

最新猪简笔画教案(模板13篇)

高一教案是一种针对高中一年级学生的教育教学设计，它包含了教学目标、教学内容、教学方法等要素。接下来是一些一年级教案的评估方法和教学反思，可以帮助教师改进教学。

猪简笔画教案篇一

- 1、喜欢小鸭，明白小鸭喜欢游水。
- 2、愿意参加绘画活动，尝试涂色。

- 1、小鸭子玩具一只。
- 2、水池形白纸若干。
- 3、白色或黄色纸制小鸭若干。

- 1、和小鸭子一齐玩。

教师：“小朋友你们看，今日我们班来了一个新客人，它是谁呢？”孩子在猜谜中，熟悉小鸭子的特征。教师：“小鸭子说，你们和我一齐玩吧。”教师指导幼儿学小鸭子走路，学小鸭子叫。在玩耍中，让幼儿了解小鸭子的特征，激起对小鸭子的喜爱之情。

- 2、为水池灌水。

引发情景，教师：“小鸭子在我们那里玩累了，它想游泳了，它来到我们的水池边一看，里面没有水了，怎样办呢？”幼儿：“我们帮它放点水。”教师：“我来放点水吧。”教师用蓝色的蜡笔从水池的底部涂起，并形象地发出咕噜噜的流水声，引起幼儿的兴趣。教师：“小朋友们，桌上也有小水池，你也让你的小水池装满水吧，那么小鸭子就会到你的水

池里来游泳了。

3、幼儿涂色。

教师指导幼儿用蜡笔在水池形纸上涂色，指导重点：将颜色涂满，教师：“小朋友，水池里的水越满，小鸭子越喜欢来玩哦。”

4、带小鸭子一齐玩。

教师：“小朋友你们真棒，没个小朋友的水池里都游来了一只小鸭子，你们能告诉我你的小鸭子都在干什么吗？幼儿自由回答。教师：“你们猜猜我们把这只小鸭子放到水里，会怎样样？”一齐将玩具鸭子放到户外的水池里，结束本课。

猪简笔画教案篇二

《奇异的绘画天地》是小学信息技术教材第一册（下）第二课中的内容，教学对象是小学四年级学生。它是教材关于画图知识铺垫的延伸，并且贯穿着以后整个的画图知识教学，是学生能够顺利、快捷操作使用画图的基础之一，也是形成学生了解熟悉——技巧掌握——综合运用这一合理知识链的必要环节。教材目的是让学生初步了解一些常用工具的基本用法，初步掌握绘画工具箱中前7种绘画工具的名称，使用方法。重点是掌握利用画图的涂色、喷枪、刷子、取色等工具对封闭图形进行彩色处理的方法。色彩是小学生在受到美术教育后最感兴趣的，它蕴涵了许多感性和理性的内容，如黄色象征宁静，绿色代表生命，蓝色象征高尚等，丰富的色彩既可以美化画面，还可以让人感受理性美的熏陶，尤其是学生在学习了新的一种绘画方法计算机画图的基本操作要领之后，学习兴趣更是被大大激发，学习热情也空前高涨，表现欲望极其强烈。新的教育理念告诉我们，学生的需要就是我们教学的动力，基于此点，我才设计了这一课时，目的在于进一步让学生掌握画图功能的使用，同时培养学生的自我创

新能力，进而唤起学生的生活体验，激发其情感，拓展奇异的绘画的丰富内涵——美丽的色彩不仅有自然景色，还有人性的美德，从而使学生受到美的教育。因此这节课是整合美术教育、信息技术教育和思想品德教育的画图知识教学提高课。

单就内容而言，对已掌握了一定画图操作技能的四年级学生来说并不难，而且也是学生非常感兴趣的.东西，因此在课堂上只需坚持精讲多练的原则，重难点知识让学生通过学习交流大家一起讨论解决或教师作适当个别指导帮助解决。

