

最新广告美术教案(模板10篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么问题来了，教案应该怎么写？以下我给大家整理了一些优质的教案范文，希望对大家能够有所帮助。

广告美术教案篇一

- 1、培养幼儿构图能力，创造富有表现力和画面感的构图和构思。
- 2、发展幼儿想象能力，创造出富有幼儿情感的画面。
- 3、培养幼儿画羊的简单形态和动作特征。

1、看过动画片《喜羊羊》。

2、教师准备水彩笔油画棒。

3、有关喜羊羊动画片里人物的图片或贴片若干。

(一)引入

1、播放《喜羊羊》主题曲，引发幼儿兴趣，让幼儿跟着歌曲做律动。

2、教师：这是什么歌曲？

(二)过程

1、教师拿出喜羊羊图书，与幼儿分享故事情节。

2、教师引导幼儿说出自己最喜欢《喜羊羊》中人物的形象特

征，以及喜欢的原因。

3、教师出示示范图，让幼儿欣赏和点评，说出画中人物的特征。教师就幼儿所做的点评和画面对幼儿讲述画面的构成，引导幼儿树立正确构图感和画面感的意识。教师对自己的范画编一个小故事，更富有画面感和故事情节。

4、让幼儿大胆自由进行绘画，教师进行引导和指导。鼓励幼儿大胆用色。

5、幼儿绘画结束，自己对自己的画作介绍，和好朋友一同分享画的内容。

(三)结束

1、让个别幼儿进行图画展示，向小朋友介绍画面内容。教师给个别画的好的小朋友以贴片鼓励。

2、教师总结，让幼儿在家中和爸爸妈妈分享着绘画的内容。

在本次活动中，教师充分调动了幼儿的积极性，使幼儿能够按照自己的想像画出自己心中的羊。但仍存在不足，幼儿的绘画作品色彩和比例有问题，要多加指导和引导，让幼儿画出更加富有画面感和构图感的绘画作品。

让幼儿在家中与父母一同观看其他动画片，让幼儿画出自己最喜爱的动画形象。

广告美术教案篇二

帽子

一、设计背景：

一天晨间活动时，一个小朋友把一张色彩鲜艳的广告纸顶在头上，一边跑一边喊：“看我的帽子好漂亮，飞了、飞了..”。当时我没有太注意她的举动，一会儿工夫，很多小朋友都把自己所谓的“帽子”顶在头上，有的将捡来的树叶当帽子，有的拿小人书当帽子，还有把自己的衣服顶在头上当帽子,,, 还有很多各式各样的“帽子”。于是我就想，既然小朋友对帽子很感兴趣，那就设计一个与帽子有关的活动吧。现在已经是大班了，幼儿都会进行单一的绘画、吹画、剪贴、撕纸和折纸，而且都有一定的基础，但是他们没有尝试过用多种方法综合作画。幼儿的想象力非常丰富，我想借这个机会引导幼儿充分发挥自己的想象力和创造力，运用多种方法、多种工具和多种材料设计一个富有个性的帽子。《纲要》中艺术领域的内容要求“提供自由表现的机会，鼓励幼儿用不同的形式大胆表现自己的情感、理解和想象，尊重每个幼儿的想法和创造，肯定他们独特的审美感受和表现形式，分享他们创造的快乐。”在设计帽子的过程中，给幼儿提供了多种工具和丰富的活动材料，尽可能满足幼儿的创作需要；鼓励幼儿大胆想象出与别人不一样的方法来设计和装饰帽子。通过此活动，提高幼儿对美的鉴赏力和语言表达能力以及增强幼儿的自信心。

