

湘教版三年级美术教案全(精选7篇)

作为一位无私奉献的人民教师，总归要编写教案，借助教案可以有效提升自己的教学能力。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？下面是小编带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

湘教版三年级美术教案全篇一

设计思路：

第一个环节，掌握有关迷彩服的知识。课题是迷彩服，任务是为动物设计迷彩服。因而了解迷彩服就是本课的知识点。于是我决定从军用迷彩服入手，导入新课，并让学生从图片中得出有关迷彩服的相关知识。迷彩服的特点：色彩主要有绿、黄、黑、褐等，图案不规则。迷彩服的种类：三色；四色；六色。迷彩服的作用：隐蔽功能，保护自己，消灭敌人。

第二个环节，了解动物迷彩服的特点，并将美术知识融入其中。用美术的表现手法，点、线、面的知识对动物的迷彩服进行归类，给学生一个系统的内容展示与学习。

第三个环节，从他人的作品中找出创作的方法。欣赏他人作品，了解给动物设计迷彩服的方法。先画后剪，有延展的效果；先剪后画，更有整体感；可做一只，也可完成整幅作品；也可用剪贴生活中废弃物，各种用品来进行装饰的办法。

第四个环节，教学演示环节，让抽象的知识与技能具体化，让学生直观地了解操作程序，为学生顺利完成创作打下基础。

第五个环节，学生完成作品。

第六个环节，全班合作完成一幅画《动物乐园》。

第七个环节，展示评价，学生介绍自己的作品，并对作品进行评价。再由全班同学进行相互评价。

第八个环节，知识整合。依据大家的作品，讲一个小故事，唱一首歌，读一首古诗，说一首儿歌。

第九个环节，小结拓展。用生活中的小饰物，用粘贴的方式来进行装饰。家里有电脑的同学，可以尝试用电脑来制作，这样既快又漂亮。

教学目标：

知识与技能：了解迷彩服的特点与作用，学习制作方法，让学生学会画或剪或贴的方式，让动物们穿上漂亮又具有保护作用的迷彩服。

过程与方法：认识那些穿着很有特色迷彩服的动物，让学生知道穿上这衣服的重要性。通过欣赏与观看教师的演示，学习基本的制作方法，最后完成自己喜欢的作品。

情感、态度与价值观：通过学习让大家知道动物是地球上的“居民”，是我们人类的好朋友，如果保护不了他们，就保护不了我们自己，培养学生保护自然，爱护动物的意识。

教学重点：

学会画或剪出动物的外形，并给他们穿上漂亮又具有保护作用的迷彩服。

教学难点：

用点、线、面等不规则的色彩，给自己喜欢的动物穿上合理的迷彩服。

教学准备：

教师准备两个演示文稿课件，一是讲课时用的，二是学生创作时图片加背景音乐的；一幅动物乐园的背景画；剪刀、胶水、彩色纸等；学生准备彩色纸、双面胶、剪刀、水彩笔、油画棒等。

学生安排：

带水彩笔、油画棒、剪刀、双面胶、彩纸进入教室。

教学过程：

导入新课：同学们好，我们今天学习的内容是(单击课件出现课题)：迷彩服。

认真观察，他们都穿着什么服装?(屏幕出现各种兵种的迷彩服照片)(迷彩服)都是迷彩服，为什么色彩却不一样呢?(不同的迷彩服适用于不同的环境，这样才能够更有效的保护自己，消灭敌人。)

小结幻灯片：让学生从美术的角度去总结迷彩服的特点。迷彩服的种类：有三色、四色、六色的迷彩服。使用的主要颜色有：黄、绿、褐、黑等。形状特点：不规则。

过渡，其实不仅人类能设计服装来保护自己，在动物世界里，也有许多这方面的专家。大家想不想认识他们?请大家看大屏，说出他们是什么动物。

以“点”为主进行装饰的动物：梅花鹿、长颈鹿、蝴蝶。

以“线”为主进行装饰的动物：斑马、老虎、鱼。

以“面”为主进行装饰的动物：熊猫、鹦鹉。

“点、线、面”结合进行装饰的动物：鱼、蝴蝶。

(边看图片边进行讲述、提问。看到斑马想到什么?进行交通安全教育;看了熊猫讲团团圆圆,为祖国的统一做贡献。)

