

# 2023年结构与设计的教案(精选5篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？这里我给大家分享一些最新的教案范文，方便大家学习。

## 结构与设计的教案篇一

……) 这样的故事在历史上还有很多，你们还能举一些例子吗？（大家纷纷发言，如称象的曹冲、砸缸的司马光、让梨的孔融、《鹅》的作者骆宾王……）这些天资聪明的孩子，如果他以后不再学习，会出现什么后果呢？（同学们都惘然）今天，我们就来讲一个这样的故事。（板书：伤仲永）

### 二、介绍作者

上节课老师布置让大家课下搜集有关王安石的介绍，下面我来找学生说一说。（学生纷纷举手，谈自己搜集到的资料。师最后总结：

王安石：北宋著名的政治家，思想家、文学家，江西临川人，字介甫，晚号半山，庆历进士，世称荆公，死后谥号文，故后人又称他王文公，唐宋八大家之一。主要作品收集在《临川先生文集》和《王荆公诗笺注》。）

### 三、整体感知

- 1、教师范读课文，生标注生字词。
- 2、小组合作再读课文，要求能复述课文中的故事
- 3、学生自主结合课下注释和工具书逐句翻译课文，师适当指导，指出并出示重点文言词语的含义。

## 四、合作探究

### 1、速读课文思考：

?童年时期：天资聪明 “忽” “即” “立”

少年时期：才能衰退，大不如前。 “不能称前时之闻”

青年时期：已经和平常人一样。 “泯然众人矣”？

2、造成悲剧的根本原因是什么？仲永的事例，昭示了一个什么道理？

3、文中哪些文句能体现这个道理？（引导分析最后一段）

4、本文为什么详写方仲永才情初露时的情景？

（详写方仲永才能初露是为了突出他的神童天赋，与后来的“泯然众人”形成反差，从而突出后天教育的重要性。）

5、通过我们上述分析，你认为作者对方仲永的态度和情感如何？

（明确：“伤”。写可伤之事，说何以可伤之理，字里行间流露出对一个神童最终“泯然众人矣”的惋惜之情，对“受于天”而“受于人者不至”者的哀伤之情，态度鲜明。）

## 五、体验反思

### 活动一：辩论

正方：后天教育是成才的关键

反方：天资聪颖是成才的关键

（学生通过辩论明确“受于天”与“受于人”的关系，深刻认识后天教育的重要。）

## 六、教师小结，情感激励

论遇到多少坎坷，最终于你的永远是希望！爱拼才会赢！”

（多媒体播放歌曲《爱拼才会赢》片段，余音中结束本课。）

## 七、拓展延伸

方仲永的悲剧给了你什么启示？形成文字写下来。

## 八、教学反思：

《伤仲永》是一篇借事说理的文言文。文章以方仲永天资过人到泯然众人的实例说明后天教育对成才的重要性。文章言简意深、说理严谨，怎样使学生读懂并喜欢这篇课文。我从以下几方面着手：

### （一）、激情导入，让学生想学。

激发学生学习文言文的兴趣是上好这节课的关键。我由学生喜欢的话题——神童、天才导入。因为大多数学生会认为神童、天才都会大有作为，反而会对不成大器者表示疑惑，借着学生的思维，自然导入本课，也给学生一个大大的警示，后天不努力就会一事无成。

### （二）、学习文言词语，疏通文意。

对于文言文的学习，我要求学生借助注释和工具书，理解课文内容，并将故事复述出来，接下来，学生讨论解决疑难问题直到能疏通文意，这一环节主要培养学生自主学习的能力。

### （三）、学习探究，理解言语文意。

为了进一步理解文章的内涵，我设计如下的思考题：

(1) 仲永的才能发展经历了哪些阶段？文中哪些词或句子可表现出来？

(2) 造成悲剧的根本原因是什么？仲永的事例，昭示了一个什么道理？

(3)、文中哪些文句能体现这个道理？（引导分析最后一段）

(4)、本文为什么详写方仲永才情初露时的情景？

(5)、通过我们上述分析，你认为作者对方仲永的态度和情感如何？

(学生阅读思考回答，教师引导学生，重点引导学生理解方仲永才能变化的原因，并从中汲取教训。经过学生的探究、思考，学生才能真正理解课文的深刻内涵，才是读懂课文。)

