
2023—2024 学年度第一学期

四年级美术(上)单元学历案

课程名称：小学四年级美术上册

教材来源：人民教育出版社

适用年级：小学四年级

学习领域：欣赏评述

课 时：4 课时

设计时间：2023 年 12 月

欣赏评述单元

一. 单元信息

基本信息	学科	年级	学期	教材版本	单元名称
	美术	四年级	第一学期	人教版	欣赏·评述
单元组织方式	<input type="checkbox"/> 自然单元 <input checked="" type="checkbox"/> 重组单元				
课时信息	序号	课时名称	对应教材内容		
	1	《漫画欣赏》第一 课时	《漫画欣赏》——欣赏漫画		
	2	《漫画欣赏》第二 课时	《漫画欣赏》——感受特点		
	3	《漫画欣赏》第三 课时	《漫画欣赏》——合作探究		
	4	《漫画欣赏》第四 课时	《漫画欣赏》——创作漫画		

二. 课标要求

（一）学段课标要求：

义务教育艺术课程标准 2022 年版第二学段欣赏评述领域里的美术课程标准目标中明确要求：学会解读美术作品，理解美术及其发展概况。聚焦审美感知、艺术表现、创意实践、文化理解等核心素养。课程内容坚持以中华优秀传统文化为主体，吸收借鉴人类文明优秀文化成果，追求精神高度、文化内涵、艺术价值相统一。探索用传统或现代的工具、材料和媒介，创作平面、立体或动态等表现形式的美术作品，表现自己的所见所闻、所感所想，学会以视觉形象的方式与他人交流。

（二）单元内容要求：

-
1. 欣赏中外优秀漫画作品，了解漫画的艺术特点及表现手法。
 2. 会用感悟、讨论、比较等方法，运用线条、形状、色彩等造型元素，以及对比、变化等形式原理，欣赏、评述中外优秀漫画作品。
 3. 运用所学知识设计独特的漫画故事及形象。

