为美术课上的资源丰富了许多,能获取的知识也增加了。而 9%的学生认为没有变化。同时,在教学过程中,研究者也能感受到学生在进行网络探究的过程中,课堂气氛较活跃,学生之间也会相互询问和帮助,学生更愿意去自己找寻答案,获得成就感。

表 4-4-1 网络教学模式是否会觉得美术课更加有趣

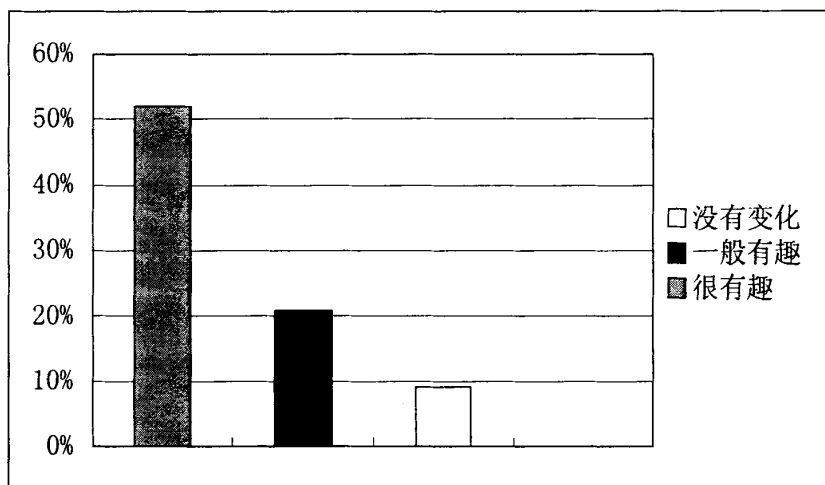
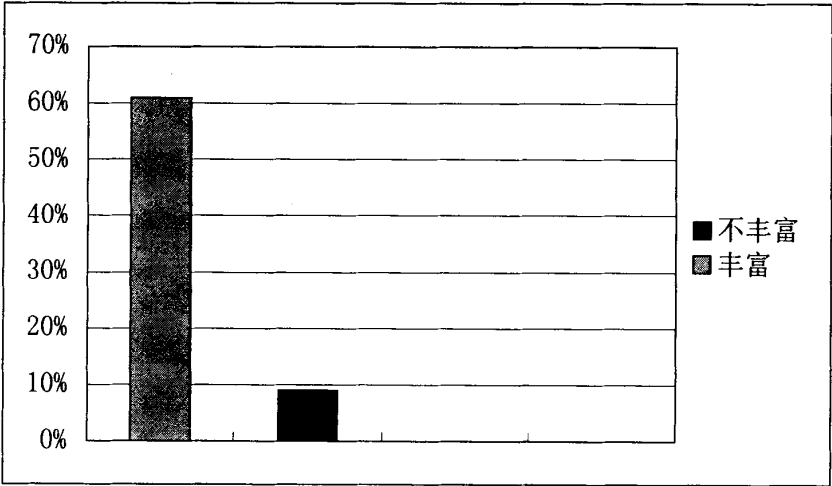