(四)、成功之处

## 结构与教案设计篇二

教学目标：

1、显形内容与目标。

应知：头饰的设计依据头饰的用途来确定，同时要按戴头饰人的头部来确定大小。

应会：按预定的设计用彩色纸剪贴、加工制作成头饰。

2、隐性内容与目标。

认识美术与生活的密切联系，学会用简单的材料美化生活，

初步培养事先预想和计划行为的习惯，进一步发展创新意识和发明能力。

重点、难点：

分析重点：根据用途确定头饰的设计，并完成头饰的制作。

难点：巧妙利用材料及创新表现课程资源准备与开发羽毛、彩纸、胶水、剪刀等工具。

调控对策：

一、教师展示老虎、狐狸、蝴蝶的头饰，请学生进行造型设计。

学生用肢体动作表现威武，狡猾和轻盈神态。

学生讨论、研究设计、制作头饰的方法。

二、结合学生音乐、语文教材中的角色需要，由学生分组选择设计、制作的头饰题材。

根据实物和教材，学生更深入地落实头饰制作的要领和细节。

选择材料，分工、合作进行头饰制作。

三、依据教材和教师的示范作品，其实学生进一步了解头饰的多种创作思路。

布置头饰制作要求：实用、美观、新鲜。

选择材料，分工、合作进行头饰制作。

大胆设计，大胆创新。

四、进一步启发学生的创作、设计，巡视，发现问题及时解决。

小结，展示，讲评。

五、学生戴头饰，摆造型，谈创作思路。

激发学习兴趣，引导学生进入状态。

培养学生探究制作方法的能力。

养成事先预想和计划的行为习惯。

选择贴近学生生活实际的选题，进一步提高动手能力。

体验设计、制作活动的乐趣。

体会合作精神，享受成功的喜悦。

学情：

记录学生能够做出各种各样的好看的头饰，有的老师也想不到，只要提供给他们丰富的制作材料和正确的引导，他们会给我们意外的收获。

课后反思：

制作出一个头饰对于学生来说再简单不过了，但是要做出一个既美观又实用且想象力丰富的头饰来却需要老师对他们的引导，在本节课中，我为学生准备了许多他们想也想不到的制作头饰的东西，比如：可乐瓶、树叶、羽毛、毛线等等，学生拿到了这些材料，思路一下子打开了，于是，令人意想不到的作品也就不断地出现，这时，再加以引导，会取得事半功倍的效果。

## 结构与设计教案篇三

计算机平面设计是一门艺术，平面设计艺术需要创意和活力。在平面设计中，计算机技术和传统技法相辅相成、相互制约，计算机技术是表现手法，比起传统的手绘表现方法来得快、精、美。因此，只有精通电脑设计软件操作，熟练掌握技巧，才能很好地进行平面设计。科技飞速发展的时代，也是信息的时代，每天都有铺天盖地的信息、泛滥的广告充斥并“轰炸”着我们的大脑。大量的低品质广告使我们的大脑渐渐变得麻木、心灵渐渐变得疲惫，这时，人们希望看到有艺术欣赏价值的广告设计，用来缓冲高度紧张的精神状态。因为只有轻松活跃的状态下，人们才有精力去接受不同的信息。广告艺术有别于纯艺术，主要通过画面的色彩、构图、编排形式等来取悦受众，而这些效果完全可以用电脑技术来实现。用电脑技术取代传统技法，会取得更好的效果，比如photoshop滤镜里的多种效果是传统技法无法表现的，包括编排的自由、色彩的微妙变化等。