过渡:看了动物们身上漂亮的迷彩服,让人赏心悦目,但不是所有动物都有迷彩服,他们在大自然中生存就更困难。动物是人类的朋友,保护好动物,爱护环境就是保护人类自身,同学们能为他们做些什么呢?(设计一件漂亮的、具有隐蔽作用的迷彩服。)

大家想想给动物设计迷彩的方法?请看大屏:认真的欣赏,看看小朋友是用什么方法制作出来的?(先画再剪,具有延展性;先剪后画,更具完整性;用粘贴的方法。做一只动物,完成一幅完整的作品。)

教师演示先画再剪、先剪后画,再展示几个制作好的作品。拓展学生的设计思路。你喜欢什么动物,你想给它制作一件什么样的迷彩服?(拓宽思路,激发兴趣。)

布置任务:请同学们看黑板,这幅画的名字叫什么?《动物乐园》。大家有没有发现什么问题?(动物乐园没有动物。)这就是大家今天这节课的任务,为喜欢的动物,设计迷彩服,比比谁设计制作的更有效,更漂亮。完成后贴到《动物乐园》中。

注意:在制作过程中要注意安全,要保持好教室的卫生。(打开循环播放课件,给学生在视觉与听觉上营造一个良好的艺术氛围。)

学生创作,教师巡视辅导。大屏播放图片与音乐。

学生作品展示,相互评价。你最喜欢那只小动物?为什么?你想对设计师说些什么?

拓展:根据可爱的动物这幅画说一个小故事;背一首古诗;唱

一首歌;说一首儿歌。

小结：今天同学们学会了设计、制作迷彩服，有兴趣的同学回去后，可以用生活中的小饰物，用粘贴的方式来进行装饰，下节课带到班级来，跟同学一起分享你的快乐。家里有电脑的同学，可以尝试用电脑来制作，这样既快又漂亮。

湘教版三年级美术教案全篇二

教材分析：《对印版画》是人美版三年级美术上册第十三课，这是本教材版画系列课中的一个环节，属于“造型·表现”范畴。对印版画较其它专业而繁复的版画而言比较简单，容易激发儿童学习热情学生更易于掌握操作。本课教材占两个页面，分别向同学们展示了对印版画简单的印制工具、印制步骤以及学生们情趣盎然的作品。作业提示中要求学生自己动手制作一幅对印版画。

三年级学生虽然说已有几年的美术学习经验，能把自己的生活经验和艺术经验相互联系，能尝试用艺术的方式美化身边的生活环境。但是，三年级学生在美术技能方面还是比较欠缺的，绘画表现能力较弱，初次接触水粉颜料，对颜料和水分的掌握不是很熟练。一节课40分钟时间要完成一副作品，对学生来说有一定的难度。

