

附件 2

# 湖北省第三届技工院校教师职业能力大赛

## 教学设计

参赛市州（加盖市州级人社部门公章）：荆州市

参赛者单位（加盖学校公章）：湖北省现代农业技师学院

参赛者姓名：魏倩

参赛项目类别：文化艺术与其他类

参赛作品题目：根据故事《狐狸与葡萄》创编绘画

# 湖北省第三届技工院校教师职业能力大赛教学设计

|        |          |      |                     |
|--------|----------|------|---------------------|
| 参赛项目类别 | 文化艺术与其他类 |      | 作品编码                |
| 专业名称   | 幼儿教育     |      |                     |
| 课程名称   | 《幼师绘画》   | 作品题目 | 根据故事《狐狸与葡萄》<br>创编绘画 |
| 课时     | 4 课时     | 教学对象 | 学前教育专业<br>中级二年级学生   |

## 一、选题价值

### (一) 任务来源

幼儿教师绘画是幼儿教育专业中的一门专业技能课程。绘画技能是幼儿教师必修的说、唱、弹、跳、画、手工六大技能之一。创编绘画是绘画技能学习中难度较高的一项，是技能高考应会中的考试项目。《根据故事创编绘画》是幼儿教育技能竞赛四项内容之一，能够体现幼师的专业能力。

这也是幼教工作中的任务。在幼儿教学工作中需要配合有趣的儿童画给小朋友讲故事，通过故事学习相应的知识，在过程中这些儿童画会帮助幼儿理解、加深记忆。

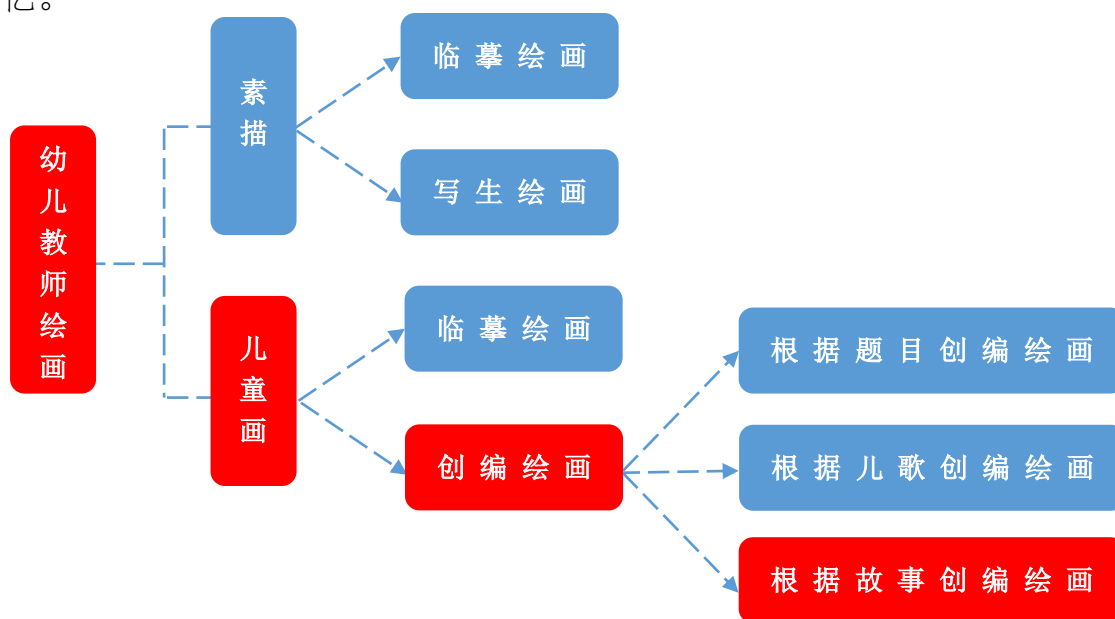


图 1 课程体系架构图

## （二）任务价值

根据故事创编绘画是幼教工作中典型的工作任务，通过将实际工作情景的引入，学习价值体现为：

1、学习任务真实。根据故事《狐狸与葡萄》创编绘画是基于真实工作的学习任务。在创编的过程中不仅能够激发学生的创造能力，还能让学生从多个角度解读这个故事所要表达的意思，培养了学生的岗位工作能力。

2、学习任务典型。在幼教工作中需要通过讲故事的形式来告诉小朋友一些道理，可是单纯的文字对小朋友来说是很难看懂的，所以需要配一些图片帮助理解，但是市面上不是所有的故事都配有图片，或是现有的图片太过于刻板，我们需要创编出可爱又形象的图画来帮助小朋友更好的理解和学习故事带来的道理。

3、学习过程完整。创编是个很全面的过程，这一任务体现了解读故事→角色分工→情景演绎→研究动作情绪→画面定稿→幼教审核→作品完善完整的工作过程。完成这一任务提升了学生的专业能力、社会能力和方法能力，能力培养对接工作岗位。