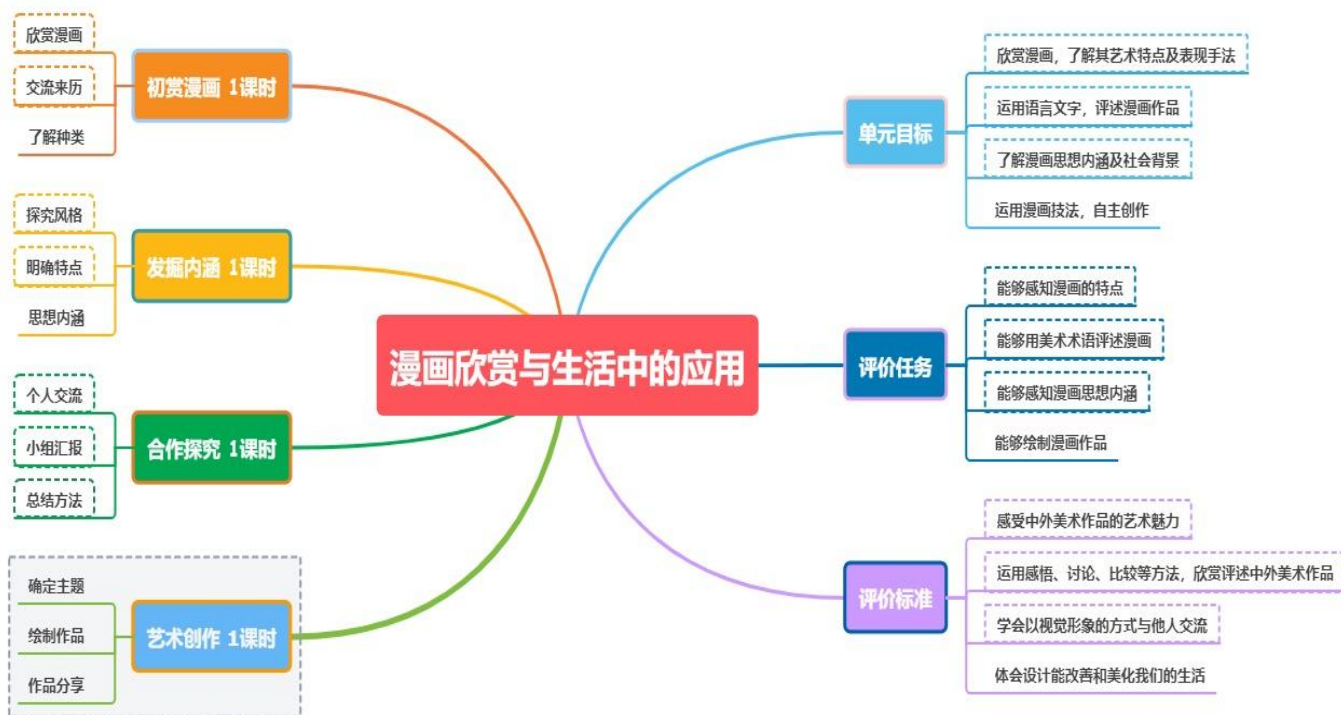
（三）学生学业要求：

1. 学会课前预习，收集漫画的图片资料和文字资料，与内容相关的资料，能做到有备而来。
2. 能运用美术语言及 1—2 种方法，评述中外漫画作品，与同学分享和交流自己的体会。
3. 认识漫画这种艺术形式的独特性，掌握漫画的常用手法，用夸张、比喻、拟人等方法试画一幅或一组漫画。
4. 体味漫画特有的幽默感，解读在滑稽背后隐含的深刻教育意义。

三. 单元目标

1. 通过欣赏优秀漫画作品，初步了解漫画的艺术特点及表现手法。
2. 运用适当的语言或文字简单评述自己喜欢的漫画作品。
3. 通过收集与欣赏优秀的漫画作品，了解作品的思想内涵、历史与社会背景，认识美术与社会的关系。
4. 运用所学的漫画技法，进行自主创作，表达情感。

四. 单元知识结构



五. 设计说明

本课旨在培养和提升学生对漫画的欣赏和初步创作能力, 了解漫画的基本常识, 认识漫画所具有的教育功能和娱乐功能, 审美功能。体验漫画艺术的魅力, 知道漫画艺术根源于生活, 服务与生活。在能力培养上要求学生能领会漫画作品的寓意, 能用简练的线条对物象进行夸张作为一种特殊的画种, 漫画已经在当今的社会生活中占据了一定的位置, 它是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画, 一般运用夸张、变形、比喻、象征、影射等多种方法, 以幽默诙谐的画面或画面组合, 达到讽刺、歌颂、传播或娱乐的目的, 具有较强的社会性。漫画可以将各种绘画的形式和技法拿来为己所用, 所以它的表现形式可以说不受任何约束, 具有极强的包容性。多样的表现形式, 也是漫画作品深受男女老少喜爱的原因之一。本课收集了中外优秀的漫画作品十余幅, 学生通过欣赏这些作品, 初步了解漫画的艺术特点及表现手法, 并对其中一些知名漫画家有一定的了解。通过漫画欣赏, 培养学生的形象思维

能力、创新精神和欣赏评述能力；通过对漫画作品深层含义的挖掘，培养学生观察生活、识别生活中的真善美与假恶丑现象的能力，增强其是非观念。初步了解和学习漫画的艺术特点，认识漫画这种艺术形式的独特性，掌握漫画的常用手法，用夸张、比喻、拟人等方法试画一幅或一组漫画。在能力培养上要求学生能领会漫画作品的寓意，能用简练的线条对物象进行夸张，提炼，进行简单的创作。要利用漫画教育性、针对性很强的特点，让学生们用漫画对照自己的言行，去理解，去反思，使他们分清是与非，美与丑，善与恶，达到晓之以理，动之以情，导之以行的目的。培养学生高尚的思想品德和审美情趣。认识漫画所具有的教育功能和娱乐功能，审美功能。体验漫画艺术的魅力，知道漫画艺术根源于生活，服务与生活。要求学生能领会漫画作品的寓意，能用简练的线条对物象进行夸张，提炼，进行简单的创作。通过赏析、讨论和创作实践、作业交流、评价等途径学习和掌握初步的漫画欣赏和创作方法。通过语言表述与真实人物相结合，培养学生欣赏评述能力。教学活动中，以此调动学生学习积极性，让学生真切体会到学习快乐。