二、活动目标：

1、幼儿尝试用多种美术技法相结合来设计帽子，并用多种工具和材

1 料进行装饰。

2、通过设计和装饰帽子丰富幼儿的想象力和创造力，在交流中提高幼儿的表述能力，增强幼儿对创造性活动的兴趣。

3、鼓励幼儿积极主动参与创造性活动，激发幼儿表现美、创造美的情趣。

三、重点和难点

1、重点引导幼儿大胆地用各种美术技法及不同材料来设计帽子和进行装饰、展示作品时能用流利的语言清楚地讲述自己创作时的想法和观看别人作品后的感受。

2、难点在于幼儿对帽子的设计和装饰时，很多小朋友很可能会考虑不到帽子的整体效果，会出现脏、乱的现象。

四、活动准备：

1、家长工作：请家长和幼儿一起收集各种各样的帽子和图片，并带到幼儿园来。

环境创设：将老师和幼儿收集的帽子和图片摆放在活动室里。

2、物质准备：课件《帽子舞会》 各种形状硬纸块

绘画纸

广告纸

小盒子

彩色毛线

浆糊

水彩笔或油画棒

彩色皱纹纸

蜡光纸

闪光纸

音乐磁带

录音机

剪刀

订书机

松紧带

多媒体

五、活动过程

(一)组织幼儿随着音乐进入教室。

1、老师提问：“小朋友们，看看地上有很多脚印，你们知道是谁

2 的吗？”这时故意留下悬念，让幼儿对活动充满想象。

2、“我们跟着脚印一起去看看吧！”教师直接用语言导入法将幼儿的注意力集中到老师身上来。

(二)观看课件，引入主题。

2、你制作过帽子吗？采用了什么方法、什么材料、什么形状、什么颜色,,,,, 利用经验法和回忆法加深幼儿对各种帽子的印象。

(三)幼儿操作

1、幼儿动手操作，教师巡回指导。

活动前教师准备了多种工具、丰富的活动材料，为幼儿的创作做好充分的准备。幼儿操作时，鼓励幼儿根据自己的生活

经验充分发挥自己的想象力和创造力，遵循幼儿的自选性和自主性原则，让幼儿选择自己喜欢的工具、喜欢的技法和喜欢的活动材料来设计和装饰帽子。

2、幼儿作品展示。

六、活动延伸：举办《帽子舞会》

教师让幼儿把自己装饰好的帽子戴在头上，随着音乐进入到布置好的舞会中尽情的玩耍,,,,,

广告美术教案篇三

1、能大胆画出星空下的房子及其旁边的景物。

2、能有规律的用卡纸贴上窗户。

3、培养孩子积极、大胆地作画兴趣大班美术活动：星空下的房子大班美术活动：星空下的房子。

蓝色、黄色卡纸若干，剪刀，胶水，勾线笔

一、出示蓝色卡纸，引出课题

1、这是什么？

二、设计情景：引导幼儿说说星空下的景物，教师示范。

1、添画上星星后，蓝色卡纸变成了什么？

2、星空下会有什么呢？

3、引导幼儿说出星空下有高高、低低、大大小小的房子，还有各种景物。

- 4、教师根据幼儿回答添画上场景
- 5、星空下的房子和白天看到有什么不同呢？
- 6、教师示范把景物涂成影子。

三、贴上窗户

- 1、房子黑黑的，我感觉很难过，有什么办法把房子亮起来呢？
- 2、教师示范用黄色卡纸贴上窗户。
- 3、请个别幼儿一起来示范，提醒幼儿要把窗户贴的直直的。

四、出示小朋友范画，看一看、说一说，谁的画最特别大班美术活动：星空下的房子学习总结。

五、幼儿作画，教师巡回指导。

- 1、提作画要求
- 2、教师及时表扬画的好的孩子

六、讲评

广告美术教案篇四

- 1、初步了解印第安人原始的生活气息，感知印第安人脸部造型和装饰特点。
- 2、能大胆想象，尝试在卡纸上用材料进行制作，体验造型活动的乐趣。
- 3、会用它们大胆地进行艺术表现与创造，喜欢装饰。