1、知识与技能：通过观察、探究、总结，知道对印版画的简单印制技巧。学会对印版画的不同表现方式并和同伴愉快合作印制出作品。

2、过程与方法：在游戏、探究、创作、评价的过程中引导学生自主学习，培养学生的创新意识，使其发散思维、求异思维得到发展。

3、情感态度价值观：引导学生从专业角度（如构图、造型、色彩等）评价自己和同学的作品，形成个性化的审美趣味，

懂得欣赏别人。鼓励学生运用所学知识装饰美化生活。

认识对印版画是造型表现的一种表达方式，学习简单的对印技巧并创造性地表现，和同桌合作印制出一副有创意的作品。

印制过程中水分的掌握，颜色的选择及如何巧妙地将印好的画面添加新的创意。

引导、演示、鼓励。

教师：多媒体课件、演示作画的材料。

学生：水粉颜料、印制纸张、调色盘、毛笔或水粉笔。

1、设计游戏活动。先请一名学生在一张纸上印上一个手印，老师压一压，印出两只手印，再分别添加成两幅不同的画。

2、请个别学生在前面来印手印，其他学生想象并添加。

3、课件出示对印版画图片引导学生欣赏，告诉学生这些画和刚才“印”的那些画有一个共同的名字叫——对印版画。简单介绍版画的有关知识。

1、引导学生通过观察课本上的照片，并回顾老师刚才做游戏的方法，总结出对印版画的绘制方法。教师总结并板书：画一画、压一压、印一印、添一添。

2、以小鱼图为例，演示印制全过程。

3、播放课件引导学生观察，体会添加的重要性。

1、提供简笔画作品，引导学生欣赏。鼓励个别学生说一说自己的想要印制什么样的作品。

2、提出要求：同桌两人合作一幅作品，明确分工，一人画，

一人压，最后两人协商添加。

3、学生合作印制，教师巡回辅导。

1、举办“对印版画展”。请学生把自己的作品张贴在黑板上进行展示，鼓励和引导学生从专业角度（如构图、造型、色彩、创意等方面）评一评、说一说自己喜欢作品的优缺点。

2、教师肯定所有学生表现，特别表扬同桌合作好，有创意的作品。对于作品中呈现出的问题也要及时纠正。

1、引导学生思考我们印制出的美丽版画可以在生活中怎样应用。

2、鼓励学生从今天做起，用实际行动（整理桌面，收拾这节课的学习用品等）美化我们的生活。

湘教版三年级美术教案全篇三

1、能说出3种以上生活中常见的对称物体。

2、能区分教师提供的均衡的或对称的图形。

3、选用剪纸、拚贴、绘画等方法，表示对称或均衡形式的作品。

理解对称与均衡。

作业中能否用对称或均衡的形式来表示作品。

课本、收集准备对称、均衡的图片或者实物若干。

课本、剪刀、彩纸、胶水、彩笔等。

1、引导阶段：

请同学说说哪些物体是对称的。教师出示“轴对称”与“点对称”图形若干，请同学说说它们有什么区别，并归类。

1、轴对称2、点对称

(1)、中心线两边或中心点周围的图形、色彩相同，就称为对称。

2、发展阶段：

教师出示另一组图片，请同学区分对称和均衡。同学讨论：均衡的作品是怎样坚持画面均衡的。

(2)、中心线两边的图形、色彩虽不相同，但在视觉上有平衡感，就称为均衡。

动脑筋：用什么方法来绘画（制作）对称作品。

同学作业。

3、收拾与整理：

同学按常规做收拾整理工作，教师稍加指导。

本课使同学通过对生活中事物的观察，了解到构图的均衡，给我们的视觉带来的视觉感受。缺乏之处：同学表示平平稳稳时对称图形表示得较多，作品类型有些单。

湘教版三年级美术教案全篇四

《多彩的梦》属于造型—表现领域。

教材选用两幅经典的油画作品作为欣赏图例。

俄罗斯画家夏加尔的《我与我的村庄》中，画面构图和形象

都采取来传统绘画不同的护理方式。画家用画面分割、重叠的手法，把不同时间、空间中的人物和景物组合在一张画面上，以此来表达对故乡的怀念。

西班牙画家达利的《记忆的永恒》，表现来一个奇异、错乱的梦幻世界：物体无序的散落在画面上，时钟软软的令世间停止，让人过目难忘，背景深远无限给人一种极冷，怅然若失的感觉。教师可以利用这两幅作品，启发学生对梦境里的画面和表现形式做自由的想象和思考。

三年级学生在富于想象的同时更具有较强的好奇欲和求知欲，具备一定的合作学习和探究学习的基本能力。学生对美术工具和材料有一些的掌握的能力，对一些多媒体知识具有较为抱有感兴趣的识别，可以用简单的工具和绘画材料来表现自己的想法，也就是说具备了一定的造型能力。

通过老师的引导和拓展通过欣赏、观察、思考来对自己的梦境进行设计，引发学生的兴趣。结合本课教材科与学生进行自己梦境的探讨和交流，引导学生进行创作，这里将以各种图片展示作为契机，激发学生的兴趣，通过语言和描述等表达自己的感受，从而发展学生的思考能力和观察力。

