

# 危险的游戏教案健康中班(汇总8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。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 危险的游戏教案健康中班篇一

1. 鼓励学生用自己的方法解决问题，充分体现了解决问题策略的多样性，符合课程理念的基本要求的。
2. 创造性地使用教材，也是这节课的一大特色和成功之处。
3. 在学生互评的过程中，学生的主体作用得到了调动和发挥，课堂上迸发的是学生思维的火花。当然这对教师的教学机智提出了更高的要求，教师必须能围绕关键问题进行适当的引导，有的问题要当机立断。不过教师的转变也是需要过程的，他将随着新课改的开展而不断提高，和新课程共同成长。

一是把错题扔在一边，重新再做；

二是重新计算最后一步的计算结果；

三是从头查起，找到错误原因再改，但所用的时间较长。

三种反应代表了三种学习品质。

第一种学生显然不具备良好的学习习惯，面对问题采取回避的方式，怀着侥幸的心理去碰运气，如果做对了，就过去了，做不对，重新再来。这种学生往往不停地重复着同一个错误，而不思改悔。这种学生用这样消极、被动的'心态面对学习，因而学习成绩不佳，问题多多。

第二种学生虽然比第一种学生有进步，能够查找自己的问题，但不求甚解，问题得不到根本解决，说明学习态度存在偏差，因而导致学习效果差。

第三种学生比较善于反思，能够从根本上注意解决问题，具备积极的学习态度。但在方法上还需要教师给予指导。面对这三种学习状况，身为教师应把握住契机，纠正错误的学习态度，教给正确的“反思”方法，培养良好的学习品质，并将这种品质延伸到学生的学习和生活的各个层面。

## 危险的游戏教案健康中班篇二

《猜数游戏》是北师大版一年级上册的内容，这节课是想通过猜数这一活动让学生在活泼的精神和游戏中，激发学生的学习兴趣和培养合作意识，主动探索的精神，通过观察等学习活动使学生进一步理解加减法的意义，能解决简单的问题，能正确计算出得数是6、7的加减法，培养学生观察，语言表达和初步运用数学解决问题的能力。

我根据孩子爱玩好动等年龄特点，创设学“猜数游戏”这一活动，让学生猜猜老师手中有几个红珠子？在这个环节刚开始，也不知道是不是巧合还是自己做得不够严密，前几次我放到手中的珠子都能被学生猜中，学生的兴致越来越高，我也就顺势提高游戏的难度，把有关6、7的加减法运用到游戏活动中，学生也就很快、开心地学到相关知识。在教学的最后，我又设计了“拍掌游戏”——6：我拍1，我拍5……通过让学生动口说，动手拍，来巩固这节课的新知识。这样，学生在游戏中玩中学，轻松领悟，使手和脑得了同时发展。

一节课下来，我发现学生整节课的学习兴趣还是蛮高的，都能积极地参与游戏活动中去。同时我也发现学生的基础参差不齐，大部分学生思维活跃，学习数学的兴趣较浓；也有少数同学能力差，注意力易分散，容易受外界因素的干扰。

## 危险的游戏教案健康中班篇三

本课时的设计经过说课、做课的实际教学检验，整体评价为：《游戏公平吗》是概率的一个内容，它主要通过学生经历“猜测——试验并收集试验数据——分析试验结果”的活动过程，使学生体会不确定事件的特点，感受不确定性及游戏公平的含义。就本节课的特点来说，这是一堂名副其实的“生活中的数学”的数学课，学生学习课堂气氛活跃，活动参与面广，生生互动、师生互动比较活跃，体现了新课程的理念，教学效果较好，具体表现如下：

### 一、创设让学生容易接受的学习情境

首先从第一次给同学们上课，给学生带来的好奇，引出对我的猜测，肯定了猜测对认识世界的作用，同时引出对猜测如何检验是本节课需要解决的一个数学模式，再通过学生熟知的事件，复习必然事件，不可能事件，不确定事件的概念，为顺利开展本节内容，打下良好的基础，特别是设计了七个转盘，让学生感受到不可能事件，必然事件，不确定事件发生的可能性的在 $0\sim 1$  (或 $0\sim 100\%$ )之间，感受不确定事件的可能性是有大小的，如何选择游戏规则，使游戏公平。打下了很好的伏笔。