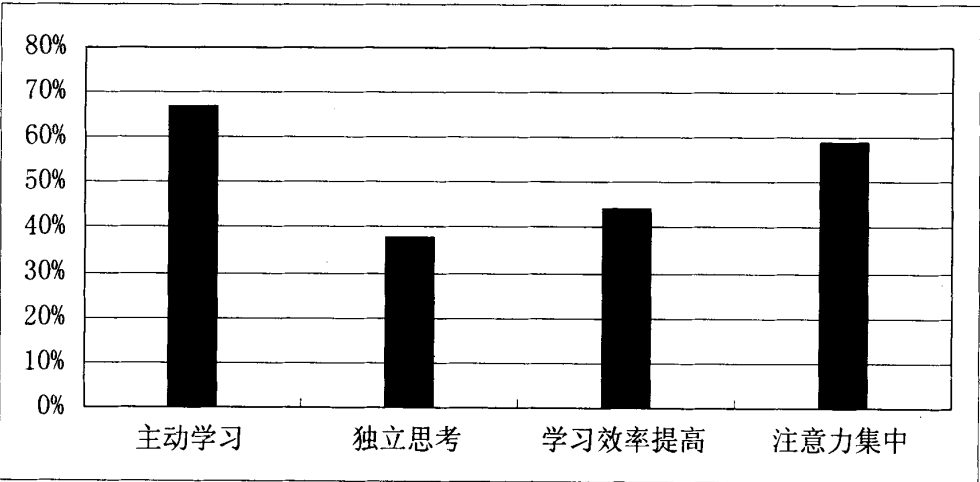
表 4-4-2 学习资源是否丰富



2、WebQuest 的教学对学生自主学习能力的培养

由以下图 4-3 可以得知，WebQuest 的教学对学生自主能力的培养起了很大的作用。研究者分别根据能否独立思考，注意力是否集中，学习效率的提高，主动学习等方面进行调查，得出以下结论。有 67% 的学生能做到课前预习，课时练习以及课后复习。能把握知识的主要内容，将知识体系系统化，有重点的技艺。有 44% 的学生认为经过这样的一个教学模式的学习，学习效率会有很大的提高，学会自己合理的安排时间。而有 59% 的学生认为注意力能高度集中，不会左顾右盼。38% 的学生已经能做到独立思考，先自己探究再向老师和同学寻求帮助。

表 4-4-3 自主学习能力的提高



3、对 WebQuest 教学网页的看法

以下数据表示学生在利用 WebQuest 教学网页自主学习时，对网页设计的看法。从图 4-4 中可以看出 32%的学生认为网页简介部分介绍得清晰明了，15%的学生认为不清楚，说明简介部分还需要改善。网页中的任务部分，如图 4-5，有 10%的学生认为任务较难，47%的学生可以顺利完成任务，23%的学生则认为任务简单。在任务的设计上，对于能力不一的学生，他们的理解和完成是有一定区别的。而引导部分由图 4-6 可以看出，47%的学生认为很清楚，21%的学生认为不清楚。教学活动中，图 4-7 资源提供的部分，有 29%的学生认为资源丰富，32%的学生认为一般，而 17%的学生认为不丰富。教师在设计资源的部分，需要多方面给学生提供更全面的资源，学生在探究的过程中也需要学会自主去寻找资源。最后在结论部分，如图 4-8，有 52%的学生认为清楚，只有 10%的学生认为不清楚。