认知目标：让学生熟悉画图功能的基本操作，初步掌握对图形进行彩色处理的方法。

能力目标：培养学生如何获取信息、处理信息和应用信息的能力。

培养学生自我探索、自主学习的能力和自我创新、团体协作的能力。

情感目标：让学生自我展示、自我激励，体验成功，在不断尝试中激发求知欲，在不断摸索中陶冶情操。

重点：掌握绘画工具箱中前7种绘画工具的名称，使用方法。

难点：奇异的绘画天地丰富内涵的理解、体验与表现。

本课采用的主要教学方法有任务驱动法、创设情境法等。

信息技术教学大纲明确指出：知识及技能的传授应以完成典型“任务”为主。因此本课采用建构主义理论指导下的主体式教学模式。通过学生已经受过的美术教育和信息技术教育（课程整合），创设一个电子画展的情境（创设情境法），设置一个个任务，让学生运用已学知识，自己动手，有机结合画图的各种操作（任务驱动法），以任务驱动的方式查漏

补缺，使教学内容合理流动，水到渠成。教学中，启发、诱导贯穿始终，充分调动学生的学习积极性，注意调节课堂教学气氛，使学生变被动学习为主动愉快的学习，使课堂能在生动、有趣、高效中进行。

猪简笔画教案篇三

一教材的设计思路是这样的：本节课是在学生学习了软件“金山画王”的基本绘画、拼图后的一次综合练习课。目的是通过老师的引导和学生的练习，让学生们进一步巩固所学过的知识，并且在这一基础上，让学生学会如何灵活运用多种工具，掌握创作技巧，拓展延伸，从而逐步培养和提高学生学以致用和综合运用的能力。

教材的设计即要包含方法、技能，又要鲜活生动，适合三年级学生的年龄特点。所以在设计课例画面内容时活泼中蕴含了肃穆，体现本节课的主旨——即要学会绘画拼图的操作技能，还要领悟此刻“升旗”的深意。

教学过程的编排是“从浅到难，从观察分析习作、寻找最佳的`解决方案，合作探究突破新知识点，再从综合运用的角度大家合作，去尝试完成整个作品。这期间培养学生观察、思考、动手、借鉴、综合运用能力，从完成模仿画画到自己发挥想象、丰富创作这一思路展开。

因为是拓展性的综合课，好的练习设计会让学生感同身受。因此，我就再设计一个有趣又意义的“任务”，让学生创作《我让国旗升起来》，让学生满怀激情地，最终用两种软件顺利地让国旗在运动员的头上升起来了。学生投入地创作，学会了综合作图必要的操作方法和技巧，丰富了国旗知识，爱国氛围也让他们大受教育。

学生在本课之前，已经分别学习了这两种软件，掌握了绘图的基本方法，对拼图有一定的了解，能用金山画王进行绘画

拼图,对自己创作的简单故事拼图爱不释手,如果能趁热打铁,让学生拓展一下创作的思路,掌握更好的绘画创作技巧,这对于保持他们高涨的学习热情,激发学生的探索和创新能力是十分有益的。

考虑到学生对拼图还只限于趣味和好奇,为引导他们步入主题创作,充分发挥学生的自主学习和创新能力。所以我就设计了一个即有趣又有意义的“任务”,让学生使用两种软件最终让国旗升起来,这样既能提高学生自主学习的积极性,激发了他们进一步思考、探索创新的能力,而且这种满怀感情地设计和创作,无论是教师还是学生,更是兴致高昂。教学课件和练习制作本着简单,易用性强的原则。

基本目标:

[知识领域]

进一步熟悉和掌握金山画王绘画、拼图功能和使用,并能掌握一些画画的技术,学会综合运用、综合创作。

[操作领域]

进一步熟悉和运用“金山画王”、“画图”画画的操作。

[情感领域]

(1) 在画画创作的过程中,让学生领略和品尝到成功带来的喜悦,从而激励学生更积极主动学习,提高学习的自觉性。

(2) 培养学生动手动脑、互帮互助、共同进步的精神。让学生知道个人的努力可以为集体争光、为国家争光,是一种快乐和幸福。

发展目标:

计算机画画中，让学生体会不同绘画软件的独特功能，培养学生灵活运用、综合实践、积极探索、勇于创新的精神，为今后学习计算机的其他软件打下良好基础。

重点：熟悉和掌握“绘画”、“拼图”操作方法。

难点：学会“金山画王”和“画图”两种软件的综合运用技巧。

首先以联想方式导入本课，吸引学生注意力，激发创作想法，通过欣赏老师的作品《我让国旗升起来》，分析引入主题，进入主题创作：试着用两种软件来绘画、拼图。

然后，教师就学生作品，引导学生探究发现。在大家合作的基础上，找出几种绘制国旗、运动员、颁奖台的方法。从个人比较到共同比较，体验绘画的技巧方法。

其次，要完成整幅画，这个工程可不小，怎么样才能画得又快又好呢？可以用两个小组的作品，拼制而成。

此时以学生探究为主，教师启发引导为辅。拼图的软件、拼图的方法、拼图的步骤，通过学生提出的不同提议，得出一套公认的好方法。

最后总结、升华。

猪简笔画教案篇四

1. 观看各种各样的生气表情，将生气时候的自己画出来。
2. 喜欢和同伴述说自己生气的故事，知道生气是一种正常情绪宣泄方式。

课件、视屏、画纸、画笔、范画。

1. 欣赏视频，初步感受生气时的表情

（观看视频后提问）：图图和妈妈生气的时候是什么样子的呀？（幼儿说出后出示图片）

2. 尝试表现自己生气的样子，了解生气时的表情与特征

师：你会生气吗？你生气的时候是怎么样的？你来学一学。
（教师根据幼儿的回答出示相应的图片）

师总结：原来生气的时候我们会有这么多不同的表情，有的人生气的时候温和一些，他会皱起眉头、翘起嘴巴，有的人生气起来很夸张，很可怕，他会张大嘴巴、拳头紧紧握起来、眼睛像要冒火一样等等。

3. 欣赏范画，了解画面中“生气的故事”

师：其实，我们都不会无缘无故地生气，生气总是有原因的。瞧，这里的两个小朋友也生气了。男孩子叫乐乐，女孩子叫红红。你们来猜猜看，他们为什么要生气？（出示范画）

师小结：原来角落里的是乐乐，而这个框框里画的是乐乐想出来的，以前发生过的事情。

4. 说说自己生气的故事

师：你们肯定也会为一些事情生气，对吗？谁来说说你生气的故事。（个别幼儿讲述，鼓励说说不同的事情）

5. 画画自己的生气故事。

师：大家都想来说，那好，我们就把这个生气的故事画下来吧！

教师示范作画：把自己画在角落中（贴一个小人），然后再

画一个大大的边框。为什么要画大呀？对，这样才能把自己生气的故事画清楚（举一个孩子的例子，说说可以画些什么）

提作画要求

画的时候想想自己生气的时候是什么样子的？怎样才能让别人一下子就知道你在生气呢？（提醒幼儿把头画得大一些，这样才能让别人看清你的表情。）

6. 幼儿作画，老师巡视。

7. 介绍自己的作品。

师：你为什么生气呀？你生气的时候是什么样的？请你用完整的话来说说自己生气的故事。（从表情特征、布局方面重点讲评）

猪简笔画教案篇五

1. 指导幼儿在圆形的基础上添画各种物体，知道圆能变成各种有趣的东西。

2. 在绘画活动中发展幼儿的想象力和创造力。

1. 课件：动画片：魔法表演

2. 各种颜色、各种大小的圆。

3. 动画片

一、动画片，引起兴趣。

1. 教师：小朋友，你们喜欢看魔术表演吗？现在，我们一起来看看一个魔术表演吧！

2. 播放动画片：魔法表演

教师：想一想动画片里的`魔术变出了什么？

二、魔术：圆形变变变

1. 教师：老师也会变魔术，你们想不想看呀？

(1) 出示一张圆形纸

教师：请小朋友看好了，教师快速画出一个人物头像。

看！变成了什么？

(2) 再出示一张圆形纸，变成圆圆的饼干。

2. 表演变圆魔术

(1) 教师：小朋友你们能把圆形变成红红苹果吗？你们会变吗？

(在红色圆上画上绿色的叶子就变成苹果了)

(2) 你们会变魔术吗？想变什么呢？知道怎么变呢？

教师：看我还会变两个圆，三个圆，四个圆，许多圆呢。

把两个圆变成了小鸡，三个圆变成了小花，四个圆变成了蝴蝶。

(3) 小朋友，你能把两个圆，三个圆，四个圆，许多的圆变成什么呢？请幼儿自由讨论，告诉身边的好朋友。

三、幼儿操作，教师巡回指导。

1. 交代任务：我们今天也来学变圆的魔术。

(1) 老师出示为幼儿准备的材料

(老师为小朋友准备了各种颜色，各种大小的圆。)

