

# 以数字绘画为桥：成语故事在小学低龄段美术教学中的双核驱动模式研究

史亚晓

珠海市金湾区航空新城小学，广东 珠海 519090

DOI: 10.61369/ETR.2026080034

**摘要：** 本文旨在探讨一种以数字绘画为技术中介，深度融合成语故事文化内核与儿童创意表达的小学低龄段美术教学模式。该模式的核心在于“双核驱动”：一方面，通过成语故事的叙事赋能，为儿童提供富含美学养分与价值意蕴的创作母题；另一方面，借助数字绘画的技术赋能，降低技术门槛，释放儿童的艺术表现力与创造力。其实践路径遵循“三步走”教学法，即从“意象感知”到“数字创变”，最终实现“文化内化”。研究表明，这一模式能有效提升小学低龄段学生的艺术素养与创新能力，为传统文化在数字时代的创新性传承与儿童美育的现代化转型，提供了兼具理论价值与实践意义的可行方案。

**关键词：** 成语故事；数字绘画；小学低龄段美术；艺术素养；创新能力

## Bridging with Digital Painting: A Study on the Dual-Core Driven Model of Idiom Stories in Art Teaching for Lower Grades of Primary School

Shi Yaxiao

Hangcheng New Town Primary School, Jinwan District, Zhuhai City, Zhuhai, Guangdong 519090

**Abstract:** This paper aims to explore an art teaching model for lower grades of primary school that takes digital painting as a technical medium and deeply integrates the cultural core of idiom stories with children's creative expression. The core of this model lies in "dual-core driving": on the one hand, the narrative empowerment of idiom stories provides children with creative motifs rich in aesthetic nutrients and value implication; on the other hand, the technical empowerment of digital painting lowers the technical threshold and unleashes children's artistic expressiveness and creativity. Its practical path follows a three-step teaching method, namely from "imagistic perception" to "digital creation and transformation", and finally achieves "cultural internalization". Research shows that this model can effectively improve the artistic literacy and innovative ability of students in the lower grades of primary school, and provides a feasible scheme with both theoretical value and practical significance for the innovative inheritance of traditional culture in the digital age and the modern transformation of children's aesthetic education.

**Keywords:** idiom stories; digital painting; art teaching for lower primary grades; artistic literacy; innovative ability

### 引言

在当前基础教育课程改革与教育数字化战略行动协同推进的背景下，如何利用数字技术活化中华优秀传统文化资源，并使之有效融入儿童的美育过程，成为一个重要的时代命题。成语故事作为中华语言与智慧的结晶，承载着丰富的文化意象、人生哲理与审美范式，是极为宝贵的美术教育素材。然而，在传统教学中，成语故事多以语言讲授或静态插图呈现，其多维度的美育潜能尚未被充分发掘。与此同时，小学低龄段学生虽处于想象力勃发、形象思维活跃的黄金期，但受制于手部肌肉发育水平，在运用传统画笔、颜料进行精细表达时往往力不从心，这在一定程度上抑制了其创意表现的积极性与完成度。

数字绘画技术的普及与应用，为破解上述困境提供了新的契机。以平板电脑、触控笔及专业绘图软件为代表的数字绘画工具，以其操作直观、修改便捷、效果丰富、媒材虚拟化等特性，极大地降低了美术创作的技术性门槛。它使得儿童能够超越生理限制，更自由地专注于创意构思与视觉表达本身。因此，本研究提出构建“以数字绘画为桥”的教学模式，其核心理念在于：将成语故事深邃的叙事内涵与数字绘画自由的技术表现相结合，形成“文化内容”与“技术形式”的创造性共生。通过“叙事赋能”与“技术赋能”的双核驱动，引导儿童在沉浸式、游戏化的数字艺术创作中，完成对成语故事从感知理解到个性阐释，再到创新表达的完整历程，从而在提升其艺术素养与创新能力的同时，实现文化认同感的潜移默化。

## 一、核心理念：构建连接传统文化与儿童创意的数字桥梁

本模式核心理念，是打造一座双向通行的“数字桥梁”。桥的一端，是底蕴深厚、意蕴丰富的成语故事库，它作为文化源泉与意义基石，为美术创作提供了超越单纯形式练习的深层动力和内容纵深。桥的另一端，是天真烂漫、充满奇思妙想的儿童内心世界，他们渴望表达、乐于创造。数字绘画则构成了这座桥梁的核心结构。

