

最新地图设计小学美术教案(优秀9篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？以下是小编为大家收集的教案范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

地图设计小学美术教案篇一

- 1、尝试将大小不同的蜡光纸圆片黏贴在底板上，并在教师的提醒下有颜色搭配和图形组合的意识。
- 2、通过观看教师的演示学习用糨糊黏贴的方法。
- 3、能大胆黏贴，体验不同大小、颜色、组合方式的“泡泡”贴在展板上的美感。

1、康定斯基作品《圆之舞》的ppt□

2、颜色、大小不一的蜡光纸圆片，黑色卡纸每人一张。

3、泡泡枪一个，胶水、抹布每组一份。

4、底板上布置几条小鱼和水草，底板的大小以能张贴所有幼儿的作品为宜。

一、调动幼儿关于泡泡的经验

1、你们吹过泡泡吗？你们看，我会变出泡泡。（教师用泡泡枪打出一串泡泡。）

2、有多少泡泡？（适时丰富词汇：许多、一串一串的泡泡。）

3、泡泡是什么样子的？（引导幼儿观察并用动作和语言表达：

圆圆的，有的大的有的小。)

二、引导幼儿欣赏康定斯基作品《圆之舞》ppt帮助幼儿整理前面获得的经验。

1、有个画家画了许多泡泡，看看他画的泡泡和刚才你们看到的泡泡一样吗？

2、他画的泡泡是怎么样子的呢？(引导幼儿说出有不同颜色、不同大小。)

3、这些泡泡都是紧紧地靠在一起的吗？(引导幼儿观察出有的密集，有的分散，就像有的喜欢和好朋友挤在一起，有的喜欢单独呆在一个很空的地方一样。)

(分析：此环节的重点在于引导幼儿观察泡泡不同的组合方式，特别是重叠、聚合、分散的组合方式，以帮助幼儿丰富泡泡组合的图像经验，便于幼儿在后面创作时主动运用。用“紧紧”这个词来引导幼儿具体感受泡泡的组合方式很关键，因为如果问题太宽泛，如：“泡泡是怎么排列的？”小班幼儿就不知如何回答。因此，对小班幼儿来说问题具体、语词准确特别重要。)

三、创设情境，引导幼儿进入黏贴泡泡的状态

1、出示大底板，指着底板上的小鱼说：“小鱼也喜欢用嘴巴吹出许多的泡泡呢！”

2、你们想让小鱼吹出一个什么样的泡泡呢？是大的还是小小的？是什么颜色的？

3、教师演示贴“泡泡”。幼儿每说出一种，教师就在底板上贴上一个圆片“泡泡”，在贴之前教师问：“你们想把它贴在中间还是旁边，上面还是下面呢？”同时教师用动作演示每

一个地方，最后将“泡泡”贴在幼儿选择的位置上，边贴边说：“先用食指蘸上胶水，从‘泡泡’白色的这一面的中间开始抹开去，记住每个地方都要抹到，然后用抹布将手指擦干净，再把‘泡泡’贴在底板上。”当贴第二个“泡泡”时，教师问：“是紧紧靠着第一个泡泡呢还是离它远一点，或者离它很远呢？”

(分析：此环节的重点是帮助幼儿运用前面的经验，进一步强化图像组合意识。教师通过演示，让幼儿明确怎样贴在一起或分开贴，将幼儿无意识的黏贴引导为有意识的黏贴。通过与幼儿讨论如何选择“泡泡”的大小和颜色，强化幼儿的参与意识和自主意识，为后面幼儿的个性化黏贴作铺垫。)

4、再次交代操作要求。

(2) 谁会用胶水贴“泡泡”？(请个别幼儿上来演示如何正确抹胶水及黏贴。)

(分析：此环节的目的有二：一是调动幼儿主动学习的能力，让幼儿认为不用教师教自己也能学会这个本领其实教师在上一个环节中已经有目的地讲解并演示过，增强幼儿自主观察、学习的意识；二是教师可以由此了解幼儿在前一个环节中学习的情况，发现幼儿的问题和困难，从而进一步强化和补充，使指导具有针对性。同时演示的幼儿又给能力较弱的幼儿做了一次示范，既满足了该幼儿的表现需要，也满足了其余幼儿再次观察学习的需要。)

四、幼儿创作

教师提醒幼儿选择颜色、大小不一的圆片进行黏贴，并将多余的圆片放回原处。已完成的幼儿坐白线上看书。

五、引导幼儿欣赏作品

地图设计小学美术教案篇二

1、能够根据歌词内容做动作。

2、知道遵守游戏规则。

3、体验与同伴游戏的快乐。

1、《找小猫》歌曲音乐，幼儿能够熟练的演唱歌曲。

2、猫妈妈头饰、小猫头饰若干。

3、布置“猫咪快乐之家”的场景。

一、直入主题，激发幼儿参与游戏的兴趣。

在音乐中带领幼儿做各种动作进入活动场地。(跑、走、爬等，活动身体，烘托气氛)教师提问：

1、还记得《找小猫》这首歌曲吗?歌曲里都有谁?他们在干什么?(通过提问,帮助幼儿回忆歌曲)