## （三）应用价值

根据故事创编绘画源自学前教育专业的创编绘画课程，也是幼师从事的工作之一。本次学习内容为真实的工作任务，通过学习可以提升学生的技能，对接工作岗位。

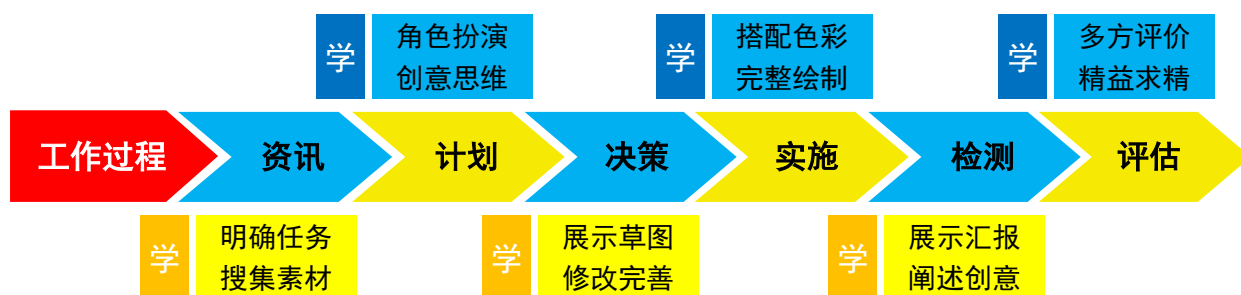


图2 “工学一体”示意图

## 二、学习目标

为落实立德树人根本任务，体现工学一体的教学理念，以根据故事创编绘画为主要内容，在创编的过程中培养学生的创意思维、绘画能力、美学素养、精益求精的工匠精神和爱岗敬业的劳动态度，在合作探究与竞争学习中培育学生团结协作、求知爱好、善于创新的综合职业能力。

### 课前目标

- 1、学生在学生工作页的引导下，能理清故事《狐狸与葡萄》里要表达的重点和图画中应该出现的事物。
- 2、能够自主学习，通过搜集资料激发想法。

### 课中目标

- 1、能通过小组讨论和情景表演的方式确定构思。
- 2、能根据对表演视频的分析确定画面中主体物的动态、神情和造型，再根据整个画面风格确定适合的场景。
- 3、在整个创编过程中能让手和脑更好的配合，锻炼勇气激发自信心及更好的表达情绪。

### 课后目标

- 1、根据课上所学的创编思路，创作其他的故事插图，实现能力迁移。
- 2、能够用于实践，帮助小朋友更好的学习。

## 三、学情分析

1、本次授课的主体是学前教育专业二年级学生，共 20 人，其中女生 18 人，男生 2 人。对学生的专业学习从学习偏好、学习基础、教学方法偏好、创意思维等方面进行分析。学情分析见图 3。

2、根据学生的情况，将他们分为 4 组，注意不同能力学生的搭配，每组 5 人，指定有担当且组织能力强的学生担任组长，负责统筹管理协调组内工作，协助其他组员完成工作任务。教师担任技术顾问，与学生共同合作。