### 二、课前准备充分为有效课堂提供支持

由于在课前让前后桌的四名学生通过抽签的方式，确定各自的角色并准备不同的教具，为学生活动的正常进行提供了保障，特别是任务分工，让每一个人参与到活动中去，极大的调动了学生学习的积极性，大大激发了他们主体参与意识。

### 三、设置有趣活动，让课堂充满和谐

在学生掌握了用0和1表示不可能事件，必然事件发生的可能性大小能用 $0\sim 1$ 之间的数大致表示出不确定事件发生的可能性

大小，并将可能性大小在 $0\sim 1$ 之间的线段直观的.表示出来后，设计了以两个耳朵为线段端点0和1，脸、鼻子做为0—1之间的部分来进行可能性对应位置的训练，收到很好的效果。

#### 四、设计新颖，结构严谨，质效突出

多媒体的直观演示，让学生有水到渠成的享受，特别是转盘的动画设计和操作，让学生在理解题意上有很大的帮助，也给教学节约了时间，一环扣一环，步步为营，获得好的课堂质效。

#### 五、合作交流，共同协作，养成良好的探究模式

整个课堂是以学生合作学习贯穿始终，学生合作转转盘游戏，掷骰子，充分体现了学生是学习的主体，老师是学生学习的参与者，合作者。

#### 不足之处

1、有的学生自己制作的转盘在转动时指针指向每一个区域的可能性，不相等或形状有不是圆的，对试验过程有一定影响。

改进措施:在今后的教学中要对学生制作教具进行辅导，让学生在理解题意和动手能力方面有所提高。

2、由于学生人数较多，问题讨论不是很充分，个别学生未能得到发表自己意见的机会。

改进措施设计更好的教案，让学生有更多的表达心意的时间。

3、在时间的布置上存在不足，使课后小结由我仓促完成，没能让让学生自己总结出来，比较遗憾。解决的方法，合理设计课堂时间的分配，克服虎头蛇尾的现象。

总之，通过“三课”展评让自己对教学有了一个新的认识，

要想全面提高教育教学质量必须在教学设计上下功夫，只有功夫到了，才会有精彩的课堂教学和有质效的教学质量。

## 危险的游戏教案健康中班篇四

本节课是八年级的一堂篮球游戏课，通过篮球游戏培养学生对玩篮球的兴趣。在这堂课中我设计了两个游戏，一个是拍球游戏，通过游戏要求“怎样玩大家才高兴？”培养学生与同学合作、分享的意识。第二个游戏是过跨下传球接力比赛，通过这个游戏，培养学生团结合作精神。同时，在两个游戏中多次让学生先商量再游戏、讨论经验等。培养学生自主探究的能力。在拍球游戏中，我提出了“怎样玩大家都高兴？”的要求让学生进行拍球练习，但在实际上课过程中还是出现了有些组玩的并不是很开心，甚至出现了一些厌玩的。在这时我及时的进行了调整，了解了这些组不开心原因后，鸣哨让同学们都停下，重申了今天游戏的要求，然后让学生说说看，怎样玩才高兴，怎样玩又不高兴了。经过讨论后让同学再商量继续玩，从而重点教育了学生玩时与他人分享的精神。但是，这节课还有许多地方是值得商讨的，也希望自己能在他人的指导下不断的进步。

## 危险的游戏教案健康中班篇五

学习领域：造型·表现

教学课时：2课时

教学目的：

- 1、通过对弹涂孔版画的学习，激发学生热爱生活并感受这种版画产生的朦胧、丰富、特殊的美感。
- 2、使学生学习、掌握弹涂漏印的工艺知识及技法。

3、培养学生的整体设计能力。

教学重点：

学习弹涂孔版画技法知识。

教学难点：

弹涂的颜料水份、力度；

整理效果的`把握。

教具准备：范画、弹涂孔版制作步骤范画、颜色、剪刀、裁纸刀、牙刷、卡纸等。

教学过程：

一、组织教学：检查学生用具准备情况。

二、导入新课（欣赏导入）

导言：“同学们，我们一起来欣赏《潮汕农家》（课本p28□吗？”

提问：“这是一幅丝网版画，是最有代表性的孔版画之一，通过漏印的原理制作而成。它带给你怎样的感受？”

——宁静、祥和，洋溢着浓郁的乡土气息。

今天，我们就来学习如何制作一幅孔版画。

三、讲授新课

1、发挥学生的主动性。

提问：“请同学们看看书自学一下，这种孔版画怎样做？”