### 2通过案例实现师生互动

计算机平面设计教学，重在运用案例教学，通过案例分析引导学生理论联系实际。作为教师，应将每堂课的教学设计分成具体的几个单元。譬如，图形创意是作品设计的重中之重，是作品成败的关键所在。图形是内容的直接体现，起到传达信息的作用，能让受众在短时间内明白作品所要表现的内容。在教学中，教师可以列举一系列优秀广告，并讲解这些广告中的图形的作用，然后让学生也找一些实例，分析广告设计中图形创意的重要性。如设计一幅公益广告招贴《切勿酒后驾驶》。首先，要求学生从现实中列举出关于酒后驾驶宣传画的相关案例，分析其图形要素，如图案、色彩、文字在广告中的不同要求；其次，告诉学生各种要素在本广告中的不同作用；再次，设计图形要素，使图形要素非常明显地体现主题，让大众一目了然。在本例中，图形要素可以这样来设计：将交通用的红、绿、黄三个灯作为“酒”字的“三点

水”，让酒与交通规则紧密地联系在一起，这既能起到警示作用，寓意深刻，又很好地体现了主题，受众也极易理解。这一过程让学生充分联系实际，调动他们的参与意识，从而收到很好的师生互动效果。

### 3让多媒体成为教学的重要工具

大家知道，多媒体集声、像、图于一体，具有强烈的听觉、视觉冲击效果，多媒体教学与传统的教学模式相比有很大的不同，其使学生在学习中能留下更深刻的印象。如在教学中讲解photoshop中的“路径工具”时，以前的方法都是先在教室里简单讲解“路径工具”的主要作用，然后讲它的使用，在黑板上一遍一遍地画，再用路径工具对绘制的图形进行调整、修改。第二天再带学生上机，在上机练习前还要将昨天的内容重新讲解一遍，但学生对它的理解还是模棱两可，对“路径工具”的使用也没有完全掌握。这样，教学就失去了真正的意义。

现在运用多媒体进行教学，通过演示、讲解，融声、像、图于一体，然后再让学生跟着做。这样，既方便学生学习，又能让他们较轻松地接受教授的内容，增加他们的学习兴趣。再如，在分析四川脐橙包装时，运用多媒体就能获得良好的教学效果。包装中两个穿着美丽的青年男女在欢快地跳着优美的舞蹈，代表了当地文化和地域特色，既形象又生动，象征着人们的生活幸福美满；装饰字“四川脐橙”为立体文字，显眼、醒目；印刷用凸印效果，突出了包装的主题。整个包装以绿色作为基调，表明该产品健康、环保、新鲜、极具生命活力，将脐橙图形融入到绿色画面中，水灵灵的橙子在绿色基调的衬托下脱颖而出，底纹装饰元素以具有现代感的弧度叶子作为依托，打破了版面常规，使版面变得活跃。通过演示分析，能使学生更好地理解设计的内涵。

### 4课堂教学设计要联系实际，注重结果



在课堂教学中，老师通过列举街边的广告牌、路边派发的宣传单以及手提袋等，旨在让学生明白广告设计并不是“阳春白雪”，它其实无处不在，应用极其广泛。教师应要求学生时时留意身边的事物，让他们明白这些生活中常见的物品上切切实实存在着设计，而这些设计几乎都是用计算机设计出来的，这自然会使他们对设计产生一种亲近感，对课程也会产生更大的兴趣。在训练上，教师要把理论讲解与实际练习结合起来，针对职业学校学生的特点，可以让他们多做一些与自身有直接联系的练习，这样，学生有兴趣，发挥的余地也大，真正体会到学以致用乐趣。在练习中，要求学生以自己设计为中心，教师努力为学生搭建一个充分展现自我的平台；在练习中，老师要始终强调学生在设计上要有自己的理解，体现个性，这样，学生之间潜在的竞争就自然而然展开了，从而达到了教学的目的。同时让学生明白，计算机平面设计不光是计算机技术的操作，更要重视设计艺术的表现，尤其是设计创意能力的培养。在课堂上，虽然学生对电脑设计软件操作得很熟练，但是所做的作业缺乏新创意，也无法表现自己的想法，或许根本就没有想法。