### 学习者特征

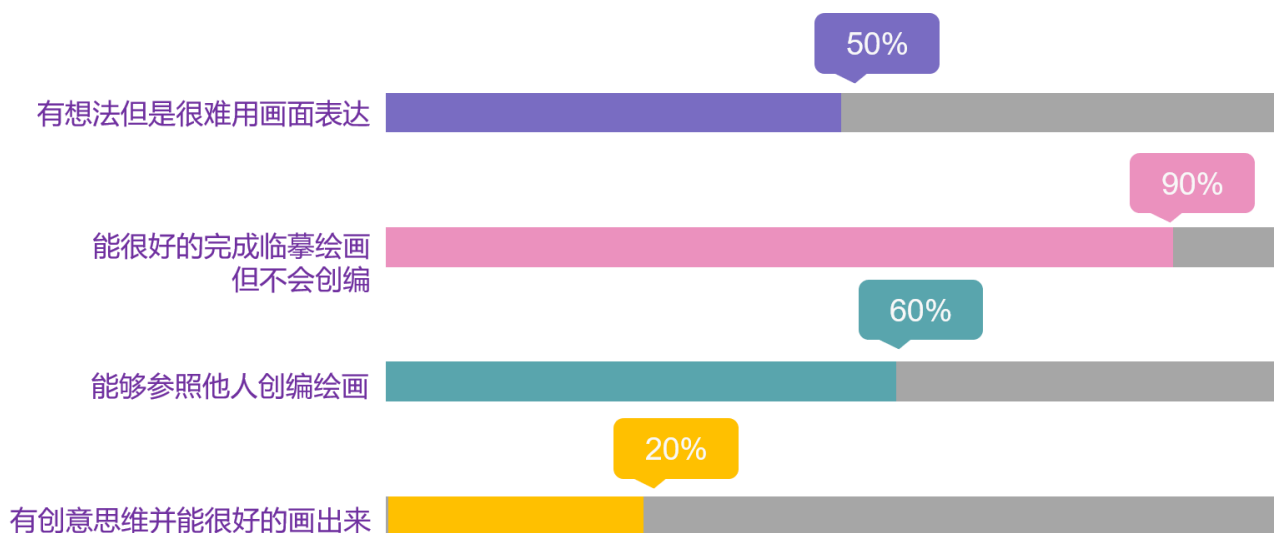
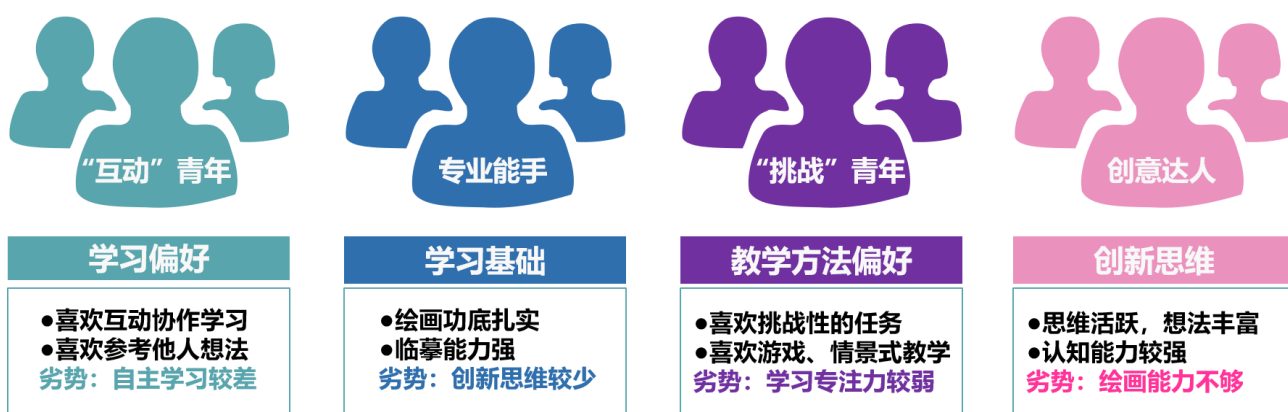


图 3 学情分析

注：以上学情分析支撑数据源于学生学习情况调查问卷报告、绘画能力测试报告及学生课堂记录表

## 四、学习内容

### (一) 学习内容分析：

- 1、对故事的解读，想要表达的意思。
- 2、儿童画的风格和特点，受众人群特点。
- 3、组员之间的合作配合，锻炼相互协作能力。
- 4、对故事的演绎，情绪和肢体动作的研究。
- 5、对角色的情感和动物定位。
- 6、场景及色彩的搭配。