像艺术家创作一样的评估

主题
意向
创想
分析

鉴赏
学会鉴赏
批判性思维
写鉴赏报告

鉴赏报告 10 分

技法
熟悉材料工具
收集素材
构思构图

技法练习 8 分

构思
确定创作主题
收集素材
构思构图

创作章图 8 分

探究

开展跨学科拓展
性研究

创作

按步骤进行创作
实践中领悟精神

探索实践 30 分

评价

作品发布会
多主体评价
学习总结

评价总结 20 分

学习档案袋 24 分

第1课 漫画欣赏

第1课时

【学习目标】

1. 通过欣赏中外优秀漫画作品，初步了解漫画的艺术特点。
2. 通过欣赏优秀漫画作品，了解漫画的来历及种类。
3. 通过收集与欣赏优秀的漫画作品，初步了解作品的思想内涵。

【设计分析】

目标 序号	知识维度 (指事实性知识、概念性 知识、程序性知识、元认 知知识)	认知水平维度					
		记忆/回忆	理解	应用	分析	评价	创造
1	事实性知识	回忆生活 中的漫画	理解漫画 的含义				
2	程序性知识		漫画创作 的技能				
3	元认知知识				感受漫 画的内 涵	判断 漫画 的深 层含 义	

【评价任务】

1. 能够积极参与美术欣赏活动，主动搜集、了解中外美术作品及重要美术家的信息。
2. 能够自主欣赏优秀漫画，并了解漫画的来历和种类。
3. 能运用简单的美术术语，表达对美术作品的感受和理解。

【学习卡】

学习单

漫画的来源

漫画，它是利用绘画的手段，通过一些漫画技法，来讲故事、表达一个意思的一种文化形式。

最早的漫画，在人类文明诞生伊始便存在了。法国和西班牙石窟中的壁画、石刻画，便可被认为是漫画。埃及古王国时代的那些配合文字、用以叙事的壁画，也可被认为是漫画。五代十国时期南唐画家顾闳中的《韩熙载夜宴图》，五个部分画出了一次完整的韩府夜宴过程，也可以称为漫画。



左图为埃奥卜劳思的《父与子》，以简单的六宫格讲述快乐的故事。生活中你还看过哪些漫画？它属于什么种类的漫画？快去找一找吧！



鉴赏报告

课题： 姓名 学号



漫画鉴赏四步

1. 描述
2. 分析
3. 解释
4. 评价

【学习过程】

学习过程（课前预习 课中学习）	二次设计
<p>任务一：游戏导入，揭示课题</p> <p>教师出示一些名人漫画图片，学生猜一猜这些人物是谁？说出是哪一种</p>  	

艺术形式。学生交流讨论并积极发言，揭示人物形象名称，并提示艺术形式是漫画。评价标准：

1. 能搜集名人漫画。
2. 能说出漫画的艺术形式。
3. 能积极发表自己的观点。

任务二：图片欣赏，了解漫画

1. 观看漫画相关视频，了解漫画来历，漫画的起源：

(1) 西洋漫画：起源于十六世纪，达芬奇的一些滑稽可笑姿态夸张的素描作品被认为是最早的漫画作品。

(2) 日本漫画：起源于十三世纪，德川幕府时代的“浮世绘”，“漫画”一词自此出现。

(3) 中国漫画：开始流行于民国十二、三年，以丰子恺的“子恺漫画”为代表。



2. 引导学生感受人物形象的特点，了解表现手法及种类。

(1) 欣赏《三毛流浪记》引导学生观察，感受漫画人物形象与真实的人物形象有什么不同？采取了什么手法，让人物产生了幽默的效果。

学生回答画家通过形象创作出来的，比真实形象更幽默，特点更突出。画家采用夸张、变形的手法，让人物造型发生变化。

- (2) 总结表现手法及艺术特点：（完成鉴赏报告）

【检测与作业】

1. 作业内容

通过观赏图片、浏览网络、阅读漫画书籍等方式，欣赏至少三种以上不同形式的漫画作品，写出美术作品及漫画家的基本信息。

2. 时间要求：约 15-20 分钟

3. 评价设计

    	
种类：	() () () () ()
漫画的种类	校园漫画、人物漫画、歌颂漫画、讽刺漫画、幽默漫画、教育漫画.....
漫画的来历	

作业评价量表

评价表				
姓名：		班级：		指导教师：
维度	水平 1	水平 2	水平 3	
欣赏	能识别漫画	能欣赏漫画	能区分中外漫画	
理解	能理解漫画的特点	能感受漫画的风格	能理解不同类型的漫画	
分析	能分析漫画的特点	能分享漫画的绘画风格	能理解漫画的深层含义	