2、出示工具，讲解工具的作用。

那么什么叫漏印呢？（教师边讲解边演示制作过程）。

漏印：就是在纸板上设计出你所要表现的形象，然后剪去这个形象，使纸版呈镂空状，再用颜色涂在镂空位置的底纸上，就印出与版上一模一样的纹样来，这种方法叫漏印。

3、示范步骤方法。

（1）在纸上画出图形，用刻刀阴刻；

（3）揭开底版，作品完成。

四、作业步骤：

启发学生讲解制作过程。

提出：“同学们，想一想，来做的时候，第一步干什么？”

1、设计。2、制版。3、弹涂漏印。

在弹涂制作过程中，同学们要注意掌握颜料的水分，弹涂的力度，让画纸与弹涂的颜色搭配得更好看？（让学生充分发挥想象力、审美能力）。

五、学生作业：放轻音乐。

教师巡视指导。

六、讲评作业：

选取优秀作业，表扬较好表现了弹涂孔版画的作业。

七、师生总结：

谈谈创作弹涂孔版画的心得与体会。

本课同学们学会漏印的基本方法，这种方法运用广泛，生活中还有许多地方运用这种方法，希望同学们多去发现、去探索、体会生活的乐趣。

八、下课。

收拾用具，布置下节课任务。

## 危险的游戏教案健康中班篇六

- 1、探索呼啦圈的多种玩法，学习滚圈的动作。
- 2、体验游戏的快乐。
- 3、发展幼儿空间辨别能力和空间想象力。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

- 1、数量与幼儿人数相等的呼啦圈。
- 2、场地中画两条宽50厘米的跑道。
- 3、音乐、障碍物。

在幼儿进行滚圈游戏时，教师要注意提示幼儿动作要领。

- 一、教师带领幼儿随音乐进入活动场地，并进行热身运动。
- 二、让幼儿探索呼啦圈的多种玩法并进行展示。



1、师：小朋友你们知道这是什么吗？你们玩过没有？你们是怎么玩的？你们来试一试，玩一玩，看看都有哪些玩法，你们想怎么玩就怎么玩。

2、幼儿进行尝试。教师巡回观察，并请个别幼儿展示。

3、幼儿再次尝试。

三、玩游戏“汽车司机”，学习在一定距离内滚圈走的动作，并能绕过障碍物。

1、师：小朋友，看老师在干吗呢？（教师做开汽车的动作）引导幼儿回答是在开汽车。

2、师：我们都是小汽车司机，来开一开我们的小汽车吧！（教师带领幼儿做开汽车动作）。小司机们，快停下来吧，我们的汽车出现故障了。哦，原来是我们的轮胎坏了，把我们手中的呼啦圈当做轮胎把它们送到修理厂去吧，看看哪个司机运送轮胎的动作最灵活、最熟练。

3、教师示范滚圈的动作，边示范边提示动作要领：小朋友跟在轮胎的后面，双手推动轮胎向前滚动，要尽量让轮胎在跑道内滚动，不要让轮胎离开地面，看到障碍物后慢慢绕过去，运到对面后第二个小朋友接着运。

4、幼儿站两排，进行练习，教师在旁边进行指导。

5、幼儿分两组进行比赛。

四、放松活动。

师：我们的轮胎修好了，小司机们跟我一起做（教师带领幼儿跟随音乐进行放松活动）。

从这堂课，我们也看出一堂教学活动是要发挥教师的主导性，

不放任自流，还是要尊重孩子的自主性，顺其自然。不管哪种占主导，都应该处理好教的方式，让孩子们感觉不到被教，一切像一场游戏活动。教无定法，无论采用哪种教学方式，都必须作用于人的感官才能发挥作用。教学方式实质上是一种刺激手段。讲授法、提问法刺激听觉感官，示范法、观看法刺激视觉感官，练习法、游戏法综合刺激各种感官……因此，教学方式的成败与否，关键是看能否发挥出它应有的刺激性。教师要不断锤炼自身的刺激能力，如独具特色的肢体动作，极富渲染的表情神态，变化多端的语言声调等，这是实现教学方式刺激性的基础。因此优秀的教师应该时刻关注孩子的肢体、眼睛、嘴巴，了解孩子的内心状态，及时调整自己的教学方式。