(2) 请小朋友先想好你想用几个圆变成什么东西，然后找到你需要的圆，撕去圆后面的双面胶的外面一层，粘在纸上，再把它添画好。我们小朋友把圆变好了。

2. 教师巡回指导：

要求幼儿把废纸仍在箩筐里。变出和别人不一样的东西来。帮助能力差的幼儿，鼓励他大胆变圆。

四、活动评价

鼓励幼儿相互交流，你用几个圆变成了什么东西。

猪简笔画教案篇六

1、能根据观察和想象设计各种奇特的房子，运用所学的技能表现建筑物的特征和结构。

2、有一定的想象力和创造力，画面色彩鲜艳、协调。

1、画纸、笔。

2、对房屋形式、功能，门、窗、顶有一定的了解。

1、通过提问，引起幼儿回忆建筑物的基本特征……

1、能根据观察和想象设计各种奇特的房子，运用所学的技能表现建筑物的特征和结构。

2、有一定的想象力和创造力，画面色彩鲜艳、协调。

1、画纸、笔。

2、对房屋形式、功能，门、窗、顶有一定的了解。

1、通过提问，引起幼儿回忆建筑物的基本特征。“小朋友，在你见过的楼房中，你最喜欢哪一种？为什么？”了解现代建筑物的特征，鼓励幼儿大胆想象各种各样建筑物的结构。

2、引发幼儿想象，设计各种各样的建筑物。“如果请你来设计未来的新型房屋，你将在现在房屋的基础上做些什么变化呢？”从房屋外形、功能、门窗等方面观察现在建筑物中可以变化的地方。想象房子还可以是什么样子的，请个别幼儿描述自己想象的为了的房子。

3、幼儿绘画，老师指导。鼓励幼儿大地设计出与别人不一样的房子。

4、找出设计美观、新奇的建筑物，请小设计师介绍自己的设计。

猪简笔画教案篇七

1、尝试用简单的线条和喜欢的颜色给自己画像。

2、通过照镜子观察自己的脸，根据自己的观察画出五官的典型特征。

3、爱护小镜子，保持作品的整洁干净。

白纸、油画棒人手一份

一、小朋友们找个镜子吗？

（出示镜子）镜子里的你是什么样子的呀，你的脸上有什么呀，和旁边的小朋友说说自己的'样子。

- 1、每个人长得都不一样，你的脸上有什么特别的地方？
- 2、说说自己与众不同的地方。

二、教师出示范例，引导幼儿观察、了解绘画的方法

- 1、今天，老师也带来了一位小朋友画像。
- 2、这里的小朋友和自己有什么不一样的地方呢？
- 3、假如你要画自己，要画些什么？怎么话呢？

三、引导幼儿自由绘画

- 1、请小朋友为自己画一张像，画出和别人不一样的相，要让大家一看就知道是你。

猪简笔画教案篇八

- 1、运用课件欣赏海底世界，让幼儿观察动物的动态及海底的美学。
- 2、尝试胆使用仙女袋、图库工具中的图片装扮海底世界。
- 3、激发幼儿热爱海的情感，乐意使用绘画软件画画。

- 1、观看海底世界录像，激发幼儿活动兴趣。

师：小朋友们，今天老师给你们带来一段非常好看的录像，你们看，这是哪里(播放)哇，原来是海底世界，你们想去吗那我们一起去看一看吧!(共同观看)海底世界可真漂亮啊，你最喜欢哪个海底动物(2、3个幼儿自由说)那你们想不想把刚

才看见的海底画下来有的小朋友肯定在想：老师，我画画不好，画的不好看。没关系，今天老师教你们一种新的画画方法，不要用画笔工具，每个人都能画出非常可爱、漂亮的画哦！请小朋友们打开我们的画画软件金山画王。