表 4-4-4 简介部分是否清楚

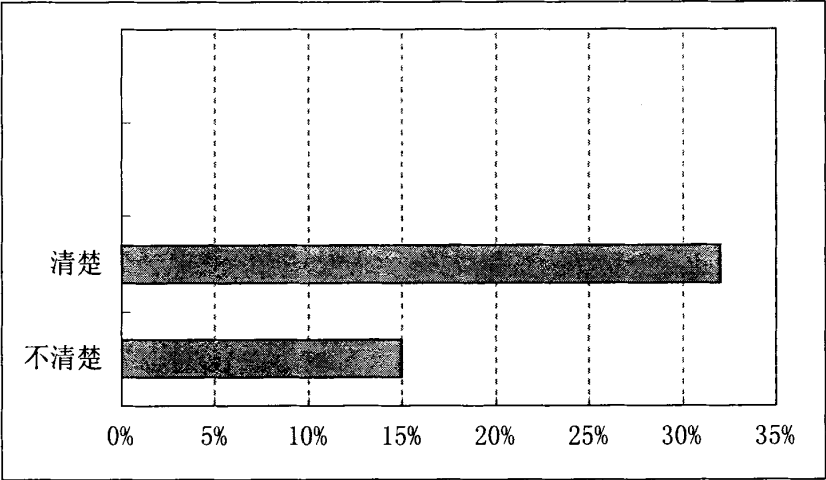


表 4-4-5 任务设计的难易程度

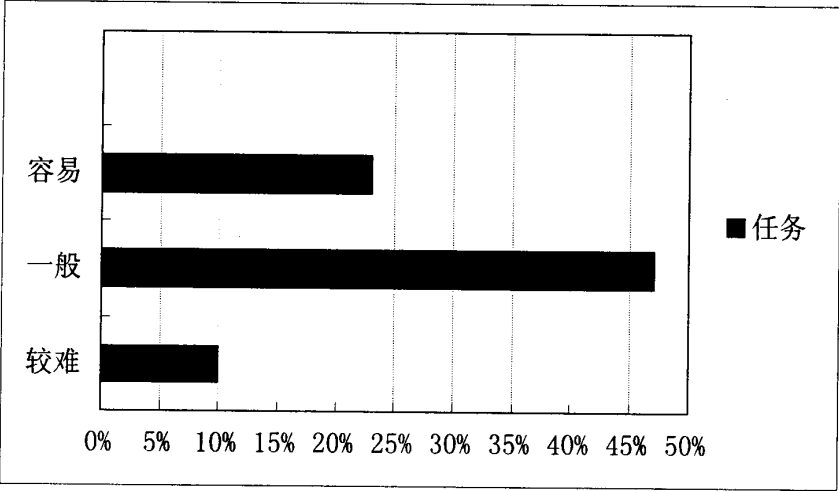


表 4-4-6 是否引导得清楚

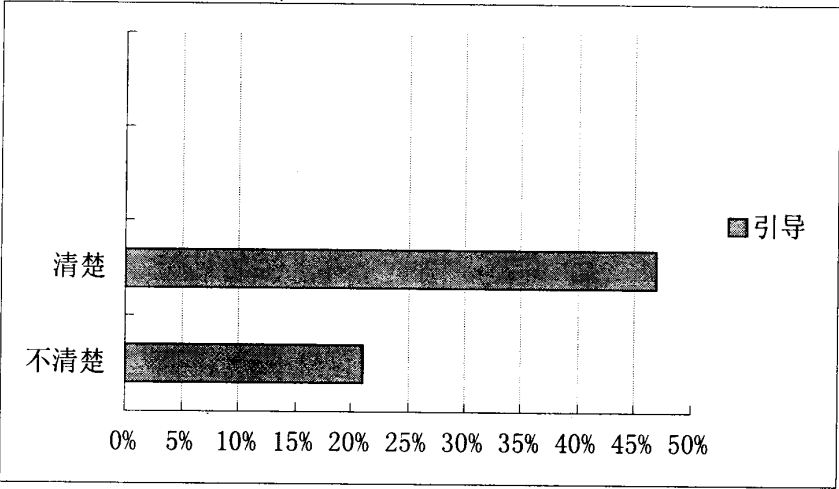


表 4-4-7 资源提供是否丰富

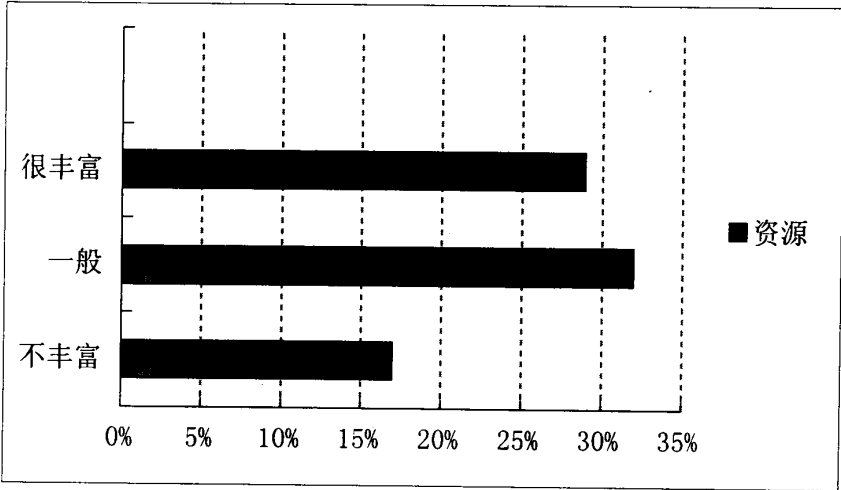
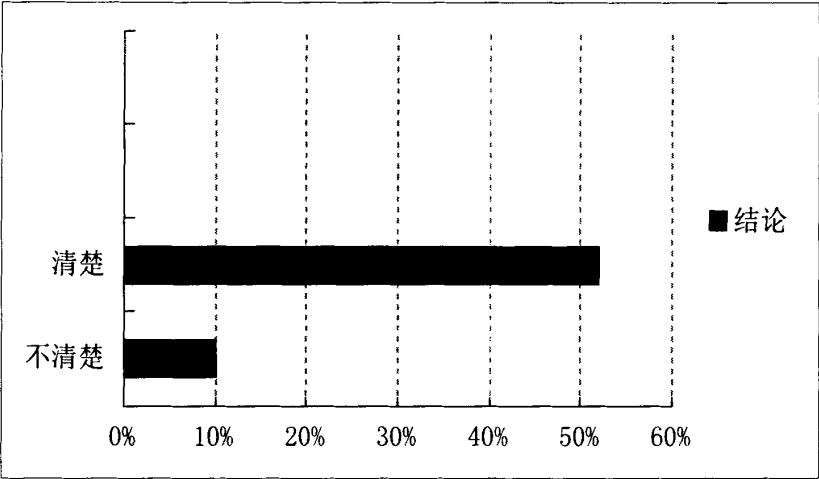


