

2024-2025 学年小学美术六年级下册岭南版（2024） 教学设计合集

目录

一、第一单元 古代传说与科幻故事中的艺术

1.1 1. 古代传说中的艺术形象

1.2 2. 科幻故事中的艺术形象

1.3 本单元复习与测试

二、第二单元 穿越时空隧道

2.1 3. 回到古代

2.2 4. 梦幻未来世界

2.3 5. 我们的“太空基地”

2.4 本单元复习与测试

三、第三单元 夸张有趣的艺术

3.1 6. 我们的“爱牙日”

3.2 7. 名人漫画

3.3 本单元复习与测试

四、第四单元 快乐的小鸟天堂

4.1 8. 展翅的小鸟

4.2 9. 会打鼓的鸟

4.3 10. 会跳舞的鸟

4.4 本单元复习与测试

五、第五单元 小小旅行家

5.1 11. 神州大地之旅

5.2 12. 亚洲大陆之旅

5.3 13. 欧洲大陆之旅

5.4 14. 非洲大陆之旅

5.5 15. 美洲、大洋洲之旅

5.6 本单元复习与测试

六、第六单元 告别母校

6.1 16. 难忘师生情

6.2 17. 编本小书送母校

6.3 18. 再见了，母校

6.4 本单元复习与测试

第一单元 古代传说与科幻故事中的艺术 1. 古代传说中的艺术形象

科目		授课时间节次	一年-月-日（星期一）第-节
指导教师		授课班级、授课课时	
授课题目 (包括教材及章节名称)	第一单元 古代传说与科幻故事中的艺术 1. 古代传说中的艺术形象		
设计意图	本节课旨在通过引导学生探究古代传说中的艺术形象，激发学生对美的兴趣和创造力，培养他们的审美能力和文化素养。结合小学六年级学生的认知水平，本节课将围绕课本内容，让学生了解古代传说中的艺术形象特点，学会运用绘画技巧表现这些形象，为后续科幻故事中的艺术形象学习打下基础。同时，通过本节课的学习，使学生更加珍视和传承我国丰富的文化遗产。		
核 心 素 养 目 标	1. 美术表现与创造：运用绘画技巧表现古代传说中的艺术形象，提高创作能力。 2. 美术鉴赏与审美：分析古代传说中的艺术形象特点，培养审美眼光和鉴赏能力。 3. 文化理解与传承：理解古代传说中艺术形象的文化内涵，传承和弘扬民族文化。		
学习者分析	1. 学生已经掌握了哪些相关知识： - 学生已经学习了基本的绘画技巧和色彩搭配。 -		

	学生对一些古代传说有了一定的了解，如《西游记》、《封神榜》等。 - 学生在之前的美术课程中接触过人物、动物等形象的表现方法。 2. 学生的学习兴趣、能力和学习风格： - 学生对古代传说和神话故事充满好奇，兴趣浓厚。 - 学生具备一定的绘画能力，能够表现简单的艺术形象。 - 学生喜欢动手操作，偏好直观、形象的学习方式，喜欢在游戏中学习。 3. 学生可能遇到的困难和挑战： - 学生可能对古代传说的一些艺术形象理解不深，难以把握其特征。 - 在绘画过程中，学生可能面临表现手法和技巧上的挑战，如人物动态、表情的刻画。 - 学生在创作时可能缺乏想象力，难以将科幻元素融入古代传说中的艺术形象。
教学资源	- 教科书《小学美术六年级下册岭南版（2024）》 - 纸张、画笔、颜料等绘画材料 - 投影仪、电脑、白板等教学设备 - 古代传说故事书籍或电子文档 - 美术作品图片或电子素材 - 音响设备（用于播放背景音乐或相关故事音频） - 信息化教学资源（如教学视频、动画演示等）
教学过程设计	1. 导入环节（用时 5 分钟） - 创设情境：播放一段关于古代传说的短片，如《西游记》中孙悟空的形象片段，让学生对古代传说中的艺术形象产生直观感受。 - 提出问题：邀请学生分享他们熟悉的古代传说故事，并提问：“你们觉得故事中的哪些艺术形象最有趣？为什么？” - 引出课题：根据学生的回答，引出本节课的主题“古代传说中的艺术形象”。 2. 讲授新课（用时 15 分钟） - 展示教材：展示教材中的古代传说艺术形象图片，如《山海经》中的异兽形象。 - 讲解特点：讲解这些艺术形象的造型特点、色彩运用和文化意义。 - 示例分析：通过展示一些艺术家如何将这些艺术形象运用到作品中的例子，分析其表现技巧。 3. 巩固练习（用时 10 分钟） - 小组讨论：学生分组，每组选择一个古代传说中的艺术形象，讨论如何将其表现在纸上。 - 绘画练习：每组根据讨论结果，开始绘画练习，老师巡回指导，提供反馈和建议。 4. 师生互动环节（用时 10 分钟） - 作品展示：每组展示自己的作品，其他学生给予评价。 - 互评互议：老师引导学生相互评价，讨论哪些地方做得好，哪些地方可以改进。 - 点评总结：老师对每组作品进行点评，强调优点，指出不足，并提供

