

2023年美术设计衣服教案(优质6篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

美术设计衣服教案篇一

剪纸课让学生逐渐的接触剪纸创作,其实对这个年龄段的孩子来说还是有一定的难度,为了让学生克服畏惧心理,在教学剪纸时,我选择学生比较感兴趣也比较熟悉的动物主题,课堂上引导学生分析动物的特征,讨论剪纸的制作方法,激发学生对民族艺术的认同感;然后让学生探究性地学习画、剪动物作品,让学生通过实践来加强感性认识,积累成功和失败的经验;教师再进行示范剪,学生跟剪,归纳学生在实践中的成功和问题,提升学生将感性的上升为理性的;学生经过再次的实践,就明白了剪法,积累和总结了剪的经验,虽然经验可能还太少,但是,已经对学生的剪纸大有帮助。同时学生提高了美术技能技巧,动手能力。在拓展活动中,欣赏大量剪纸作品,深化学生的爱国之情,又感悟民间艺术的特殊魅力。

从课堂教学效果来看,大部分的学生都能跟上课堂,也达到了预期的效果,但总的来说,还存在一些不足和需要改进的地方。

- 1、还有及少部分学生对剪纸的方法还不太清楚。
- 2、学生在画稿的时候掌握不了总体的结构,画得不够协调。也说明了学生的美术基础有待进一步提高。
- 3、有部分学生工具准备不好,也就很难达到同步进步的理想效果。
- 4、在老师的示范教学之后,当要求学生发挥自己的想象,改

变部分图案的`造型时，难通过画面来表达自己的想法，即画不出自己想要画的图稿。

1、在课堂教学的同时，多给学生介绍剪纸图案的画法提高画图稿的水平。

2、进一步提高学生的想象能力，灵活改变剪纸图案中的部分造型。

3、加强教师的示范。

我们上美术校本课的目的就是让学生通过各种艺术形式唤醒学生对于生活的感受和热爱，引导他们用基础的艺术形式去表现他们内心的情感，陶冶情操，提高审美能力。在以后的教学过程中，我还将会继续不断提高自身的美术素质，不断的改进自己的教学方法，认真上好每堂美术课。让学生在课堂上能够掌握一定的绘画基础知识以及一些基本的技能技法。注意培养学生具有一定观察能力、思维能力、构图能力，努力为学生营造一个轻松愉快，有趣味的学习环境和学习氛围，使学生感到学习没有负担，而是一种享受，一种娱乐。

美术设计衣服教案篇二

在我从教的一年时间里，最经常听到的赞声就是：“作为一名美术老师真好！上课不用从头讲到尾，轻松又愉快，轻松的收获教学成果，还可以得到全校学生的’爱戴??”我笑一笑，心想要是真能让每一节美术课轻松愉快又有良好的效果，这个美术老师的造诣可不一般了。美术课要上好，还真不是那么容易，课前的精心准备，课堂的情景创设、环节安排、个性辅导、多样评价以及课后的反思等等一样都不可少，都需要美术老师下工夫来思考、推敲。

在我任教的一年里，学习了很多美术教学成功案例，观摩过许多优秀美术老师精彩授课，同时我也在思考：什么样的美

术课称得上好？怎样上好美术课呢？在思考的同时，我把自己总结的教学理念搬到课堂里，在一次次实践的检验中寻找答案。

在素质教育的大背景下，义务教育阶段的美术教育由原来过于强调学科本位转为以学生的发展为核心。目前，“为画而学”的教育观已经越来越受到美术教育者的非议。因为我们的教育对象中绝大多数人，目前不可能将主要精力放在美术学习上，将来也不一定以美术专业作为自己的终生职业。所以，我们对学生实施的不是专业美术教育，我们寻找的途径，必须是从教育的角度来认识美术课程。现代儿童教育基质中，无不体现着“寓教于乐，寓教于玩”的基本特点。经过新课标的美术教育教学实践，觉得美术教材的内容广博，课程具有综合性、多样性的特点，美术教育教学侧重的是与学生的生活经验相联系，开发学生的创造性和能动性，特别是低年级强调游戏性、体验性的活动。

