

2017下半年教师资格证考试《美术学科知识与教学能力》(初级中学)真题及答案

分类：教师资格/初中

一、单项选择题(本大题共26小题。每小题2分，共52分)

1 “经营位置”在美术作品中指的是()。

- A、章法
- B、笔法
- C、意境
- D、意义

2 如图1，该作品是()。



图 1

- A、战国《人物御龙帛画》
- B、西汉《马王堆一号汉墓帛画》
- C、西汉《迎宾拜谒墓室壁画》
- D、东汉《河北望都一号墓壁画》

3 如图2，该碑刻中的字体是哪位书法家创造的?()



图 2

- A、柳公权
- B、欧阳询
- C、虞世南
- D、颜真卿

4 下列选项中属于苏州园林的是()。

- A、个园
- B、豫园
- C、网师园
- D、圆明园

5 下列选项中，倡导“南北宗论”的中国画家是()。

- A、董其昌
- B、张彦远
- C、石涛
- D、谢赫

6

如图3, 该作品所属的风格是()。

公众号：面包资料屋



图 3

- A、新古典主义
- B、浪漫主义
- C、现实主义
- D、后印象主义

7 下列选项中, 属于英国工艺美术运动的先驱的是()。

- A、透纳
- B、约翰·康斯泰布尔
- C、米莱斯
- D、威廉·莫里斯

8 如图4, 该建筑是()。



图 4

- A、泰姬陵
- B、巴黎圣母院
- C、凡尔赛宫
- D、克里姆林宫

9 如图5, 该作品的作者是()。



图 5

- A、康定斯基
- B、马蒂斯
- C、夏加尔
- D、米罗

10 立方体的成角透视有几个灭点?()

- A、1个
- B、2个
- C、3个
- D、4个

11

如图6，图中箭头所指的骨骼是()。

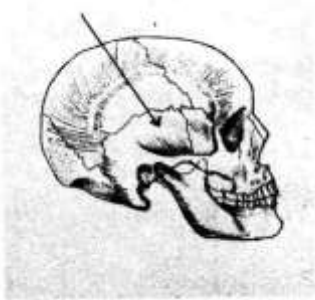


图 6

- A、额骨
- B、顶骨
- C、颞骨
- D、枕骨

12 如图7，该作品运用的皴法是()。



图 7

- 斧劈皴
- 折带皴
- 披麻皴
- 米点皴

- 13 根据《义务教育美术课程标准(2011版)》，下列选项中，属于美术课程基本理念的是 ()
- A、面向有深造意愿的学生
 - B、面向喜欢美术的学生
 - C、面向有美术专长的学生
 - D、面向全体学生
- 14 依据《义务教育美术课程标准(2011版)》，对美术语言的基本构成理解正确的是 ()
- A、题材与主题
 - B、造型元素和形式原理
 - C、风格和流派
 - D、造型原理和构图方法
- 15 依据《义务教育美术课程标准(2011年版)》，“造型·表现”学习领域的教学不提倡的做法是()。
- A、既关注学习结果，又关注学习过程
 - B、以向学生传授美术技能为目的
 - C、鼓励学生寻找与尝试不同的材料
 - D、重视学生在活动中参与和探究的过程
- 16 如图8，高老师在讲解三星堆的青铜人面具时，学生对面具的柱状眼睛造型感到很好奇，教师便组织学生对其原因进行研讨，该教学方法是()。



