

永安七中附小六年级

美术教案

教学计划

一、教材分析：

本册教材突出了“美术.人文.科技”交融的创新教育理论，以“美术与人文”、“美术与科技”两个方面组课，观念适度超前，兼顾实际的可操作性，可促进学生的创新意识和动手实践能力的发展，展现视觉艺术的魅力，注意拓展其内涵和外延。该册课题系列潜移默化地体现了美术文化的内涵，人文意识和科学意识的培养，以及美术与科技相结合的特色，适当注意与其他学科的关联。如“形形色色的民族乐器”便与音乐学科息息相关。

二、学情分析：

六年级的学生经过了五年的美术学习，他们对美术了解的也相对较多，大多已经积累了比较丰富的知识和经验，其抽象思维、知识的综合运用能力和动手制作能力也相对有所提高。本学期继续一方面进一步培养学生认识美术这一学科的特点，了解更多的美术知识，尝试使用不同的工具，运用不同的表现方式，体验形、色的变化与魅力。另一方面则更加侧重对美术文化的学习和渗透，加强学生对知识的综合运用能力，感受美术所带来的乐趣。

三、教学目标：

1、运用形、色、肌理、空间、节奏、装饰把自然美、作品美相结合。选择适合自己的工具、材料，记录与表现所见所闻、所感所想的事物，发展美术构思与创作的能力，传递自己的思想和情感。

2、欣赏、认识自然美和美术作品的材料、形式与内容等特征，通过描述、分析与讨论等方法，了解美术表现的多样性，能用一些简单的美术术语，表达自己对美术作品的感受和理解。

3、结合学校及周边村庄的的活动，以美术与科学课程和其他课程的知识、技能相结合的方式，进行策划、制作、表演与展示，体会美术与环境传统文化的关系。

4、关心乡土美术文化，感受乡土人情，对民族艺术与探索世界多元文化和科幻创作产生兴趣。能借助艺术媒材大胆地学习、表现与发展个人才艺，有热爱家园和表现科学生活的情趣。

5、传授[中国画](#)笔墨技能，学生进行彩墨画练习；欣赏中国现代中国画大师作品，培养民族自豪感。

四、教学重点、教学难点：

（一）重点：

第一单元：学习美术形态的分类及其艺术特征，更好地认识美术作品的多样性、丰富性和生动性，从中初步领会[美术作品](#)中主题与题材、内容与形式、作者与风格的内在联系。

第二单元：结合学生的生活经验和人们的文化生活，引导学生理解和亲身体验设计艺术的内容和形式。

第三单元：引导学生了解中国话，及学习有趣的题材、练习大胆的笔墨、追求画面的大效果。

第四单元：欣赏电脑美术作品，体会其艺术特征和美感。

第五单元：学习本单元相关的造型、色彩、审美、制作工艺等方面的知识，培养学生热爱祖国、继承民族优秀传统文化的思想感情。

（二）难点：

第一单元：引导学生尝试运用概括、通俗的美术语言，描述、分析、评论具体的美术作品。

第二单元：培养学生设计思维和创新意念，加强徒手应用工具与材料等实际操作能力。

第三单元：引导学生掌握并运用中国画的绘画技巧。与美术大师“亲密接触”，从而培养学生功能热爱大自然、保护环境的高尚情操，和善于观察、大胆表现、勇敢创作的良好行为。

第四单元：引导学生掌握并运用电脑创作美术作品，掌握相关技巧，提高审美水平。

第五单元：结合学校、班队的活动进行策划、制作、表演与展示，积极探究与体会美术与传统文化的关系。

五、主要措施：

1、教师本人积极学习提高自身素质，多看、多读、多思新课改的教学理念和教学案例。在深入透彻地钻研教材、吃透教材的基础上，根据学生具体情况灵活多样的实施教学。

2、在教学中，多遵循审美的规律，多给学生感悟艺术作品的机会，引导学生展开想象，进行比较。多通过比较、讨论等方法，引导学生体验、思考、鉴别、判断，努力提高他们的审美情趣。。

3、重视激发学生的创新精神和培养学生的实践能力。教师积极为学生创设有利于激发创新精神的学习环境，通过思考、讨论、对话等活动引导学生在美术创作活动中，创造性地运用美术语言。老师鼓励学生在欣赏活动中，开展探究性的学习，发表自己独特的见解。