然而，儿童的美术教学中，并不是以通常意义上的“轻松游戏、浅尝辄止”，它的“游戏”内容更为丰富，规划更为宽松，过程更为复杂，结局更多变化。它要求学生真正做到一个亲身体验的参与者，眼、脑、手并用，充分运用各种知识，充分展示各种能力，充分挖掘各种潜能。而我们教师就是这项“游戏”活动的组织者、指导者。应该精心组织，合理安排，循循善诱，耐心引导，以充分启迪学生的心智，发散学生的思维。在低年级美术教学中引入游戏性的教学方式，能让学生真正进行最自主的美术活动。著名儿童美术教育家杨景芝教授说过：“孩子们具有丰富的创造力，每个孩子都具有丰富的创造力，每个孩子都各具特点，只要我们正确地加以引导，孩子们的潜能意识都能得到很好的发挥。”而美术教学是最具有创造性的活动，最能够体现素质教育的要求。在多种方法中，游戏性教学是其中的一条重要途径，也是减轻负担、事半功倍的好方法。

我觉得运用游戏性美术教育教学活动需要注意的地方是：教

师设计的游戏内容和形式要紧密配合，课堂上组织好游戏的各个环节，特别是强抓课堂常规，不能让混乱的课堂纪律，影响了教学效果；教师要提前做好游戏中所用的教具和实物；教师在游戏中的语言要突出重点；运用儿童语言把讲、听、看、玩有机地结合起来，使学生在玩中获得知识和美感。

总之，以游戏导入课堂教学，使严肃、乏味的课堂变得生动活泼，给学生的学习带来无穷的乐趣。他们在游戏中玩、在游戏中乐、在游戏中学、在游戏中成长、在游戏中培养心智。同时在游戏性教学方式中，尊重了学生的愿望、乐趣、情感、选择等“学”的权利，学习热情将会有增无减，教师也实现了教的义务。我想小学的美术教学是一门研究性的学科，有待我们美术教育者不断的探索与追求，将美术课程真正成为其他学科心目中的轻松、愉悦的学科。

美术设计衣服教案篇三

试题内容分析：本次期末考试知识覆盖广，内容丰富、形式多样，题量适中；从试题难易程度上来看，试题注重基础知识的掌握在次基础上不乏适当的拓展。能够考察学生的综合能力和灵活运用能力。试卷涵盖了一年级下册中所学的绝大部分知识，用不同的题型检查了学生对认识图形、100以内数的数的加减、认识人民币、统计、找规律等知识的掌握情况，题型适合一年级学生的年龄特点，从学生熟悉的现实情况和知识经验出发，选取源于孩子身边的事和物，让学生体会学习数学的价值。

从学生答题情况来看，对知识掌握的比较，掌握稍差一些的还是解决问题，出错的主要原因还是粗心，没弄清要求或不认真看题。

这学期工作中存在的不足是1、一部分学生对学习的目的不够明确，学习态度不够端正。上课听讲不认真，家庭作业经常完不成。2、有些家长对孩子的学习不够重视，主要表现在：

学生家庭的不配合，造成学习差。3、由于课时少，学生练习的不够精、不够深，学生的自学意识薄弱，个别学生小动作多。

为此在今后的工作中我要抓好以下几点：1、特别注重学习习惯的培养，以激发学生学习的兴趣，提高他们的学习成绩，自己还要不断学习，不断提高自身业务素质。2、及时辅导落后生，抓住他们的闪光点，鼓励其进步。3、充分利用直观教学，把难点分到各个层次中。

过去常说，要给学生一杯水，教师必须有一桶水，但现在在创新与改革不断变换的新时代，看来已经不够了。教师更重要的考虑是应该教会学生如何寻找水源，解决用水问题。因此，在以后的教学工作中还要不断总结经验，力求提高自己的教学水平，还要多下功夫加强对个别差生的辅导，相信一切问题都会迎刃而解，我也相信有耕耘总会有收获。

数学教学要紧密切联系学生的生活环境，使学生通过观察、操作、归纳等活动，掌握基本的数学知识和技能，发展他们的能力，激发对数学学习的兴趣，以及学好数学的愿望。将学生的现实生活与数学课程紧密结合，让学生体验学习数学的乐趣，激发孩子们学习数学的兴趣，使数学活动过程真正实现师生之间、学生之间信息接受与反馈、交往互动与共同发展的过程。本课的教学重点是区分几个和第几个，在生活中运用几和第几的知识。教学难点准确描述物体所处的位置，课堂上的活动都是为教学目标服务的，通过本课的活动学生基本能将新授知识和生活链接起来。