图 8

- A、探究法
- B、示范法
- B、练习指导法
- C、讲授法
- 17 魏老师在上《泥塑》课时，设计的教学环节为“激发兴趣——文化引申——方法学习——作品展示”，这指的是()。
- A、教学理念
- B、教学难点
- C、教学内容
- D、教学程序
- 18 肖老师以《古建筑保护》为题，设计了“现场考察、搜集资料、整理展示”三节课并实施教学，这种课程设计形式是()。
- A、校本课程式
- B、主题单元式
- C、活动合作式
- D、问题解决式
- 19 在《陶罐制作》一课教学中，教学难点设计较为恰当的是()。
- A、了解陶艺的制作方法
- B、感受陶艺的魅力
- C、学习陶艺的基本工艺
- D、掌握拉坯成型的技能
- 20 对《中国山水画技法》一课教学目标表述较为合适的是()。
- A、学会画中国山水画。熟练掌握中国山水画的表現技法
- B、欣赏中国画艺术，了解中国画的人文精神与审美观念
- C、了解中国山水画艺术精神，体验中国山水画用笔用墨的方法
- D、提高对中国传统绘画艺术的认识。传承中华艺术，弘扬民族精神
- 21 在《楷书练习》一课教学中，教学重点的设计较为恰当的是()。
- A、了解文房四宝的功能
- B、了解楷书的风格特征
- C、掌握多种楷书的书写风格
- D、掌握楷书的结体与用笔
- 22 在“欣赏·评述”学习领域，下列选项不合适的做法是()。
- A、对教学中所有作品都予以讲解
- B、对作品讲解同时关注鉴赏方法
- C、选择教科书中部分作品进行深度讲解
- D、适当增加教材以外的优秀作品进行讲解
- 23 在欣赏课上，张老师引导学生欣赏了修拉的《大碗岛星期天的下午》后，鼓励学生体验色彩画法。对此，合适的评价是()。
- A、欣赏与体验相结合，增强了对作品的理解
- B、欣赏与创作相结合，提升了绘画创作的技能
- C、欣赏课主要是思维活动，不需要动手
- D、欣赏课不应当进行创作，混淆了课程

24 针对《古镇考察》一课，以下教学方法不恰当的是()。

- A、让学生通过互联网、图书馆来搜集资料
- B、让学生临摹教科书上的古镇建筑图
- C、组织学生走访当地的老人、专家和学者
- D、组织学生实地参考与考察

25 下列选项中，不属于教学评价目的的是()。

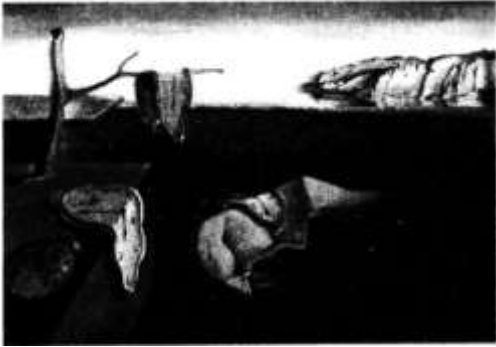
- A、完善教学管理
- B、促进学生学习
- C、改进教学方法
- D、提高教师地位

26 下列选项中，学生的美术学习档案袋中不包括的是()。

- A、美术教科书
- B、设计方案
- C、创作过程记录
- D、构想草图

二、简答题(本大题共4小题，每小题7分。共28分)

27 以下图作品为例。简述达利绘画艺术的特点。



28 依据《义务教育美术课程标准(2011年版)》初中“设计·应用”学习领域学习活动建议，针对《书籍装帧》一课，列举三项学习活动的建议。

29 举例说明三种引导学生进行自主学习的方法。

30 以初中“综合·探索”领域课程《中秋节美术主题活动》为例，列举三个教学评价的建议。

三、案例分析题(本大题共2小题，每小题20分，共40分)

31 秦老师在执教《民间美术的色彩》时，针对教学目标，精心为学生准备了丰富的实物与图片。他先以“民间工艺品模型”活动导入课题，通过“民间美术色彩给人怎样的感觉?”“为什么民间美术会形成这样的色彩特征?”“民间美术的色彩效果是如何创造出来的?”等一系列设问，让学生感知民间美术作品的色彩特征。接着，教师以民间玩具布老虎为例，让学生进一步领会民间美术的造型思维特点。
问题：从优点、问题、建议三方面对该课的教学进行分析与评价。

32 在《远古的呼唤——面具》一课中，胡老师在示范了面具的制作方法后，让学生根据文学剧本自由选择角色制作面具。学生做完面具之后，胡老师邀请几位面具做得好的学生上台展示，说明自己作品的创意并简单表演。老师与台上学生一起喝彩，尽情释放激情；享受创作的乐趣。
结课时，胡老师向其他学生说：“他们做得太棒了!可你们为什么这么不用心呢?”
问题：请从问题与建议两方面对胡老师的教学评价行为进行分析。

(本大题1小题，30分)

33 请按所提供的教材设计1课时的教学简案(也可以是单元中的一课)。要求：

- (1)做到文本格式规范，具备基本要素。
- (2)恰当设定本课的教学目标、教学重点和难点。
- (3)合理地设计学习活动和作业要求。
- (4)设计三个课堂提问。

第2课 动漫形象设计

导学：创造出极具特色的形象是动漫作品成功的关键。动漫形象可以是人，也可以是动物、植物，或者任何能带来故事的非生命体，这些形象一般被称“角色”，是借用影视戏剧的名词，角色的设计一般围绕外貌、性格、动物和服饰进行。