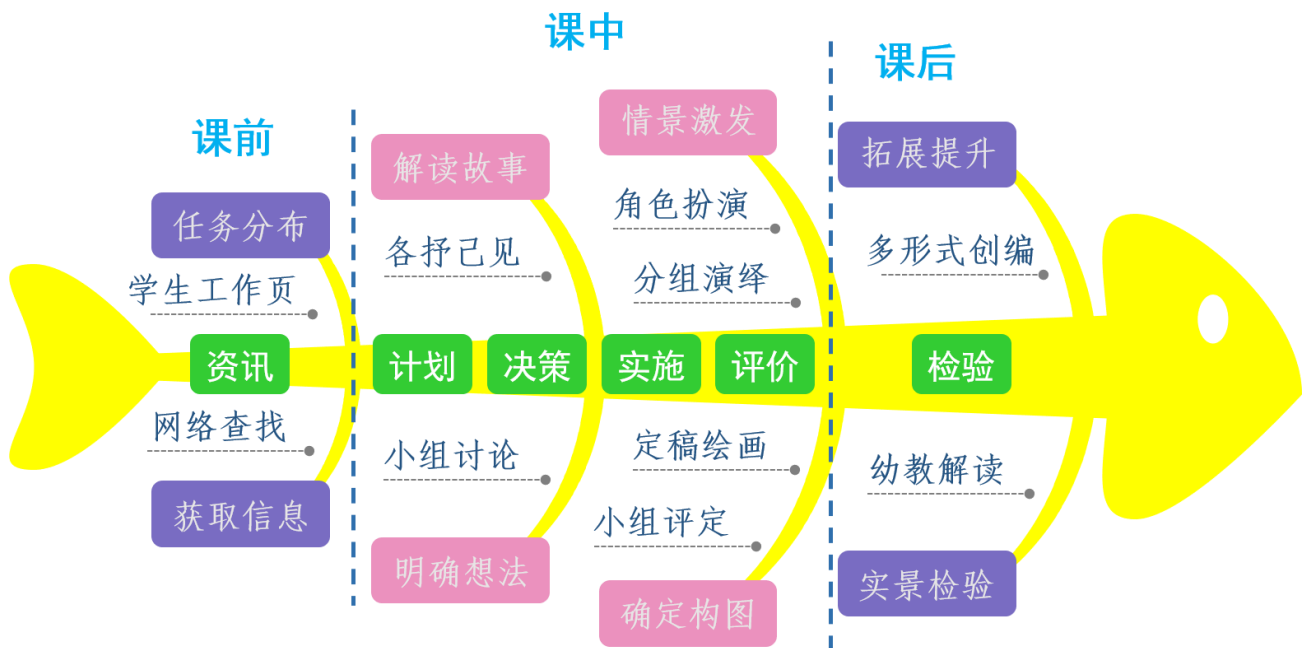


图 4 学习内容示意图

### (二) 学习重难点及解决方法

根据学习目标及岗位素养需求，结合学情分析，确定学习重难点，并对学习重难点进行分析。见图 5。

|      |      |  |
|------|------|--|
| 学习重点 | 重点   | 通过多样化的学习，能够按照自己的想法创编绘画出与故事内容相对应的儿童画。   |
|      | 确定理由 | 按照故事内容创编绘画是整个任务的核心，也是最后需要的任务结果，也是提高学生专业能力、创意思维的重要环节。                                 |
|      | 突破方法 |   |
| 学习难点 | 难点   | 怎样让画面所传达的内容情境简单明了、生动形象，同时又能满足小朋友的审美标准和理解能力。  |
|      | 确定理由 | 受众人群是小朋友，基于他们的特性，理解能力不强，专注力不长，需要直接明了，可爱有趣的画面吸引注意力。                                   |
|      | 化解方法 |  |

图5 学习重难点及解决方法

### （三）学习策略

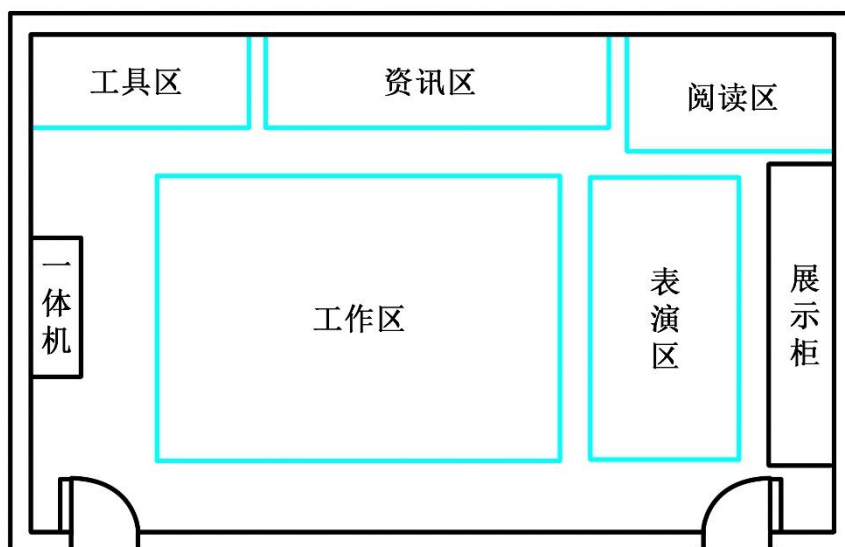
- 1、课前分析儿歌，查找资料，有助于理解学习任务。
- 2、小组讨论有助于激发想象，刺激创意。
- 3、角色扮演有助于明确构图思路、表情和动态。
- 4、小组评定有助于找到不足。
- 5、幼儿解读可以检测创编图的实用价值。

### （四）教学策略

- 1、通过学生工作页，引导学生创编的思路。
- 2、通过小组合作，培养团队精神。
- 3、教师指导，在每一个环节给学生把关，同时把握学习方向和学习进度。
- 4、点评总结，理清要点，总结经验，多方位的评价帮助修改，让最后的作品更合适。

## 五、学习资源

按照建构主义学习理论，在实训大楼搭建了一个幼儿园的模拟教室，营造真实的工作学习环境，以行动为导向，开发了混合式学习资源，主要有硬件资源和软件资源，实现了以教师为主导、学生为主体的学习方式。





| 类型    | 类别名称 |     | 典型图例   | 功能                        | 应用环节                         |
|-------|------|-----|--|---------------------------|------------------------------|
| 硬件资源  | 教学区  | 多媒体 |   | 用于教学互动，课前、课中查找资料，辅助完成课后任务 | 任务导入<br>任务驱动<br>方法指导<br>评价总结 |
|       |      | 电脑  |  |                           |                              |
|       |      | 手机  |  |                           |                              |
|       | 工作区  | 绘画台 |   | 用于作品绘制，小组合作，讨论学习          | 头脑风暴<br>草图绘制<br>修改方案<br>完成作品 |
|       |      | 工具柜 |  |                           |                              |
|       | 展示区  | 表演区 |  | 情境表演、展示手绘与手工作品            | 角色扮演<br>作品展示                 |
| 作品展示架 |      |     |  |                           |                              |