通过这节课我觉得要继续发扬的是：1、根据教材情境图，结合学生的实际生活以及生活经验进行教学，安排师生互动拍手、排队游戏，使学生在轻松愉快的气氛中学到知识，激发学生的学习兴趣。2、重视面对每个学生的学习过程，不放弃每个孩子的受教育机会，不忽视学生的心理感受，学生发言的面较广，让每个学生都感到自己是被重视的。3.我在教学

中对教材的练习层次进行了调整，在整节课上知识的进展有序又有度，排队学生不陌生，游戏充满趣味，虽然不断加大难度，但学生的注意力一直被吸引，没有疲倦感，同时我一直认为课堂上的一切没有预演比预演的效果更好，也能真正验证教师的组织能力和驾驭教材的能力。

课堂教学是艺术，而且是一门遗憾的艺术，每次上完课都会有些遗憾，所以实际与预设是有距离的，真正的完美只有在教学之后的重设计和反思，教学之后适当的调整设计，相信对以后的'教学能提供借鉴作用。

《认识几和第几》这节课是区分“几”和“第几”的不同含义20xx最新一年级美术教学反思文章20xx最新一年级美术教学反思“几”指的是一共是多少，“第几”指的是事物的顺序，是其中的某一个。孩子们判断一共有几个并不难，而指出第几个必须考虑应从哪个方位数起，要难得多，对于刚入学的一年级学生，年龄偏小，方位感尤其是分左右还较差，对“几个”和“第几个”区别起来还有一定的困难。

教材的主题图是排队买票的情境呈现，出示主题图后问孩子们猜他们在干什么？从中穿插进行礼貌教育，之后问有几人在排队？戴帽子的小男孩排在第几？小女孩排在第几？这些问题都难不倒学生，他们都能一下子说出答案。但当我问：这里的第2指的是几个人？第5指的是几个人？学生们似乎不太清楚这个问题到底如何回答，我又问：这里的第二是2个人吗？第五是5个人吗？这样的问题学生就会回答了，由此引出：第2和第5指的是一个人！之后让学生看图再说说。“想想做做”第1题涂灯笼，从左边起，涂4个和涂第4个，先让学生明白每道题是涂几个，再让他们涂色。

但课上没及时反馈学生的作业，应该多展示几个学生的作业，让学生通过比较发现自己的不足。做完后还要问：如果从右边涂起呢？让学生说一说，指一指。“想想做做”第2题，左边一幅图是问小男孩的家在第几层？很多学生回答第5层，他

们都是数阳台的层数，一数发现小男孩住在第5个阳台上，所以就说是第5层。我就联系生活实际问他们：我们现在的教室是第几层啊？（一年级在2楼）他们会说：第2层。

接着再让他们看书上的图问：我们要怎么数楼的层数呢？这时就有学生明白了数层数应该看门从下往上数！随后再请孩子们想想自己家住的房子一共有几层，你家住在第几层？右边这幅猴子捞月图，答案是有两种，根据从不同的方向数，结果是不一样的，学生的回答有的说第2有的说第4，都对，只是要引导学生完整地说话花了一点时间。但在课堂教学中我注重讲解，而实际操作的相对少了一些，讲课速度偏快些，我觉得应该通过摆图形让孩子们动手操作，比如拿出左边的几个或拿出右边第几个，多操作多练习来理解所学的知识。况且几和第几是教学的难点，因为这里还涉及到一个从哪边数的问题，学生对区分左右还有一定的困难，而且几和第几也会混淆。比如从右边起涂第4个灯笼，学生可能还是从左边数的圈了第四个这样的错误。当然这也和学生目前认字少，不懂题目意思以及所接触题目量少有关系。相信经过一段时间的巩固练习之后，这方面的情况会有好转。