4、进一步学习在指定的范围内均匀地进行美术活动。

1、有关印第安人ppt课件。

2、卡纸、纸黏土。

一、预热阶段：

1、老师用自编故事的形式引出神秘的印第安人，讲述他们特有的生活方式，引起幼儿兴趣。

2、播放印第安人ppt课件，初步了解印第安人的装束。

二、图片刺激：

引导幼儿欣赏、感受印第安人脸部造型和装饰特点。

1、师：你看到的印第安人长得什么样子？他们是怎样打扮自己的？

你觉得什么地方最特别？

2、欣赏各种印第安人的造型。

师：印第安人来作客，看看他们是什么样子的？你最喜欢哪个印第安人？为什么？

三、创造表现：

提出要求，幼儿创作、教师指导。

1、师：让我们也来制作一个神秘、有特色的印第安人，一起参加舞会。

2、鼓励幼儿用材料在卡纸上大胆创意装饰。

四、幼儿作画，教师巡回指导。

我考虑到中班幼儿身心特点和发展规律，设计了丰富的内容，强调幼儿参与，重在激发和培养他们的音乐兴趣。

听，是感知与理解音乐的前提条件，也是音乐艺术时间重要的过程。我认为在课堂中，必须设计“听”的环节，分层次、有目的的让幼儿听，让幼儿充分地感受音乐的美，能有效地反映幼儿的学习兴趣，引发幼儿对音乐的想像和联想。还可以培养良好的音乐习惯，使幼儿逐步积累起感受和鉴赏音乐的经验。我还想通过音乐的“弥散性”让孩子们学会歌曲，因此，我让他们听“歌词”，学习“英语单词”，“理解歌词内容”，听“情绪”，边听边创编动作。但是有些失败，因为他们虽然很多都听过《十个印第安人》，但歌词记得并不熟，而且毕竟只是幼儿园的小孩子，他们所能做到的也仅限于对歌曲的初步欣赏，创编一些简单的动作而已。缺少老师的引导他们很难再有更深一步的进度。因此我觉得在我的思维目标中给他们的定位过高了一点。在今后的教学当中我还应该更多的考虑一下孩子们的实际水平和掌握程度，应先让孩子们在非常熟悉歌曲后再对他们进行下一步的要求才行。

在教学中，只有不断地反思、总结、修改，才会不断地进步。

广告美术教案篇五

1. 在已有绘画能力的基础上，画出人物的简单动态。

2、能够大胆表现各种不同的人物。

1. 纸、笔；

2. 示范画（草地上有各种人在做不同的事情）

小结：我们从人们的动作上看出来了他们在做什么，原来不同的动作表示了不同的意思。

请小朋友做模特来做一个动作：

根据模特的动作来分析：哪些部位是前面的，哪些部位是中间的，哪些部位是被遮挡的最后面的。

小结：我们的身体、四肢他们原本是固定在这里的，可是摆放的位置不同，动作就发生了改变，想要表达的意思也就发生了改变。

1. 老师示范：

（比如：走在路上打招呼的人：

画画要从头画起，先画头发，再画脸，然后是身体，这个时候要注意手的位置，不同动作手臂的位置不同哦。前面的手臂先画，接着是中间的衣服，然后是后面被挡住的另一个手臂，想好它举起来的时候是在哪里的，然后画上去，遇到脸就跳开，接着画下去，最后添上手。）