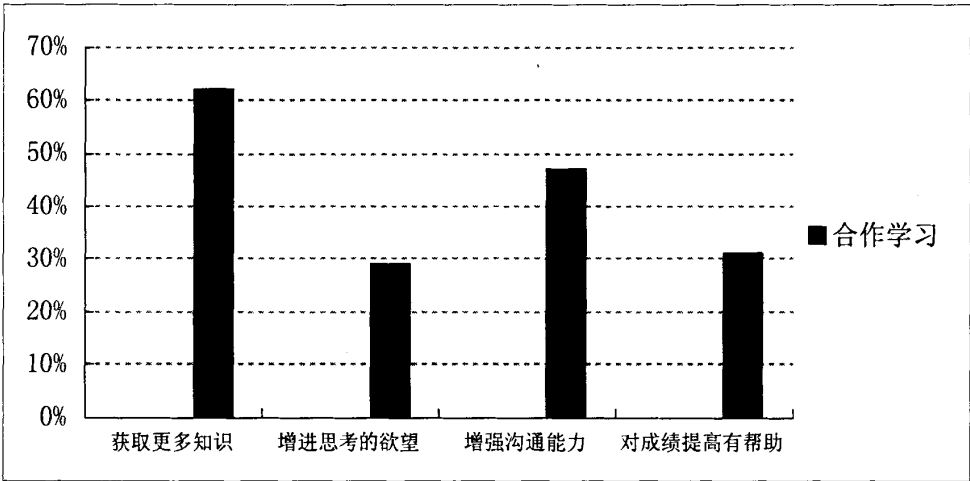
表 4-4-8 结论阐述是否清楚



4、学生对 WebQuest 教学模式中合作学习的看法

WebQuest 是一个小组合作为主要学习方式的教学模式，需要学生在自主探究的过程中，与组内成员一同协作完成任务，小组长合理的分配任务，相互合作，相互促进。由图 4-9 可以得知学生对合作学习的看法，有 49% 的学生认为合作学习的方式可以让自己学习到更多的知识，也可以增进同学之间的交流，但有 22% 的学生认为没有很大的变化。

表 4-4-9 对合作学习的看法



第五章 结论与建议

第一节 结论

1、小学美术学科融入 WebQuest 可以提高大多数学生的学习兴趣

在教学实践过程中，WebQuest 的教学方式必须通过网络来完成，它引导学生从任务开始、过程、资源、结论一步步引导，学生心理上会有探究的神秘感和成就感，比起传统的照本宣科要有趣得多。而且在网络上探寻更多的资料，可以看到课本上没有的图片与资料。从学生的反馈问卷上也可得知，WebQuest 的融入对于学生提升学习兴趣有很大的作用，学生会主动去探究学习。

网络的介入也是提高学生学习兴趣的重要因素之一，现在的网络运用率不断上升，真正将它运用到课堂上的却不多见，调查结果显示，三分之二的学生因为可以计算机查询资料或可上网阅览的缘故对课程感兴趣。

从学生意见表可看出，大多数学生比较赞同 WebQuest 的教学模式，也希望能运用到其他的学科中。

2、学生对在网络上收集资料的看法

传统的教学与学习都是依据课本现有的知识进行课堂学习，学习者会觉得枯燥乏味，知识的获取也较狭隘。使用网络搜集资料既方便也快捷，可以找到学习者需要的资料，获取更多的知识，避免局限于课本中，所以大多数学生对在网络上收集资料持支持的看法。

网络上搜集资料，对于一些信息能力和网页阅读能力较差的学生来说会少许吃力，另外网络网速较卡，也会使学生对此失去耐心，所以也有一部份学生对此持负面的看法。以上两点，就会影响学生对网络学习的看法。

3、学生对合作学习的想法

WebQuest 教学过程中是由教师分组进行小组合作式学习，这种方式的学习是大多数学生比较赞同和满意，学生可以在小组讨论中学习别人的意见，学会分享知识，协助他人，也可增强自身沟通和思考的能力。

