

2024-2025 学年初中美术九年级上册赣美版 (2024) 教学设计合集

目录

一、欣赏

1.1 第9课 艺术与科技的新结合

二、美术与环境

2.1 第2课 珍惜我们的家园

2.2 第3课 人物的千姿百态

三、设计与生活

3.1 第4课 实用美观的生活用品

3.2 第5课 插花艺术

四、红色记忆

4.1 第6课 方寸之地

五、传统的魅力

5.1 第7课 会动的画

六、主题策划

6.1 第8课 美丽的家园

欣赏第9课 艺术与科技的新结合

科目		授课时间节次	--年一月一日（星期一）第一节
指导教师		授课班级、授课课时	
授课题目 (包括教材 及章节名称)	欣赏第9课 艺术与科技的新结合		
教材分析			

	<p>初中美术九年级上册赣美版（2024）欣赏第9课《艺术与科技的新结合》，主要介绍了现代科技与艺术相结合的实例，让学生了解和感受艺术与科技的相互交融，培养学生的创新意识和实践能力。本节课内容与现实生活紧密相连，旨在激发学生对美术学科的兴趣，提高审美素养。通过欣赏和分析具体案例，使学生理解艺术与科技相结合的意义，能够运用所学知识进行创新实践。</p>
<p>核 心 素 养 目 标 分 析</p>	<p>本节课旨在培养学生的美术核心素养，包括图像识读、审美判断、创意实践、文化理解 and 美术表现。通过欣赏和分析艺术与科技相结合的案例，学生能够提高图像识读能力，培养审美判断意识，激发创意实践的潜能，加深对文化理解，并能够运用美术语言进行表达和表现。通过本节课的学习，学生将能够将艺术与科技相互融合，培养创新思维和解决问题的能力。</p>
<p>教学难点与重点</p>	<p>1. 教学重点</p> <ul style="list-style-type: none"> - 艺术与科技的结合形式：重点掌握现代科技在艺术创作中的应用，如数字艺术、虚拟现实等。 - 案例分析：分析具体的艺术与科技结合的案例，如 TeamLab 的多媒体艺术展览，理解其创作理念和技术实现。 - 创新实践能力：培养学生运用艺术与科技相结合的方式进行创作，如利用计算机软件设计图形或制作动画。 <p>2. 教学难点</p> <ul style="list-style-type: none"> - 技术理解与应用：对于非专业人士来说，理解高科技在艺术创作中的具体应用可能存在困难，如 3D 打印、AR/VR 技术等。 - 创意思维培养：如何引导学生突破传统艺术思维，培养结合科技的创新意识，以及在艺术创作中融入个人情感和技术特点。 -

	<p>审美评价标准：在科技不断进步的背景下，如何引导学生建立正确的审美观，评价艺术与科技结合作品的优劣。</p> <p>举例说明：在讲解 TeamLab 的艺术展览时，重点引导学生理解其利用投影、传感器等技术实现的互动艺术作品，以及如何通过科技手段提升艺术体验。在创作实践环节，难点在于指导学生如何将所学技术运用到自己的艺术创作中，如使用数位板进行数字绘画，或者利用软件制作简单的动画效果。</p>
<p>教学资源</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 软硬件资源： <ul style="list-style-type: none"> - 计算机和投影仪 - 数位板和绘图软件 - VR 头盔和 3D 打印机（如果有条件） 2. 课程平台： <ul style="list-style-type: none"> - 校内外美术教学平台 - 在线艺术与科技结合的案例库 3. 信息化资源： <ul style="list-style-type: none"> - TeamLab 官网及其展览视频 - 艺术与科技结合的艺术家访谈或讲座视频 - 相关学术论文和报道 4. 教学手段： <ul style="list-style-type: none"> - 小组讨论 - 案例分析 - 创作实践 - 学生展示和评价
<p>教学过程</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 导入（5 分钟） <ul style="list-style-type: none"> - 开场白：同学们，大家好！今天我们将学习欣赏第 9 课《艺术与科技的新结合》，这是一节非常有趣且富有创意的课。在现实生活中，你们有没有注意到艺术和科技的相互交融呢？让我们一起探索一下吧！ - 展示一些艺术与科技结合的实例，如 TeamLab 的多媒体艺术展览，激发学生的兴趣和好奇心。 2. 教材分析与讲解（15 分钟） <ul style="list-style-type: none"> - 通过对教材中提到的艺术与科技结合的案例进行分析，如数字艺术、虚拟现实等，让学生了解和感受艺术与科技的相互交融。 - 讲解艺术与科技结合的意义，强调其在现代社会中的重要性和影响力。 3. 案例欣赏与讨论（10 分钟） <ul style="list-style-type: none"> - 组织学生欣赏教材中提供的一些具体案例，如 TeamLab 的艺术展览视频。 - 引导学生进行小组讨论，分享对案例的感受和理解，鼓励学生提出自己的观点和想法。 4. 创新实践环节（10 分钟） <ul style="list-style-type: none"> - 引导学生运用所学的知识 and 创意，进行艺术与科技相结合的创作实践

