第8课 走迷宫

一、教材分析

走迷宫是小学生十分喜爱的一项游戏活动，也是一项考验学生耐心、培养学生空间想象能力的智力游戏。让学生设计、绘制迷宫，是一项对学生的身心发展相当有益的美术活动。为了使学生能较快地设计好迷宫，书上做了提示：迷宫只能有一条正确的道路。可以在此基础之上，设计岔路和陷阱。多些曲折才有趣。

为了提高学生绘制迷宫制作的兴趣和启发学生的想象，书中提供了大量的图片资料，既有主题明确、构思奇巧、色彩靓丽的迷宫，也有学生绘制的作品。但它们有着共同的特点，就是想象奇特、表现大胆、色彩美、个性突出而且富有童趣。因此本课是低年级孩子喜爱的学习内容之一，属于“设计·应用”学习领域。

二、学情分析

因为学生个体差异性比较大，所以有很多绘画的方法与材料的性能还是需要重新学习了解，而这个了解的过程可以变得比较有趣。本课中主要让学生逐步认识油画棒与水粉这两种材料的共同使用，能用简单的线条和颜色大胆地表现他们的想法，吸引学生爱上美术，体验绘画的乐趣。

三、教学目标

1.初步了解迷宫的历史和不同种类的迷宫。会玩迷宫，会设计迷宫。

2.尝试设计有故事情节的迷宫，能设计路线，添画迷宫背景。

3.在玩中学，在学中玩，深入感受迷宫的魅力。

四、教学重点与难点

重点：会画设计迷宫的路线、岔路和陷阱，添画背景。

难点：能设计出有创意、有故事情节的迷宫。

五、教学课时

1课时

六、教学准备

1.教具：课件、水彩笔、铅笔

2.学具：油画棒、水粉。

七、教学过程

（一）迷宫历史（预计用时3分钟）

1.教师活动： 一起来看一看书中的图片，英国的“朗利特迷宫”，这个是什么？这个迷宫有什么独特之处？”

学生活动：同桌互相交流后阐述自己的观点。

教师活动：对学生的汇报进行简单总结。“迷宫形式多样，有平面的、立体的，还有很多新奇特别的，让我们一起来走迷宫，再动动脑筋试一试，做出色的迷宫设计师吧！”导入新课揭示课题《走迷宫》

【设计意图】通过动态的感受，可以让学生觉得放松和愉悦，有效激发学生的学习兴趣。图片的欣赏，可以拓宽学生对迷宫多样性的初步感知，为之后引导迷宫的多种表现形式埋下伏笔。

（二）迷宫体验（预计用时4分钟）

1.教师活动：出示迷宫，让学生一起来玩一玩，看谁是第一个走出迷宫的人。

2.学生活动：玩一玩有趣的迷宫。

3.教师活动：请学生说一说迷宫好玩吗，好玩在哪里。

4.学生活动：体会迷宫好玩的原因—有故事情节，有陷阱。

【设计意图】学生体验玩迷宫，感受迷宫的有趣和神奇。同学间交流玩迷宫的感受，引导学生认识迷宫。通过师生共同寻找绘制有趣迷宫的要素，为学生自己绘制迷宫做铺垫。

（三）迷宫感知（预计用时5分钟）

1.学生活动：在教师的引导下寻找迷宫吸引人的地方。师生共同分析绘制迷宫的步骤：

（1）确定故事情节。（2）确定起点和终点。（3）用油画棒直接描画一条曲折、正确的路线。（4）添画多条岔路和陷阱。（5）水粉添画背景。

2.教师活动：教师示范绘制迷宫的过程。重点介绍如何画正确的路线以及添画岔路。

【设计意图】欣赏同龄人的迷宫，丰富学生的迷宫创意。并在欣赏中让学生懂得绘制迷宫的基本步骤。同时示范很重要，教师通过示范绘制迷宫展示迷宫中的重点、难点，使学生的理解更有针对性。

（四）迷宫实践（预计用时18分钟）

1.教师活动：提问：“你为们看老师画的什么主题？你知道老师为什么画这个主题？因为老师为我们祖国的航空事业感到骄傲。”

2.学生活动：欣赏航空发展视屏

3.教师活动：展示学生作业

5.学生活动：学生完成迷宫路线并涂色。

【设计意图】学生通过自主讨论，各自确定迷宫主题；通过绘制实践，发挥自己的创意；通过观看教师的示范，并添画背景，使自己的迷宫更完整。

（五）展示评价（预计用时5分钟）

1.学生活动：介绍自己的迷宫。说一说迷宫的主题和故事情节。

2.学生活动：同桌之间，相互玩一玩对方设计的迷宫。比一比，谁的迷宫最有趣！

3.教师活动：选择一些特别有创意的迷宫进行点评。

【设计意图】学生介绍自己的迷宫，同桌交流，相互之间走一走绘制的迷宫。推荐最有意思的迷宫给大家。同时，教师点评，着重评价有创意的故事情节。

（六）拓展延伸（预计用时5分钟）

1.教师活动：提问：“你还玩过哪些不同种类的迷宫？有没有印象特别深刻的迷宫？”

2.学生活动：尝试画一画不同种类或者不同主题的迷宫。

【设计意图】鼓励学生勇于创新和尝试。发挥学生的想象，用多种不同的方法画迷宫。