另外分组的方式，沟通协调也会间接影响小组合作学习的成效。若将高能力放在一组或者是低能力放在一组，那么小组互动情况，沟通问题，意见不统一等会造成对合作学习的负面看法。所以教师在分配小组需考虑到学生能力层次问

题。

4、学生对 WebQuest 教学网页的看法

教学网页分为简介、任务、过程、评量、结论几大板块，设计教学内容除了要注意网页版面色彩等方面，文字叙述也需要简洁明了，学生可以快速的了解重点，太长太繁琐的文字会让学生失去耐心，也不能明确学生需要在网络上找怎样的资料讯息。低年级的学生对网页里大量的图片会吸引他们，他们觉得有新鲜感，愿意遵循引导继续学习或查阅资料。根据调查表格发现，大半数的学生认为网页设计得简洁明了，很快能找到重点，知道被分配到的任务。研究者认为，教师应该不断的发现问题改进问题，教学成效才会一次次的提升。

第二节 建议

1、教师方面

(1) 提升 WebQuest 的网页制作能力

教学模式的呈现是多种多样的，如最简单的 PowerPoint 或网页。而网页的呈现是最全面，最直接的方式。对于不是计算机专业的其他学科的教师来说，网页设计有一定的难度，建议初次使用 WebQuest 教学模式的教师可以参考惟存教育网上的框架模式。如想制作出效果突出的教学网页，则需要教师深入的学习网页的制作。基于 Moodle 的 WebQuest 教学网页的制作是一种较为成熟的方式，这样制作出来的网页能够融合 Moodle 的优势，具有更好的交互性和个性。但是这种方式无论是从学习到制作再到局域网的建立来说，难度较大，需要专业计算机教师的协助，为了达到理想的教学效果和充分发挥 WebQuest 教学模式的优势教师需要学习一些网页制作软件,提升网页制作的能力。

(2) 平衡自主探究和教师引导

WebQuest 教学的特点就是自主探究学习，教师在教学过程中应扮演合作学习的角色，正确引导学生进入课题，解决学生在探究过程中所遇到的问题与困难。而重点就在于学生自主探究和教师引导之间找到平衡，这需要教师具有更多有关 WebQuest 教学模式的经验。

(3) 设计有利于学生探究的主题

探究主题的选择对于 WebQuest 教学来说至关重要，主题的选择可以考虑以下几个问题：选择的主题是否符合课程标准和基本要求，选择的主题是否适合学生进行网络探究，具有丰富的网络资源。美术学科与生活紧密联系，如生活中的色彩，风景，构图等等，都可以从中选择适当的主题进行教学。同时也需要考虑选择的主题是否能收到较好的教学成效，是否有探究的价值。

2、学校方面

学校可以提倡 WebQuest 教学，它的运用可以延伸到其他美术单元学习，搜索资料的部份利用计算机完成，而赏析或是制作成品部份就可以按照课本要求完成，汇报部份教师也可根据任务或角色不同，用演讲，表演等不同的方式呈现。让网络资源共享，教师与教师之间也可以讨论，交流经验，这样不但可以发挥最大的效果，也可以减轻教师的负担。

另外，本次两个教学单元的时程太短，没有连续教学，比较难观察学生的高层次能力，有机会可延长教学时程，以利观察。在教学实践过程中，有少部份的学生会因为网络不稳定，硬件设施问题影响学习的积极性。在教学前，教师需要事前查看计算机设备和网络状况，随时注意网络是否正常，避免影响到学生的学习情绪。在计算机教室搜集好资料后需要返回到教室才能进行分享，造成学习中断，如若条件允许，可以成立 WebQuest 专用教室，学生学习会连续，让 WebQuest 更好的融入教学中。