【板书设计】



【学后反思】

反馈表	
问题 1	本班：姓名：本课你是否知道漫画的来源？
问题 2	能否说出漫画的显著特点？
问题 3	如何欣赏一组漫画？
问题 4	能否分析不同漫画的风格？

第 2 课时

【学习目标】

- 1 通过适当的语言或文字，评述自己喜欢的漫画作品。
2. 通过欣赏中外优秀漫画作品，初步了解漫画的艺术特点及表现手法。
3. 通过收集与欣赏优秀的漫画作品，了解作品历史与社会背景。

【设计分析】

目标 序号	知识维度 (指事实性知识、概念 性知识、程序性知识、 元认知知识)	认知水平维度					
		记忆/回忆	理解	应用	分析	评价	创造
1	事实性知识	回忆漫画 的类型					
2	程序性知识		列举各 种漫画 艺术风 格的例 子				
3	元认知知识				分析一组漫 画中的艺术 特点及表现 手法		

【评价任务】

1. 能够运用适当的语言文字，说出自己喜欢的漫画作品。
2. 能够通过小组合作的方式，总结出艺术特点及表现手法。
3. 能够感受画家对作品倾注的情感。

【学习卡】

学习单

漫画的艺术特色

漫画的主要艺术特色：运用夸张、变形、比喻等多种手法和巧妙构思来达到讽刺、歌颂、传播或娱乐的目的。



上行下效 现代 李彦彦

漫画的艺术特色和表现手法是多种多样的，写一写你对这三幅漫画的感受吧！



老根 现代 王杰 (王杰画《王杰画》)



王印堂及其自画像

鉴赏报告

课题：_____ 姓名：_____ 学号：_____



一种形状 一种形状 一种形状



一种形状 一种形状 一种形状

漫画鉴赏四步

1. 描述
2. 分析
3. 解释
4. 评价

【学习过程】

任务一：欣赏漫画

1. 欣赏漫画。【出示课件】几幅漫画

(1) 同学们这是老师事先准备好的漫画，请四人一小组在组内展示交流，并选择



自己喜欢的漫画作品，说说漫画的意图、作者的用意、喜欢的理由以及自己的思考

(2) 小组交流，小组长整理并记录小组同学的发言。

(3) 全班交流，教师评议。

评价标准：

能说出自己喜欢漫画的类型。

能说出漫画的意图。

任务二：出示漫画，看图评说

1. 课件出示名人漫画头像和真实照片，引导学生对比赏析。

提出问题：作者是如何让漫画变得有趣呢？画家在哪些地方“做了手脚”呢？



(表现手法)

学生认真观察相互交流。小组讨论回答问题，生交流总结：以上漫画作品运用了夸张、变形、比喻的手法，将人物的五官进行“放大”或“缩小”。

2. 展示作品丰子恺的《上行下效》与华君武的《井底之蛙》，欣赏识读作品并交流。

(1) 提出问题：这两幅作品表现了什么内容？画家如此表现，只是为了简单的“有趣吗”？提醒学生用心感受画家对作品倾注的情感。（艺术特点）

学生交流回答，小组派代表进行汇报发言，师生评议。

教师小结：《上行下效》表现的是父母搀扶孝敬家里的老人，孩子也效仿父母手

牵着他们，漫画歌颂了善待父母的孝道，教育当今父母要以身作则，为孩子树立榜样，《井底之蛙》描绘的是一只青蛙不愿意承担外面的风险跳回井里的情节，以比喻那些墨守成规，不愿冒险的人，鼓励我们要勇敢地跳出狭小的世界，去拥抱生命中宽广的风景。