4、创设一定的文化情境，增加文化含量，使学生通过学习加深对文化和历史的认识，加深对艺术的社会作用的认识，树立正确的文化价值观，涵养人文精神。

5、注重教学评价，使评价能真正地促进学生健康和谐地发展。

6、重视对学生学习方法的研究，引导学生以感受、观察、体验、表现以及收集资料等学习方法，进行自主学习与合作交流。

7、以各种生动有趣的教学手段，如电影、电视、录像、范画、故事、游戏、音乐等方式引导学生增强对形象的感受能力与想像能力，激发学生学习美术的兴趣。尽可能尝试计算机和网络美术教学，鼓励学生利用互联网资源开阔视野，进行自学。

6、班际作品展评及各种教学手段，以增强竞争意识及荣誉感，互相学习，提高美术兴趣。

第 1 课 古代传说中的艺术形象

教学目标：

1. 知识与技能：

（1）认识古代传说中的人物形象，了解他们的造型特点和服饰特征；

（2）能用简单的线条描绘喜欢的古代传说形象。

2. 过程与方法：

了解古代传说、神话认为的产生过程与创作手法。

3. 情感、态度、价值观：

辨别古代传说中的善、恶、忠、奸等角色，追求真、善、美的健康情感。

教学重点：认识著名神话故事中的人物形象，了解他们的造型特点和服饰特征。

教学难点：分析和描述神话艺术形象的造型特点。

教学过程：

一、创设情境，导入课题。

1、播放《哪吒闹海》动画片声音或教师独白，让学生猜猜故事中是谁在说话。

2、播放《哪吒闹海》动画片段，让学生判断自己的猜测。

3、结合范例导赏，体验神话故事中的人物形象。

（1）他在干什么呢？你能模仿一下他的动作吗？

（2）他的本领可大了，把你知道的告诉周围的同学好吗？

（3）你最喜欢他的哪些方面？为什么？

4、出示课题，神话故事中的艺术形象。

二、课堂发展。

1、探讨课题，明确学习目标。

（1）现在进入第一轮挑战。同学们对这个课题有疑问吗？有没有不明白、想弄清楚的地方？（什么是神话？什么是艺术形象？……）

（2）请同学们利用收集的神话资料，小组探讨一下，看能不能找到答案。看哪个小组在第一轮挑战中捷足先登。

（3）教师给每个小组发“小锦囊”，有需要时才可以打开。

2、角色扮演游戏，激发学习兴趣。

（1）小组代表扮演教师预先指定的艺术形象，如《西游记》中的孙悟空、猪八

戒等，其他组员猜演的是谁，比较一下哪个小组猜对最多。

(2) 为什么我们能凭动作表情就能猜出这个艺术形象呢？

小结：每个神话艺术形象都有其独特的造型特色。

(3) 有时候凭动作也不能猜到是谁，为什么？

小结：神话故事人物除了表情、语言、动作之外，还有服饰、道具，综合起来，他们的形象就变得更加可爱了。

3、细节欣赏，品位艺术形象。

(1) 我们该如何欣赏这些神话艺术形象呢？从哪些方面来欣赏好呢？请同学列举一下。

(2) 我们选一个神话人物明星来分析一下。

(3) 神话故事中的人物有什么样的事迹？表现出他怎么样的性格呢？

(4) 出示哪吒的图片，这是《哪吒闹海》中哪吒的形象，这个形象是如何表现出哪吒的各种特征？

(板书：动作、表情、衣服、兵器)

(5) 你想象中的哪吒跟这个“哪吒”有什么不一样的地方？他与我们身边的小朋友有什么区别？

(板书：造型简洁、装饰性强、有时代特点)