1、具体的情境图中，让学生学会区分基数和序数的，理解几个和第几的不同，并通过生活实例使学生充分感知无论第几都只有一个，它表示事物的次序，而几个则表示事物的多少。

2、初步培养学生的观察、比较、推理、判断的能力，以及提出问题、解决问题的能力，发散学生的思维，培养创新意识。

3、使学生感知与同伴合作学习和乐趣，在活动中培养学生用数学的意识。

理解序数含义，会区分基数与序数，明确数的方向决[20xx年度《你必须把这条鱼放掉》教学反思）定的次序。

教具准备：实物投影仪

1、师生交流

今天，老师要带大家去一个你们非常熟悉的地方，想知道是哪里吗？

2、出示实物投影的书中第18页的图画。

1、初步感知

师：（1）请大家猜一猜谁最先上车？你是怎么知道的？

（2）那小朋友排在第几？排在他前面的阿姨呢？后面的两位叔叔呢？

（3）你是怎么知道阿姨排在第2的？

（4）请你说一说：两位叔叔排在第4和第5的理由。

（5）教育学生在公共场合应该自觉排队，遵守公共秩序。

2、初步感知基数与序数

（1）请大家数一数一共有多少人在排队买标？有谁能指一指排在第5地是谁？

（2）动画展示：穿红衣服的阿姨已经走了，后面的人次上前。

问：有几个人在排队？这时谁排4？小朋友排第几？解放军叔叔呢？

3、进一步体会基数、序数的含义

（1）请几位同学上讲台

（2）分小组做排队游戏

1、投影出示：5只小鸟

把左边的4只小鸟圈起来，给从左数的第4只小鸟涂上颜色。

2、举一些日常生活中关于“第几”的例子

先4人小组互相说，然后向全班汇报。〔

四：作业：

书第20页“做一做”的第1题

看图片可以说一说：照片上共有几个人？从右数，爷爷排第几？奶奶和爸爸排第几等？

美术设计衣服教案篇四

《夜色》是一首儿歌。用第一人称写“我”从前胆子很小，很怕黑，后来爸爸晚上带我出去散步，“我”发现夜晚也像白天一样美好，“我”不再怕黑了。课文分两节，第一节讲“我”胆子很小，很怕黑。第二节讲爸爸晚上带“我”出去散步，“我”才发现夜晚原来也像白天一样美好。

我在教学本课时，我以复习生字入手，采用自由读、指名读、开火车读等多种形式，为学生扫清字词障碍。

在理解课文时，先让孩子们自读第一小节，并抓住重点句子让学生体会感悟自己对夜晚的感受，同时指导学生带着自己的感受读课文，读出害怕的语气。然后，我让学生们读第二小节，引导学生在自由读，指名读等形式的读来感悟理解课文内容，看看课文中的我有什么变化，理解“爸爸晚上偏要拉我去散步”，于是在爸爸的帮助下，我战胜了对黑的恐惧，发现了夜晚也很美丽。“从此，再黑再黑的夜晚，我也能看见小鸟怎样在月光下睡觉……”是一幅多么宁静的图画呀！

小鸟在洁白柔和的月光下静静地睡着，好像还做了个美梦呢！多么美丽的世界啊！同时指导学生抓住这些主要句子通过读来体会夜晚的美，并通过引导让学生说说自己看到的夜景，使学生感受到了夜晚的美丽。基本落实了本节课的教学目标。

但是由于备课不够充分，也存在着一些不足之处：

1. 教学过程中时间掌握不够充分，导致最后指导学生书写时间比较仓促，对孩子的书写评价不够到位。
2. 在指导朗读时，没能做到示范朗读，对孩子的. 朗读指导还需要加强。
3. 各环节的过渡语还不够自然。
4. 对粉笔字的书写不够美观，今后多练习。

在今后的教学中，我还要不断完善自己的教学能力，提高驾驭课堂的应变能力，使自己的教学水平再上一个新的台阶。

美术设计衣服教案篇五

节奏是构成美术作品形式美的重要因素，在生活中的应用也很广泛。通过学习美术的节奏，让学生观察、体验美术节奏的特殊美感，并尝试通过绘画、剪贴的形式表现简单的二方连续纹样和四方连续纹样，培养学生设计和感受美的能力。教学中，我通过玩音乐节奏游戏、变美术节奏图案，激发学生的好奇心，培养学生的学习兴趣。学生通过观察图片、作品，结合“知识窗”和教师的讲解，从而理解美术节奏的概念，了解各种不同的变化形式。学生在欣赏各类美术作品的过程中，进一步体验到美术节奏的美。所以在进行剪贴、绘画创作时，学生都能较好的表现出自己喜爱的纹样内容和排列组合规律，创作出丰富的二方连续纹样和四方连续纹样作品。但是对美术节奏在生活中的应用上，学生还缺少细心的