欣赏视频 《揭秘漫画》

师生总结漫画的主要特点：高明的漫画家善于把复杂的问题以最通俗、最简明的形式表现出来。运用夸张、变形、比喻等多种手法和巧妙构思来达到讽刺、歌颂、传播或娱乐的目的，揭示社会当中的不良风气或给人以启迪。

评价标准：

1. 能看图评说。
2. 能说出漫画带来的启发。
3. 能说出漫画所揭示的社会现象。

任务三：识读欣赏提升

1. 交流漫画《假文盲》。

(1) 谁能说说图上画的是什​​么？有什么特点？（几个身材高大、神情冷漠的男人挤占了“母子上车处”，一位母亲抱着孩子无奈地站在一边张望。）



(2) 作者画这幅画是想讽刺什么？用了什么表现手法？

（《假文盲》是中国著名漫画家华君武在一九八九年的一幅作品。该作品带有强烈讽刺性和幽默性的漫画，深刻讽刺了那些不讲文明、不讲秩序、毫无同情心和廉耻心的人。）（板书：欣赏漫画了解内容）

(3) 说说自己欣赏漫画后的感受。

（板书：借助提示了解含义）

(4) 同学们，生活中还有哪些类似“假文盲”的现象呢？

当我们看到这些“假文盲”现象时，你会有什么想法呢？请同学们畅所欲言，把你独特的感受说出来。

(5) 通过对作品的分析你感受到画家对作品倾注的情感以及漫画与生活的关系了吗？小组间交流派代表汇报。

评价标准：

1. 能评述漫画的表现手法。
2. 能根据漫画提示说出漫画的含义。

【检测与作业】

1. 作业内容

通过观赏图片、浏览网络、阅读漫画书籍等方式，描述至少三种以上不同形式漫画作品的美术创作手法，写出作者对作品的巧妙构思及情感表达。

2. 时间要求：约 15-20 分钟

3. 评价设计

作业评价量表

第二课时

评价表

姓名:		班级:		指导教师:
维度	水平 1	水平 2	水平 3	
欣赏	能说出喜欢的漫画	能欣赏喜欢的漫画风格	能说出喜欢的漫画的内涵	
总结	能说出漫画的绘画类型	能说出漫画的风特点	能总结漫画深层含义	
评价	能评价漫画的绘画特点	能评价出漫画的表现手法	能评价漫画深层含义	

【板书设计】



【学后反思】

反馈表

班级：

姓名：

问题 1	能否说出自己喜欢的漫画的绘画种类？
问题 2	能否总结漫画的表现手法？
问题 3	能否总结欣赏的漫画的艺术特点？
问题 4	能否说出漫画的深层内涵？

第 3 课时

【学习目标】

- 1 通过大量的分析，欣赏评述出自己喜欢的漫画作品。
2. 通过欣赏中外优秀漫画作品，以小组形式表达出漫画的目的。
3. 通过欣赏优秀的漫画作品，激发学生对美好生活的向往。

【设计分析】

目标 序号	知识维度	认知水平维度					
	（指事实性知识、概念性知识、程序性知识、元认知知识）	记忆/回忆	理解	应用	分析	评价	创造
1	事实性知识	回 忆 漫 画 赏 析 的 方					

		法					
2	程序性知识		表达出漫画的目的				
3	元认知知识					评述自己喜欢的漫画	

【评价任务】


1. 能够运用夸张、变形、比喻等多种手法欣赏评述出自己喜欢的漫画作品。
2. 能够以小组合作汇报的方式，表达出漫画的讽刺、歌颂、传播娱乐的目的。
3. 能够欣赏漫画，感悟生活中的美与丑，增强是非观，认识美术与社会的关系。