参考文献

- [1]王金国,张新仁. 国小六年级教师实施国语科合作学习之研究[J]. 教育月刊, 民 92, 21 期. 53-262003, Vol. 21, 53-26
- [2]奚红叶. 网络美术教育与传统美术教育之优势互补研究[J]. 广西艺术学院学报, 第 20 卷, 第 4 期, 2006 年 10 月
- [3]岳修平. 网络教学于学校教育之应用[J]. 课程与教学季刊, 1999 ,2 (4), 页 61- 76.
- [4]何克抗,曹晓明. 信息技术与课程整合的教学模式研究之五——“WebQuest”教学模式[J]. 现代教育技术., 2008 年第 11 期. 第 18 卷
- [5]李祥兆. WebQuest: 一种新型的网络探究学习模式[J]. 现代远程教育教育, 2005 (6): 21-23.
- [6]奚晓霞,罗会棣. 基于 WebQuest 的建构探究学习模式[J]. 电化教育研究, 2004 (2): 41-43.
- [7]薛银河. 网络对美术教学的影响分析[J]. 南昌教育学院学报, 高等教, 2011 年, 第 12 期, 26 卷
- [8]秦绪春. 让网络资源激活美术课堂[J]. 美术报, 2006. 10. 7. 第 006 版
- [9]张文兰. 对教学系统设计理论的思索与浅探[J]. 中国电化教育, 2003. 5
- [10]林齐贤. 全球资讯网辅助学习系统网际网络与国小教育[J]. 台北: 资讯与教育杂志. 58. 2-11
- [11]闫寒冰. . 以学生为中心教学的评价方法[J]. 全球教育展望. 2001 年第 11 期
- [12]唐斌. 艺术教育与文化理解—2004INSEA 亚洲地区会议综述[J]. 中国美术教育, 2005, 第三期
- [13]王春晖. 网络教学模式 WebQuest 在计算机教学中的应用研究[D]. 天津师范大学, 2007.
- [14]刘亚琳. 网络环境下的小学美术教学研究[D]. 2007 年 11 月 18 日
- [15]吴佩玲. 《WebQuest 在国小四年级社会领域教学之研究》[D]. 台北
- [16]陈志忠. WebQuest 设计与实施研究[D]. 福建师范大学, 2007.
- [17]瞿周英. 促进高水平思维的 WebQuest 及案例设计[D]. 上海师范大学, 2005

- [18]谢州恩. 鹰架理论的发展、类型、模式与对科学教学的启示[D]. 2003.
- [19]林秀芬. 多元智能应用于国小艺术教育课程之初探[D]. 台北: 2002. 4
- [20]黄俊兴. 杜威课程理论对新课程改革的意义[D]. 福建师范大学
- [21]颜红. 基于自主学习和协作学习的网络教学系统设计与开发[D]. 陕西师范大学, 2007
- [22]黄壬来. 艺术与人文教育[M]. 新店: 桂冠图书股份有限公司, 2003:159-165.
- [23]周伟业. 网络美育—艺术教育的媒介视角. 南京出版社[M]. 南京出版社. 2008
- [24]闫寒冰. 学习过程设计——信息技术与课程整合的视角[M]. 北京: 教育科学出版, 2005.
- [25]钟启全, 胡知凡. 艺术课程与教学论[M]. 杭州: 浙江教育出版社, 2003.
- [26]惟存教育——网络主题探究[EB/OL]. <http://www.being.org.cn/webquest/>, 2007-11-2.
- [27]伯尼·道奇, 柳栋(译). FOCUS—撰写 WebQuest 的五项原则[EB/OL]. <http://www.being.org.cn/webquest/focus.htm>, 2012-05-06

附录

调查反馈表一：

A 学生对 WebQuest 融入美术教学领域之学习兴趣看法：

请在你认为适合的答案内打 √	非常赞同	赞同	不赞同	非常不赞同
① 网络模式的上课方式，会让我更加喜欢上美术课				
② 网络模式的上课方式，可以让我觉得很有趣				
③ 网络模式的上课方式，能在学习中找到乐趣				
④ 网络模式的上课方式，让我的好奇心增强				
⑤ 网络模式的上课方式，可以让我注意力集中				

B 学生对 WebQuest 融入美术教学领域看法：

请在你认为适合的答案内打 √	非常赞同	赞同	不赞同	非常不赞同
① 小组分配一起完成学习任务效率会提高				
② 网络上的资源比课本里的丰富				
③ 这样的学习方式可以锻炼我们解决问题的能力				
④ 可以与同学相互讨论，得到更多的建议				
⑤ 希望其他的科目也可以用这样的方式学习				

