

美术校本课程开发与设计研究

——以“水浒文化”美术校本课程为例

江建胜

(盐城师范学院 美术学院,江苏 盐城 224051)

摘要:美术校本课程开发与设计过程是美术教师对地方文化艺术资源的关注、研究与运用的过程,并从中获得滋养的过程。以水浒文化美术校本课程设计为例,从课程载体选择依据和课程活动内容筛选、目标设定、实施方略等方面探索较为合理的美术校本课程设计模式。

关键词:美术;校本课程;开发;设计

中图分类号:G623.75 **文献标识码:**A **文章编号:**1671-5322(2015)02-0082-04

德国著名教育家斯普朗克曾提出“教育是文化过程”的命题,以反对“教育是知识获得过程”,强调了人的知、情、意全面人格的生态性生成关系,对只重知识教育而忽略情感、意志、品德以及爱的畸形教育提出了直接批判。文化过程包括文化积淀、文化传递和文化的再创造三个有机过程。对于地方具有深厚积淀的优秀文化需要文化传递手段实现其再创造。通过文化传递把这些丰富的校外美术文化汇入到学生的学习之中,从而再创造新的美术文化,融入人的生命,实现真正的文化传承^[1]。

地方美术校本课程开发的关键在于课程设计。目前课程设计模式常分三大类:目标模式、过程模式和情境模式。目标模式,遵循实用主义哲学的价值准则;过程模式课程以教育及知识本身固有的标准为依据选择内容,而不以预设的学生行为结果为准绳。它的主要任务就在于这种反映教育个体功能及知识内在价值的课程内容的选择,因此过程模式的逻辑起点是内容的选择而非目标预设。与两者不同,情境模式主要是立足于更广阔的文化视野,在对社会总体文化的分析中寻求一种灵活的、适应性较强的研制标准及方法^[2]。

各种课程设计模式都有其各自的主张和限制,本文以大丰水浒文化美术校本课程设计为例,根据美术学科特点,主张不拘泥某种设计模式,强调以艺术人文价值为基础,依据联系实际和互相贯通的原则,总体上倾向于采用情境模式。情境模式反对脱离社会现实及学校具体氛围,重视在情境的真实中研制课程方案,强调课程研究方法的跨学科性质。几年来,笔者一直在实践中从课程载体选择依据和课程活动内容筛选、目标设定、实施方略等方面探索较为合理的美术校本课程设计模式。

一、美术校本课程载体的选择依据

《义务教育美术课程标准》指出:“教师可以运用自然资源(如自然景观、自然材料等)和社会文化资源(如文体活动、节庆、纪念日、建设成就、重大历史事件、传说、故事、影视、戏剧、民族与民间艺术以及人类文化的遗物、遗迹等)进行美术教学。应该根据当地的实际情况,选择一个内容目标持久地实施课程教学,逐步形成自己特有的课程体系。

地方艺术文化资源比较丰富,什么资源可作为美术校本课程载体的优先选择?教育部颁发的

《校本课程开发与管理指南》指出,美术教师平时要善于观察生活,要采访当地人,寻找最有文化意义的场景。要对文化资源进行全方位的调查和思考,找出该资源最具代表性的部分,越具体越好,甚至只是一个局部。美术教师需要考虑以下几点:1、这一地方文化资源是否适合美术表现。2、这一地方文化资源是否适合学生年龄的接受程度。3、设想该资源在美术知识、技能、情感方面的教学目标。要努力找出该资源最具代表性的部分,选择最适合不同学生年龄阶段学习的部分。

综上,还需从以下三方面考虑:1、着重考虑所在地域的重要文化特征(非物质文化遗产)和有特色的合美术表现的自然材料产生的文化现象。2、民众(当地学生)生活于此文化情境(文化遗迹和公众设施)中,有助于形成地方人文特征。3、健康向上,掘取不尽,适合学习,有利于激发学生的学习兴趣 and 加强主动性,便于开展研究性学习,能够培养与提高学生综合能力。

大丰“水浒文化”是在水浒故事产生、《水浒传》成书和传播接受过程中形成的,是与之相关的一切包括文化源流、民族特征、民族性格、语言文字、自然观、宗教信仰、军事、伦理道德、习俗习惯、思维方式、哲学思想等精神现象的总和。它具有极其重要的艺术价值和广泛的社会影响。书中的地理环境、风俗习惯、器物造型、人物角色性格、服饰、战争场景、历史故事等都是美术创作的素材,有着巨大的想象与选择空间^[3]。