【学习卡】

学习单

漫画的目的

漫画以幽默的画面或画面组合，达到讽刺、歌颂、传播的目的，具有社会性。





画家用漫画表达自己的感情，和朋友家人谈一谈你对漫画的深层理解吧！

鉴赏报告

课题：_____ 姓名：_____ 学号：_____





人物漫画
漫画 假文盲
现代漫画 老板

漫画鉴赏四步

1.描述

2.分析

3.解释

4.评价

【学习过程】

学习过程（课前预习 课中学习）	二次设计
<p>学习任务一：回顾导入，揭示课题</p> <p>1. 回忆上节课所欣赏的漫画组图，出示名人漫画形象的图片并让学生猜出这些人物是谁，说出漫画这种艺术形式的独特特点。</p> <p>2. 学生交流讨论并积极发言，出示人物形象名称(答对的同学可以把图片奖励给学生)，并回忆漫画这种艺术形式。（完成学习目标1）</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div> <p style="margin-top: 20px;">总结表现手法及艺术特点：（检测学习目标1）</p>	

学习任务二：探究活动，挖掘含义

一、展示图片、初步感知

课件播放准备好的漫画作品，让学生初步观察并思考，漫画给你的初步印象是什么？



漫画是绘画艺术的一个品种，是通过不同手法描述图画来叙事的一种视觉艺术形式，通常会给我们留下“有趣”“好笑”的印象。那么作者是如何让漫画变得“有意思呢”？从图片中选择自己最喜欢的一组漫画进行欣赏评述，运用上节课的漫画的艺术特点和表现手法进行评述。

二、具体分析、小组汇报

(一)观察讨论、总结交流

1. 展示名人漫画头像和《钟馗老矣》漫画作品，同时播放名人真实头像，让学生对比观察。

小组讨论：以上几幅漫画有什么特点？与真实人物相比漫画人物在哪些地方“做了手脚”呢？小结：以上漫画作品运用了夸张变形的手法，将人物的五官进行“放大”或“缩小”。

2. 播放《美育》、《上行下效》、《无题》几幅漫画作品。

小组讨论：这几张作品表现了什么内容？从这几张作品中你们学到了什么？



小结：《美育》告诉我们家长要尊重孩子的兴趣，《上行下效》教育我们要尊老爱幼，《无题》警示我们要遵守交通规则。以上漫画都是采用了寓意的手法。

3. 学生观看书本和自己搜集的漫画作品，分小组讨论这些作品分别运用了什么表现手法。

学生以小组自主合作探究的方式进行学习，在尝试中发现漫画表现的方法与技法。如：夸张、变形、比喻等多种。（检测学习目标 2）

根据学生的回答予以点评，并引导学生思考：纷繁多样的漫画怎么来给他们分分类别呢？

学习任务三：总结分类、欣赏提升

1. 展示《上行下效》和《上下左右》，

学生讨论：这两幅作品传达什么内容，有什么目的？

师小结：按照不同用途可将漫画分为讽刺漫画、教育漫画。《上行下效》是教育类漫画，《上下左右》是讽刺类漫画。

2. 播放《鲁智深》、《三毛流浪记》、《阿衰》漫画作品。学生同桌进行讨论，这三部作品类型有什么特征。

小结：漫画按照形式可分为：单独漫画、多幅漫画和连环画。



3. 老师在黑板上设置分类区域，学生结合自己搜集的漫画资料，将自己分类的作品贴在黑板上，并发表自己的见解。

师小结：漫画是通过夸张、变形、寓意或象征等不同表现手法来达到讽刺、歌颂、传播或娱乐目的一种艺术形式，能让同学们认识到真善美、恶与丑，增强是非观。

学生在了解漫画与生活的关系、感知艺术家的创作规律与方法，并能从内容、造型等角度描述作品，说出自己的感受或认识，增强是非观，激发对美好生活的向往，发展欣赏评述能力。

【检测与作业】

1. 作业内容

通过小组交流汇报等方式，谈一谈对漫画作品的深层理解，抒发出对漫画作品的感受及理解。

2. 时间要求：约 15-20 分钟

3. 评价设计



作业评价量表

第三课时

评价表

姓名：		班级：		指导教师：
维度	水平 1	水平 2	水平 3	
表现手法	能评述漫画的表现手法	能评述漫画的夸张、变形手法	能评述漫画的夸张、变形、比喻手法	
表达目的	能评述出漫画的表达目的	能评述漫画的讽刺性质	能评述出漫画的歌颂、传播目的	
漫画与生活	能联系生活	能看出生活中的美与丑	能联系到美术与生活	