| 类型   | 类别名称  |   | 典型图例  | 功能                                   | 应用环节                         |
|------|-------|---|---|--------------------------------------|------------------------------|
| 软件资源 | 信息化资源 | 百度  |  | 用于课前自主学习，刺激创意思维，确定角色形象定位，参考场景布置与色彩搭配 | 课前导学<br>头脑风暴<br>作品绘制         |
|      |       | 小红书   |   |                                      |                              |
|      |       | 堆糖  |   |                                      |                              |
|      |       | 抖音  |   |                                      |                              |
|      | 工作区   | 学生工作页   |  | 用于引导学生的创编思路，理清创编步骤                   | 任务导入<br>任务驱动<br>方法指导<br>评价总结 |
| 展示区  | 学习课件  |  | 用于解答在学习过程中的疑惑，为创编提供理论支撑   | 任务驱动<br>方法指导<br>新授知识<br>评价总结         |                              |

## 六、教学实施

### （一）学生主体

1、以幼教任务为驱动学习，通过对幼儿的心理、认知、学习特性的研究，驱动学生积极有效的投入到学习生活中，完成根据故事《狐狸与葡萄》创编绘画的任务。

### 2、“五融合”教学策略

秉承“学生中心、成立本位、工学一体”的教学理念，设定“五融合”混合式教学策略：多维学习内容相融合、多层面教学模式相融合、多样化绘画形式相融合、多类别教学手段相融合、多种类教学方法相融合，激发学生学习兴趣，提高学习主动性，刺激学生创意发挥，达成学习目标。

### （二）灵活教学手段

针对以往教学过程中存在的自主学习差、学习动力弱、创编意识缺、绘画功力弱、构图配色难五个问题，采用当红资源 APP、角色扮演、工作页引导、视频分析、网络作品参考等教学手段激励学生积极参与，逐步达成学习目标。



图 6 教学手段

### (三) 多样教学方法

采用任务驱动法、角色扮演法、讲授法、头脑风暴法、练习法、讨论法等方法，突破重点、化解难点。



图 7 教学方法

### (一) 课前精准导学：步步引入

| 教学环节         | 学生活动   | 教师活动   | 教学手段   | 教学方法             |
|--------------|--|--|--|------------------|
| 发布任务<br>课前两天 | 1、仔细阅读工作页，理清《狐狸与葡萄》故事的意思与传达的道理，确定要创编的画面范围及画面中应出现的动物角色。 | 1、教师提前发布创编任务，并在工作页中设置引导问题，与学生在线互动指导、答疑，记录学生情况。<br>2、提供当下很火的资源 APP 供学生自主学习。 | 1、班级群<br>2、工作页<br>3、资源 APP<br>4、学生情况记载表、<br>5、手机 | 1、引导法<br>2、自主学习法 |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | <p>2、登陆各种当红的资源 APP，查找对应的动物形象参照。</p> <p>3、对故事的演绎有一定的想法。</p>  | <p>3、根据平时的学生情况记载与学生问卷调查表，对学生的理解能力、创意想法、绘画功底等能力进行分析统计。</p>  |  |  |
|--|--|--|--|--|

**(二) 课中精准施教：环环相扣**


| 教学环节                            | 学生活动  | 教师活动   | 教学手段  | 教学方法  |
|---------------------------------|---|--|---|---|
| <p><b>组织教学</b></p> <p>20 分钟</p> | <p>1、【组织上课，按组就坐】</p> <p>①拿好所有课堂所需教辅材料及绘画所需工具。</p> <p>②按照分组情况就坐。</p> <p>2、【组内分工，讨论表演】</p> <p>①以自荐或比拼的方式确定角色扮演人选。</p> | <p>1、【组织分组】</p> <p>教师按照学情，本着优势均衡的原则对学生分组。</p> <p>2、【引导分工与表演想法】</p> <p>教师提前根据学生课前知识掌握情况，制定学生工作页，拟出故事中出现的角色可能出现的多种情绪与动作选项，引导学生</p> | <p>1、学情分析表</p> <p>2、学生工作页</p> <p>3、手机</p> <p>4、PPT 课件</p> | <p>1、讲授法</p> <p>2、任务驱动法</p> <p>3、讨论法</p> <p>4、角色扮演</p> <p>5、评价法</p> |

