

最新人教版美术二年级教案及反思 会走的小人美术教学反思(实用6篇)

作为一名默默奉献的教育工作者，通常需要用到教案来辅助教学，借助教案可以让教学工作更科学化。优秀的教案都具备一些什么特点呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

人教版美术二年级教案及反思篇一

一、教材分析

“会走的小人”，本课会走的小人融合多种教育因素，通过有机处理，力图克服教学活动的简单化，使枯燥乏味的学习变得更有趣，更吸引人。

本课会走的小人教学任务的安排拟可分为3个部分，首先是用彩色笔画一个有趣的小人，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。

在所画、所做会走的小人的学习过程中，可以参考教材呈现的图形样式，了解制作规范，充分发挥学生个人所长，避免雷同一律，教师在教学中应给予提示的是：在构思小人的处理时要考虑到后续活动的游戏性。在游戏活动中尊重学生的意图，做到健康活泼、情趣天真，有益于学生心智、身体的发展。

二、教学目标

*能采用自由画的形式，自如地描画自己喜爱的“小人”形象。

*能协调地使用剪刀，制作完成会走的“小人”。

*能在游戏活动中尽兴倾注自己的感情。

三、教学设计

本课以绘画、手工和游戏综合形式开展教学，以直观演示方法进入教学的起始段。形象性、直观性、故事性和活动性是协调教学活动开展的综合要求。其中形象性在于表现形象的个性化和对所描绘人物身份特征的肯定；直观性强调了作业样式所取得的启示作用和学习要求；故事性艺术地将学习内容、实践所得，转化到情意条件下而生成感人的情境；活动性激发学生参与将有助于改变学习的被动局面，有利于激活学习和表现的热情。

形象性、直观性更多地体现在教学要求和学习形式的呈现方面，故事性和活动性有助于内化知识，抒发情感，促进认识的发展。因此，抓住课题中“会走”两个字做文章，便可以促动情境的发生，在对于故事的表述和表演中，通过活动形式，将学生的所见、所思、所求表露出来，形成了理想和愿望的自如表达。

由于本课教学具有较强的综合性，应该注意到教学策略制定方面在确定中心任务的前提下，围绕“故事”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。

有秩序的开展教学，其教学流程可参照下列程序进行：故事导入、寻找线索——启发联想、树立形象——自主表现、创造实践——游戏表演、有情有趣——赏析评议、沟通思想。

在综合性较强的课型中，教学方法更要注重整合效应，多则不精，容易造成混乱。教学方法的运用可以考虑将讲述、讨论、演示、展现、游戏等方法择优组合，应防止平均化和复

杂化给教学实施带来的破坏影响。教学手段运用可根据学校的教学条件择优选用，工具材料是完成作业的物质条件，工具要完备；制作用纸要适合表演运动的适宜厚度。由于参与性和活动性较强的缘故，教学组织需要在服从“中心”所需的主控下，有计划、有组织的进行，做到一环扣一环，活泼的学习局面，需要可靠的秩序作为保障。

以个人或同学合作的形式绘制一个或一组造型生动的“小人”，并剪下来套在手指上，进行游戏表演活动。

四、教学建议

*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。

*在剪制人物时，应先挖眼，后剪外形轮廓。如果相反，则挖眼容易出现破损。

*游戏活动可以采用分组合作的方式进行，活动开展既要轻轻松松、快快乐乐，又要保持良好的课堂状态。

*教学设计的安排可从不同途径进入教学，但有一点很重要，就是注意营造气氛并使之成为教学活动的助力。

人教版美术二年级教案及反思篇二

美术活动的桥梁。通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美术空间。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有趣的小人，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。

玩即学——湘版五册《会走的小人》教学反思》

人教版美术二年级教案及反思篇三

随着美术课程标准的推行和深入实施，引发了作为一线小学美术教师我的种种思考、探索与实践。

在课程标准的指导下，教学空间更灵活、广阔，教材对于教师来说只是一个媒介、一个引导学生参与各种美术活动的桥梁。通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美术空间。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有趣的小人，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。

学生绘制完一个或一组造型生动的“小人”，并剪下来套在手指上，以个人或同学合作的形式进行游戏表演活动。本课的评价随即展开。如：你喜欢谁（哪一组）的作品？谁（哪一组）的表演？谁觉得自己想的特别新颖，画得特别有趣？……把你（你们）的作品表演给好朋友（大家）看一看？这样，学生的兴趣充分调动起来了，学生真正动了起来，他们真切地感受了造型游戏活动的乐趣。不仅让学生自信地评价自己，还引导他们关注和欣赏别人的作品。学生的作业

没有错与对，只有好与更好。在活动中学生通过观察、体验、理解、表达、表现、思考等一系列实践体验，让他们感觉到艺术不再是高高在上，而是就在我们的身边。学生愿意参与、敢于表现、懂得欣赏，学习以大美术的观念去理解和看待生活中存在的各种美术形式与因素。

人教版美术二年级教案及反思篇四

本课以绘画、手工和游戏的形式开展教学，以直观演示的方法进入教学，本课学习具有较强的综合性，因此，围绕故事开展教学，从动人的情景中强化对运动形象的体验以及发散的扩充。

我这样设计教学，激情造趣，导入课题，课件播放《西游记》中三打白骨精片段。请两名同学表演孙悟空和白骨精激烈的交锋场面，瞧！老师只用纸制的小纸人就可以表演，学生欣赏，导入新课，接着学习新课。