2、师幼一起演唱歌曲，为游戏做准备。

今天，猫妈妈和小猫咪一起玩捉迷藏的游戏吧!(通过扮演小猫，激发幼儿参与游戏的兴趣)

二、圆圈游戏，介绍游戏规则，并要求幼儿能够遵守，初步体验游戏的快乐。

1、小猫藏，妈妈来找。介绍游戏规则：当唱到“找个地方躲躲好”时，小猫躲好后不能乱动。

2、教师清唱歌曲引导幼儿玩游戏。(教育幼儿知道遵守游戏规则)

3、伴随音乐玩游戏。(进一步熟悉游戏规则,并为下一步情境游戏做铺垫)

三、在“猫咪快乐之家”玩情境游戏,引导幼儿根据歌词内容做动作,充分体验与同伴游戏的快乐。

1、教师清唱歌曲,引导幼儿根据歌词内容做动作、玩游戏。

唱到哪一句开始躲?躲好后怎么办?(通过提问强化游戏规则)妈妈找到几只小猫?找到小猫后引导幼儿进行点数,并说出总数。

2、伴随音乐玩游戏,进一步体验与同伴游戏的快乐。(再次为提高幼儿语言表达能力、发展空间智能提供了机会。)

3、教师和1名幼儿来找小猫,增添游戏趣味性。你在哪儿找到小猫的?小猫咪你们藏哪儿了?和小伙伴说一说!(鼓励幼儿之间互相交流,初步学习使用方位词,用完整的语言说出藏的具体空间方位。)

四、教师小结:大家在一起玩游戏真开心,妈妈最喜欢和你们玩游戏了,因为妈妈最爱你们!你们爱妈妈吗?(激发幼儿爱妈妈的情感)游戏玩累了,一起伸伸懒腰,我们到外面晒太阳吧!活动结束。

教师将音乐磁带投放在“娃娃家”,鼓励幼儿自由随音乐进行游戏。

地图设计小学美术教案篇三

小班幼儿对熟悉的生活情景特别感兴趣,幼儿拟人化的思维特点又使他们对动植物情有独钟。为此,我们依托乘车、洗澡等生活情景和牛、羊、小鸟、蘑菇等动植物形象,将音乐的各种元素(音的高低、长短、快慢、强弱及听、唱、玩奏

乐器、肢体动作等表达方式)串联起来,设计了音乐游戏“快乐农场”。

1. 在游戏中体验音乐活动的乐趣。
2. 初步感受2 / 4拍的节奏。
3. 能够运用自己的声音、动作、玩奏乐器等方式表达对音乐的理解和感受。

1. 和着音乐模仿各种动物的叫声和动作。

2. 随音乐的节奏敲击响板。

1. 用自己的声音表现小鸟飞的不同情景。

2. 随音乐创编动作。

人手一个响板、一条长纱巾(布条或毛巾),小鸟手偶、图卡、有牛、羊等动物标志的盒子若干。

师:今天的天气真好,我们一起去农场玩吧。请小朋友们排好队,我们要上车啦!

(老师和幼儿一起模仿排队上车的情景。)

师:请大家坐好,开车啦!

(教师边模仿司机开车边歌唱,要尽可能清唱,边唱边引导幼儿在歌声中走成一个圆形。唱到“红灯停,嘘”时,教师将一个手指头放在嘴唇上,停在原地不动,等待幼儿都停下来。唱到“绿灯行”时,歌唱和走动的速度都要快一些,以使幼儿感受到音乐速度的变化。曲谱见附件一。)

评析:教师的清唱会增强歌声对幼儿的吸引力。这个活动不

仅是一个好玩的律动，更使幼儿在与教师的互动中很自然地进入主题。

师：（边操作小鸟手偶边说）“农场到了。看，飞来一群小鸟。它们各显本领，欢迎小朋友的到来。这只小鸟看到小朋友们来做客，多高兴啊，它从地上一下子飞到高高的树枝上和我们打招呼；那只小鸟的本领真高哦，它一会儿飞得高，一会儿飞得低，像一架小飞机，真神气；地上那只小鸟正一点一点往我们这边跳，它看起来好像有点害羞；大家快抬头往上看，那只小鸟真灵活，在树枝上跳来跳去，一会儿就跳到了最高处！”

师：（出示图卡1）“小朋友看，小鸟飞到老师手中的卡片上了。我们用好听的声音给它伴奏，好吗？小鸟在地上时，我们就用低的声音唱，小鸟飞到树枝上，我们就把声音唱高。让我们试着用“a”来唱一唱。”

（说完，边沿图卡上的线条从左到右操作小鸟手偶，边和幼儿一起唱。）

（出示图卡2）“请大家看这张卡片。小鸟一会儿飞得高，一会儿飞得低。小鸟飞到最低的地方，大家就用低的声音唱，小鸟飞得高一点，小朋友就唱得高一点，试一试吧！”

（说完，边沿图卡上的线条从左到右操作小鸟手偶，边和幼儿一起唱。）

（出示图卡3）“请看这张卡片。小鸟在往我们这边跳。小鸟每跳一下，我们唱一个‘a’□小鸟跳几下，我们就唱几个！”

（说完，边按图卡上点的位置从左到右操作小鸟手偶，边和幼儿一起唱。）

（出示图卡4）“小鸟从树杈最下面，一层一层往上跳。让我

们的声音也跳起来，给小鸟加油吧！”