|                         |   |  |   |   |
|-------------------------|---|--|---|---|
|                         | <p>②组内成员各抒己见，对故事怎么演绎进行讨论。</p> <p>3、【角色扮演，分组展示】</p> <p>按照组内角色分工，每组的表演同学依次进行故事演绎。</p> <p>4、【思考创编】</p> <p>通过观看他人表演，思考创编内容。</p>  | <p>思考与讨论。</p> <p>3、【拍摄视频】</p> <p>在表演过程中，老师负责拍摄，并记录表演情况。</p> <p>4、【总结评价】</p> <p>对每组的表演进行评价，指出优缺点，并总结表演要点，对创编给予启发。</p>  |   |   |
| <p>决策任务</p> <p>40分钟</p> | <p>1、【观看视频并研究】</p> <p>观看班级群里老师发的表演视频，选择自己喜欢的一组进行细致研究，并与组员展开讨论。</p> <p>2、【讨论角色表达】</p> <p>讨论创编作品中要展现故事里的哪个片段</p>  | <p>1、【发布表演视频供研究】</p> <p>将每组的表演视频发到班级群供同学们研究讨论。在过程中观察、倾听，遇到问题给予及时的纠正与引导。</p> <p>2、【演示指导】</p>  | <p>1、表演视频</p> <p>2、手机</p> <p>3、绘图工具</p> | <p>1、讲授法</p> <p>2、演示法</p> <p>3、参照法</p> <p>4、讨论法</p> <p>5、头脑风暴</p> |



|                                  |  |  |   |   |
|----------------------------------|--|--|---|---|
|                                  | <p>讨论画面中出现哪些角色，讨论角色的造型、情绪和动态。</p> <p>3、【创编草图】</p> <p>将讨论的结果与自己的创意想法相结合，进行创编草图的绘制。</p>  <p>结合自己的想法，创编草图</p> | <p>对于学生不会画的角色神情与肢体动作，给予直观的演示指导，也建议同学们可以参照视频中学生的演绎动态和表情进行模仿绘画。</p>  |   |   |
| <p><b>实施任务</b></p> <p>100 分钟</p> | <p>1、【展示创编草图并解说】</p> <p>向老师与同学们展示自己绘制好的创编草图，并指出画面中的创意点。</p> <p>2、【修改草图】</p> <p>根据他人展示的画面以及师生提出的修改意见，对自己的草图进行修改。</p> <p>3、【完成创编作品】</p> <p>参考优秀作品研究画面的配色，并完成创编作品的绘制。</p>                       | <p>1、【修改指导】</p> <p>根据同学们对创编草图的展示与解说给予修改建议。</p> <p>2、【总结要点】</p> <p>总结根据故事创编儿童画中所要注意的要点与方法。</p> <p>3、【配色指导】</p> <p>在同学们进行完成稿的绘制中提供帮助，对配色进行引导。</p>      | <p>1、PPT 课件</p> <p>2、绘图工具</p> <p>3、资源 APP</p> | <p>1、讲授法</p> <p>2、引导法</p> <p>3、参照法</p> <p>4、练习法</p> |

|                             |   |  |                                     |                        |
|-----------------------------|---|--|-------------------------------------|------------------------|
|                             |    |    |                                     |                        |
| <p><b>展示评价</b><br/>20分钟</p> | <p>1、【小组评价】<br/>组内成员对组员的完成稿进行小组内的评选，结合画面内容、造型比列、色彩搭配多方考量评选出小组最优。</p> <p>2、【小组互评】<br/>对每一组的优秀作品进行集中展示，由每一位同学进行投票，最后得票最多的作品成为最终的推送作品。</p> <p>3、【学生评价】<br/>在投给推送作品的同学中选取一位同学对作品进行评价，说出投票的理由。</p> <p>4、【学习归纳】</p> | <p>1、【组织评价】<br/>组织同学们进行组内评价与小组互评，在评价之前给予评价方向与标准，引导学生对作品进行多层次的评价，如儿童画的要求、幼儿的认知特点和幼教工作需求等。</p> <p>2、【点评作品】<br/>对学生票选出的优秀作品进行评价，理出画面中的优点，鼓励大家学习，同时也指出存在的问题，提醒大家注意，并给出补救建议。</p> <p>3、【总结知识点】<br/>通过整个课程的学习，梳理出根据故事</p> | <p>1、评价表<br/>2、PPT 课件<br/>3、展示台</p> | <p>1、讨论法<br/>2、讲授法</p> |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  | <p>通过回顾整个创编过程，结合老师的知识点整理，总结创编绘画的方法与要点。</p> <p>5、【填写学生工作页】</p> <p>课程结束前完成工作页中所有内容填写，梳理创编流程与过程中学到的知识点。</p>  <p style="font-size: small;">小组互评，师生评价</p> | <p>创编绘画的创编步骤，创编方法，及创编要点，暨画面内容要符合故事情节，简单明了，造型要可爱有趣，情绪动态要夸张，色彩要明快鲜亮。</p> <p>4、【总结反思】</p> <p>完成课程评价表，对课程情况进行总结反思。</p>  |  |  |
|--|--|---|--|--|