知识技能目标：结合自己的生活，通过会议、欣赏等方式，采用适当的手法来再现自己的梦境。

过程与方法目标：能够用自己的方法设计绘画出一个属于自己的独一无二的梦境，梦境中物体大小、形状和色彩变化多样，切实感受和体会梦在绘画中的乐趣。

情感态度和价值观目标：通过创作感受美术源于生活，感受生活，激发自己的想象力！

学生回忆和创作梦境，选用自己熟悉的创作手法展现自己的梦。

梦的展现方式。

1、教师用具：课件、图画等

2、学生用具：彩笔、蜡笔、刮纸等

教师：曾经有人说老师我白日做梦！大家知不知道什么叫做白日做梦啊？？？

学生：知道！……

学生：哈哈……

1、观看有关梦的图片

2、教师：老师首先给大家展示一部电影，看看同学们知不知道这是那部电影？

学生：哇，是《爱丽丝梦游仙境》……

学生回答：…

3、学生发现

教师：同学们好棒！电影非常好看，同学们回答的也很棒！

学生回答：…

师总：那么这节课我们也来创作一下自己想去的梦境吧！

——出示课题：《多彩的梦》

学生活动：欣赏片段《爱丽丝梦游仙境》预告片段，激发学生的兴趣。

小组交流探讨并将自己的发现大胆的说出来。激发学生敢于发言，敢于创作，敢于想象。

学生参与电影的讨论，抒发自己内心的情感，用语言的形式进行描述。

好的导入是成功的开始。通过课堂图片视频的引入在学生通过视觉感受梦境的同时，将学生带入一个好奇的、好玩的意境，较好的调动了学生的兴趣和欢乐的课堂气氛，为下面的学习奠定心理、情感基础。

学生的回答不需要受到任何的约束，只要他们敢于说出自己的想法就是对本节课展开了想象！

电影可以拓展学生的想象力，也能够起到一定的教育作用，适度运用电影片段可以给学生的兴趣和学习方式带来不少新鲜感。有助于促进学习和进步。

自主探索、合作学习

1□

学生：和现实中的景物差别很大，树很高，人物头很大，猫咪很可怕……！！

教师：啊！说的太好了！大家来看一下图片中的各种景物是不是这个样子？

展示ppt

学生：是……

2□

学生思考、讨论：那么同桌之间相互交流一下，看看同学以前都做过什么样的离奇的梦？

同学交流并回答

教总：同学们做过各种各样的梦，令我感到十分的好奇和兴奋！不由得我也想去你的梦里转一转了！

引起学生思考、讨论

再次观看图片

学生回答……

教师幻灯片展出定义并板书：

梦：

奇幻、多彩

千变万化

有可能很平常，也有可能很不寻常

也会让自己伤心和高兴

……

3□

展示幻灯片

在展示课件后，观赏其他同学作品

教师：大家在交流了许久后让我们看一看其他同学是如何创

作的吧！

展示图片……

教师：大家在看过这些图片后，是不是有很多感受呢？大家来看一下这里！！！！

引发学生兴趣

教师板书

多彩的梦

梦的幻化

梦的多彩

4□

师示范并小结：同学们来挑战一下吧！看看大家的梦境，让老师也在你的小小的梦里游览一番！

学生参与通过观察进行讨论和探索。感慨视频中梦的魅力

这里通过图片欣赏引发学生思考，学生参与提问与回答。学生进行相互的交流和合作，教师也适度参与，给予学生一些启发性的知识。

板书定义是以学生总结的方式来进行概括，教师适度把握。

进一步通过图片来开拓学生的思维，同时本阶段采用个别活动来引发同学们对知识的思考和探索。同时发现梦在我们日常生活中的乐趣。学生在这个年龄的内心中会有一定的好奇和想法，而老师要做的就是通过开拓和引导让同学们大胆想象，将自己内心所想变为现实。