（说完，边按图卡上短线的位置从左到右操作小鸟手偶，边和幼儿一起唱。）

注意：

a□如幼儿有兴趣，可以反复几次，也可以请幼儿在图卡上操作小鸟手偶，师生一起唱。

b□歌唱时提醒小朋友声音要轻，不要大声喊叫。教师的声音不要压过全班幼儿的声音，要使每个小朋友都能听到自己的声音，也能听到别人的声音。

评析：人声是最好的乐器，良好的声音条件对幼儿音乐能力的发展非常有益。用图卡上线或点的走向吸引幼儿发声是一个有效的方式，教师的提示和以身作则可以使幼儿逐步体验科学的发声方法，并使他们的声带得到保护。集体歌唱时学会倾听别人，不仅可以提高幼儿的音乐素养，还有助于培养他们的集体意识。

师：“农场里有很多动物朋友，我们快来和它们打个招呼！”

（师幼一起来到有牛、羊等动物标志的盒子前，向动物们问好。）

师：“我们给动物朋友们唱首歌吧！老师先唱，大家注意听老师唱到哪种动物，就一起跟着音乐模仿它的叫声和动作。”

（开始演唱歌曲：前六小节教师唱，最后两小节师幼一起唱，熟练后最后两小节由幼儿自己唱。曲谱见附件二。）

请幼儿说一说农场里还有什么动物，如鸡、马、狗、猫、猪等，创编出更多段落的歌词来表演。

评析：问答与呼应的歌唱活动特别适合低龄幼儿。在重复的旋律中变换歌词的“问”与“答”，可以使幼儿不断体验用音乐交流思想、情感的乐趣。

师：“农场里有这么多动物朋友，让我们四处找找有没有他们爱吃的食物……哟，这里有这么多小蘑菇！大家快把它们捡起来，动物们可喜欢吃美味的蘑菇了。”（引导幼儿发现并拾起散落在教室各个角落的响板。）

师：“好，大家都有小蘑菇了，现在老师告诉大家，它的名字叫响板小蘑菇，请小朋友们先自己玩一玩。”（鼓励幼儿按照自己的想法尝试演奏响板。）

师：“××，你把响板小蘑菇拍得这么快，你在想什么呀？”

幼：“我在想它是一辆大火车，啪啪啪啪地跑！”

师：“××，你把响板小蘑菇拍得这么慢，你在想什么呀？”

幼：“我让它像蜗牛一样爬。啪——啪——啪，爬得好慢呀！”

师：“小朋友们都玩得很开心，下面我们就邀请响板小蘑菇给大家唱首歌。请小朋友用一只手捏起小蘑菇的耳朵（响板的皮筋），轻轻放在另一只手的手心里，让响板小蘑菇张开大嘴巴，开始唱歌吧！”

（师生一起给一首2 / 4拍的歌曲或乐曲伴奏，对于暂时不能“合拍”演奏的幼儿，教师可以适当引导，但不要强迫他

与大家一致。)

师：“响板小蘑菇唱得真好听。来，让我们把会唱歌的响板小蘑菇送给动物们做午餐吧！”

(师生一起将响板送到有动物标志的盒子前“喂动物”，然后把响板放入其中。)

评析：幼儿对各种乐器的演奏方法充满好奇。请幼儿先自由操作、探索，可以满足他们的好奇心。之后，再引导他们给一个有稳定节拍的歌曲或乐曲伴奏，这样能使幼儿演奏音乐的兴趣更加浓厚。每个人对音乐的理解是不一样的，玩奏乐器时，要允许小朋友用自己的方式表达。

师：“小朋友们玩得开心吗？”

幼：“开心！”

师：“今天的农场活动结束了。大家很高兴，肯定也出了好多汗。请小朋友每人拿一条毛巾，我们在好听的音乐中洗个热水澡吧！”

(音乐响起，教师引导幼儿用毛巾在身体的不同部位做洗澡的动作。可以先选择2/4拍的音乐，然后再选择不同节奏的音乐，鼓励幼儿随乐起舞。)

评析：孩子们喜欢模仿生活中的动作，也非常愿意分享摩擦身体产生的感觉。边听音乐边做动作，放松身心，满足了幼儿活动身体的需要，同时让孩子们再次感受了音乐的节奏。

本活动既体现出幼儿的主体地位，又突出了音乐能力培养的线索。在教师营造的情景中，孩子们以自主探索的方式参与各种游戏，始终保持着高涨的学习热情。教师运用现代儿童音乐教育理念，巧妙地把活动的重点、难点变成了幼儿的兴

趣点，使幼儿对音乐的感受、表达能力在不知不觉中得到了提升。

地图设计小学美术教案篇四

《幼儿园教育指导纲要(试行)》强调，教育活动要贴近幼儿生活，要选择幼儿感兴趣，又具有教育价值的事物来拓展幼儿的经验。10月是水果丰收的季节，各种水果的颜色、形状和美味都是小班孩子可进行丰富感知与创作的教育资源。在一次区域活动中，大奎小朋友在益智区游戏时，将各种水果穿放在一棵大树上，高兴地对我说：“徐老师快来看，我的树上结出了大苹果、大鸭梨、香蕉，还有葡萄呢！”看到孩子兴奋的表情，我赞许道：“呀！你的果树可真神奇，一棵树上能结出这么多种水果。”没想到，自己无意的一句表扬，激起了孩子们对这棵果树的喜欢。小班幼儿喜欢想像，树上结满了各种水果的有趣情景激发了他们无限的创想空间。艺术的核心目标是创造，而水果的外形和颜色又比较适合小班幼儿表现，于是，根据幼儿的兴趣需要，“神奇的百果树”这一艺术创作活动应运而生。