(6) 通过分析哪吒这个神话艺术形象，你能得出什么结论呢？

小结：神话故事中的艺术形象都有鲜明的性格和时代特色，艺术家们就是以此为想象的依据，创造出独特的艺术形象。

4、比较分类，扩展欣赏范围。

(1) 同一个神话故事里的艺术形象是唯一的吗？你可以从哪里找到证据呢？

(2) 课本第 5 页《西游记》的人物造型有古代的、有现代的，谁能说说这些造型之间有何不同？

(3) 你势能说说神话艺术形象都有些什么类型吗？（善与恶、正与邪、人、动物、神）

5、欣赏评述。

(1) 再次观看一个学生喜欢的神话故事电影。

(2) 用简单的线条描绘自己喜爱的神话人物形象。

第 2 课 科幻故事中的艺术形象

教学目标：

1. 知识与技能：

(1) 认识科幻故事中的人物形象，了解他们的造型特点和服饰特征；

(2) 能用简单的线条描绘喜欢的科幻人物形象。

2. 过程与方法：

以铜为镜，可以正衣冠；以古为镜，可以知兴替；以人为镜，可以明得失。——《旧唐书·魏征列传》

了解科幻故事、科幻的产生过程与创作手法。

3. 情感、态度、价值观：

辨别科幻故事中的善、恶、忠、奸等角色，追求真、善、美的健康情感。

教学重点：认识著名科幻故事中的人物形象，了解他们的造型特点和服饰特征。

教学难点：分析和描述科幻艺术形象的造型特点。

教学过程：

一、课前准备：

- 1、布置学生收集有关的图片资料。
- 2、收集机械人的图片和相关的实物模型或玩具。
- 3、准备相关题材的学生作业。

二、课堂导入：

- 1、提问：你知道电影《帝国反击战》的内容吗？
- 2、播放电影中的经典片段。
- 3、启发：这部电影给你什么样的感觉？你对电影中的哪个角色印象最深？它有哪些特征能说出了吗？与你们最熟悉的形象有何区别？

4、引导：还有更多关于科幻形象的知识，这节课大家共同来深入了解。

三、课堂发展：

- 1、让学生欣赏和阅读教材图片，同时引导学生思考与发现：这些科幻故事中的艺术形象从造型上，大概可划分为几种类型？其艺术形象特点、功能、结构如何？
- 2、引导学生思考书的科幻形象带有哪些现实中确实存在的要素，哪些是未来想象中的要素。
- 3、教师举例把任意四样东西给予学生想象。举例：苹果、鸟的嘴巴、灯泡、轮子。让学生进行大胆想象以及构思。

4、讲述有关的科学知识，要根据造型的种类及其与众不同的特征进行设计表现，使学生掌握设计的要点以及方法，启发学生运用地球生物的虚实对比与组合、拼接的方法构成新造型。

四、反思评价：

- 1、设计的艺术形象是否有科幻的特点？
- 2、作品的功能是否清晰、明显合理
- 3、作品的外观设计是否美观？
- 4、能为所设计的作品取名字吗？
- 5、能把所设计的作品编成一个科幻故事吗？