▲捷克艺术家兹德涅克·米勒设计的动漫角色——小老鼠



▲日本青山刚昌设计的《名偵探柯南》中的角色



角色造型设计的类型

1. 漫画风格：其角色造型设计主要是借鉴漫画表现的特征，以变形、夸张等处理手法，使角色的比例关系、形态、动态、表情以概括、简洁、单纯的形象呈现。

2. 写实风格：在进行角色造型设计时，力求尊重自然物象或接近自然物象的创作手法。但是写实不等于对自然物象的简单模仿，而是在真实的基础上，充分发挥想象力和创造力，进行必要的概括和提炼，并作一些适度的处理和加工。

3. 其他绘画类风格：是采用多种绘画形式的表现特点进行的角色造型设计。借助绘画表现形式的多样性，这类角色会呈现出千姿百态的绘画风格类型，更具艺术性。

对角色的分析一般围绕外貌、性格、动态和服饰进行。但大都以人物的基本结构、运动状态和运动规律为基点设计角色的动作。

动漫角色的表现特点

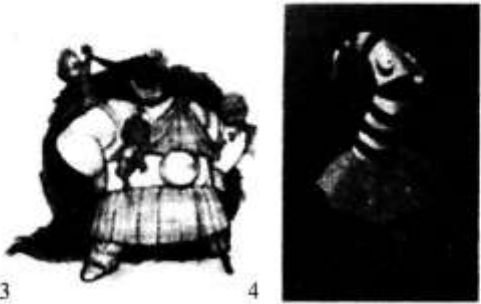
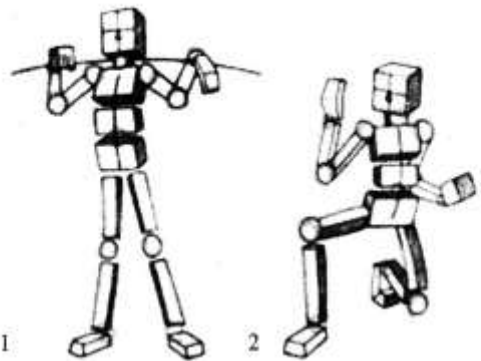
1. 夸张——就是做“加减法”。把我们需要的使劲加大、加长、加宽，把不需要的尽可能简化。动画角色形象的夸张是基于生活中的人物、动物等原型，设计者通过丰富的想象和归纳概括的造型，放大典型特征和个性。

2. 拟人——不管我们设计的角色是动物还是植物、怪物，都进行人格化，要尽可能通过线条、色彩创造拟人化的艺术形象，根据它们形象的原本形态与人类的外部特征有机结合，强化其人性化的外形、表情、心理和行为。

▲于平、任凭为绘本《牛郎织女》设计的剪纸风格角色



- ▲ 动漫角色的表情设计(以人物表情为例)
1. 笑——嘴角上翘或张大嘴,眼睛变细、变弯,画调皮的笑时,眉毛上下错动一定距离,并且让两只眼睛有些差异,也可以将舌头画出来。
 2. 哭——眉毛、眼角往下倾斜,张大嘴或嘴角向下,脸上挂泪或爆发出来。
 3. 怒——眉毛上挑,嘴角下扣,眉毛紧锁。
 4. 惊——张大嘴,瞪大眼,眉毛往上飞起。



活动

尝试与感受:

尝试设计一个动漫角色,为设计的角色想象一个故事环境,感受动漫角色在动漫作品中的重要性。



- ▲ 动漫造型的绘制步骤(以人像为例)
1. 画草图——注意透视变化,靠前的眼大,靠后的眼小。
 2. 勾线稿——将头发分组画,减少细节。
 3. 铺底色——注重大色块、大明暗。高光处可预先留白,也可以最后用白色颜料描画。
 4. 完善——从暗部深入,加强体积感,色要透明。脸上用红色增强肌肤感。

- ▲ 动漫角色的动态设计(以人物动态为例)
1. 角色动态产生的关键是把握“关节点”,也就是图例中粉色圆圈处。
 2. “关节点”可以让它所连接的两边产生曲折或适当的旋转变化。但是曲折变化在正常情况下只能向一边变化(如膝关节只能保证腿往后侧弯曲)。
 3. 角色动态可以随着角色的特点进行夸张,如旋转的头、可拆卸的四肢等。
 4. 根据动漫角色的造型特点,也可以自己设计“关节点”。