### (三) 课后实战检验：活学活用

| 教学环节 | 学生活动  | 教师活动   | 教学手段                       | 教学方法                      |
|------|---|--|----------------------------|---------------------------|
| 实战检验 | <p>1、【能力迁移】</p> <p>根据自己的创编绘画对小朋友进行故事的教授，实现能力迁移。</p> <p>2、【研究改进】</p> <p>根据教授反馈总结问题，研究改进方法。</p> | <p>1、【实战检验】</p> <p>将推送作品发给幼儿园老师，在真实的工作中检验作品的好坏。</p> <p>2、【收集反馈】</p> <p>收集总结幼儿园师生</p> | <p>1、任务书</p> <p>2、幼教课堂</p> | <p>1、实践法</p> <p>2、检验法</p> |



|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  | <p>3、【灵活运用】</p> <p>对创编方法及思路能够得到灵活运用。</p>  | <p>对于作品的真实评价，结合幼教工作总结问题，为之后的创编课程提供更好的教学方案。</p>  |  |  |
|--|--|---|--|--|

## 七、学业评价

合理的教学评价是以提高学习效率为目的、为学生终生发展提供服务的发展性评价。本课程以学习目标相关岗位职业能力要求为指标，引入竞赛标准，采取过程性与结果性评价相结合、封闭式与开放式评价相结合、自我评价与他人评价相结合的评价方式，对课前、课中、课后学习目标进行评价。评价内容以学习目标为依据，对学生专业能力和职业素养进行了综合评价。

### （一）过程性评价

- 1、学习过程评分表（自评、组评、师评）。
- 2、创意程度评价（组评）。

### （二）结果性评价

- 1、小组评出“优秀创编儿童画”（组内互评）。
- 2、在幼教工作中直接用创编作品对幼儿进行故事教授（幼教师生评价）。

学习任务完成情况评价表

| 班级   | 姓名                | 日期      |        |        |        |  |
|------|-------------------|---------|--------|--------|--------|--|
| 考核项目 | 评价内容              | 分值      | 评价分值   |        |        |  |
|      |                   |         | 自评 20% | 互评 40% | 师评 40% |  |
| 专业能力 | 自觉完成课前任务, 解读故事    | 5       |        |        |        |  |
|      | 根据故事<br>创编绘画      | 创意      | 10     |        |        |  |
|      |                   | 与故事内容相符 | 5      |        |        |  |
|      |                   | 造型可爱    | 10     |        |        |  |
|      |                   | 画面美观    | 10     |        |        |  |
|      |                   | 结构合理    | 10     |        |        |  |
|      |                   | 色彩丰富    | 10     |        |        |  |
| 方法能力 | 能有效利用网络资源查找相关资料   | 5       |        |        |        |  |
|      | 积极参与练习, 具有一定的表演能力 | 10      |        |        |        |  |
|      | 能够与团队有效的沟通        | 5       |        |        |        |  |
|      | 能把想法绘画出来          | 10      |        |        |        |  |
| 社会能力 | 有较好的表达能力          | 5       |        |        |        |  |
|      | 具备幼师基本的职业素养       | 5       |        |        |        |  |
| 总分   |                   | 100     |        |        |        |  |

七、教学反思

(一) 特色:

- 1、现实举例: 用生活中学生感兴趣的例子归纳出绘画要点、重要元素。
- 2、角色扮演: 用肢体、情绪、表情的实际表演来刺激绘画, 帮助绘画。
- 3、关注过程: 不断的引导、评价、修改, 促进创编过程的顺利进行。

4、对接职业：创编的好坏直接影响幼教工作的工作效率和幼儿的接受情况，对职业素养也得到了提升。

## （二）不足：

- 1、进度不一：有的同学创编效率高，有的同学进度慢。
- 2、效果不一：学生专业能力的不同导致了成品图水平的高低差异。

## （三）改进措施：

- 1、加大同学之间的“传帮带”，帮助效率慢的同学跟上大家的进度，增加自信心。
- 2、对于可爱的绘画效果要总结固定模式，帮助绘画能力差的同学能更好的训练。
- 3、引导他们多观察自己或同学间的动态、神情，为绘画提供参考素材。

附件：《根据故事创编绘画》工作页

根据故事《狐狸与葡萄》创编绘画

# 学 生 工 作 页

## 一、 工作任务名称

根据故事《狐狸与葡萄》创编绘画

## 二、 工作任务描述

### (一) 任务概况

创编绘画是幼师绘画的必修课程，根据故事创编绘画是创编绘画中的一个项目。幼教工作中讲故事是日常，现阶段不是所有的故事都有配图，或是有的配图很粗糙，不可爱、不形象，这样不利于幼儿理解和记忆。同学们也可以在创建过程中丰富自己的想象力，提升自己的绘画水平。

故事内容如下：

### 狐狸与葡萄

在一个炎热的夏日，狐狸走过一个果园，它停在了葡萄架下前。狐狸想：我正口渴呢。于是它后退几步，向前一冲跳起来，却并没有摘到葡萄。狐狸试了又试，但是都没有成功。

最后，它决定放弃，说道：“我敢肯定它是酸的。”