第 3 课 回到古代

教学目标

1. 知识与技能：

人之为学，不日进则日退，独学无友，则孤陋而难成；久处一方，则习染而不自觉。——《顾炎武》

①了解不同历史时期的建筑、车船、服饰等造型特点；

(2) 能自编——一个“时空之旅”的小故事；

③能将不同时期的人物和景物并置，构成一幅画面。

2. 过程与方法：

①收集资料：观察发现某个时期的建筑、车船、服饰的造型特点；

②自编故事向同学们描述自己回到古代后发生的奇怪事情；

③创作评价：独立命题绘画创作，并相互点评看谁画得最奇特、有趣。

3. 情感、态度、价值观：

①能与同学相互分享“时空之旅”的小故事；

②对中外经典美术文化产生欣赏探究的学习兴趣。

教学要点

1. 教学重点：观赏古老遗迹与珍贵文物中的造型细节特征：构思自己走进古代的故事想象画。

2. 教学难点：如何把自己的角色形象合理地安排在画面中。

教学活动

(一) 课前准备：

1. 查阅古代建筑、车船、服饰等造型资

2. 准备《兵马俑》简笔示意图；

(二) 导入课题：

1. 检查学生收集到的图片资料，

2、引导学生说一说图片的内容：

图中有什么人物或景物？他们在做什么？你是怎么知道的；属于哪个朝代？：

3. 如果有相同年代的图片，教师可以向全班学生展示，分析其共同特征；

4、教师引导学生讲述自己知道的朝代事情，并回答最喜欢回到哪个朝代：

5. 再次引导学生构思一个故事，如果回到过去，自己会做什么。

6. 如果能将这些有趣的情景描绘出来一定很新奇，出示课题，准备讲述新课。

(三) 欣赏交流，提示方法：

1、引导学生欣赏教材(兵马俑)图片，参考范例导赏，从年代、人物相貌、服装等方面提出观察点。

2、教师出示绘制好的兵马俑简笔画，提示描绘要点，

3、欣赏教材中的学生作品，请学生说一说最喜欢的作品，分析这些作品在绘画构思上有什么奇特的地方：

例如：古代人在做什么？“我”在做什么？“我们”在一起发生了什么有趣的事情？

4. 教师出示绘制好的一张古代人物读书作品，作品中留出一个位置，创设一个情境，问学生可以添加什么人物，随后启发学生描述准备画进去的人物的服装和动态。

5、教师小结描绘的创作方法：

构思故事情节——画出作业草图——“我”在做什么——最后画出古代人

（四）创作实践，感受乐趣：

- 1、提出创作要求：
参考图片资料，简单描绘出某个时期的人物或景物，把自己的形象也画进去，组成一幅作品。
- 2、教师随堂辅导学生作画时，提示“自己”的角色和画面细节的表达。

（五）展示评价

组织一场作品发表活动，让学生在作品展示中交流与评价。

- 1、以自评和互评的评价方式，组织交流。
- 2、教师总评，表扬构思奇特的作品，点评作品的不足之处。

第 4 课 梦幻未来世界

教学目标：

- 1、知识与技能：学习科幻画的构思、构图与表现方法。
- 2、过程与方法：从科学意识出发，欣赏为了世界的科学奇迹与文明生活；从审美角度出发，欣赏与表现科幻画表达的美好愿望与故事情节。

3、情感、态度、价值观：愿与同学分享构思资源，有为祖国科技事业发展努力学习的愿望。

教学重点：学习“未来世界”科幻画创作的构思与表现方法。

教学难点：如何渗透科技意识和具体刻画细节。

教学活动：

一、课前准备：

- 1、收集科幻图片和影视作品，了解学生喜欢的科幻动画故事。
- 2、将全班分成若干个小组，采取小组教学。

二、创设情景，导入课题：

- 1、谈话导入：老师昨天晚上做了一个很奇特的梦，梦见来到 25 世纪，我的样子一点都没有变老，因为我吃了长生不老的药，我看到了很多新鲜的东西，你们知道吗？
- 2、教师例举出一些怪异的现象：例如天上重新出现 9 个太阳，我们喝的水可以变成燃料，这个世界到处都是太空人，我们住的房子可以自由活动……其实，那个时候还有更多的事情，我们一起来看……

3、播放一个科幻片片段……

4、要求学生将科幻片片段的情景描述出来。

三、课堂发展，讨论交流。

- 1、引导学生构思在 25 世纪的某天，全班开班会的故事。
- 2、引导学生想象 25 世纪的情景：
交通工具、植物、水果、房屋、空气、太阳、行星、动物……
- 3、组织学生以小组为单位，想象 25 世纪的情景并写出简单的文字提纲。

四、故事编创，绘画实践：

1、提出创作要求。

- (1) 怎样表现主题？或描绘故事的哪个情节？
- (2) 故事发生在什么地方？有哪些人物、动物或景物？有什么交通工具……
- (3) 画面中哪些是主要的？哪些是次要的？
- (4) 主要的人或物的位置、大小、形状、颜色怎样？次要的怎样安排？
- (5) 还需要配上什么东西呢？
- (6) 表现技法提示：简单复习以前学过的绘画技法、绘画元素：点线面、大小粗细对比、构图……

2、教师组织学生一边编故事、一边创作。

第 5 课 我们的太空基地

教学目标

1. 知识与技能：

- ①学会欣赏太空基地科幻画和图片；
- ②学会太空基地内部部分的立体造型设计和制作；
- ③学会选择综合材料，并正确使用剪刀、圆规、裁纸刀、黏合剂等工具、。

2. 过程与方法：

- ①暗室情景下体验“宇宙”的神秘；
- ②小组分工合作建立太空基地；
- ③分享与评价作业成果。

3. 情感、态度、价值观：

- ①对表现太空基地有强烈的兴趣；
- ②喜欢选择新的材料制作表现作品。

教学要点

- 1. 教学重点：学习基本的立体造型设计步骤和制作方法。
- 2. 教学难点：如何根据草图构思造型奇特的太空基地。

教学过程

(一) 创设情境、课题导入：

- (1) 以教室作为暗室(拉上窗帘、关上灯)，在射灯的照射下，播放电子合成音乐作气氛渲染，教师引导学生，坐上“宇宙飞船”进行神秘的太空游。
- (2) 播放宇宙飞船升空的影片：离月球越来越近，离地球越来越远，逐渐变成一个蓝色的星球，这时太空一片漆黑，只有遥远之处有微弱的星光。
- (3) 图片展示：出现各种陨石、行星和星云，最后来到一大片星云上。这个巨大的星云原来是一个宇宙岛。
- (4) 主题引入：我们就在这个宇宙岛上建立设想(未来的)太空基地。