在大丰,“水浒”人物与故事可谓妇孺皆知,家喻户晓。大丰人一直以“施公故里”为骄傲。在白驹,有施耐庵纪念馆、水浒街;在大丰市区,有施耐庵公园、水浒研究会、施耐庵书画院、水浒书画研究会、《耐庵学刊》等。近年来,大丰市委、市政府大力推进文化产业品牌项目,加大景点建设力度,先后建成河滨公园水浒人物浮雕系列、施耐庵公园、施耐庵史迹馆等,大丰已成为水浒文化旅游的重点。这一切使大丰人处处受着水浒文化的浸染,织就了大丰人的“水浒”情结,养成了大丰人质朴、豪迈的性格和勤劳、团结、合作的精神。他们以大海为伴,努力开发开放沿海滩涂,把一个落后的滩涂小城变成了一个美丽富饶的沿海港口城市。大丰“水浒文化”独特的历史价值赋予了当地人们对优秀文化的认同感和特殊的乡土情怀,体现出醇厚的人文精神情怀。

二、课程活动内容选择

课程选择活动内容的原则大致可分为以下几点:1、学习活动有条件让学生在情境中充当主动的角色,能够在活动过程中做出自己的选择,并对选择所带来的结果做出反思;2、学习活动适合学生探究各种观念,包括智力过程的应用、当前的个人问题或社会问题。3、学习活动能给学生提供一个与别人分享制定计划、执行计划及活动结果的机会。总之,须注重学习活动内容对学习者的主动性、探索性的调动,能够为学习者提供在理论联系实际过程中锻炼各种研究能力的机会^[4]。

联系美术学科特点,还需强调其艺术特征,能够提高学生审美能力。水浒故事是孩子们从小耳熟能详的,其中李逵、武松等人物的特殊相貌和典型性格特征又是他们童年游戏模仿的对象。水浒故事的表现对于小学生来说难度较大,但表现自己喜欢的水浒人物相对比较合适教学活动的开展。围绕水浒人物,笔者经过多年的探索实践,在整个学校水浒文化特色校本课程的框架内,发挥美学学科的优势形成了水墨水浒人物、泥塑水浒人物、以水浒人物为题材的藏书票、邮票设计、水浒人物版画、废材料平面拼贴水浒人物、废材料立体雕塑水浒人物、校园水浒人物景观设计等系列水浒人物美术活动课程。

为配合水浒人物教学,理解其文化内涵,笔者还设计了参观施耐庵故居,设计施耐庵牌楼、彩塑和废材料制作水浒人物兵器、车马等道具、画水浒人物脸谱、水浒人物服装设计等系列辅助性活动课程。

三、课程活动目标设定

课程活动须根据学生的年龄特点选择和安排目标,即要界定教育目标与学习的内部条件是否一致,通过学习是否可以使人发生变化^[5]。

鉴于此,本课程设计融合目标模式和情境模式中目标确定的要素,从社会文化发展、学生成长的角度入手,对美术学科教育情境的具体分析,对课程的目标进行设定;借鉴过程模式注重探究过程的特点,强调学习者的主动参与、探究、讨论的形式,设定具体过程目标^[6]。

以大丰小学水浒人物系列美术课程为例,从第一学段开始,主要是借助于听水浒故事、看水浒动漫等其他学科课程,有目的的渗透学生对水浒

文化的意识,激发学生对水浒人物的兴趣,同时嵌入该学段课堂教学,学习运用水墨、泥塑等容易操作并有趣味的手段简形表达水浒人物形象;从第二学段起,逐渐培养学生学会收集、整理水浒资料,建立个人对本地优秀文化的认同感,增加学生对水浒人物形象的理解,利用课内外教学活动,学生能运用美术的各种表现手段恰当并有创造性表现水浒人物形象;第三学段是前面学习的延续,加强学生运用绘画、雕塑、版画等各种美术手段表现水浒人物形象的能力,结合统一教材中传统文化及现代美术教学,着重于学生的创造性开发,同时,增加水浒人物藏书票、邮票、校园水浒人物景观设计等设计课程。