调查反馈表二：

学生对网络资源的利用之看法

请在你认为适合的答案内打 √

- ① 我认为利用网络可以查阅到更多的资料

☐ 是的

☐ 不是
- ② 我认为利用网络可以让学习变得丰富有趣

☐ 很有趣

☐ 一般有趣
- ③ 我认为利用网络能准确的查阅资料

☐ 是的

☐ 不够准确
- ④ 我认为利用网络会更加方便快捷

☐ 是的

☐ 不是

⑤ 我认为利用网络资料形式比较多样化 ☐ 是的 ☐ 不是

调查反馈表三：

学生对合作学习的看法

请在你认为适合的答案内打 √	非常 赞同	赞 同	不 赞 同	非常 不赞 同
① 小组合作学习可以学习到更多的知识				
② 小组共同完成任务比较有趣				
③ 小组合作可以增强我的沟通能力				
④ 小组合作可以相互学习，可以提高自己的成绩				
⑤ 小组合作可以增进我思考的欲望				
⑥ 小组合作对我的学习有帮助				

调查反馈表四：

学生对教学网页的看法

请在你认为适合的答案内打 √

- ① 我认为教学网页的简介

☐ 很清楚 ☐ 不够清楚
- ② 我认为教学网页的任务

☐ 有一定的难度 ☐ 合作完成难度不大
- ③ 我认为教学网页的引导

☐ 很清楚 ☐ 不够清楚
- ④ 我认为教学网页的资源

☐ 很足够 ☐ 不够足够
- ⑤ 我认为教学网页的结语

☐ 很清楚 ☐ 不够清楚

致谢

时光飞速，不知不觉研究生阶段的学习马上就要结束了，眼看要离开生活的校园，总有一种复杂的情绪萦绕在心头，对未来的憧憬，对校园的依依不舍……通过两年的研究生阶段的学习使我在掌握美术专业知识的基础上，丰富了教育教学方面的知识，这对以后的工作和学习都有很大帮助。

在本文完成之际，首先向我的导师李果教授表示最衷心的感谢。他严谨的治学态度，平易近人、以诚为本的待人之道，处理问题时睿智的思维时刻的影响着我。在生活上，李果老师对我们也是关心倍至，无论我们遇到什么困难，他总是热心的帮我们解决。

另外还要感谢徐丹旭教授，在校内实习时给予的指导和帮助，在本文的创作过程中，徐丹旭教授一直对我耐心指导。从确定题目，开题报告，到课程实施以及最后论文写作、修改，他一直督促着我，不厌其烦得一遍遍的帮我修改论文，在这里，再次向您致以最衷心的感谢！

感谢美术学院的任课老师，感谢你们在学业上一如既往的鼓励。感谢室友小婕、小娟在生活中对我的帮助，感谢张馨月同学在论文写作和案例设计和实施中提供的帮助，感谢在台湾交流期间给予帮助的何俊青老师以及台东大学附属小学的陈怡静老师。

最后感谢我的父母给我提供了良好的学习环境，给予我最无私的关心和爱护，在我困难的时候给予我的支持和帮助。

两年的研究生生活，我成长了许多，收获了许多，这两年的时光将使我终身难忘。

浙江师范大学学位论文诚信承诺书

我承诺自觉遵守《浙江师范大学研究生学术道德规范管理条例》。我的学位论文中凡引用他人已经发表或未发表的成果、数据、观点等，均已明确注明并详细列出有关文献的名称、作者、年份、刊物名称和出版文献的出版机构、出版地和版次等内容。论文中未注明的内容为本人的研究成果。

如有违反，本人接受处罚并承担一切责任。

承诺人（研究生）：

罗滢

指 导 教 师：

李果

浙江师范大学学位论文独创性声明

本人声明所呈交的学位论文是我个人在导师指导下进行的研究工作及取得的研究成果。论文中除了特别加以标注和致谢的地方外，不包含其他人或其他机构已经发表或撰写过的研究成果。其他同志对本研究的启发和所做的贡献均已在论文中作了明确的声明并表示了谢意。本人完全意识到本声明的法律结果由本人承担。

作者签名： 马豪 日期：2015年6月3日

学位论文使用授权声明

本人完全了解浙江师范大学有关保留、使用学位论文的规定，即：学校有权保留并向国家有关机关或机构送交论文的复印件和电子文档，允许论文被查阅和借阅，可以采用影印、缩印或扫描等手段保存、汇编学位论文。同意浙江师范大学可以用不同方式在不同媒体上发表、传播论文的全部或部分内容。

保密的学位论文在解密后遵守此协议。

作者签名： 马豪 导师签名： 李果 日期：2015年6月3日