- (二) 讨论交流、提示方法:
- 1、图片欣赏: 如何建立一个充满高科技含量的基地? 我们来欣赏教材中的火星基地和月球基地, 看有什么感受。
 - 2、引导学生描述所看到的情景。
 - 3、分析太空基地的结构。
 - (1) 用途: 居住、工作;
 - (2) 功能: 交通、通讯、能源:
 - 4、分小组讨论准备建立何种基地。(火星太空基地、月球基地、海王星基地、银河基地……)
 - 5、根据构思, 用素描和草图整理想象的太空基地。
 - 6、小组汇报讨论情况。
- (三) 手工制作、实践活动:
- 1、按照构思好的形状和区域, 分工完成太空基地的各部分模型。制作时, 指导学生先完成大的部分(如大的外形、建筑物、塔楼、飞行器等)。
 - 2、用新的材料来制作(如荧光颜料涂色模型, 可产生神秘感)。
 - ①根据太空基地的特点涂上颜色, 使色彩具有装饰效果;
 - ②在暗室里用射灯检验, 观察上色的作品是否效果良好, 然后继续完成。
 - 3、学生使用剪刀、圆规、裁纸刀、黏合剂时, 必须做好安全和使用指导。
- (四) 作品展示、欣赏评价:
- 1、在暗室中, 配上射灯和电子合成音乐, 黑板上布置闪烁的灯光和宇宙图片。
 - 2、各小组布置摆放制作好的太空基地立体模型进行欣赏观摩会。
 - 3、各小组推举一名发言人, 由发言人带领介绍本小组的作品特色。
 - 4、其他小组可以针对展示小组的制作、构思等提问与评价。

第 6 课 三面画

- 教学目标
- 1、知识与技能:
 - ① 了解三面画构成的原理
 - ② 学会运用切割与重复排列的方法制作一幅三面画。
 - 2. 过程与方法:
 - ①在欣赏中感受作者创造美的情感;
 - ②在制作中培养学生空间思维能力及增强动手表达能力:
 - 3. 情感、态度与价值观:
锻炼学生的条理性和耐性. 培养对美的追求, 美的创造的行为习惯。
- 教学要点
- 1、教学重点
学习运用对三幅画面进行等份切割、依次排列的方法制作一幅三面画的技能技