四、课程活动实施方案

(一)以问题为中心的学习模式应用在整个课程设计当中,学生去理解学习与生活的关系——处处在学习。比如:收集整理水浒文化资料阶段可能提出的问题:1、水浒文化的历史背景(年代、政治体制、经济状况、艺术崇尚等);2、水浒文化的内涵与特点;3、水浒文化在当地存在状况(调查报告);4、水浒文化的教育意义。学生自己制定解决方案并设定作业种类与数量,以及完成的途径。

(二)整个课程活动安排以学生实践为主要教学形式,紧密结合统编教材单元学习积累的理论知识与技能,以水浒文化为题材合理安排课堂内外的应用与体验,从实践中总结经验,循序渐进,由点及面。美术教师要把握整个教学活动的开展,发现问题,寻找新的角度和思路,及时调整课程活动计划,以适合教学目的。

对于水浒人物系列活动课程每一个子单元的教学建议:1、建议单元教学实施过程中,学生在老师指导下以小组为单位进行,制定学习计划和学习目标;2、鼓励学生在实践过程中记录自己的活动过程,学会反思以发现问题,再对学习计划进行不断补充与适当修改,获得制定计划的经验;3、教师要及时对问题进行解答、建议或进行技术示范;4、教师一定要观察学生学习过程并参与成果的展

示,及时给予恰当评价。

(三)整个课程活动实施时,首先须采取各种形式创设情境,引导学生走进水浒文化,去认识、感悟水浒文化的内涵;第二,对于相同教学内容善于从不同的美术种类考虑,注意始终贯穿“水浒文化”这个主线,以当地水浒文化图片与实物使学生感受到地方文化的灿烂,实现同一主题多线促进;第三,注意教学内容与家庭、社会相结合,使更多的人参与并共同欣赏、传承我们的水浒文化。

(四)遵循情境模式的设计原则,依照实际情境的改变对课程内容及结构进行解释和建构,目标评价不只局限于课程活动结果的达成度,要着眼于全面的考量,实行弹性评价。例如,水墨水浒人物教学过程中,开始采取的是电视剧《水浒传》视频人物和戏剧人物剧照为蓝本,虽有示范,但大多学生出现了畏难情绪。我们及时调整,去掉真人扮演的水浒人物形象视频与图片,直接使用夸张甚至变形的水墨名家水浒人物形象,强调特征表现,立即取得非常好的效果。学生基本能够表现出人物的基本特征,体现了艺术的自由,学生想象力和创造力得到充分发挥。在课程活动过程,恰当的判断,合理的评价是至关重要的。遇到以上情况,若一味从学生的美术基础考虑,那将走进死胡同。实践证明,通过使目标明晰化来引领实践问题,这在逻辑上是合理的,但实际上不可行。

五、结语

课程设计是人们根据一定的价值取向,按照一定的课程理念,以特定的方式组织安排课程的各种要素或各种成分,从而形成特殊课程结构的过程。课程设计的根本任务是要把课程目标和经过选择的内容或学习经验转化为具体的课程计划、课程标准和教学材料等。课程的结构要由学习者的需要和兴趣来决定,在课程实施中形成课程结构,把重点放在所学习问题的解决过程上。校本课程设计要紧密联系当地的特色文化艺术,美术课程设计则还要遵循学生性灵发挥的原则,重视美术实践难易度的合适性。

参考文献:

[1] 钱初熹. 美术教学理论与方法[M]. 北京:高等教育出版社,2005:27.
[2] 尹少淳. 文化视野下的民间与乡土美术课程建构[M]. 石家庄:河北美术出版社,2012:62.
[3] 《盐城》课题组. 盐城[M]. 北京:当代中国出版社,2010:107-108.
[4] 尹少淳. 美术及其教育[M]. 长沙:湖南美术出版社,1997:66.
[5] 常锐伦. 美术学科教育学[M]. 北京:首都师范大学出版社,2002:41.
[6] 张华. 课程与教学论[M]. 上海:上海教育出版社,2004:56-58.

Study on School – Based Art Curriculum Development and Design
——Taking the "Water Margin Culture"
School – based Art Curriculum as an Example

JIANG Jiansheng

(Art School, Yancheng Teachers University, Yancheng Jiangsu 224051, China)

Abstract: The process of school – based art curriculum’s development and design is the process in which art teachers explore and make use of local art and cultural resources, and, in turn, nourish from them. Taking the "Water Margin culture" school – based art curriculum as an example, a proper curriculum design model is discussed from its carrier, content, aim and implementation plan.

Keywords: art; school – based curriculum; development; design

(责任编辑:沈建新)