【板书设计】

漫画欣赏——合作探究

漫画的目的：讽刺、歌颂、传播

表达情感：增强是非观念



【学后反思】

反馈表

班级：		姓名：
问题 1	能否评述出漫画的表现手法？	
问题 2	能否评述出漫画的表达目的？	
问题 3	能否将漫画与生活相联系？	
问题 4	能否把漫画运用到生活？	

第 4 课时

【学习目标】

- 1 通过了解漫画图片欣赏，感知漫画的魅力。
- 2. 通过创作漫画作品，掌握漫画的艺术特点及表现手法。
- 3. 通过创作的漫画作品，提升自我美术素养。

【设计分析】

目标 序号	知识维度 (指事实性知识、概念性知识、程序性知识、元认知知识)	认知水平维度					
		记忆/回忆	理解	应用	分析	评价	创造
1	事实性知识	回忆漫画的绘制方法					
2	程序性知识		列举各种漫画创作的方法				
3	元认知知识				分享绘制漫画的艺术特点		

【评价任务】

1. 能够感知漫画的魅力。
2. 能够掌握漫画的艺术特点及表现手法。
3. 能够体验漫画的创作乐趣，提升美术素养。

【学习卡】



【学习过程】

任务一：探索激趣，巧引课题

游戏：“连连看”：

教师展示 2-3 幅经典卡通故事图片和几句话（或几段文字），请学生根据文字找到相应的图画将它们连起来，并找出先后顺序将故事讲完整。

教师小结，出示课题《漫画欣赏》。

任务二：欣赏分析 拓展联想

1. 欣赏分析作品（PPT 展示）

- （1）欣赏大师丰子恺的配文漫画，体会其中的趣味性趣。
- （2）欣赏不同种类的漫画。（出示单幅、连环、四宫格漫画）
- （3）分析故事画的元素

2. 让学生对故事画三元素进行总结概括。

从故事的趣味性和画面的生动性等方面加以分析。

总结：一幅漫画应该包括三个主要元素：人物、环境、事件



任务三：创作实践，明细要点

图片引导，回顾旧知

1. 欣赏教材中漫画作品。
2. 小组讨论并评析作品。
3. 请同学对出示的漫画作品做出评价，教师从评价语言上给予提示构图、主题、色彩等建议，从而选定主题，拓展漫画的深层含义。

4. 小组交流各自的故事选材和构思设计、创作步骤。

①构思要有意义、社会中的典型事件中去选材、构思，设计出文字与画面的结合方法。

②选材、构思设计以后，还要按照整体与文字的安排，进行书写文字制作，注意字迹要工整，文字部分要简练，安排在画面的位置等。

5. 确定故事与图画内容的创意。

6. 构图绘制深入表现，鼓励使用多种工具和材料进行创作。

学生作业，教师辅导

创作要求：

1. 画面内容丰富、运用色彩表达情感。

2. 完成有创意有内涵的漫画作品，具有想象力。

四、作业评价

五、课堂小结

六、拓展：学生可以在课后多加练习，将生活中有趣的事情编成故事画。

【检测与作业】

1. 作业内容

通过观赏图片、浏览网络、阅读漫画书籍等方式，描述褚至少三种以上不同形式漫画作品的美术创作手法，写出作者对作品的巧妙构思及情感表达。

2. 时间要求：约 15-20 分钟

3. 评价设计



作业评价量表

第四课时

评价表

姓名:		班级:		指导教师:
维度	水平 1	水平 2	水平 3	
感知	能回忆漫画的特点	能复述漫画的创作手法	能评述漫画的表达内涵	
艺术特点	能说出漫画的艺术类型	能表达出漫画的讽刺、歌颂	能从漫画说出与生活的联系	
创作	能构思有新意的题材	能用美术技法进行加工创作	能融入自己对社会和生活的理解	

【板书设计】



【学后反思】

反馈表

班级:		姓名:
问题 1	能否感知漫画的艺术魅力?	
问题 2	能否掌握漫画的艺术特点和表现手法?	
问题 3	能否选择具有社会和生活标志性题材的立意及构思?	
问题 4	能否运用画笔表型出诙谐有意义的漫画作品?	