2、教幼儿金山画王中的绘画工具的使用方法，初步学习各种工具进行绘画。

(1)、背景色现在先让我们潜入深深的海底吧！海底是什么颜色（蓝色）我们找到这个油漆桶工具，单击油漆桶，再找到颜色选择处，单击，找到你喜欢的海底颜色，单击选择颜色，点一下钩钩，就表示你已经选择好颜色了，在空白画纸上单击一下，哇，一下子就潜入海底啦！你们也来试一下！（幼儿尝试上背景色）

(2)、学习使用仙女袋工具。

海底的鱼儿最喜欢在那里玩呀（幼儿回答）那我们就先小鱼们种些水草和珊瑚吧，等会他们来的时候就可以玩啦！请你们找到仙女袋工具并单击，在左边会出现一排小标记，请选择用小钉定住的标记，这是动态仙女袋，单击后你会看见下面出现了可以选择的图片，找到翻页标记，翻翻翻，找到水草的图标，单击选择，现在你在蓝海水上画的话，就会出现一棵棵水草啦。（教师边说边示范）你们看，水草种好了，再种一些珊瑚吧，小鱼们也很喜欢呢！用同样的方法，找到珊瑚的图标，有选择性的在水草旁种上一些珊瑚，你们看，我已经种好了（教师边说边示范）！你们也赶紧来试一试吧！（幼儿操作）

(3)、学习使用图库工具。

水草、珊瑚一种好，鱼儿就游来了！在这里找到一棵树的标记，这是图库工具，在这里你可以找到许许多多的图片哦~单击图库工具，在下面会出现三张画，选择小朋友头像的标记单击，这是角色图库，你会发现左边出现了许多的标记，你觉得小

鱼们会在那个标记里对了就是在这个小鱼标记的，单击标记，下面游来了这么多鱼！使用翻页标记，翻翻翻，更多小鱼游来啦！选择一条你喜欢的小鱼做今天的公主吧！点击你喜欢的小鱼图片，按着鼠标左键不放，拖拖拖，把它拖到海里去！并放到喜欢的位置，位置没放好，没关系，图片四周有许多调整的按钮，找到这个按钮，点击着它不放，好像有点，找到这个缩放按钮，小鱼打小就由你控制啦！按照缩放按钮不放，向里向外拖动，小鱼就变变变小啦！（教师边说边示范）你们来请一条小鱼做今天的公主吧！（幼儿操作）

(4)、幼儿自由使用图库、仙女袋工具添画。

标，你尝试每个都点击一下看看，点击后观察下面的图片，并用翻页工具，选择你喜欢的小鱼，把它请到海里来！如果你不小心按错了按钮，你可以使用撤销按钮，这样刚才请来的动物就会回去啦！（教师边说边示范）家来试一试！（幼儿尝试）

(5)、哇，海底世界在聚会啦！小鱼们唱起了快乐的歌曲，吐出了快乐的泡泡，啵啵啵啵……你们会吐泡泡吗选择仙女袋工具后，单击左边的'按钮，选择泡泡图片，就可以开始吐泡泡啦！（幼儿操作）

4、欣赏作品，结束活动。

海底世界完成了，谁愿意给家看一看你的画（幼儿愿意的，教师使用教师机给家进行观看，并进行点评，2、3位幼儿。）海底世界的舞会开始啦，我们一起去参加吧！（播放音乐，离开电脑室）

《海底世界》是一篇科普文，以生动、活泼、有趣的语言介绍了海底奇异的景色和丰富的物产。因此我从文章的开头和结尾入手，前后照应让学生抓住文章是围绕“景色奇异”“物产丰富”来写的，接着让学生去找哪些段落写了景色奇异，哪些段落又写的是物产丰富，先理清课文的主要脉

络，发现课文描写了海底动物、植物、矿产，既是物产丰富又构成了海底奇异的景色。

海底世界非常奇异美丽，但学生真正见过的不多，因此我运用现代多媒体计算机技术，从互联网上找到、截取并制成了具有生动、直观的视频录象，播放海底里奇形怪状、色彩鲜艳、瑰丽无比的珊瑚和那些见也没见过甚至是听也没听说过的形态各异的鱼儿，学生一定会不由自主地发出惊叹。利用视频的播放创设情境，再通过形象的画面理解自然过渡到对课文内容的理解，这样学生的积极性会更容易被调动起来。