	改进建议。 5.
--	-------------

	课堂提问与拓展（用时 5 分钟） - 提问巩固：老师提出一些问题，如“古代传说中的艺术形象有哪些特点？”以检验学生对知识点的理解。 - 创新思考：引导学生思考如何将科幻元素融入古代传说中的艺术形象，激发学生的创新思维。 - 作业布置：布置学生回家后，尝试创作一个结合古代传说和科幻元素的艺术作品。 6. 结束语（用时 5 分钟） - 总结本节课的重点内容，强调古代传说艺术形象的学习意义。 - 鼓励学生在日常生活中多观察、多创作，不断提高自己的美术素养。
学生学习效果	学生学习后取得了以下效果： 1. 学生能够理解古代传说中的艺术形象特点，如造型夸张、色彩鲜明等，并能将这些特点运用到自己的绘画作品中。 2. 学生掌握了基本的绘画技巧，如线条运用、色彩搭配，能够表现古代传说中的人物、动物等形象。 3. 学生通过小组讨论和绘画练习，提高了合作能力和团队协作意识。 4. 学生在课堂提问和讨论环节，积极发言，提高了表达能力和思维逻辑。 5. 学生在作品展示和互评互议环节，学会了如何评价他人的作品，并给予建设性的意见和建议。 6. 学生通过本节课的学习，对古代传说和科幻故事产生了更浓厚的兴趣，激发了学生的创新思维。 7. 学生在创作过程中，尝试将科幻元素融入古代传说中的艺术形象，提高了学生的想象力和创造力。 8. 学生在学习过程中，培养了审美能力和文化素养，对我国的传统文化有了更深入的了解。 9. 学生在课堂互动环节，积极参与，提高了课堂参与度和学习积极性。 10. 学生在学习后，能够独立完成具有创意和艺术性的作品，体现了学生的艺术素养和综合能力。
课后拓展	1. 拓展内容： - 阅读材料：推荐学生阅读《山海经》、《西游记》、《封神榜》等古籍，以及相关的现代解读和艺术评论，以加深对古代传说中艺术形象的理解。 - 视频资源：引导学生观看关于古代传说中的艺术形象的视频，如纪录片《中华文明之美—古代神话传说》，以及艺术家如何创作这些形象的教程视频。 - 美术作品：欣赏和分析不同艺术家笔下的古代传说艺术形象作品，如壁画、插画、雕塑等。 2. 拓展要求： - 学生被鼓励在课后利用网络资源和图书馆材料，自主学习和探索古代传说中的艺术形象，以及它们在当代艺术中的呈现形式。 - 学生可以记录下自己在阅读和观看过程中的发现和感悟，整理成笔记或心得体会。 - 教师会提供必要的指导和帮助，如推荐阅读材料、解答学生在自主学习过程中遇到的问题。

	-
--	---

	学生可以尝试自己创作一个古代传说中的艺术形象，结合科幻元素，以此作为作业提交，教师将给予反馈和评价。 - 学生可以与同学分享自己的学习成果，进行交流和讨论，相互学习和启发。 - 教师会定期组织小型展览或分享会，让学生展示自己的学习成果，增强学生的自信心和成就感。
教学评价与反馈	
1. 课堂表现： - 学生在课堂上的参与度较高，能够积极回答问题，提出自己的见解。 - 学生在绘画练习中表现出较高的热情，能够认真完成作品。 - 学生在课堂讨论中能够尊重他人意见，展现出良好的合作精神。 2. 小组讨论成果展示： - 学生的小组讨论成果丰富多样，能够将所学知识运用到实际创作中。 - 小组作品展示环节，学生能够清晰地表达自己的创作思路和心得体会。 - 学生在互评互议中能够给予他人合理的建议，同时也接受他人的意见。 3. 随堂测试： - 学生能够准确回答关于古代传说中的艺术形象特点的问题。 - 学生在测试中能够运用所学知识，创作出具有科幻元素的艺术形象。 - 测试结果显示，学生对本节课的知识点掌握较好。 4. 课后作业： - 学生能够按时提交课后作业，作业质量较高，展现出良好的创作能力。 - 学生在作业中能够将古代传说中的艺术形象与科幻元素相结合，富有创意。 - 作业批改结果显示，学生在绘画技巧和审美能力方面有所提升。 5. 教师评价与反馈： - 教师对学生在课堂上的表现给予积极评价，鼓励学生继续保持学习热情。 - 教师针对小组讨论成果展示，提出改进意见，指导学生如何更好地表现艺术形象。 - 教师在随堂测试和课后作业批改后，对学生的进步给予肯定，同时指出仍需改进的地方。 - 教师针对学生的个性化问题，提供一对一的辅导和解答，帮助学生克服困难。 - 教师鼓励学生在课后继续拓展学习，培养良好的自主学习习惯。 - 教师关注学生的学习进度，定期与学生交流，了解学生在学习过程中遇到的困难和需求，及时调整教学策略。	

第一单元 古代传说与科幻故事中的艺术 2. 科幻故事中的艺术形象

科目		授课时间节次	--年—月—日（星期一）第一节
指导教师		授课班级、授课课时	
授课题目	第一单元 古代传说与科幻故事中的艺术 2. 科幻故事中的艺术形象		

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/505001311033011332>