1 • 能够尝试用不同的色彩表现多种水果，体验美术创作的快乐。

2 • 愿意用语言表达自己的想法。

3 • 在教师的提醒下尝试自己收拾整理材料。

1 • 多维度的前期经验感知，为幼儿后续创作搭建台阶。

我利用周边社区资源，组织幼儿到菜市场去参观。他们发现了水果有圆圆的、弯弯的等形状，以及许多种不同的颜色。回到幼儿园，我们根据幼儿的兴趣与幼儿玩起了摸一摸、猜一猜、尝一尝、找一找、拼一拼的科学游戏。

摸：小班幼儿好动，根据他们对水果外形的已有经验，我们与幼儿玩起了“猜猜我是谁”的游戏，孩子们通过将小手伸到多个神秘的口袋里，用手摸来感知水果的不同特征。

猜：水果有多种颜色，我们将水果榨成水果汁，放到透明瓶子里，孩子们通过看水果的颜色、闻水果的味道来判断是什么水果。

拼：结合水果的外形和颜色特点，在益智区投放了“香香的水果”自制游戏材料，通过寻找相同颜色进行组合，进而调动幼儿动手动脑进行思维，使幼儿在游戏中感受水果的不同特点。

随着幼儿的兴趣发展，我先后在音乐活动、户外活动、环节过渡中都给幼儿创造感受水果特性的机会。

分析

目标制定后，通过什么形式来完成活动目标，课程的重点难点是什么，创作前需要有哪些经验准备，这些都是需要教师考虑的。由于小班幼儿对周围事物的探索主要是通过多种感官来完成的，为了让幼儿后续能够更好地参与创作，我们通过多种形式的感知活动，丰富幼儿的感官体验，加深幼儿对水果外形特征的认识及喜爱之情，为幼儿后续的创作奠定基础。

2·多媒体课件的有效运用，拓展幼儿创作的空间。

于是在创作前，我积极利用多媒体课件，帮助幼儿整理、提升已有经验。我认真选用了多媒体课件中的截图、聚光灯等特殊辅助功能，为活动本身蒙上了一层神秘色彩。随着截图功能呈现的“一点红”效果，孩子们的小眼睛都聚焦在这“一点红”上。“你们猜一猜，这是什么水果？”我的话音刚落，冠丞就很自信地说：“樱桃。”“你从哪里知道是樱

桃的？”“因为我吃过樱桃，樱桃就是红色的。”“对，有红色的樱桃。”“苹果也是红色的。”梦阳迫不及待地回答。“对呀，苹果也是红色的。梦阳说出了第二种水果。”孩子们更加好奇：到底是什么水果呢？当孩子们用点触笔点开一个又一个水果后，挂满不同颜色、不同大小、不同形状水果的百果树就出现在幼儿眼前。他们连连拍手喝彩：“哇，好多的水果呀！”

分析

由于小班幼儿喜欢做游戏，又比较好动，课件生动的形象、鲜艳的色彩，极大地调动了幼儿参与活动的兴趣。利用课件功能中的截图效果，展现出水果的一部分，显示了水果的局部特征；而利用延时放大的功能键，能吸引幼儿了解各种水果。这个环节的设计给予了幼儿积极思维的空间，同时也有效地帮助幼儿回忆常见水果的明显特征，使幼儿进一步感受到“百果树”的“奇”，真正打开了想像的空间。

3· 创作中的引导注重回扣目标，启发幼儿的个性创作。

当幼儿的创作兴趣被大大地激发起来时，随着我的提问：“如果你也有一棵神奇的百果树，你想结出什么样的水果？”孩子们的创作就此拉开了序幕。

我为幼儿投放了丰富的纸张材料：大砂纸、大彩纸、涂鸦墙，以供幼儿大手笔地进行创作；提供了富有层次的创作工具，如水彩笔、毛笔和即时贴等，以满足不同幼儿的创作需求。面对如此丰富的材料，孩子们脸上充满了欢笑，纷纷选择自己喜欢的方式与材料进行互动。由于小班幼儿正处在行为习惯培养的关键期，所以绘画前，我还注重用趣味性语言提示幼儿：“小毛笔要舔一舔再去画”，“颜料不小心掉到桌子上，用小抹布给它擦一擦脸”。

在观察幼儿绘画的过程中，我发现婧宜小朋友用水彩笔画出

了三五个红色的小水果后，便停在那里不知该如何画了。我一边走一边用神秘的语气说：“小果树可神奇了，不仅能够结小小的水果，想一想，还能结出什么样的水果呢？”婧宜一下子好像想起了什么，快速地换了一支绿颜色的水彩笔，看了看自己的果树，在几个红色圆形旁边画了一个绿色、大大的圆形，在圆形里还画上了几条波浪线，圆圆的大西瓜就“诞生”了。