课文二、三自然段描写海底的动物，海底的“各种声音”是一个谜团，学生难以想象、猜解和区分。课文用“有的……有的……有的”句式列举出来，每句又用比喻的修辞方法对声音进行了描摹。这样，海底各种动物发出的不同声音就介绍得一清二楚。我在教学时，抓住这四个句子，结合学生的生活实际和情感体验，让学生模拟一下蜜蜂“嗡嗡”、小鸟“啾啾”、小狗“汪汪”和打鼾的声音，比较他们的不同，从而想象出海底动物发出的各种奇异的声音。这样的教学方法，不但激发了学生的学习兴趣，而且还使学生深刻地了解了文章所描写的内容。课文第三自然段写了动物的活动，课上我通过分析语句的说明方面，让学生通过列数字的方面了解海参速度的慢和梭子鱼速度的快，了解作者用打比方的说明方法进一步体会梭子鱼的快等。

猪简笔画教案篇九

尝试手印画创作，能大胆地想象，有自己独特的创意

颜料，白纸，抹布，水笔，手印范例

1、手指游戏：爬楼梯、小孔雀

2、导入：“我们的小手真能干，会做很多事情。今天我们来

用小手学学新本领：用小手印画，想不想试试？”

3、出示范例

(1) 观察：你觉得这两个手印有什么不同？

(2) 想象：这两个小手印看上去象什么，添画后会变成什么？
动物是怎样睡觉的

(3) 引导手指印的添画。

4、幼儿操作

(1) 想好自己想印画什么，然后印出不同手印。

(2) 擦手后添画，手、手臂不要靠在颜料未干的纸上。

(1) 先完成的幼儿结伴讲述自己的`作品

(2) 集体欣赏：你的小手变成了什么？

猪简笔画教案篇十

1、体验扮演狮王的快乐。

2、尝试使用水粉大胆表现狮王的神气外形。

3、能用色彩和造型大胆表现狮王的形态特征。

4、激发幼儿感受不同的艺术美，体验作画的乐趣。

5、养成大胆用色、均匀涂色的良好习惯。

1、已到动物园观察过狮子王

2□vcd,故事《狮子的辫子》

3、绘画纸、蜡笔、水彩笔

一、听故事——《狮子的辫子》

小朋友们我们上次一起去了动物园观看了许多动物，你们知道森林之王是谁吗？现在老师要来给你们讲一个有趣的'故事叫做《狮子的辫子》。

二、视觉体验：观看vcd,请小朋友们看看电视中的狮子长的是什么样子的？请幼儿们模仿狮子的样子。他的外形是什么样子的？教师与幼儿共同总结狮子的外形：“狮子长着一个圆圆的大脑袋，脸也是圆圆的，它的身体有点长，身体下面长着四条腿，还长着一根尾巴，狮子脸的周围长满了毛。”这毛是什么样子的呢？（又漂亮又威风）你要让狮子更漂亮，你给狮子设计一个什么样的发型呢？它的头发是直的还是卷的？毛是什么颜色的呢？让幼儿自由讨论。

三、绘画体验：幼儿作画，教师指导。

1、步骤：先画狮子身体特征，然后装饰毛和染色；

2、启发幼儿表现“神气”“威风”；

四、同伴互相欣赏、评价

教学有法，但无定法，贵在得法。随着教育的不断深入和新教材的实施，具备人本思想的教育理念，自由活泼的教学方式，为我们开启了一片教育新天地。一堂好的欣赏活动，让活动教学充满生命力。通过老师和孩子们之间平等互动与交流，使他们在愉快的、轻松的、游戏的情境中接受美的熏陶，提高审美能力，主动获得感受与鉴赏、表演、创造等的艺术能力，充分获得自信表现自我。同时老师的肢体表现形

体艺术的影响是无穷的。

猪简笔画教案篇十一

1、学习用玩具小汽车的车轮当作绘画工具进行滚画的方法。

2、体验车轮作画的'乐趣。

1、图片-车轮印

2、每人一辆小汽车，红黄蓝绿紫颜料各一盘，大卡纸若干。

1. 出示图片：车轮

教师：小朋友，你们看，图片上是什么呀(车轮)

车轮有什么用呀

车轮还能干什么用呀(幼儿议论)