为了改变这种不良现状，老师在教会学生电脑技术的同时，应结合专业特点，启发和引导学生运用电脑技术去创作符合人们审美要求的设计作品。创意在广告设计中无比重要，所以在教学中，教师要注意引导和培养学生设计艺术的创意，并对练习结果进行直接反馈和分析评价。作为教师，除了要有较强的计算机操作能力外，还要有很强的平面设计能力。同时，还应该提高自己的专业技术能力和课堂的驾驭、应变能力，以及在课堂教学中的解决实际问题的能力。

从而实现理论与实践的良性循环，还要不断探索、完善计算机平面设计教学，走出一条既适合本专业又符合职业技术教学特点的教学之路。

总之，计算机平面设计是一门综合学科，它集科学、艺术、文学、心理学为一体。然而，创意灵感不是天生就具有的，

只有深入实际，了解生活、观察生活、博览群书，日积月累到一定程度，才能突发奇想、出其不意。当然，基础是关键，中等职业学校的计算机平面设计教学，所起的作用就是为设计打基础。

## 结构与设计教案篇四

本课属于小学美术课程的“设计·应用”领域，是指运用一定的物质材料和手段，围绕一定的目的和用途进行设计与制作，传递、交流信息，美化生活及环境，培养设计意识和实践能力的学习领域。

《头饰设计》是小学二年级的一节设计制作课，属于“设计·应用”学习领域。教学目标我定了三点：1. 知晓头饰的构成，学习用彩色纸剪贴、加工制作成头饰。2. 通过设计制作过程与方法的体验，理解美术与生活的密切关系，感受成功的乐趣。3. 培养学生事前设想、制作过程有计划、有步骤的良好习惯和团结互助的合作精神。

在课的开始用表演节日导入新课，激发学生的兴趣。然后讲解制作过程、分析制作的方法，并让学生应用生活中其他的物质材料运用，再欣赏以前学生设计制作的头饰实物作品。制作是分小组合作完成，完成后就让学生戴头饰，播放音乐让学生在音乐中自由表演。最后提示学生还可以利用废旧材料设计制作其它东西，美化我们的生活，培养学生设计意识和实践能力。

## 结构与设计教案篇五

平面设计教学可以分成三个阶段教学，第一为入门阶段，在第一阶段，这个时期学生刚接触到平面设计，不懂此学科如何学习，如何上机实践，所以教师就必须象带小孩子一样，多引导，多分析，多辅导，详讲，细说，让学生轻松快速入门；第二为发展阶段，这个阶段学生有一定的平面设计基础，

但他们的能力还是有限的，不能完全放手，所以教师就必须多引导，精讲多练，教给他们实例的设计思路，让他们在引导下上机实践，并完成作品，注意这个阶段是个过渡时期，不能全包办，也不能全放手，应多给他们发展的空间，为他们多设计些与实例相近的提高作品，让他们去扩展性的发展自己。第三为提高阶段，这个阶段学生的平面设计的基础相对比较扎实了，教师可以给学生作品，让他们独立找出设计思路，多实践，独立完成作品和创新作品。

## 二、每次课的教学模式

在入门阶段，结合我们学校学生，理论基础差，动手能力强的特点，可以低起点，严要求，内容简单，操作性强为宗旨。采用观察、分析、演示、实践、检查、评价模式。观察就是让学生观察作品的效果图，思考作品的组成部分，简单思考各组成的的实现方法；师生共同分析就是在教师的引导下师生共同去分析作品的组成、各组成部分的设计思路、实现方法；演示就是教师把完整作品的制作过程演示给学生看，让他们学习实现各部分的操作命令、各各工具的应用和小细节操作技巧；实践就让学生上机实践完成作品，教师适当给予辅导，让每位学生顺利的完成作品；检查就是教师对学生的实践作品完成情况给予检查，点出作品的不足和给出改进方法，还无形的起到学生学习的作用；评价就是对学生的上机情况给出赞美性的评定，并对共性问题再次分析、讲解。

在发展阶段，学生有一定的平面设计基础，可采用分析、学生演示、互助实践、检查、评价。观察分析是在教师的引导下学生共同讨论分析，并让学生归纳出正确的'设计思路和实现方法；学生演示就是让学生在正确分析过后，让尖子生为其他学生演示操作过程；互助实践就是让学生尽力独立完成作业和扩展作业，如果不能完成可以求助其他学生的帮助来完成作业；这种模式中的观察、检查、评价和入门模式一样。