这座“桥梁”的连接作用体现在三个层面：一是认知连接的层面。它将抽象的成语语义、复杂的情节关系，转化为可视、可操作、可交互的视觉元素与创作任务，符合低龄段儿童以具体形象思维为主的认知特点，降低了文化理解的难度。二是情感连接的层面。数字绘画的即时反馈与高表现力，能让儿童迅速获得创作成就感，从而更主动地投入对故事角色的情感代入与情境体验，增强文化学习的代入感与愉悦感。三是创造连接的层面。它打破了传统媒介的限制，鼓励儿童在尊重故事核心精神的基础上，运用数字工具进行大胆改编、跨界融合与个性表达，使传统文化不再是需要机械记忆的过往遗存，而是可以参与建构、注入当代童趣的活态资源。这一理念最终指向的目标，是培养既植根文化土壤、又具备数字时代创新能力的未来公民。

## 二、双核驱动：叙事赋能与技术赋能的协同机制

教学模式的动力来源于“成语叙事赋能”与“数字技术赋能”双核的协同驱动。二者并非简单叠加，而是深度融合，共同为儿童的美术创作与素养发展提供能量。

叙事赋能的核心在于，成语故事为美术教学提供了无可替代的“创作母题”与“美学养分”。首先，成语故事提供了结构完整、意象鲜明的“叙事框架”。如“刻舟求剑”包含“舟行、剑落、刻痕、寻剑”等系列动作与场景，天然构成了绘画的叙事线索与构图逻辑，引导儿童学习如何用一幅或一组画面讲述故事，避免了创作的主题空泛与结构松散。其次，它蕴含了多元的“美学风格与情感类型”。“精卫填海”的悲壮坚韧、“狐假虎威”的幽默讽刺、“荷塘月色”般的诗意静谧，为儿童接触和理解不同的审美情感提供了生动语境，拓展了其审美经验。再者，成语故事内嵌着积极的“价值观导向”。“孔融让梨”的谦让、“铁杵磨针”的坚持，这些价值并非通过说教，而是通过引人入胜的情节传递，儿童在构思如何表现这些故事时，实则已在潜移默化中进行着价值体认与判断。

技术赋能的核心在于，数字绘画工具极大地“降低了技术门槛”并“释放了表现力与创造力”。在操作层面，触控交互、无限撤销、图层管理、素材库等功能，有效克服了低龄儿童手部控制能力弱、畏惧修改、构图困难等技术痛点，使他们能将更多认知资源集中于创意思维。在表现层面，数字软件提供了远超传统画材的视觉效果可能性。儿童可以轻松尝试水墨晕染、油画厚涂、卡通勾线等不同风格；可以利用复制、变形、滤镜等功能快速实

现画面效果的试验与调整；甚至可以尝试简单的帧动画，让“画龙点睛”的龙真的“破壁而出”。在过程层面，数字绘画的“过程留痕”特性使得创作思维可视化，便于师生回顾、讨论与反思，从而促进了元认知能力与批判性思维的发展。技术赋能确保了儿童的想法能够不被笨拙的技法制约，得以最大程度地实现为可见、可感的视觉成果。

## 三、实践路径：“三步走”教学法的系统实施

为确保理念有效落地，我们设计了环环相扣的“三步走”教学法，形成一个从输入到内化再到创造性输出的完整学习闭环。

第一步：意象感知——听故事，想画面，提取关键视觉符号。

此阶段目标是完成从语言到意象的转化。教学并非简单讲述故事，而是采用多模态输入法。例如，在《盲人摸象》一课中，教师先声情并茂地讲述故事，辅以关键声音效果；随后展示大象不同部位的高清特写图片，引导学生观察纹理、形状；甚至可以引入简单的道具让学生触摸体验。紧接着，核心环节是组织讨论与思维发散：“摸到像扇子的耳朵，你脑海中是什么形状和线条？”“摸到粗壮的腿，可以用什么色彩和笔触来表现它的结实？”通过讨论，引导学生从故事中提炼出关键的视觉符号，如“柱子”、“绳子”、“扇子”、“墙壁”，并鼓励他们用简单的草图或关键词在数字笔记中记录下来。这一过程实质上是将语言信息进行视觉解码和个性化储存，为创作积累“意象素材库”。

第二步：数字创变——用涂鸦、拼贴、动画等功能进行个性创作。

这是创意得以自由驰骋的核心阶段。学生基于前期积累的意象，运用数字绘画软件进行自由创作。教学鼓励探索软件的各种功能：用“涂鸦”笔刷快速勾勒想法，用“拼贴”功能组合现成素材或自己的照片进行二次创作，用“图层”功能分别管理背景、角色和细节，用“调色板”和“滤镜”试验不同的氛围效果。对于学有余力的学生，可以引导他们尝试制作简单的“动画”，让“龟兔赛跑”动起来，或让“画蛇添足”的荒诞感在一帧帧变化中呈现。在此过程中，教师角色从教授者转变为资源提供者、技术顾问和鼓励者，重点在于维护一个安全、开放的创作环境，鼓励与众不同的构思。例如，有的学生可能将“守株待兔”的背景设定为未来农场，农夫用机器人看守；有的则可能用抽象的色彩和形状来表达“对牛弹琴”中牛的无动于衷。数字工具在此保障了任何奇思妙想都有被实现的技术可能。