2. 出示小汽车

瞧!这是什么

让幼儿说说玩具汽车有什么用。

4. 教师示范作画。

先给小汽车加油，拿小汽车车轮在颜料盒上用力蘸一下，然后放到纸上来回开。

看看小汽车开过的地方留下了什么有几条线是什么颜色的

教师：纸上留下了漂亮的颜色好不好玩

教师示范3次朝不一样方向开，请幼儿观察。

5. 鼓励幼儿每人拿一辆小汽车按照刚才的方法做一做，启发幼儿朝不一样方向开，

提醒幼儿注意卫生不要把颜料弄到手上，和同伴身上。

6. 展示幼儿的作品，大家一齐分享活动的乐趣。

猪简笔画教案篇十二

1. 创设情境，激发学生学习数学的兴趣.

2. 培养学生初步观察能力和语言表达能力.

3. 通过“看图列式”，使学生学会应用数量关系分析，加深对加减法意义的理解.

在具体的情境和活动中体会加减法的含义.

看图正确理解数量关系.

一、引入：创设情境、激发兴趣

（一）教师谈话：同学们，你们看过动画片《海尔兄弟》吗？海尔兄弟经常和爷爷一起到世界各地去探险. 春暖花开的这一天，海尔兄弟和爷爷又登上热气球出发了. 不一会儿，热气球飘到了南极，在这里他们看到了许多可爱的小企鹅.

1. （出示图片：可爱的小企鹅1）

2. 这时，海尔兄弟又发现了新的数学问题. 同学们，你们发现了吗？小组内互相说一说，看哪一个小组发现的问题多.

3. 学生运用已有知识说出图意.

二、自主探究，获取新知.

(一) 活动一：观察讨论、学习新知

1. (观察图片：可爱的企鹅1)

教师：仔细观察图，说说图的意思，你能提一个数学问题吗？

2. 教师提问

(1) 想一想图中的大括号表示什么？问号又表示什么？

(2) 你能用一个算式表示这幅图的意思吗？说说你是怎样想的？

教师板书： $6+3=9$

教师：海尔兄弟刚算出一共有9只小企鹅，突然发生了一件事. 到底发生了什么事呢？

(二) 活动二：加深理解，强化新知.

1. (出示图片：可爱的企鹅2)

学生：原来有9只小企鹅，有几只淘气的小企鹅藏到冰山后面去了，外面还剩5只企鹅.

教师：你能提一个数学问题吗？

学生：有多少只小企鹅藏起来了？

2. 小组合作学习

要求：

(1) 仔细看图，完整地说一遍图意.

(2) 图中的大括号表示什么意思？问号又表示什么意思？

(3) 怎样算出藏起来多少只企鹅呢？你能用一个算式表示吗？

3. 小组汇报

教师板书： $9-5=4$

教师提问：为什么用减法计算呢？

教师：同学们真聪明！现在海尔兄弟想请你们帮助解决两个数学问题.

(三) 活动三：动手操作，探究规律.

1. (出示图片：)

教师：爷爷送给海尔兄弟两人8支铅笔，都可以怎么分？

2. (出示图片：猴子吃香蕉)

教师：有一把香蕉共9根，分给两个小猴吃，都有哪些分法？

要求：

(1) 看图说说图的意思.

(2) 怎样填表？把数填在书上.

(3) 观察讨论：从表中你发现了什么？

3. 小组汇报

4. 同学们真能干！现在海尔兄弟在大家的帮助下又登上热气球出发了。（轻快的音乐）

三、练习巩固、启发思维

1. 教师：很快，海尔兄弟来到了热带森林，在那里他们看到了什么？

（出示图片：猴子荡秋千1、2）

要求：

（1）观察这两幅图，在小组内说说它们有什么相同和不同。

（2）观察后在书上独立列出算式。

（3）结合算式说说图的意思。

2. 小组汇报

3. （出示图片：小兔子）

教师：在不远处，一群小兔子在草地上玩耍，你们能提出哪些数学问题？

在小组内先说说图的意思，再列算式计算。（比比哪个小组说得更多）

四、全课小结

这节课同学们学得非常好！观察图很仔细，希望同学们能像海尔兄弟一样，善于在生活中发现数学问题并解决它。

《课标》在基本理念中明确指出：有效的数学学习活动不能单纯依赖模仿与记忆，动手实践、自主探索与合作交流是学

生学习数学的重要方式。本节课为了让学生自主探索、合作学习、独立获取知识，实现一年级学生学习方式的多样化进行了尝试。教学内容的呈现方式体现了情境性和活动性。学生对同一个情境提出不同的解决问题的方法，使他们感受到加减法之间的联系，同时也有助于知识的迁移，提高学习的效率。