巧。

2、教学难点

如何将三幅画面分别裁成长度，宽度相同的 K 条，按照：顶序黏合构成——一件可以动观赏的工艺品：

教学活动

活动一：分享、讨论；

看一看： 欣赏课本中提供的三画面。你见过去变幻的画画吗？课本中的画面是如何变换的？

2. 活动二：尝试、探索

①看一看、议一议：为什么要将课本中的三幅摄影作品切割成大小一样、份数一样的长条形？

②说一说：观察图中的步骤图，想一想这些长条应按怎样的顺序黏合在一个画面上？引导学生自主尝试、探索三幅画的排放顺序。

③想一想：课本中的三幅摄影作品组合在一起后，给我们带出了哪些环保信息？

3. 活动三：创作、表现。

做一做：尝试制作一幅有趣的三面画。

4. 活动四：展示、评价。

①谁的三画画色彩搭配最美，做工最精致。

②谁的三面画能构成一个有趣的故事。

第 7 课 名人漫画

教学目标

1、知识与技能：

抓住人物的外貌特征进行夸张，以线描或其他形式绘制人物漫画。

2、过程与方法：

通过观察、尝试、体验，在漫画创作中领会漫画的特点与表现手法。

3、情感、态度、价值观：

通过描绘和探讨，激发学生关注名人背后的故事，感受名人的奋斗精神和人格魅力。

教学要点：

1、教学重点：学习运用简练的线条手绘夸张的肖像漫画的表现方法。

2、教学难点：如何找出名人形象的突出特征并把握其夸张的程度。

作业要求：

1、基本要求：

能用线条画出一个名人的漫画形象。

2、较高要求：

能较准确地表现名人的神态与性格特征。

3、个性探究：

用多种漫画手法表现名人形象。

教学活动设计：

1、观察与发现——人物肖像的采访

①猜一猜：他是谁？（爱因斯坦）

②说一说：你知道他有哪些发明创造吗？

③看一看：哪些外貌特征夸张了？

2、思考与构思——漫画家是怎么想的。

①说一说：肖像漫画的美感在哪里？漫画家是怎么构思的？

②想一想：夸张哪些外貌特征是最有趣的？怎样体现名人的个性和职业特点？

3、尝试与体验——我也来当漫画家，

①说一说：我要画哪位名人？

②想一想：我该夸张这位名人的哪些外貌特征？

③画一画：我也来当漫画家，运用我喜欢的表现手法，画出有趣的名人漫画。

4、评价与交流——看谁画得夸张幽默。

第8课 展翅的小鸟

教学目标：

1、知识与技能：

（1）懂得制作传动装置。

（2）用夸张装饰的手法设计小鸟造型。

2、过程与方法：

（1）在竞猜游戏中，找出各种小鸟的外形、颜色特征；

（2）在观察讨论中了解制作传动装置的原理；

（3）在欣赏活动中，学习点、线、色的搭配方法，

3、情感、态度、价值观：

培养爱护鸟类的人文情感和科技意识。

教学要点

1、教学重点：

①了解“爱鸟周”及“小燕车”等相关知识。

②懂得运用传动装置制作出会展翅的小鸟。

2、教学难点：掌握传动装置的原理及制作方法。

教学活动

活动一：观察与发现：

（1）观看鸟类的生活片断，了解鸟类的生存状态

（2）交流与分享课前收集的鸟类资料图片，引导学生进行形态分析，找出基本特征，

（3）欣赏课本中的学生作品；猜一猜这是什么鸟。

活动二：尝试与探索-

1、玩一玩：通过实物范例的观察与分析，引导学生自主探究滑轮是如何带动翅膀的拍动的。

2、比一比：通过两组实物范例的分析与探究，引导学生自主探究出滑轮能平稳

走动和小鸟翅膀能自如拍动的制作技巧。

- 3、教师针对制作的难点进行现场示范。
- 4、欣赏学生作品，构思创作内容和表现方法。
- 5、巧妙运用材料，进行创作练习。

活动三：分享与评价。

提出评价目标：一是作品的外形美和色彩对比强烈的装饰美，二是了解保护环境与爱护鸟类的重要性。

- (2) 各小组展示制作成果，共享娱乐活动的乐趣。

第 9 课 会打鼓的鸟

教学目标：

- 1. 知识与技能：
 - ①学习民间玩具的造型与质朴装饰用色表现手法；
 - ②懂得制作摇鼓的传动装置。
- 2. 过程与方法：
 - ①在合作创作中，探索打鼓鸟的整体设计方案；
 - ②在欣赏活动中，学习民间玩具质朴造型与装饰色彩的表现手法；
- 3. 情感、态度、价值观：
 - ①爱护鸟类，保持生态平衡；
 - ②感受小组合作的愉快。

教学要点：

- 1. 教学重点：

懂得运用能量互换原理，利用传动装置制作出会打鼓的小鸟。
- 2. 教学准点：

合作探究，学会看图制作，有效提高创作水平。
- 3. 兴趣点：

制作出会发出声音的小鸟。
- 4. 观察点：

关注发声玩具的鼓面与鼓架的组合成型特点。

教学过程

活动一：分享、讨论：

- (1) 看一看：欣赏课本中提供的摇鼓图片。哪个摇鼓最有趣?为什么?哪个摇鼓最美?为什么?
- (2) 说一说：你了解的民间玩具——摇鼓有什么特点和历史?

活动二：尝试、探索：

- (1) 看一看、议一议：观看制作打鼓鸟的步骤，书上介绍的方法能看懂吗?不懂的地方与同学探讨一下。
- (2) 说一说：哪些部分比较难解决?你想到用什么方法解决吗?

活动三：创作、表现：

- (1) 小组讨论：准备用什么材料，如何设计鸟的造型?
- (2) 做一做：以小组合作的方式，动手制作打鼓鸟。围绕打鼓鸟的装饰性、趣味性和实用性，教师提出不同的作业要求。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/188107034046006025>