观察和发现，教师也没有及时的展示和引导，使所学内容没能与生活很好的结合起来，是一个小缺憾。艺术没有唯一的答案”。是的，每个学生在创作中呈现出来的作品，都体现出他个人对事物的理解，呈现出他在创作过程中的心理活动，表达出他个人独到的见解。艾斯纳指出，“任何一个艺术问题都不会有唯一正确的答案，而可以做多个解释，没有什么法则能确切地告诉学生究竟是他还是她的解释才正确”因此，在评价学生的作品的时候，我采用了丰富多彩的评价手段，找出他们的优点，对学生的“闪光点”给予充分的肯定，多多鼓励，让学生体会到成功喜悦的感受，感受到老师对自己的“关爱之情”。

美术设计衣服教案篇六

传统美术教育多是围绕“看画”或“临画”为主要资料展开的，最终都是大同小异。想像力和创造思维的培养和开发，是现代美术教育最主要的特征之一。如我在教第一册第8课《美丽的天空》时，让大家尽量敞开心扉，大胆想象，大胆着笔，画出自己最想画的、最喜欢画的一切。那里的大胆想象最为重要，想象的过程就是思维的过程，儿童心目中的天空五彩缤纷，五花八门，资料丰富。

素质教育与生活紧密相连，激发了学生的需要强度，并依靠目标诱因的出现，提高学生需要的自我意识水平，满足了学生联系生活，美化生活的物质和精神需要，从而调动学生的用心性。在《棋牌乐——棋篇》的教学中，为了让学生运用学过的绘画及工艺制作知识技能，设计制作有创意的飞行棋，在教学安排上，我特意与其他学科的老师联系，好让美术活动的桥梁。透过这个桥梁学生看到的是一个与他们的生活、情感、需求息息相关广阔而美丽的艺术空间。本课教学任务的安排分为3个部分，首先是用彩色笔画一个搞笑的小人，要求学生充分发挥想象力，根据个人的喜好描绘能显示个性特点的小人；其次用剪刀挖眼，剪出人物外形轮廓，要注意剪纸操作的程序和工具的正确使用；再次将做好的小人套在

手指上，尽兴玩耍游戏。本课的教学策略是在确定中心任务的前提下，《会走的小人》一课抓住课题中“会走”两个字做文章，围绕“故事”以游戏的方式开展教学，从动人的情节中强化对运动形象的体验以及思维发散的扩充，由表及里触及灵魂，借以激发创作热情，增加学习的表现性。

此刻的学生欢迎搞笑、形式新颖的学习方式。因此，建立简单、愉快的课堂气氛尤为重要。我从课的导入开始就注重这一点，让学生“玩中学、玩即学”。首先，幽默搞笑的指偶表演吸引了全体学生的兴趣。再请小朋友欣赏教师制作好的《西游记》中的唐僧、孙悟空、猪八戒、沙和尚、白骨精的同时让他们上台表演，学生也在不知不觉中认识了指偶，以及了解到了指偶的作用，激发制作的欲望。如何开拓学生的思路设计一个搞笑的形象？我觉得寻找学生感兴趣的故事，从他们熟悉的、感兴趣的人物入手讲述人物形象特征和特点，使他们认识到只有自己熟悉的、了解的、感兴趣的人物才是适合自己画的对象。我校的二年级学生课外主要透过电视、图书理解一些信息，他们对卡通形象个性喜爱。我设计了这样一个问题：如果请你制作一个小人，你会设计一个怎样的人物呢？对于这样的问题，总是能激发起学生们的思维的。一般学生都乐意选取一些故事中的主角，卡通人物，以及一些出名的人物进行设计，同时我鼓励学生设计一些原创性的人物。