通过自己的活动，实现和表达自己的一些所想到的神态和表情。为下一步创作做好基础。

最后的展示只是基于课堂的基础上了解一下课堂知识，也是对前面的总结和思维拓展，有助于创新性思维的培养和开放性学习的感受。

方法展示可以适度激发学生的创意和手法的选择。

三、应用实践

1、多彩的梦

（强调使用工具的规范和注意桌面的整洁）

1、根据自己所想画出自己的梦或自己想去的一个梦境！

2、出示学生的作品，让学生进行联想，有助于激发学生的思维和创意。

3、引导学生观察作品的表现内容及表现方法。再谈一谈自己的感受。

师总：大家在画自己的作品时，把自己的想法尽力去实现到画纸上。当然同位可以相互交流告诉他们自己的想法。

师出示作业要求及注意问题：用自己的想法来创作一个梦境。

a□运用一种或多种方式进行创作（教师巡回指导）

b□要大胆、认真和仔细

c□用独特的画面形式，表达自己独特的感受

这里同学们可以看看自己的同桌，相互借鉴，激发创作灵感。

将本节课压抑许久的冲动浮现于画纸上。

学生作业

知识的视觉化是学生乐于接受的一种学习方式，是新课程改革的需要。将梦的认知巧妙的设计到课程中，极大的激发了学生主动学习的兴趣。即满足了学生愉悦身心的需要，又满足了学生发展身心的需要，能使课堂焕发出无穷的动力和生命力，达到自由和谐的教育状态。

展示评价

学生创作：在创作过程中随机展示并指出相应的问题

学生创作完成后选取几个作业来进行展示并鼓励同学说出自己的想法。并说说自己希望在自己的梦境中遇到什么，去做什么！抒发自己内心的感受！

师总：我们设计是无止境的，希望同学们在以后能够实现自己的想法，为自己的想法努力奋斗！让大家的梦能够变为现实！

推选优秀作业展评并谈谈作品中的想法，对其进行描述。

这里的创作学生参与评价能反映他们对本课评价的理解，可以起到教学相长的作用。

板书设计

多彩的梦

梦的幻化

梦的多彩

教学反思

开拓学生思维，印发学生的思考和兴趣，现实当中的很多例子都是可以作为美术教学来应用的。艺术来源于生活运用于生活，是美术课程的一个最为重要目的意义，课程中自然而然地引导学生逐步地在欣赏中产生兴趣、理解新知并掌握新知。经过本课教学实践可以看到这样的效果。

课程开始以视频导入，增加课程的知识性和知识的拓展性，有益于课程的顺利实施，增加学生的兴趣，同时也或多或少的增加一些课堂的时尚性，然而这里希望能够为学生的以后的学习打下一点点的印象。

整堂课以《爱丽丝梦游仙境》为主线，贯穿全课。视频不但激发学生的课堂热情，和学习兴趣，同时也调动学生的课堂积极性和创作热情，这里适度把握学生的思维和想法，让学生敢于说出自己的想法，展示自己。有助于学生日后的发展。

总之，欣赏贯穿整个新授知识的环节，直观明确。学生通过课件欣赏课本中的图片，能够结合自行车的特点，准确深入地说出自己的想法，同学的回答很是精彩。学生对于自己想法的表达，课件内容的理解是很到位的，毕竟都是大家生活周遭，能掌握运用方法进行创作，激发学生创作的愿望也是一个重要的环节。所以美术源于生活，也增添了生活的情趣。

湘教版三年级美术教案全篇五

教材分析：本课一我国第一大淡水湖——鄱阳湖引入学习主题，它通过渔民捕鱼的场景的表现，讴歌了渔民们欢畅、愉悦、热爱自己美好家乡的感情。

教学目标：

知识目标：了解鄱阳湖的地理位置、生态特征以及社会文化状态等相关信息。能运用绘画或制作的方式表现鄱阳湖渔民捕鱼时的欢乐场景。

情感目标：通过学习活动，培养学生热爱家乡、保护生态环境的自觉意识。

能力目标：能创造性地使用各种媒材来进行制作，提高动手能力。

教学重点：绘画中如何传达人物的心情以及如何让画面搭配得更完善。

教学难点：创造性地使用各种媒材来进行制作。

教学用具：水彩笔、废旧纸杯及废旧材料、双面胶、多媒体等。

教学方法：观察法、启发法、示范法

教学流程：第1课时

一、提问导课我们的祖国幅员辽阔，养育了一代又一代龙的传人，孕育了中华五千年的璀璨文化。你们知道我国第一大淡水湖是在哪吗？老师拿一个废旧纸杯，提问：这个杯子能做什么你们看老师能做出什么？师用剪刀剪出一个小螃蟹，提问：老师是怎么剪出来的？我们一起来学一学吧！