第三步：文化内化——通过“画说成语”，实现从理解到表达的升华。

创作完成并非终点，而是深度内化的起点。“画说成语”环节要求学生围绕自己的数字作品，进行口头或书面的阐释。他们需要向同伴和老师介绍：“我画的是什么故事场景？我为什么选择这样构图？我用了什么特别的颜色或效果来表达故事的情绪？通过这次创作，我对这个成语有了什么新的理解？”这一“阐释”过程，强迫学生对自己的艺术选择进行反思和合理化，是将感性

创作提升至理性认知的关键步骤，实现了从“动手画”到“动脑思”的升华。进一步，可以组织班级“数字成语画展”，让学生为自己的作品撰写导览词，或分组策划不同主题的线上展览。这使学习从个人创作走向社会性、分享式的文化实践，最终让成语所承载的文化精神，真正融入学生的认知结构与表达体系。

#### 四、教学成效与反思

在实践应用中，这一模式展现出多方面的积极成效。在艺术素养方面，学生的画面组织能力、色彩运用能力和形式创新意识显著增强。他们开始有意识地运用构图来叙事，利用数字特效来强化主题，作品完成度与表现力远超同龄常规水平。在创新能力方面，学生不再满足于复现故事，而是热衷于进行改编、续写或跨界融合，表现出强烈的原创欲望和问题解决能力。在文化理解方面，学生对成语的掌握不再停留在字面解释，而是能结合画面阐述其深层寓意，并能联系现实生活进行类比，文化认同感显著提升。

然而，实践也带来一些需要警惕和反思的问题。一是要避免“技术炫技”掩盖“文化内核”。教学中需时刻引导学生思考数字效果为何服务，防止作品沦为空洞的技术展示。二是需关注数字鸿沟与健康用眼问题，确保教育公平与学生身心健康。三是评价

体系需要创新，应建立融合“文化理解深度、艺术表现力、技术应用适切性、创意独特性”等多维度的评价标准，而非仅仅看重画面效果。

#### 五、结论与展望

综上所述，“以数字绘画为桥，连接成语故事与儿童创意”的教学模式，通过双核驱动与三步路径，成功地在小学低龄段美术课堂中，搭建了一个文化传承与创新素养培育相融合的有效平台。它证明了数字技术并非传统文化的消解力量，而是可以成为其焕发新生的催化剂；儿童的美术学习也完全可以在深厚的文化土壤中，绽放出充满时代气息的创造性花朵。

展望未来，这一模式具有可扩展的广阔空间。其一，可向其他传统文化题材迁移，如神话、诗词、二十四节气等，形成系列化的数字艺术课程。其二，可与增强现实（AR）、人工智能生成内容等前沿技术结合，创造更具沉浸感和交互性的学习体验。其三，可推动跨学科融合，与语文、德育、信息技术等课程联动，开展更大型的基于项目的学习。最终，我们期望通过这样的教育创新，培养出既深深扎根本土文化根系，又能够自由运用数字技术进行创造性表达的新一代，为他们在未来全球化的数字社会中奠定坚实的人文底蕴与创新自信。

#### 参考文献

- [1] 尹少淳. 核心素养导向的美术教育 [M]. 北京: 高等教育出版社, 2018.
- [2] 朱良志. 中国美学十五讲 [M]. 北京大学出版社: 202501: 431.
- [3] (美) 道格拉斯·费希尔. 数字时代的儿童创造力培养 [M]. 周加仙, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2020.
- [4] 王大根. 传统文化融入小学美术教学的路径探索 [J]. 中国美术教育, 2021(3): 45-49.
- [5] 李静. 数字绘画在低龄儿童美术教育中的应用价值与实践策略 [J]. 电化教育研究, 2022(7): 102-107.
- [6] 张艳. 叙事性教学在小学低龄段美术课堂的应用——以成语故事为载体 [J]. 美术大观, 2020(12): 164-165.
- [7] 陈洁. 核心素养下小学美术“文化+技术”双核教学模式构建 [J]. 教育理论与实践, 2023(12): 56-58.
- [8] 刘敏. 数字绘画辅助小学低龄段传统文化美术教学的实践研究 [D]. 上海: 华东师范大学, 2021.
- [9] 孙悦. 成语故事在小学美术教学中的美育价值挖掘与应用研究 [D]. 南京: 南京师范大学, 2020.
- [10] 教育部. 义务教育美术课程标准 (2022年版) [S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.