兰杉是个很内向的孩子，关注到她在砂纸上画出了很多颜色的圆时，我便悄悄地走到她的身边，很认真地欣赏着她的创作，并适时地向她竖起了大拇指，表扬了她的作品：“你的果树太厉害了，告诉我，都结出什么好吃的水果了？”她的眼睛传递出从未有过的兴奋，告诉我：“有大鸭梨，还有我最爱吃的葡萄。”

用即时贴创作“神奇的百果树”的这一组小朋友好似兴致勃勃地在比赛。“看看谁的果树上的水果又多又漂亮。”我用语言激发他们。梓溪说：“看我的果树上结了这么多颜色的水果。”亿轩说：“我的上面还有桃子和香蕉呢！”

分析

“神奇的百果树”的绘画内容是非常开放的，不拘于形式与内容，给幼儿预留了充分表达表现的空间，多层次的材料投放满足了不同幼儿的需要，他们可以根据自己的经验、兴趣以及能力的强弱，选择画什么、怎样画。在幼儿自主表达的创作过程中，在关注全体幼儿的同时，还要关注个别幼儿的个性表现和小组的互相学习，运用有效语言给予不同性格幼儿以启发，并适时加以引导。

4·讲评分享，自然地在活动中为幼儿创造互相学习与表达的机会。

创作过程中我发现，幼儿对自己创作的“百果树”情有独钟，

一边画一边情不自禁地向同伴介绍自己的百果树。为了给予幼儿充分表达的机会，我们请先画完的幼儿将自己的作品讲给客人老师或者小朋友听，孩子们主动地向他人认真讲述着自己的作品。

在最后的讲评分享环节，我们将幼儿的作品按照水彩、砂纸和即时贴三类绘画材料进行了分类展示，并用不同的讲评方式与幼儿进行分享活动。

幼儿自评。朵朵是一个性格开朗、非常喜欢画画的孩子，她积极举手，主动向我们介绍她的果树：“我的果树上有许多好吃的水果，还有苹果的妈妈呢。”琪琪用手比划着说：“我的果树上圆圆的西瓜、大苹果和小小的草莓。”雨晨说：“我的树上水果太多了，都满了。”齐齐是个胆子比较小的孩子，我鼓励她向大家介绍自己画的百果树。她慢慢地走到前面，看着自己的画说：“我的果树上红橘子、樱桃、大西瓜。”我立刻向她竖起了大拇指，她很高兴地回到自己的座位上。

分析

在一节美术活动中，幼儿的创作往往有很多精彩、有趣的绘画内容是值得和他们一起及时分享与提升的。由于小班幼儿是以自我为中心的，他们往往都喜欢自己的绘画作品，所以我为幼儿创设自评的机会，充分激发幼儿大胆表达的欲望；并利用教师有目的的讲评，挖掘作品中的价值，使得讲评环节也能够更好地为教学目标服务。

地图设计小学美术教案篇五

又一次我和几个孩子在玩“藏小手”游戏，孩子们都特别兴奋，并有意犹未尽的感觉。于是我针对小班孩子的年龄特点，找到了贴近生活的音乐游戏——《躲猫猫》，其歌曲《躲猫猫》旋律、节奏、歌词、情节及游戏规则都非常简单，而且

有较多的重复，幼儿能够比较容易的感受到歌曲所表达的情节内容，从而喜爱它。活动内容的设计具备有趣的情节和幼儿喜欢的动物形象。创设适合的游戏情景，组织幼儿开展游戏活动，培养幼儿喜欢参与音乐游戏的乐趣。

两课时

1. 愿意跟随音乐，用肢体和道具玩“躲猫猫”的游戏。
2. 喜欢参与音乐游戏，体验躲藏和寻找的'快乐。

动物手偶：小熊、蜜蜂、大象、老鼠；儿谣。

一、导入活动：小动物躲猫猫。

小朋友们，你们好。今天，刘老师请来了几只小动物，看看他们是谁？

老师出示：小熊。

小熊和小朋友互相打招呼。

1. 教师：注意哦，小熊要躲猫猫了，哦。

语词：小熊藏在哪里小熊藏在哪里？大家快来找一找。

教师：哈哈！小熊在这里

2. 出示小蜜蜂

教师：这是谁啊？小蜜蜂要躲猫猫了，请小朋友闭眼睛。1、2、3睁开眼。

语词：蜜蜂藏在哪蜜蜂藏在哪？大家快来找一找。

教师：哈哈！蜜蜂找到了。

二、肢体躲猫猫

小蜜蜂和小熊都找到了你们高兴么？现在他们说：“小朋友小动物要来休息一会，一会再和你们玩。现在看看刘老师，我的小收藏起来了，眼睛闭起来，不能偷看哦，1、2、3。”

语词：小手藏在哪儿？小手藏在哪儿？快来找一找？

教师：哈哈！小手找到啦！

提问：小朋友刚才刘老师把小手藏起来了，你们想把什么藏起来？

幼儿：（小手、小脚、眼睛、耳朵）

三、集体拉圆圈玩躲猫猫的游戏

提问：你们还想和小动物玩游戏么？

1. 你们叫他们出来：

教师“小动物小动物在哪里？”