1、看课件

播放影像资料让学生认识鄱阳湖。观赏渔民满载而归的情景，体会渔民的愉悦心情。

2、念儿歌你能编首儿歌描绘这里的景色吗？鄱阳湖水闪银光，渔民摇船捕鱼忙。撒下一又一，鲜活的鱼儿装满仓。

4、画一画大胆发挥想象力，画一幅“鄱阳湖美景”。

评一评看谁的画面“最具创意”？

1) 在纸杯上画

2) 把画好的剪下来。想一想，用纸杯还可以做什么？鱼。

2、大家来合作。

老师这有一幅大的“鄱阳湖美景”，请同学们把你们制作的鱼、蟹贴上来，好吗？学生制作，师巡视指导。

作品。学生自评。你觉得哪只鱼蟹最好看，说一说为什么？

三、：我们为家乡富饶的鄱阳湖感到骄傲。

湘教版三年级美术教案全篇六

教材分析：

本课属于“造型·表现”“综合·探索”领域。

在孩子们的生活中，万花筒这种玩具是他们比较熟悉和喜爱的。教学采用贴近孩子们生活的实物入手，有利于他们进行了解和创作。教材出示的图片旨在引导学生在玩耍万花筒的过程中，学会探究万花筒成像的奥秘，发现其图案特点，激发学习兴趣。

万花筒成现出的美丽图案是靠玻璃镜子反射图像而成的。它是由三面玻璃镜子组成一个三棱镜，再在一头放上一些彩色玻璃碎片，这些碎片的图像经过三面玻璃镜子的反射，就会出现对称的图案，看上去就像一朵朵盛开的花，这就是万花筒物理成像原理。学生通过观察、比较万花筒的图案，感受

其形式美，学会运用绘画、剪贴等形式进行创作表现，激发其创作灵感。

教学思路：

本课教学可采用以下环节：玩万花筒玩具——探索万花筒成像奥秘——观察万花筒图案特点——欣赏中心对称的图案——创作丰富多彩的万花筒图案作品——作品展示评价。

教师引导学生一起玩万花筒，探究体验万花筒成像的奥秘以及图案的特点，学习掌握中心对称图案的形式美感，并采用绘画、拼贴等方法进行创作，激发学生的学习兴趣，培养学生热爱生活的情感。

教学建议：

第一课时

(一) 引导阶段

1. 教师与孩子一起玩万花筒，激发学生学习热情。
2. 教师引导学生了解万花筒的平面镜成像原理。
3. 出示课题：万花筒。

(二) 发展阶段

1. 探讨万花筒成像原因，总结万花筒中美丽图案的特点。
2. 学生通过观察发现中心对称这个成像特点，师生一起总结出中心对称，并展示大量的万花筒图案，让学生进一步感受其形式美感。
3. 教师示范万花筒绘制方法：(1)画基本形；(2)画细节；(3)

涂色完成。

(三) 学生创作

1. 通过采用绘画的方式，创作出各种万花筒的图案作品。
2. 教师巡视指导。

(四) 展示与评价阶段

1. 学生展示创作的图案作品，介绍自己的创作意图，体会创作的成就感。
2. 学生评价，教师点评。

(五) 课后拓展

播放大量中心对称的美术作品，提问并启发孩子思维：还可以采用哪些表现手法创作出漂亮的万花筒图案呢？学生各自发表自己意见，提出更多方式进行创作，相互带动思维的拓展。

第二课时

(一) 引导阶段

展示万花筒成像图片，提出疑问：小小的万花筒，为什么能有千变万化的图案呢？

1. 师生把教具万花筒拆开，跟学生一起观察万花筒的内部构造，了解万花筒是利用三棱镜成像原理，通过光的反射产生影像的原理，充分感受探索学习的乐趣。
2. 学生选择自己在万花筒中观察到的某一图案，简单画一画。分小组把自己画的图案放在一起观察交流，并总结出万花筒图案中心对称的特点。