这时一只猴子听到了连忙跑过来说：“我种的葡萄我不知道吗？肯定是甜的。”猴子说着便摘了一串吃了起来，吃的非常香甜。

## (二) 任务要求

根据故事《狐狸与葡萄》来进行创编，内容要贴切明了，画面要可爱有趣，绘画形式为儿童画。

## 三、 工作流程及内容

学习活动 1：自主学习，明确任务

学习活动 2：角色扮演，激发灵感

学习活动 3：分组练习，成果展示

学习活动 4：工作总结，多元评价

## 四、 课前导学

### 【学习目标】

- 1、熟读故事，理清故事想要表达的意思或希望传达的道理。
- 2、通过查找素材再结合自己的想象，确定故事中角色的形象特征。
- 3、研究故事情境，对故事的演绎有自己的想法和建议。

### 【自主学习】

- 1、故事要说明的道理：

---

---

2、故事中有哪些角色：

---

3、猴子的外形特征：\_\_\_\_\_

狐狸的外形特征：\_\_\_\_\_

### 【多提问】

在课前导学环节中，如果有对任务不清楚的，可以在班级群中向老师提问。

记录你学习时的问题：\_\_\_\_\_

---

---

## 五、 课中导学

### 【课中目标】

1、学生以小组合作的学习方式确定表演成员、表演风格和表演内容。

2、能够参考各组的表演视频进行研究讨论，确定画面中出现的角色以及角色的神情和动态。

3、学生可以根据讨论的结果结合自己的想法，确定构图和背景的搭配，自主完整草图绘制。

4、学生可以清楚的表述出自己的创意点，总结绘画要点修改草图，培养学生绘图的能力。

**【任务导入】**

1、小组成员：\_\_\_\_\_

2、角色分工：

旁白：\_\_\_\_\_ 狐狸：\_\_\_\_\_ 猴子：\_\_\_\_\_

3、看完每组的演绎，你认为\_\_\_\_\_组的表演最精彩，理由：

\_\_\_\_\_

4、结合表演视频，小组内讨论研究，再结合自己的想法确定角色情绪及动作定位：（选项前画√）

狐狸表情：骄傲 努力 懊恼 疲惫 沮丧

哭泣 其他\_\_\_\_\_

狐狸动作：走路 跳跃 指葡萄 抬头看

其他\_\_\_\_\_

猴子表情：没有表情 思考 开心 嘲笑 享受

其他\_\_\_\_\_

猴子动作：奔跑 叉腰 爬树 吃葡萄

其他\_\_\_\_\_



5、场景搭配：（画面中还需要出现哪些东西）

---

---

6、整理思路确定构图，绘制草图。

7、总结要点修改草图，完成手绘稿。

**【评价总结】**

总结创编绘画的方法与要点：

---

---

通过本次任务，我会做了什么？学到了什么？总结一下吧。



你学会了做什么？



你学会了哪些知识？

对本次课程有什么意见或是想法： \_\_\_\_\_

---

---

学习任务完成情况评价表

| 班级   |                  | 姓名      |  | 日期     |        |        |        |
|------|------------------|---------|--|--------|--------|--------|--------|
| 考核项目 | 评价内容             |         |  | 分<br>值 | 评价分值   |        |        |
|      |                  |         |  |        | 自评 20% | 互评 40% | 师评 40% |
| 专业能力 | 自觉完成课前任务,解读故事    |         |  | 5      |        |        |        |
|      | 根据故事<br>创编绘画     | 创意      |  | 10     |        |        |        |
|      |                  | 与故事内容相符 |  | 5      |        |        |        |
|      |                  | 造型可爱    |  | 10     |        |        |        |
|      |                  | 画面美观    |  | 10     |        |        |        |
|      |                  | 结构合理    |  | 10     |        |        |        |
|      |                  | 色彩丰富    |  | 10     |        |        |        |
| 方法能力 | 能有效利用网络资源查找相关资料  |         |  | 5      |        |        |        |
|      | 积极参与练习,具有一定的表演能力 |         |  | 10     |        |        |        |
|      | 能够与团队有效的沟通       |         |  | 5      |        |        |        |
|      | 能把想法绘画出来         |         |  | 10     |        |        |        |
| 社会能力 | 有较好的表达能力         |         |  | 5      |        |        |        |
|      | 具备幼师基本的职业素养      |         |  | 5      |        |        |        |
| 总分   |                  |         |  | 100    |        |        |        |

## 六、 课后学习

### 【课后目标】

- 1、根据自己的创编绘画,对小朋友进行故事的教授,实现能力迁移。

2、根据教授反馈总结问题，研究改进方法。

3、对创编方法及思路能够得到灵活运用。

**【拓展提升】**

运用“根据故事”的创编方法尝试“根据题目”或“根据儿歌”的创编工作，总结相同点与不同点。

---

---

---

---