课件展示一组人物：县官老爷、小和尚、警察、海盗、芭蕾舞演员。让学生认识各种人物造型。然后我加以总结，要表现人物就一定要突出人物的服饰、形象、动作、道具。

交流探讨。让学生说出自己最喜欢的或最熟悉的人物形象，让她们回忆其突出的个性特征和形象特征。学生大胆画出人物形象，然后通过表演展示自己作品。整节课，气氛活跃，学生玩得开心、快乐。

人教版美术二年级教案及反思篇五

教材给予我们师生一个学习的方向，不至于大家在茫茫的知识海洋里无章无距的行使，确切的说教材是一个方向，是一个如何改教材，在形式与方法上，大家各有各的方法，但本质还是要把握住这节课的最终目的，我认为教学的最终目的就是教会学生学习知识的方法，以便学生能在漫长的学习生

涯里，通过学习，研究的形式来达到自我学习，自我提高的目标。所以我更改了教材内容，我的观点是要可行，就是自己觉得上起来不累，学生学起来有兴趣，能在轻松的环境下把教材本质性问题解决的一种方法。

《家乡美》对于学生学习的总体印象是两点：一是单独的回忆，容易把学生的主观性思维限制在一个固定的范畴，主动学习的能力容易被约束，二是有些特定的学生，没回过家乡，甚至是不知家乡风貌，在教学过程里尽管可以进行引导性学习，但其实已经给学生造就了一个被动学习的环境，针对这两个几年教学积累下的问题，我决定对这次《家乡美》教学课堂实践进行一个小小的变动。

变动一：课题的变动。变《家乡美》为《诸城美》或者《校园美》，在不改变了解学习风景画的表现方法，激励学生热爱家乡（大自然），歌颂家乡（大自然）的情感这个主线的情况下，我把课题从遥远的家乡拉近到学生的生活。

变动二：作业形式的变动。风景的表现不单只能依靠绘画，我还想到了摄影这个载体，对于五年级的学生来说操作照相机已经不是什么难事，只要教师可以适当的讲解摄影的一些基本要点，我很相信我的学生一定能很好的去完成我的教学目标。

变动三：交作业与改作业形式的变动。数码时代，学生的摄影大部分是数码相机，交作业的形式由以往的课堂内完成作业，按组收作业的固定模式，改为网络硬盘收集作业，网络博客展示作业，游客留言批改作业的一个新形式的探究。

总之，这样上起来，效果颇为明显，学生爱学，乐学。

文档为doc格式

人教版美术二年级教案及反思篇六

《想想说说写写画画》是二年级上学期第十九课的教学内容，属于“造型·表现”的学习领域。其旨在通过图文结合的方式来叙述学生身边感兴趣的事情，运用画故事、画日记、画作文等形式，训练学生的想象力、绘画表现力和语言概述能力。让学生在轻松愉快的活动中，感受文化的发展和艺术的魅力，提升学生的综合素质。

本课的教学是紧密联系学生的生活经验，将发生在自己身边或自己亲身经历的事记录下来，并与低年级作文教学的“说说写写”相联系，使语言美和形式美巧妙地结合在本课中，更贴近低年级儿童的心灵世界。以画故事、画日记、画作文为创作背景，抓住学生的兴趣与好奇心，运用文字与绘画相结合的方法，将学生的想象力充分地挖掘出来。

利用《想想说说写写画画》一课所提供的空间有效组织教学，既可以让学生在回忆中感受自己的成长变化、找到恰当的情绪释放的方式，又能够使学生感受到美术与生活的紧密联系，激发学生学习的兴趣以及热爱生活的美好情感。

教学过程中，我以“以学定教”的教学理念设计了各个教学环节，各环节的设计侧重点不同、方法不同，旨在让学生在情境中自主的习得新知，提升能力。

本课安排的三个游戏环节，绝不是为了游戏而游戏，而是围绕教学目标预设的三个环节，层层递进，解决了重难点问题。为了让二年级学生达到本课的教学目标：使学生学会用图画代替文字、或解释说明部分文字，完成一篇图文并茂，精致有趣的作品。能够达到这样的教学目标并不容易，也不可能一步登天。因此，遵循学生的认知规律，顺应学生思维发展的进程，我设计了三个环节：

- 1、结合图片，编写故事。

2、根据文章，择用图片。

3、选择文字，替换图片。

这样的台阶式的目标融合在一个个游戏当中，让学生在不知不觉中学会了方法，得到了锻炼，达到了预期的教学目标。学生在整个过程中始终保持较高的学习情趣，积极主动的参与学习过程，真正做到了寓教于乐，授之以渔。

本课学生在绘画中通常出现的问题有两个：

1、 构图问题：学生拿到作业纸会迫不及待开始写写画画，写画完成之后才会发现布局的不合理，造成整体作业不美观。原因是学生欠缺全局观察考虑的能力。如：文字有多少？文字与纸的比例？如何分布？这是符合二年级学生心理思维发展的，也是本课教师需要帮助学生解决的难点之一。因此，在教学中，教师通过出示优劣范例，引发学生思考此类问题的原因，在实际问题出现之前就引导学生认识问题的存在，在比较中，学生发现了解决问题的方法。有效的预设及问题的解决，必不可少。

2、 顺序问题：受思维定势的影响，学生的习惯是语文课上流利得写文字，美术课上畅快得画画。本课要求学生同时驾驭文字及图画两种能力，并且还要频繁切换，对二年级学生来说是有难度的，但是这个难度是有益学生发展的。怎样让学生既有这样的难度锻炼又不手忙脚乱，是我思考的问题。在教学过程中为学生提供一种方便可行的解决办法：先写文字，把图画的部分先用圆圈圈出来，空出适当的位置，再恰当绘画。这样，学生作画方便，思维流畅，图文并茂的作品一挥而就。