幼儿“小动物小动物在这里。”

2. 藏手偶的游戏

语词：大象藏在哪儿？大象藏在哪儿？大家快来找一找。

小朋友：哈哈，蜜蜂找到了。

3. 人手一个小动物手偶，老师闭上眼睛，请小朋友把他们藏在自己身上。老师来寻找。

四、小朋友躲猫猫。

教师：你们小朋友想不想把自己藏起来，让刘老师来找？

提问：你们认识他们么？他们怎么叫？教室里有蘑菇房子大树等。你们想把自己藏在哪儿？一定要隐蔽哦。

方法：比如：小猫藏哪儿？小猫藏哪儿？大家快来找一找。

小猫就“喵喵的”教。我们就是来找你了。接着老师和小猫一起去找更多的小动物。

在家和家人玩躲猫猫的游戏。

地图设计小学美术教案篇六

1. 尝试用版画的方式刻画弧线、短线和圆点。

2. 了解春天柳树的外形特征，印画表现柳树，体验版画活动的乐趣。活动准备ppt课件(选自故事《春娃娃》)、竹笔、碱塑板、铅画纸、绿色水性油墨、滚筒、垫板(或kt板)。

一、故事导入，激发幼儿兴趣播放ppt瞧瞧，谁来了？我们和春娃娃打招呼，春娃娃你好！

二、结合故事内容，示范讲解

小结：柳树的头发变绿了，长得很长很长，弯弯的，像一样，真漂亮呀！

2. 谁愿意来做春娃娃，为柳树姐姐梳梳头？(请个别幼儿示范画柳条。)教师示范：柳树姐姐的头发从树枝的顶端开始梳起，头发再多一些、再长一些就更好看了。用力点梳，头发可不能打结哦。

4. 谁愿意再来为柳树姐姐梳梳她的`小辫子?(个别幼儿示范。)教师示范:小辫子长在头发的两边,短短的真好看!还可以梳怎么样的小辫子呢?(横线、圆点等方式。)

5. 播放ppt[听,这是什么声音(风声)?原来是调皮的风娃娃来了。风娃娃到处跑,呼呼呼。小草被吹乱了,小花被吹散了。瞧,它又来到了柳树姐姐家里,深吸一口气,对着柳树姐姐吹了起来呼呼呼。(引导幼儿一起做。)猜猜看,柳树姐姐怎么啦?(哎呀,我的头发乱了,谁来帮我想想办法?)

三、幼儿操作,教师指导

1. 为柳树姐姐梳头指导幼儿在碱塑板上刻画出柳条和柳叶,表现柳树的特征。

2. 为柳树姐姐染发指导幼儿用滚筒刷颜料,印画出柳树。要求:先把滚筒滚一滚,让滚筒上面都蘸上颜料。滚筒从上往下刷,给柳树姐姐的头发都染上颜色。

3. 为柳树姐姐拍照指导幼儿把纸翻过去,在外面摸一摸,用力地压压平。如果画面不清楚,引导幼儿再次刷颜料、压印。

四、交流分享,感受活动乐趣老师扮演春娃娃,带领幼儿参观作品。

地图设计小学美术教案篇七

《幼儿园教育指导纲要(试行)》明确指出,教学活动内容要贴近幼儿的生活,选择幼儿感兴趣的事物和现象。小班美术活动“点点和圈圈”让幼儿利用瓶盖进行拓印,创造出新颖独特的画面效果,幼儿感到既熟悉又新奇,因而充满兴趣。在活动过程中,教师循序渐进地引导幼儿自主探索空心圆和实心圆的拓印方法,并借助“点点和圈圈玩游戏”的故事情景引发幼儿进行简单的布局,帮助幼儿逐步体验创意美术活

动的乐趣。

1. 感受瓶盖拓印画的独特效果，获得审美体验。
2. 尝试运用大小不同的瓶盖拓印空心圆和实心圆，进一步感受圆形的虚与实。
3. 探索拓印实心圆、空心圆的不同方法，感受运用特殊材料进行创意美术活动的乐趣。

1. 经验准备：幼儿在家长的协助下收集大小不同的圆形瓶盖若干。

2. 材料准备：“点点和圈圈”的ppt课件，各色水粉颜料、大小不同的瓶盖每组若干份，幼儿操作用纸、抹布、围裙等人手一份。

一、观察图片，发现“点点”“圈圈”的纹样以及画面上的空间布局

1. 观察大图片(图1)，感知图片中的点点、圈圈和丰富的色彩，感受其中的美。

师：今天，我带来了一幅有趣的画，我们一起来欣赏一下。

师：请你一边看一边想，等会儿大声地告诉大家，你在这幅画上看到了什么，好吗？

师：你喜欢点点还是圈圈？为什么？请说出理由。

师：请你们再仔细观察一下，图片上的点点和圈圈都是什么颜色的？这幅画看起来怎么样？

师：对，这幅画上有许多点点和圈圈，它们五颜六色、五彩

缤纷，很漂亮、很好看！

2. 观察4张小图片(图2~5)，感知“点点”“圈圈”的布局。

师：点点和圈圈是一对好朋友，它们经常一起玩有趣的游戏。请你们再仔细地观察一下这4张小图片，想一想：这4张小图片上的点点和圈圈在玩一些什么样的有趣游戏呢？你能猜出来吗？如果你猜出来了，请大声地告诉大家。

