

“凤烈鸟” 汉语分级绘本

教案设计

为方便幼儿园教师将“凤烈鸟”作为教材使用，本书以“凤烈鸟”第3级中的分册《想多了就变了》为例，设计了几种教案。仅供参考。

教案设计模板、背景如下：

课程名称	绘本教学	教学对象	幼儿园大班学生
上课时间 上课地点		设计者	
课程来源	“凤烈鸟”第3级 《想多了就变了》	课程时长	40分钟
教学方法	讲解教学 情景教学 启发教学	课前准备	1. 绘本：《想多了就变了》 2. PPT：故事里所有动物的图片 3. 规划：根据每册P1导读规划课程

分类	具体教学目标
A 语言	A1 学会聆听故事 A2 能理解故事内容 A3 能看图说话
B 社会	B1 了解故事中变化了的动物得到了什么，失去了什么
C 数学	C1 对比形状“大、小”“高、矮” C2 认识位置“前、后”“左、右” C3 按大小、先后顺序进行编码、排序
D 艺术	D1 体验绘画的快乐 D2 锻炼幼儿的想象力 D3 体验集体合作的快乐
E 科学	E1 认识故事中出现的全部事物，了解这些事物的特征
F 健康	F1 了解运动有助于健康



教案一

功能	主要针对目标分类中的“语言”大类
目标	A1 学会聆听故事 A3 能看图说话
效果	鼓励幼儿说完整的话
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、动物图片
教学环节	<p>一、聆听故事《想多了就变了》</p> <ol style="list-style-type: none">1. 理解故事名字。2. 猜测故事内容。 <p>二、自由讨论</p> <p>三、分段听故事</p> <p>第一段：P2—P3</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老师问：图片上哪些动物有房子？ 乌贼为什么总想有房子？ 引导：猜一猜乌贼得到房子了吗？ 让学生观察绘本、回答问题、讨论、预测结果。2. 老师问：乌贼得到房子后变成了什么？再也不能做什么了？ <p>第二段：P4</p> <p>同上引导学生阅读。 (按此模式，依次分段读绘本，可以分两次或三次课读完)</p> <p>四、故事回溯、总结</p> <p>老师问：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 故事当中提到了哪些动物？2. 它们各自想要什么？3. 它们后来变成了什么？4. 你觉得它们变化之后高兴吗？5. 如果换成你，你愿意变还是不变？ <p>五、拓展游戏：看图片，说动物</p> <p>老师：我们用“点老五”（点一，点二，点三，点四，点到五就是你）的游戏来说说图片上的动物。点到的小朋友抽一张图片，说出图片上面的动物是什么。依此类推。</p>



教案二

功能	主要针对目标分类中的“社会”大类
目标	B1 了解故事中变化了的动物得到了什么，失去了什么 C3 按大小、先后顺序进行编码、排序 E1 认识故事中出现的全部事物，了解这些事物的特征 F1 了解运动有助于健康
效果	鼓励幼儿自由发言
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、动物图片
教学环节	<p>一、图片对比 老师引导学生比较绘本中变化后的动物和变化前（或现实中）动物的形象。老师说：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 小朋友们，请找出不同的地方。2. 说说变化后的动物失去了什么。 <p>二、学生根据图片自由发言、讨论</p> <p>三、排序 请学生从动物图片中找出绘本故事中出现了的动物，把图片按故事叙述的先后顺序摆放好。</p> <p>四、拓展游戏：模仿动物来运动 老师从图片中选出一些动物，让小朋友模仿动物来爬一爬、跳一跳、游一游、飞一飞等。</p>



教案三

功能	主要针对目标分类中的“数学”大类
目标	C1 对比形状“大、小”“高、矮” C3 按大小、先后顺序进行编码、排序
效果	鼓励幼儿开动脑筋
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、动物卡片， 苹果、气球或其他可用于比较大小的实物
教学 环节	<p>一、观察图片比高矮</p> <p>老师：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 我们看一下绘本第 8 页，都有哪些动物？2. 说说：谁的个子高？谁的个子矮？ <p>二、根据图片比大小</p> <p>（注意选择同为近景或同为远景的场景，在同一场景中比较，否则容易误导孩子）</p> <p>三、观察实物</p> <p>老师：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老师手中的苹果，哪个大？哪个小？2. 老师手中的气球，哪个大？哪个小？3. 我们教室里的白板和电视，哪个大？哪个小？4. 我们教室里的空调和消毒柜，哪个高？哪个矮？5. 图片上面的动物，谁大？谁小？6. 你家里的哥哥/姐姐/弟弟/妹妹，谁高？谁矮？ <p>四、拓展游戏：送动物回家</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老师：我们来做一个游戏。这里有一些动物卡片，下面老师说动物名字，你们举起相对应的动物卡片。2. 老师：小朋友，现在我们把动物送回它们的家。画的大框子是大动物的家，小框子是小动物的家。大家依次去把动物卡片放到相应的框子里。3. 送高/矮动物回家游戏同理。4. 还可尝试让孩子大小交替排列或高矮交替排列。