小结：画画的时候要注意遮挡的部位，要先画前面的，再画中间的，最后画后面的。

2. 幼儿尝试：

鼓励个别幼儿尝试画简单的人物动态。

（针对幼儿绘画的情况，及时纠正或者肯定）

3. 幼儿绘画，教师指导：

小朋友们在草地上有的在跑步，有的玩球，玩的很开心，那在草地上还可以做什么？

（比如：玩跳绳，那就给你画的人手中拿着一根绳子；做游戏的话，就把这些人围成一个圈等等。）

说一说你画的人他们都在做什么事情。

广告美术教案篇六

1、继续了解民族工艺——扎染，在初步尝试的基础上，进一步感受扎染制作活动。

2、体验制作的乐趣。

1、第一次制作的幼儿作品展示

2、各种形状的布、橡皮筋

3、红、黄、蓝、绿四色颜料盆，清水桶，抹布

4、剪刀，展示板

（一）幼儿欣赏第一次制作的作品展示

1、谁的作品扎染成功了，为什么？（扎紧了）

2、谁的作品没有扎染成功，为什么？（没扎紧）

3、我们可以用什么方法让橡皮筋扎的'紧一点？（可以多绕几根）

（二）欣赏老师的第二次制作

1、为什么会一朵花上出现几圈花纹？（扎了几圈橡皮筋）幼儿思考讨论自己得出结论

2、为什么会出现几朵花？（扎几次橡皮筋）幼儿思考讨论自

已得出结论

(三) 老师提示：1、如果染完颜色后，橡皮筋拆不开可尝试用剪刀

2、制作完成后，用清水洗手，并擦干。

(四) 幼儿尝试扎染制作活动过程

(五) 作品展示

幼儿说说最喜欢的作品，为什么？

广告美术教案篇七

本次活动源自大班主题活动“我是中国人”下的二级主题“了不起的中国人”中的一个内容——京剧脸谱。京剧作为我国的国粹，很多幼儿对它并不陌生，教师也经常在职角中创设绘制京剧脸谱的活动，如果再以集体教学的形式开展关于京剧脸谱的美术活动，可能无法引起幼儿的兴趣。因此，本次美术活动我们引入了中国具有悠久历史的传统戏剧——川剧，通过川剧特有的“变脸”，尝试在美术活动中实现游戏和教学的巧妙结合。

1. 迁移已有的绘画创作经验，创造性地绘制面具。

2. 小组协商完成游戏，体验小组合作的快乐。

自制面具(眼睛和鼻子处挖洞)、炫彩棒、勾线笔、川剧表演的视频、供幼儿欣赏的面具作品等。

一、欣赏川剧表演“变脸”

1. 欣赏第一遍后讨论：这位演员在表演什么节目？他是怎么

表演的？

3. 教师小结：这位演员表演的节目是川剧的“变脸”，川剧的“变脸”就像我们中国的京剧一样，是我们中国特有的“宝贝”，人们把“变脸”称为绝活。

二、欣赏面具作品

1. 师：你们想不想玩一玩“变脸”的游戏？玩游戏之前我们先要认识不同颜色的面具。

2. 师（翻开红脸面具）：这种面具是什么脸（提醒：什么颜色最多就叫它什么脸）？这张面具上的红色最多，所以我们就叫它红脸。

三、讨论面具的绘画方法

3. 师：眼睛变好了，该轮到鼻子变变变了（鼓励幼儿大胆想象，每当幼儿说出一个图案时，教师就在空白的面具上进行填画）。

4. 师：“五官变变变”的游戏真有趣，嘴巴已经等不及了，你们快想想嘴巴能变成什么？

6. 师：先找一支绿色的勾线笔将刚才画过的五官勾一下。然后，我们可以找一找绿色的朋友（淡绿色和草绿色）。

四、小组合作完成“变脸”游戏

1. 交代游戏规则

师：四个好朋友，每人完成一张面具。可以事先通过小组协商，每个人完成不同颜色的面具。

2. 幼儿自由创作，教师提醒绘画步骤

提醒幼儿进行“五官变变变”的想象创作，在面具上画好眼睛、鼻子和嘴巴。

用炫彩棒为面具上的五官进行勾线(提醒幼儿为面具涂上颜色)。

为面具涂颜色时，提醒幼儿不要只用一种颜色，可以使用多种相近色。

3. 进行“变脸”游戏

四人一组拿好自己的面具背对观众，听着鼓声节奏依次“变脸”，每次“变脸”后同伴迅速说出面具的颜色。

4. 延伸活动

师：变脸游戏可以四个人玩，也可以一个人玩(教师示范)。

活动反思

“游戏教学法”就是以游戏的形式开展教学，让幼儿在愉快的氛围中，以游戏的方式学习，从而体现“玩中学”的教育理念，本次美术活动正是对“玩中学”理念的一次尝试和诠释。

“变脸”游戏始终贯穿于整个活动过程中，从最初的幼儿为玩“变脸”游戏而制作面具，然后借助自己制作的面具玩“变脸”游戏。在“变脸”的过程中体验小组、师生共同游戏的快乐，感受川剧“变脸”这一中国绝活的独特魅力。