在提高阶段，这时学生的平面设计的基础比较扎实了，可采

用实践创新、检查、共同分享；在这个阶段应给予提高性较高的作业、让学生多上机多实践，让学生在实践中去提高自我技能，教师只是督促性的检查，然后师生共同分享学生的作品和作品的独特设计思路，让同学们共同快速成长。

### 三、“四个”重视

#### 一重视开端兴趣的引导

1、第一节前言应多和学生沟通，多举一些贴近生活、学生熟知的有趣实例，并与现实生活中的广告设计联系起来，让他们感受到这门学科有一个美好的未来，引起学生对这门学科的兴趣。例如，开学时学生都购买了牙膏、香皂，让他们对盒子的包装进行比较并做出评价，并引导他们说明包装设计较好的原因，（教师事先备出常见的几种包装盒，便于学生参考。）逐步引导他们了解平面设计photoshop是做什么的，学习以后有何用途，教师最终让他们的平面设计技能达到何种水平，师生共同参与课堂，从而让学生感受到学习这门学科还比较有用的，引起他们学习的初步欲望。

2、第一节正课先讲实例不讲理论，避免以前先学理论比较空洞的内容，让学生真实的感受到这是一门技能课，从而产生学习的兴趣。在新学期的开始，以前我们都是先讲前言的理论，给我们的中职生一个不好的感觉，（因为他们的文化素质不高，习惯认为上理论课就是催眠曲，所以他们不爱上。）上理论课都一样没意思，听不听都行，这样就没有一个好的开端，以后再去改变学生对这门科的不良印象就很难了，所以，我一般都会对我们课本的内容做一些适当的调整，把第一、二、三章的理论先空着不讲，直接讲第一个实例《禁止吸烟标志的制作》，先让学生对实例产生兴趣，以后用到了再讲理论知识，学生带问题去学习，这样有的放有的学习，会达到事半功倍的效果，从而也调动了我们中职生的学习兴趣。

3、第一节理论课的实例要用通俗、快乐、轻松的语言讲解。实例讲解要通俗，让我们的中职生感受到这门学科并不难，有学习的想法，快乐的语言营造一个良好的学习情景，引起学习兴趣。第一节理论课最好不要用太多专业术语，让学生迷茫、不懂，被抽象的理论术语吓倒。最好采用生活的语言使知识通俗化，让学生有一种通俗易懂的感觉，为他们以后学习排除“艰难”，从而有想学的念头。例如“滤镜”可以比喻为“哈哈镜”，就是把图片变形扭曲的过程或操作，还有菜单中有一个“风”的命令，我给学生说：这其实很简单，就是我们玩的游戏，用毛笔多蘸点儿墨水，画出一条彩水线，然后用口去吹，产生许多长短不齐的水线条，并和这个命令的效果比较，学生就很容易的明白了，同时教师做一次模拟表演，动作幅度稍微有点儿夸张就最好了，营造一个轻松良好的学习情景，让学生轻松的理解知识，也让我们的中职生第一节理论课下来有这样一种感觉：“平面设计还比较容易，理论知识也不难学吗！”。

4、第一节上机要让所有学生都能完成实例操作，让学生开始就感受到成功，从操作实践中获得成功的快乐，引起他们学习这门课的兴趣。我们的中职生文化素质不高，但他们的动手能力都很强，操作并掌握技能的能力也很快，但这必须有一个好的开端，他们品尝到“甜头”，他们才会去学、想学、爱学，所以，我一般对他们的第一次上机操作很重视，化大功夫去辅导，让每个学生都能完成实例《禁止吸烟标志的制作》操作，即使以前不爱学习的学生，我也会耐心的引导并辅导他们完成。通过第一个实例的制作，让所有学生都有一种不难的感觉，他们努努力还是能完成的，并从中享受到完成作业的快乐，热爱学习这门学科，有一个良好的开端，为以后上机实践打下良好的基础。