猪简笔画教案篇十三

1. 欣赏《好饿的毛毛虫》绘本内容，体验阅读带来的乐趣。
2. 了解进餐要合理适量。
3. 简单了解毛毛虫变蝴蝶的过程。

ppt课件、《好饿的毛毛虫》绘本若干。

一、手指游戏引入。

师：一根手指头呀变呀变呀变呀，变成什么？（毛毛虫），毛毛虫 上爬爬、下爬爬、左爬爬、右爬爬……咦？毛毛虫不见了，毛毛虫爬到哪里了？小朋友我们一起找一找。

二、看一看，猜一猜。

1. ppt图1-2引入。

师：原来毛毛虫爬到了大屏幕上。为什么它到这上面来了呢？因为呀毛毛虫想邀请小朋友看它的故事叫《好饿的毛毛虫》，我们一起来看看。

师：小朋友从第一张图上看到什么？（月亮，叶子，树，白色的蛋）

师：月光下，一颗小小的蛋，躺在叶子上。那这会是什么蛋呢？小朋友们猜一猜？（鸡蛋，毛毛虫的蛋）

师：我们一起来看一看下一张图片，从图上看到什么？（太阳，毛毛虫）那刚才我们看到的蛋是什么蛋呀？（毛毛虫的蛋）

三、集体观看ppt图片3-10，大胆的表达画面的内容。

1. 图片3

师：现在我们一起来看一看毛毛虫之后到底发生什么事情。

师：咕噜噜咕噜噜，原来毛毛虫肚子饿了，他要找一些东西来吃呢？他吃了什么呢？小朋友看一看。

2. 图片4

师：星期一，毛毛虫吃了什么呢？（苹果）

师：星期一，毛毛虫吃了一个苹果，可是肚子还是好饿。怎么办？（再找吃的）

3. 接着观察图片5-8，说出星期二至星期六毛毛虫分别吃了什么？（同上）

4. 观察图8-9，比较星期六星期天毛毛虫的表情，了解进餐时应该合理适量。

师：星期六，毛毛虫都吃了什么食物呀？（有香肠、有冰淇淋等许多的食物）

师：吃这么多毛毛虫怎么样了？（毛毛虫肚子疼）看看，它的表情是怎么样的？一起学一学。它为什么肚子疼？（因为

吃太多的零食。)

师：恩，那小朋友能不能像这只毛毛虫一样，一下子吃这么多的零食呀？（不能）

师：你们看，第二天，又是星期天了，毛毛虫吃了一片又嫩又绿的叶子，觉得舒服多了。毛毛虫为什么觉得舒服多了呀？因为叶子对毛毛虫来说是很好的食物，这个才是毛毛虫应该多吃的食物。

5. 观察图10

师：毛毛虫呀，自从肚子疼的那天起，他再也不乱吃东西了，看现在的毛毛虫怎么样呀？（长大了）

师：小小的毛毛虫长大了，现在的毛毛虫不再是一条小毛毛虫了，它是一条又肥又大的毛毛虫。

6、观察图11

师：吃了一周，毛毛虫终于吃饱了，毛毛虫吃饱后变成什么样子的？（又大又胖）后来它造了座房子叫什么？（重点让幼儿认识“茧”）

小朋友请你猜一猜，从“茧”里面出来的会是什么动物呢？（适时制悬念，引发幼儿展开丰富的想像）

7、这时屏幕上又出现了美丽的花蝴蝶，问小朋友，是不是已经明白了它就是毛毛虫变的？

三、幼儿自主阅读图画书，结束活动

“

回家和爸爸妈妈一起搜集资料，了解一些小时和长大完全不同的动物、昆虫，知道它们的几个变化过程。（蚕、知了、青蛙等）。