本次活动的环节紧紧相扣，从欣赏川剧视频表演引出“变脸”，到通过欣赏面具化解活动难点，再到最后小组合作开展“变脸”游戏。幼儿的情绪随着游戏的展开逐渐高涨，活动最后师生共同参加“变脸”游戏将活动的气氛推到了高潮。

在这个过程中，教师在三个环节中的表现起到了决定活动成败的关键作用。

一、巧用智慧化解活动难点

本次活动的难点在于，幼儿要迁移已有的绘画创作经验，创造性地绘制面具。欣赏面具和讨论面具的绘画方法是整个活动中最重要的环节，教师表现的好坏会直接影响整个活动的进程和效果。因此，教师需要运用智慧化解活动难点，这对教师来说也是专业能力上的一次挑战。

在本次活动中，教师运用由易到难的层层递进式的提问，帮助幼儿了解不同颜色面具的主要特点。在“五官变变变”游戏中，教师鼓励幼儿大胆发挥创意想象，通过教师的引导逐渐打破幼儿固定的思维模式，但这个环节对教师本身的要求很高，尤其是教师的添画部分，更是对教师自身经验积累的挑战，如果教师准备不充分，就无法对幼儿起到示范引领的作用。

二、任务驱动激发创作热情

与以往幼儿自由创作不同，本次活动中幼儿的创作都是在任务的驱动下进行，即为了玩“变脸”游戏必须要绘制面具，四人小组要进行协商，每个人确定各自面具不同的颜色，并快速投入创作。在这个环节中，教师必须交代清楚游戏规则，当幼儿忙于找朋友、分小组、协商任务时，教师还要及时提醒他们绘画的步骤和要点，并观察小组合作的情况，在他们创作的过程中提供适当的帮助。

三、亲身参与助推活动高潮

本次活动的高潮是最后四人一组进行“变脸”游戏的环节，在这个环节中鼓声起到了渲染气氛的作用，不同的鼓点节奏给出了不同的游戏信号，为活动进入高潮起到了助推作用。

教师在这个环节的亲身参与也起到了很重要的作用，尤其是教师在敲出鼓点节奏前必须根据幼儿当时的游戏情况及时进行判断，如当幼儿尚未完全明白游戏玩法时，教师敲击的鼓声应该比较缓慢，而当幼儿已经熟悉游戏玩法后，教师敲击的鼓点节奏就应该不断加快，一来可以渲染游戏气氛，二来可以提高游戏难度，从而增加游戏的趣味性。

总之，“游戏教学法”是尊重幼儿天性的一种教学方法，当我们在美术活动中运用这一方法时，能够使幼儿更积极地投入到创造表现活动中，增强幼儿动手动脑的积极性，提升美术活动的情趣性。