3. 欣赏大量的万花筒图案，让学生进一步感受其形式美感。

(二) 发展阶段

1. 教师采用剪纸的方法，示范制作出简单的中心对称图案。

2. 学生观察总结表现方法：(1)对折，找到中心点；(2)剪出图案；(3)打开后成型。

3. 启发学生在自己剪出的简单图形上，运用绘画、剪贴等方式进行再加工，使万花筒的图案更加丰富。

(三) 学生创作

1. 学生独立地运用剪纸、拼贴和添画的方法，创作出丰富多彩的万花筒图案。

2. 教师巡视指导，提示学生工具使用的安全。

(四) 展示与评价阶段

1. 学生展示创作的图案作品，介绍自己的创作意图，体会创作的成就感。

2. 学生评价，教师点评。

(五) 课后拓展

展示中心对称的形式在美术领域的运用，如标志设计等，开阔学生的眼界，拓展思维。

(六) 收拾与整理阶段。

引导学生整理好制作工具，尤其是剪纸的同学，应注意环境卫生。

评价建议：

1. 学生能否主动愉快地参与镜面反射的体验活动，发现万花筒千变万化的奥秘。
2. 学生能否充分体会中心对称的形式美感，并用自己喜欢的表现方式剪贴或添画出类似万花筒图案的作品。

教研提示：

如何拓展中心对称图案的表现形式。

湘教版三年级美术教案全篇七

- 1、美术知识：了解葫芦的有关知识，掌握设计葫芦娃娃的方法。
- 2、美术能力：培养学生的发散思维能力以及提高学生的动手能力。
- 3、品德教育：通过欣赏及学习制作葫芦娃娃的方法，培养学生热爱生活的情感以及对美术学习活动的兴趣。

教学重点：葫芦的特点以及设计制作方法。

教学难点：纹样的设计

教学准备：课件、彩色复印纸、剪刀、铅笔、葫芦、作业展示栏、彩色复印纸、剪刀、铅笔

教学过程：环节教学活动学生活动教学理念

- 1、组织教学，师生问好。
- 2、讲授新课

(1) 开门见山，揭示课题。

引入：同学们，今天我们一起学习运用剪纸的方法设计葫芦娃娃。

(点击课件，播放课题首页)

(2) 创设文化情境，了解葫芦。

教师：老师请来了一位神秘嘉宾来和我们一起上这一课，大家欢迎！

跳跳：嗨，大家好！我是葫芦娃娃，我的名字叫跳跳，谁愿意和我一起玩闯关游戏！

第一关：你曾在哪里见过葫芦？

第二关：葫芦的用途？

葫芦的果实嫩时可做蔬菜食用，老熟时可做容器，亦可药用。经过烫烙、绘制、刺绣和加工还可以做成工艺品呢！

第三关：跳跳不跳了，这是为什么呢？

教学理念：参与闯关游戏，积极思维。通过开门见山的方法导入新课，交代本课任务，使学生快速的进入学习状态。

利用多媒体技术创设情境，激发学生学习兴趣。利用学生好玩的心理，通过闯关游戏，促进学生的自主学习与探究活动。

(3) 探究学习，学剪葫芦娃娃。

首先，引导学生分析葫芦外形；

：葫芦的外形是对称的，一般分上下两个圆，上面的圆较小，

下面的圆较大。

其次，引导学生推测葫芦娃娃的创作步骤；（播放课件：创作步骤）

折：采用对折的方法；

画：画轮廓时，要求要大；

画五官时，学习用不同的基本纹样表现五官；

引导学生运用不同的基本纹样组合成朵花纹填满葫芦娃的肚子。

剪：注意安全；

注意对纸屑的处理。

教师边演示创作过程边启发学生思维，引导他们进行创作。

（4）引导赏析，开拓视野。

（点击光盘，播放教师设计制作的葫芦娃娃，供学生欣赏。）

观察、分析葫芦的外形。

教学理念：引导学生大胆的表述自己的想法；大胆的将想法运用于创作实践中。在范图中找出常用纹样。通过引导发现，使学生了解葫芦的外形；通过教师的启发，培养学生发散思维的能力；通过创作实践，培养学生的创新思维的能力和动手能力。使学生在制作葫芦娃娃的过程中学会观察、思考、归纳、的学习方法。同时培养学生良好的学习习惯。

（1）学生作品展示

(2) 电击课件：

小跳跳：哈！哈！谢谢大家给我叫来这么多的小伙伴，我跟小伙伴玩去喽！再见！

(3) 教师：

今天我们学习了什么？

学习它有什么用？

(4) 延伸：展示葫芦灯笼。

教学理念：通过跳跳的话使学生感受帮助他人的快乐和成功的喜悦；

教学理念：通过培养学生的表达能力，使学生体验成功的快乐。

启发学生将所学知识运用于生活中，扮美自己的生活。