## 危险的游戏教案健康中班篇七

可能性的大小问题是在学生学习了用“一定”、“可能”、“不可能”来判断生活现象的基础上教学的。《可能性》属于“统计与概率”这一知识领域的“概率”范畴。由于“概率”的知识是比较抽象的，小学生在学习这一内容时存在一定的困难，在教学时，主要以直观内容为主。

重视学生生活经验，让学生在已有的知识和经验中建构新的知识，一开课就以学生生活中经常见到的抽奖游戏引入，引发学生对抽奖箱中的秘密进行猜测，帮助他们建立适合自己的数学认知结构。

再与学生常见的转盘游戏来创设情境，引导学生自己制作圆盘。因为我们学习“可能性”的目的是为了让学生在实际生活中运用这一知识。

在通过猜测抽奖箱中的秘密，引出问题，再设计实践和验证，这一学习线路为学生提供了自主探索、合作交流的空间，使学生在主动获取知识过程中，不但学到了知识，而且体会到了数学学习的思想与方法。

# 危险的游戏教案健康中班篇八

## 《彩墨游戏》

《彩墨游戏》是人民美术出版社小学美术教材第五册第十五课。

### 一课时

本课属于“造型表现”领域。通过教学，让学生在在游戏中感受彩墨与宣纸的特性，体验彩墨画的乐趣。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课，会为今后的不同阶段的中国画学习奠定技法、认识和情感态度等方面的基础。但本课却没有刻意强调技法，而是从学生的需要出发，从学生的兴趣出发，充分考虑到学生的能力水平及未来发展的持续性，重点强调的是感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。从而激发学生热爱民族艺术的情感。

心理学家对儿童美术发展进行评定研究后指出，八岁左右的孩子是“美术发展的黄金时期”，这一时期，涂鸦仍然他们的天性，是一件极快乐的事。他们的绘画是一种出于本能的创造性游戏，是非常主观化的。孩子们会出于自己心灵和观念上的一种愉悦，无拘无束的涂抹出非常迷人的作品。儿童的这种绘画心理发展现状与本课的设计达到高度的协调，孩子们一定会被激发起创作的灵感。 本课的绘画形式、工具材料对于三年级学生来说，是陌生而又新鲜的，学生的兴趣和好奇心一定非常浓郁，但全新的技法对他们来说也是一种挑战。看似简单的彩墨游戏，细细品味起来却包涵了很多内涵：中国画的笔墨技法、又好似现代的构成艺术、形、色与情感的融合等都标志着这一课将是学生在造型、表现领域上的一次飞跃。

依据新课程标准及教材要求，我将目标按以下三个维度来表

述：

1、知识技能方面：通过彩墨这种绘画形式，使学生在游戏中掌握简单的笔墨方法，初步认识中国画，了解绘画工具。

2、过程与方法方面：通过学生个人和合作的方式参与活动，让他们充分体验美术活动的乐趣，并在尝试探索的过程中发展美术的实践能力。

3、在情感与态度方面，让学生体验、感受彩墨画的乐趣，在彩墨游戏中发现偶然现象和意外效果，激发学生热爱民族艺术的情感，增强合作意识。

让学生在游戏中去发现彩墨与宣纸产生的一种特殊变化。

笔上水分的多少与不同的变化。

我在教学中创设一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到在“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。在游戏中技法的难度被化解，而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，学生从游戏行为一步步过渡到“学习行为”上来，从“随意涂抹”到“个性表现”，学生已经进入了创作角色，从而一步步的进入艺术的殿堂，充分体现了以学生为本的教学理念。

教学中我注重教法的趣味性和游戏性，加强教学中的直观原则，尽量淡化概念，深入浅出，用学生的视角和语汇来为其定义，引导学生勇于实践，大胆探索。教学设计以情境烘托为基础，以激发兴趣为先导，以审美教育为主线。通过游戏激趣、引导发现、指导观察，综合探究等教学方法，充分调动学生的口、眼、脑、手多种感观参与教学，从而达到教学目的。

在本课的教学中，我将学法的指导渗透到各个教学环节中。通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法。让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力。