广告美术教案篇八

大胆想象小动物喜欢的房子，并运用不同的材料创作表现，进一步激发爱家的情感。

- 1、手工纸、记号笔。
- 2、小兔、小猴、大象、长颈鹿图片。

关键点：能大胆表述自己设计的房子

1. 自由创作、大胆想象
2. 导入活动、点出课题
3. 引导讲述、明确特征
4. 自我介绍、激发情感

一、导入活动、点出课题：激起幼儿兴趣，点出房子课题。

- 1、出示照片介绍自己的家庭成员。

2、 说说自己家里的房子。

二、 引导讲述、明确特征：引导幼儿讲述房子特征。

1、兔：小朋友，你们知道我最喜欢吃什么吗？你们就用我吃的东西做房子吧。

2、猴：我最喜欢吃水果了，我想有一栋能发出水果香味的房子。

3、大象：最喜欢去旅行，我想带上一座跟我去旅行的房子。

4、长颈鹿：我最喜欢高高的房子。

5、小朋友见过这么多的房子，可是小动物的房子都是有要求的，引导幼儿说出：小兔、小猴、大象、长颈鹿要设计的房子。

三、 自由创作、大胆想象：幼儿自由创作，教师巡回辅导。

1、选择自己所喜欢的材料。

2、按小动物的要求设计。

3、发挥想象力设计出和别人不一样的房子。

四、 自我介绍、激发情感：幼儿对自己画的房子进行介绍。

1、先完成的幼儿向老师及同伴介绍自己的作品。

2、展示幼儿作品，请部分幼儿上来说一说设计的房子。

(1) 猜一猜，那一幢房子是谁的？

(2) 为什么你觉得是……住的？

(3) 因为3、请全班的小朋友互相说一说设计的房子

广告美术教案篇九

- 1、在认识和了解海洋动物的基础上，用绘画表现它们的形态。
- 2、通过观察，学习潜水员正面或侧面的绘画方式。
- 3、对海底世界充满兴趣，感受绘画的乐趣。

重、难点：通过观察，学习潜水员正面或侧面的绘画方式。

1□ppt课件

- 2、勾线笔、蜡笔、白纸人手一份
- 3、已有经验：幼儿已经认识和了解海洋动物

(一) 导入：

——师：小朋友们，你们知道海底有哪些动物吗？（幼儿自由回答）

小结：海底有各种各样的动物，使我们的海底世界变得更加奇妙。

(二) 了解潜水员的潜水设备

——请你来形容一下你看到的潜水员是什么样子的。

（幼儿自由讲述，引导幼儿说出潜水镜、脚蹼和氧气瓶，教师适当的讲述其设备的功能）

小结：原来潜水员需要带上这些装备才能够去海底进行探险。

（三）感知潜水员正面与侧面的不同

——师：我这儿有一些潜水员，请你来欣赏欣赏，说一说你喜欢哪一个？为什么？

（幼儿自由讲述，教师引导幼儿说出正面与侧面）

——幼：不能，只能看到一只眼睛。

——师：对，这个叫做侧面。

（教师带领幼儿巩固正面以及侧面：正面可以看到什么？侧面可以看到什么？）

——师：现在，请你们来找一找哪些潜水员是正面的？哪些是侧面的？

（四）教师示范画

（五）幼儿自由操作

——今天我们就来画一画潜水员，刚刚我画的潜水员是侧面，你们可以画出和老师不一样的，画好潜水员之后，请你在旁边画些你在海底看到的动物。

——音乐停止后，请你们做到中间，我们一起来欣赏小朋友们画的画。

（六）点评

——师：谁愿意来介绍一下你的画？

——师：你喜欢哪一幅画？为什么？

——师：待会我们可以帮我们的画涂上背景色使我们的画变

得更加漂亮！

广告美术教案篇十

1、能用夸张的绘画方式表现绘本《大风》中某一事物动态的一致性。

2、大胆想象，体验大风带来的画面的夸张和有趣。

（一）谜语导入，激发兴趣。

1、今天老师带来一个谜语：抓不住它的身子，看不见它的影子，小时摇动树叶，大时推到房子。猜一自然现象。（风）

3、播放《大风》ppt幼儿观看画面。

5、怎么样才能画出被风吹倒的东西呢？

（二）幼儿作画，教师指导。

1、还有许许多多的东西都可以被风吹倒呢，请你去画一画吧！

2、要求：请你画一样被风吹倒的东西，可以画很多个。

要让人家一看就知道你的.风从哪里吹来的。

请你学学画家叔叔夸张的方法吧。

3、幼儿自由作画，教师小组指导。

重点：画面中事物的动态要一致。

（三）集中讲评，制作成书。

1、请你来介绍一下，你的大风吹起了什么？教师在空白处记

录幼儿的语言。（大风来了，吹起了……）

2、我们来给它取个名字吧！教师添画封面书名。

3、这是我们自己做的书，我们回去给它添上美丽的小背景，再来读读自己制作的书吧！