教案四

功能	主要针对目标分类中的“社会”大类
目标	B1 了解故事中变化了的动物得到了什么，失去了什么
效果	鼓励幼儿自由发言
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、动物玩具
教学 环节	<p>一、观察封面和扉页</p> <ol style="list-style-type: none">1. 仔细观察封面和扉页图画。2. 描述图画。3. 猜测故事内容。 <p>二、看图回答问题</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老师随便选取绘本中的一种动物，询问其变化前后的不同。2. 让学生说说某个动物得到了什么，失去了什么。 <p>三、拓展游戏：连接生活</p> <p>请每个小朋友在一堆动物玩具里选一个，说一说为什么选它，并玩一玩，玩玩具的时候尽量表现出动物的特点。</p>



教案五

功能	主要针对目标分类中的“艺术（绘画）”“语言”大类
目标	D1 体验绘画的快乐 D2 锻炼幼儿的想象力
效果	鼓励幼儿动手，大胆想象、绘画，培养孩子对色彩的搭配和运用
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、动物（蝴蝶等）涂色纸、课堂小贴纸
教学环节	<p>一、老师导入</p> <ol style="list-style-type: none">1. 讲完绘本故事后，请学生找出其中有蝴蝶的页面，并指出故事里有哪些颜色和样子的蝴蝶。2. 老师神秘地变出蝴蝶涂色纸，发给每个孩子一张。 <p>二、学生涂色</p> <p>要求：学生根据自己的喜好，发挥想象，给蝴蝶涂上各种颜色，还可以在蝴蝶上画花纹，以及在蝴蝶周围画上所能想象到的环境、动物、故事，等等。简单或复杂都可以，关键要大胆想象。</p> <p>三、欣赏作品</p> <p>把孩子们的作品贴到教室手工区，给 5 分钟时间，他们离开座位，去欣赏自己和别人的作品，体验活动的快乐。</p> <p>四、介绍作品</p> <p>每位小朋友（或选取几位小朋友）介绍自己的作品，包括为什么选用这些色彩、画这些花纹，这幅画有什么特别的含义或故事。为自己的作品拉票。</p> <p>五、评选作品</p> <p>老师给学生每人发一枚小贴纸，他们可以选择自己最喜欢的一幅作品贴到旁边。看看哪幅作品得到的小贴纸最多。还可以评选“最漂亮的蝴蝶”“最有想象力的蝴蝶”“最好玩儿的蝴蝶”等作品。</p> <p>六、拓展活动</p> <p>也可把蝴蝶换成绘本故事中的其他动物（如蜗牛、孔雀等），或是几种动物组合抽取，开展同样的课堂活动。</p>



教案六

功能	主要针对目标分类中的“艺术（手工）”大类
目标	D1 体验绘画的快乐 D2 锻炼幼儿的想象力 D3 体验集体合作的快乐
效果	鼓励幼儿分工、合作，培养团队精神
时长	40 分钟
准备	绘本《想多了就变了》、PPT、没粘合的大象图片及胶棒（每组一套）
教学环节	<p>一、老师导入</p> <ol style="list-style-type: none">1. 讲完绘本故事后，请学生找出在画面中出现了很多次，但一直没有变化过的动物（大象、长颈鹿、猴子等）。2. 展示大象图片，引导孩子观察、讨论、总结大象的特征：长鼻子、大耳朵、大粗腿、会喷水、又高又壮等等，只要沾边就可以，重在热身。3. 给学生分组，每组发放一套没有粘合的大象身体部位图片和一支胶棒。 <p>二、粘合大象</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老师示范。PPT 呈现完整的大象图片，根据全图，先找出大象各个零部件，按全图中的位置拼好，再用胶棒一一粘合。2. 学生粘合。要求：学生们要有分工的意识，组内每个人都有自己的任务。各个学生之间要互相配合，商量好各自任务的先后顺序，按分工、按顺序，思路清晰、有条不紊地完成。3. 装饰美化。大象粘好后，各组还可以完成附加任务：对大象进行装饰、美化。涂色、画花纹、剪花纹、粘装饰物，都可以，鼓励学生发挥想象、大胆创作。 <p>三、欣赏作品</p> <p>把孩子们的作品贴到教室手工区，给 5 分钟时间，他们离开座位，去欣赏各组的作品，体验活动的快乐。</p> <p>四、介绍作品</p> <p>每组请一两位小朋友代表介绍本组完成大象作品的经过，包括怎么分工、怎么合作、怎么装饰、为什么这样（分工/合作/装饰），整个过程中有什么经验、教训等。为本组的作品拉票。</p>



五、评选作品

老师给学生每人发一枚小贴纸，他们可以选择自己最喜欢的一幅作品贴到旁边。看看哪幅作品得到的小贴纸最多。还可以评选“最可爱的的大象”“最有想象力的大象”“最好玩儿的大象”等作品。

六、拓展活动

也可把大象换成绘本故事中的其他动物（如长颈鹿、猴子等），开展同样的课堂活动。