由于孩子们对新奇事物的好奇天性，对手中新材料有着按捺不住的好奇，所以课的起首部分，我设计直接进入主题：玩玩笔、墨、纸，让孩子们用自己的独特方式、方法观察感受笔、墨、纸。再将笔蘸水或墨在纸上自由涂画，进一步感受纸性。然后再说说几种工具材料的特点。借着孩子们的好奇心，我向他们介绍文房四宝和其中笔墨纸砚的悠久历史，以及中国画颜料中例如藤黄、花青、石绿等名称美丽，做工独特的中国画颜料，介绍中国书画是具有深厚中国艺术精髓的文化瑰宝，初步让学生感受中国画的独特魅力。通过感受、欣赏，在轻松的游戏提升一种文化氛围，有利于学生了解中国文化，涵养人文精神。

这时学生已经在纸上画了一些线条，基本上都是中锋用笔。为了让学生探讨笔法，我设计了“奇妙笔法”环节，让学生自己动手自由地在纸上画，创造性地用笔画不同线条、形状，看哪个小组能创新笔法，并到黑板上演示这种方法。学生边画边讲，侧锋、逆锋、散锋、滚笔、顿、挫等方法都从孩子们的笔下出现了，虽然他们的命名还很幼稚，但孩子们是实实在在地掌握笔法，并巧妙地完成了笔法的演示过程。

墨法是彩墨画以及中国画的主要色彩，是本课的难点，为了让学生理解“墨分五色”的道理，我先让学生看一幅画，观察画中墨的特点，孩子们一下子就认识到有浓淡变化的墨色是那么美，那淡墨是哪来的呢？讨论之后我让学生分组进行调墨大赛，规定时间内，看哪组调出的墨色最多，并讨论墨色变化的关键是什么？色彩是否也可以这样变化？再让学生欣赏教材中画家吴冠中的彩墨画，体会墨的浓淡交融、色的闪烁跳跃之美。通过这个活动，学生逐步理解了墨的变化是

无穷的，并且在实践中认识到水是彩墨画中的重要材料，控制水分的多少就会得到浓淡干湿不同的墨色。

之后，我告诉孩子们我知道一种非常好玩的方法，于是我演示了破墨法的一种，并随意点上不同色点和水，让学生感受这种因宣纸的特性而产生的独特效果是那样有趣，并请学生发挥想象，看看它象什么，给它起个名字。

然后请每个小组在一张大纸上，尝试创造一种彩墨方法，展示给同学们看。我的演示起到了抛砖引玉的作用。在教师的引导下，学生的思维开始活跃起来，他们不再只用墨色分开的形式画，而主动研究色、墨、水的不同结合方法。自由自在的游戏形式打开了学生的创意空间，这种直观、形象、自由、美好的形式创造了活泼生动的绘画气氛，有效地培育了良好情感的幼苗。

在学生创造出有趣的彩墨方法之后，我让学生继续挥洒，让色墨、笔、水在宣纸上任意狂欢、尽情嬉戏。学生在美术实践中获得了快乐，并互相找一找在彩墨游戏中产生的偶然现象和意外效果，从中体验简单的变化中蕴含着的无穷乐趣。

集体合作让学生充分体验了彩墨游戏的快乐，也从中得到了很多笔墨技法的锻炼和经验。然而合作的方式却不太适合个性风格的发挥及独特构思的展示，而且三年级的孩子已经初步具备了个性创作的能力。为了能让彩墨游戏上升为具有独特风格的彩墨画，我设计了“彩墨创作”这一环节。

生活是创作的唯一源泉。从心理发展中的认识过程来看，创作的过程就是对生活的理解和感受的过程，没有感知生活的基础就不能产生丰富的想象。儿童的创作过程无疑也是这样。所以我首先让学生欣赏一组展现生活中美丽空间的摄影作品，灵动的线条和瑰丽的色彩一定会促动他们的创作灵感。然后我让学生观察分析两幅画，哪一幅画更美，为什么？目的是让学生初步理解有变化、有对比的画才能产生节奏及韵律的

美。

我又适时地播放名家作品欣赏，并简单做以讨论分析，让学生感受到艺术家们是运用绘画语言抒发情感，张显个性。学生逐步体会到艺术创作的魅力。而后，我让学生独立创作一幅彩墨构成来表达自己的此时的心情及感受，并给画命题。这时，学生画中的笔法更熟练了一些，而且，这次的画是注入了生命和情感，所以看起来更生动更完美，更具有个性化。