师(小结)：你们说得真好！点点和圈圈是一对好朋友。有的点点和圈圈在玩“手拉手”的游戏，有的点点和圈圈在玩“抱一抱”的游戏，有的点点和圈圈在玩“顶一顶”的顶球游戏，还有的点点和圈圈在玩“一二三、排排队”的游戏呢！这么多的点点和圈圈，它们的颜色、大小不一样，玩游戏的方法也不一样，它们是一群快乐的点点和圈圈。

(析：在此环节中，教师通过组织幼儿整体欣赏大画、局部观察小图片，帮助幼儿感受画面色彩及其美感，并循序渐进地感知、理解“点点”和“圈圈”之间的距离、交叉关系和整体布局等，从而为幼儿后面自主创作拓印画奠定空间布局方面的经验基础。)

二、自主探索拓印点点和圈圈的方法

师：今天，我们要用和爸爸妈妈一起收集到的各种各样的瓶盖和颜料玩一个“点点和圈圈”的拓印游戏。

1. 猜测拓印点点和圈圈的方法。

师(出示瓶盖、颜料和纸张)：这些是什么？

师：有的小朋友说，用瓶盖沾上颜料印一印就可以了。真的是这样吗？请大家先试一试。

2. 自主尝试拓印点点和圈圈。

师：我为你们每个人准备了一份材料。请你们选一个自己喜欢的瓶盖，在颜料盘内的海绵团上沾一点自己喜欢的颜色，再在白纸上印一印，看看能不能变出点点或圈圈。（幼儿尝试操作。）

3. 相互交流拓印点点和圈圈的方法。

师：你用什么方法印出了点点？（用瓶盖的正面印。）你愿意来介绍一下吗？

师：原来用瓶盖的这一面（正面）就能印出点点来，用瓶盖的这一面（反面）就能印出圈圈来。

能方面的基础。）

三、再次整体欣赏大图片，积累简单的布局经验

师：大家再来看看，那么多的点点和圈圈还玩了什么游戏？

师：许许多多点点和圈圈在玩游戏，它们有的手拉手，有的头碰头，有的背靠背，有的抱在一起，有的圈圈还把点点顶到了自己的头顶上，大圈圈、小圈圈，大点点、小点点，它们欢聚在一起跳舞和玩游戏，这样的场面真有趣，也很热闹！

四、幼儿自主创作

1. 幼儿明确操作任务。

师：现在，我们就要用各种各样的瓶盖来印点点和圈圈，把点点和圈圈跳舞、玩游戏的故事印出来。你可以先想想要印玩什么游戏，然后选择自己喜欢的瓶盖沾上自己喜欢的颜料来印画。看一看，谁印出来的点点和圈圈在一起玩的游戏既好玩又有趣。

2. 幼儿创作，教师巡回观察与指导。

(1)操作要求：拓印点点和圈圈的时候，用瓶盖沾上颜料后要在白纸上轻轻压印，以保证点点和圈圈的形状工整，颜色干净。

(2)常规要求：换颜色拓印点点和圈圈时，不需要擦干净瓶盖后再沾其他颜料，直接换瓶盖就可以了。鼓励幼儿相互交换不同颜色、大小的瓶盖。

(3)布局要求：先在画纸中间拓印点点和圈圈，再在旁边添画点点和圈圈，尽量把整张纸画满。

(4)结束整理：请先完成任务的幼儿收拾好自己使用过的瓶盖，并将自己的绘画作品带到“展示区”，与同伴相互欣赏与交流。

五、交流、分享

1. 欣赏点点和圈圈，比一比谁的点点和圈圈画得既干净又有趣。

2. 发现亮点和创意，找一找谁的点点和圈圈在一起玩起了新游戏。

(析：在此环节中，教师组织幼儿交流、分享创作经验，帮助幼儿体验创意游戏的审美情趣。)

1. 在美工区投放椭圆形、三角形、方形、爱心形、花形等形状的瓶盖或盒盖，引导幼儿继续玩拓印画的游戏，进一步感受实心图案、空心图案相互交叉、重叠所带来的独特艺术效果。