	<ul style="list-style-type: none">◦- 提供一些创作工具和软件，如数位板和绘图软件，帮助学生将自己的想法变为现实。 <p>5. 学生展示与评价（5 分钟）</p> <p>-</p>
--	--

	<p>学生展示自己的创作成果，分享创作过程中的体验和思考。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 引导学生进行互相评价，鼓励积极反馈和建议，培养学生的审美判断和评价能力。 <p>6. 总结与反思（5 分钟）</p> <ul style="list-style-type: none"> - 教师进行总结，强调本节课的重点知识和技能，提醒学生在生活中关注艺术与科技的相互交融。 - 学生进行自我反思，总结自己在课堂中的学习成果和收获，思考如何将所学应用到实际生活中。 <p>7. 作业布置</p> <ul style="list-style-type: none"> - 布置相关的作业，如选择一个艺术与科技结合的案例进行深入研究，写一篇短文介绍其创作理念和实现方式。
拓展与延伸	<p>1. 提供了与本节课内容相关的拓展阅读材料，如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 《数字艺术史》：一本书介绍了数字艺术的发展历程和各种形式，帮助学生更深入地了解数字艺术与科技的结合。 - 《科技与艺术的碰撞》：一篇论文探讨了科技如何影响艺术创作和欣赏，引导学生思考科技对艺术的影响。 - 《虚拟现实与艺术》：一篇报道介绍了虚拟现实技术在艺术领域的应用，帮助学生了解这一新兴艺术形式。 <p>2. 鼓励学生进行课后自主学习和探究，如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> - 观看其他艺术与科技结合的展览或作品，如 TeamLab 的其他展览、互动艺术装置等。 - 研究相关艺术家和创作者的访谈和报道，了解他们的创作理念和实践经验。 - 探索自己感兴趣的艺术与科技结合的领域，如游戏设计、电影特效等，并尝试进行小型的创作实践。 - 加入相关的社区和论坛，与其他对艺术与科技感兴趣的同学和专家进行交流和讨论，分享自己的观点和作品。
板书设计	<p>①数字艺术：利用计算机技术创作的艺术作品，如数字绘画、动画等。</p> <p>②虚拟现实：通过虚拟现实技术创造的沉浸式的艺术体验，如 TeamLab 的多媒体艺术展览。</p> <p>③互动艺术：结合传感器、投影等技术，让观众参与互动的艺术作品。</p> <p>2. 艺术与科技结合的意义</p> <p>①创新实践：科技为艺术创作提供了新的工具和表现形式，激发创意实践的潜能。</p> <p>②审美提升：艺术与科技的结合丰富了艺术表现手法，提升了观众的审美体验。</p> <p>③文化理解：艺术与科技的相互交融有助于加深对文化现象和时代特征的理解。</p> <p>3.</p>

	<p>创作实践指导</p> <p>①选择主题：围绕艺术与科技结合的主题，确定个人创作的方向和内容。</p> <p>②技术运用：根据创作需求，选择合适的技术手段和工具，如绘图软件、数位板等。</p> <p>③创新表达：结合个人情感和技术特点，进行艺术创作，展现独特的艺术风格。</p> <p>板书设计示例：</p> <p>…</p> <p>艺术与科技的结合形式</p> <ol style="list-style-type: none">1. 数字艺术2. 虚拟现实3. 互动艺术 <p>艺术与科技结合的意义</p> <ol style="list-style-type: none">1. 创新实践2. 审美提升3. 文化理解 <p>创作实践指导</p> <ol style="list-style-type: none">1. 选择主题2. 技术运用3. 创新表达 <p>…</p> <p>板书设计要求简洁明了，突出重点，同时具有一定的艺术性和趣味性，以吸引学生的注意力并激发学习兴趣。</p>
教学反思	

今天的课堂氛围整体不错，学生们对于艺术与科技的结合表现出了浓厚的兴趣。在案例欣赏与讨论环节，我发现学生们对于 TeamLab 的艺术展览视频反响特别热烈，大家都积极参与讨论，分享自己的感受和理解。这让我感受到了学生们的热情和对新知识的渴望。

在创新实践环节，学生们利用数位板和绘图软件进行创作，虽然有些学生对于新技术的运用还显得有些生疏，但大家都积极尝试，并且在实践中逐渐掌握了相关技巧。这个环节不仅提高了学生们的动手能力，也培养了他们的创新思维和解决问题的能力。在学生展示与评价环节，每个学生都展示了自己的创作成果，并且互相进行了评价。我看到了学生们在评价他人作品时的认真和公正，也看到了他们在接受他人评价时的虚心和反思。这让我感到学生们在审美判断和评价能力上有所提升。

在今后的教学中，我会继续探索如何更好地将艺术与科技相结合的教学方法，以激发学生们的学习兴趣和创造力。同时，我也会更加关注学生的学习需求和兴趣点，尽量调整教学内容和方式，使之更加贴近学生的生活实际，更加具有趣味性和实用性。希望通过不断的努力和改进，能够更好地引导学生走进艺术的殿堂，体验艺术与科技相结合的美妙。

1. 课堂小结

- 我们今天学习了艺术与科技的新结合，了解了数字艺术、虚拟现实和互动艺术等现代艺术形式。

-

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。
。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/147064011022006162>