作品评议时，我设计的评价方式是：注重自我评述，让学生充分表述自己的创作内涵及情感；带以他评，同学们可以互相说说每幅画的不同特点；稍加点评或教师不作点评，只是帮助他们表述清楚。我尊重每一件作品的表达方式，我要让学生明白，自己的表述是最重要的。我相信，艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。如果一件艺术作品被人所接受，所尊重，所认可，那么这件艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他的兴趣和自信心就会得到加倍的`保护和提升。

总结时，我告诉学生们，其实我们今天在游戏中已经掌握了国粹艺术中国画的基础技法，学生会感到非常吃惊和自豪。借此机会，我继续简介中国画的历史文化及在世界上的地位，并且让同学们关注中国画，收集相关知识，使学生在课内的兴趣得以发展持续。相信久而久之，这种兴趣就会转变为持久的情感态度。

《彩墨游戏》一课属于“造型表现”领域。本课所涉及到的技法，包含着中国画的基础技法，可以说，这是一课中国画的入门课。学生对彩墨方法的兴趣浓郁，是他们非常喜欢的教学内容。对本课的反思我从以下四个方面入手：

教师在整个教学过程中贯穿了一种轻松愉快的游戏情境，课的结构从对工具材料的特殊体验开始，到“奇妙笔法”中创研新奇独特的笔法；从以小组为单位的“调墨大赛”到“快

乐合作”时的尽情挥洒，都无一不体现游戏的快乐与轻松。并且在游戏中教师巧妙的将技法的难度化解开来。而后的欣赏研讨与个性创作正是在教师潜移默化的引导下，让学生从“游戏行为”一步步过渡到“学习行为”上来，整节课的设计本着从学生的需要出发、从学生的兴趣出发的宗旨，充分考虑到了学生的能力水平及未来发展的持续性。

三年级学生还处于直观性和感性认识的心理阶段中，而本课的笔墨技法属于中国画中理性化的知识体系。教师能够充分考虑到学生的心理和生理发展特点，在教学中加强了教法的趣味性和游戏性，逐步提升学生的学习兴趣。教师在重视趣味性的同时更重视教材的知识和技能。教学中加强了的直观原则，可以看出教师尽量淡化概念，将知识和技能深入浅出，转化为学生容易接受的形式。用学生的视角来观察、以学生的语汇来为中国画的概念和技法来定义，通过引导学生观察感受，分析思考，尝试体验，大胆表现，鼓励学生进行合作性与探究性学习，教会学生思维方法，让学生在充分的艺术实践中发挥主动性，培养学生的自主学习与合作交流的能力，充分体现了以学生为本的教学理念。学生在这样的课堂中一定会学有所获、学有所得的。

可以看出，教师在评价的设计中非常尊重学生的每一件作品的表达方式，让学生明白，自己的表述是最重要的。其中体现了一种以人为本的教学观念。艺术是个人经验和自我外化的一种形式，是可视的思想和情感的投射。教师尊重每一个学生、认可每一件作品，那么这些艺术作品的创作者也就被接受并受到尊重，他们的兴趣和自信心就会得到加倍的保护和提升。

### 一、教学内容方面：

本课的内容以涂鸦为主，重点强调的是让学生在在游戏中感受彩墨游戏中的偶然现象和意外效果，体验彩墨画的艺术美感。在学生掌握了彩墨方法之后，可以尝试进行彩墨画的写生和



创作。小学中年段的写生不必强调形象的似与不似，而是表现一种意想的写生，一种具有童贞同趣、扑拙的写生。创作可以是涂鸦的情感表现，也可以用彩墨画的形式表现任何一种题材的儿童创作画。

## 二、课时设计方面：

将现在的一课时增加到两课时、三课时或更多。现在的教材所安排的《彩墨游戏》是一课时，而在课堂上学生强烈的好奇心和学习兴趣却是短短的一课时所不能满足的。所以，增加课时一方面可以使学生的技法更加熟练，另一方面也可以有效的延续学生的学习兴趣。

## 三、教学方法方面：

彩墨画是一种以中国画技法为基础的绘画形式。但在儿童画教学中教师不必强调技法的掌握，而是让学生体会到“画无定法、创新为本”的境界，着重于儿童的个性表现。在教学中用感知和观察自然来拓宽学生的眼界、积累兴趣，创设宽松自由的创作环境让学生尽情发挥。结合中国画欣赏，提升课堂中的文化氛围，有利于涵养人文精神。