2. 提供有颜料的泡泡水，让幼儿尝试对着画纸吹泡泡，在画

纸上留下淡淡的圆形痕迹，再提供瓶盖让幼儿印画，引导幼儿在操作中感受不同材料产生的不同印迹，体验独特的美感。

地图设计小学美术教案篇八

- 1、幼儿初步尝试在纸筒上运用悬空的技能绘画春天的景物
- 2、在绘画活动中体验愉快的情感

高矮、大小不同的纸筒、四张桌子（植物、动物、昆虫、人们）

一、导入：春天的景物

1、观察图片，讲述春天的景物

师：春天是个美丽而又五彩缤纷的季节！我今天就带来了一些图片，请你们一起来看看！

师：这表示的是春天里的什么呢？（教师引导幼儿观察图片）

幼：蝴蝶！

师：那春天还有哪些昆虫呢？说一说

幼：勤劳的小蜜蜂、美丽的花蝴蝶、……

师：你还看到什么了？（柳树）哪些植物是春天特有的？

幼：雪白的梨花、粉红色的桃花、黄黄灿灿的迎春花、金黄色的油菜花……

师：春天会有哪些小动物从睡梦中苏醒或是春天特有的呢？

幼：青蛙、小蛇、乌龟、小熊、蝌蚪……

师：人们会在这温暖的春天做些什么呢？

幼：放风筝、春游、野餐

小结：因为春天是这么的美，所以人们都很喜欢春天！

（幼儿通过对自己周围生活中观察和了解，简单地进行讲述一些春天特有的事物，为之后的绘画活动中幼儿所要绘画的内容有所了解）

2、归纳提升

欣赏课件ppt

（活动中因为已经有了先前的对春天动植物既人们的认识，所以教师在引导幼儿复习巩固有关春天里面美好的事物。幼儿简单地进行讲述，教师针对幼儿讲述的内容进行补充，并用ppt课件来展示。这样幼儿对于春天里一些不熟悉的事物有了全面的了解，为之后的绘画内容做好了铺垫）

二、介绍绘画方法

师：我们刚才认识了春天有许多的昆虫、植物、动物以及人们的活动，现在我们就要把这么美的春天画下来！

1、观察材料

（1）看地上有什么？（颜料、毛笔）

（2）纸筒有什么用呢？

不同点：

（1）手要悬空，不能撑在桌子上画

(2) 纸筒可以边画边旋转（横着或是竖着都可以）

教师简单示范：

（教师在介绍绘画的工具时，引导幼儿发现并讲述绘画时候所要注意到的问题，教师提醒幼儿让孩子们知道这是“悬空画”，学习一个新的技能，并且要进行示范绘画。教师的示范绘画，让幼儿能够更好地掌握绘画的技巧，以免在绘画过程中遇到难题）

师：你想画什么？（幼儿讲述，教师快速的绘画）

（教师让幼儿在绘画前先进行讲述，养成每次绘画前都能够做到心中所想，然后再动手绘画，这样也比较有把握不绘画错）

2、自选主题

（教师事先准备的示范画，让幼儿观察，发现要按照主题绘画。并对幼儿提出要求，选定一个主题后就必须将这个主题中的一些内容绘画在纸筒上）

师：看，你知道老师绘画了春天里的什么吗？从哪里看出来的？

幼：画了春天的人们在放风筝、植树

师：每个桌子上都有“昆虫、植物、动物、人们的活动”这些字，画之前请你想好你要画春天的什么，然后再去进行选择！

如：如果我选择了画春天的植物，那就应该画些什么呢？

幼：梨树、桃树等

3、待会请画好的`小朋友，把你们的画都放到前面来！

三、幼儿制作绘画

教师巡回指导

四、讲评

师：今天我们小朋友的画都很美！谁能用好听优美的词语来介绍一下你的画？

师：谁来说说你最喜欢谁的作品，为什么？你知道他画了哪个主题吗？

师：谁愿意来介绍一下自己的作品，是什么主题，画了些什么？

总结：今天我们在纸筒上绘画了美丽的春天，其实我们还可以用悬空的方法在墙壁上，瓶子上等画出许多春天美丽的事物，美化我们的环境！

（讲评的时候，教师要针对幼儿绘画的内容，按照主题绘画的要求里观察点评孩子的作品。并让幼儿学会用自己连贯的语言来介绍绘画的内容）

地图设计小学美术教案篇九

活动目标：

- 1、尝试用橡皮泥造型并运用秋天的农作物果实采用多种方式有规律地来装饰瓶子，激发幼儿对制作活动的兴趣。
- 2、能合理利用周围生活中的废旧材料来美化生活，增强环保意识。
- 3、作画时细心地蘸色，保持桌面和画面的干净，体验不同形

式美术活动的乐趣。

4、能大胆选用自己喜爱的颜色作画。

活动准备：

各种罐头、饮料瓶，橡皮泥，黑豆、黄豆、绿豆、玉米、红豆等。

活动过程：

1、欣赏花瓶。谈话：小朋友，你们见过花瓶吗？花瓶是什么样子的？老师带来了几幅花瓶图片我们一起来欣赏一下。

2、我们也来做小小设计师来设计花瓶上的图案。

出示图片，帮助幼儿归纳规律

(1) 主题式的装饰

(2) 瓶口、瓶底对应的装饰

3、观察装饰好的花瓶，激发制作欲望。

“它们是用什么材料装饰的？运用了上面的哪种方法？”

4、出示课件，幼儿观察制作过程，了解制作方法

5、幼儿动手尝试制作。

(1) 鼓励幼儿用多种材料进行装饰。

(2) 帮助能力强的幼儿富有个性的创作。

6、共同布置花瓶展，相互欣赏、评价。

“你是用哪种方法来装饰的？你喜欢哪个花瓶？为什么？”

活动反思：

在这次活动的，我主要是通过欣赏和操作交流，让幼儿进一步学习用简单的图案和线条装饰花瓶中的块面。但我没有很清楚的在欣赏过程中讲解每个花瓶的特点，在操作前也没有将操作要求说清楚，在最后的环节我也只点评了小朋友画中好的地方，没有点评他们画的不好的地方，这些方面都需要改进。