

绘画课的教学反思 绘画游戏教学反思(大全5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

绘画课的教学反思篇一

本课是小学二年级美术教材中的一节造型与表现类型的课，目的是开发学生的创造性思维和丰富的想象力。让学生在游戏中了解线的变化，根据线随意变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。让学生在教学活动中体验学习美术的乐趣，尝试新的绘画方法。

一、我在教学活动中，首先是让学生看书（其实，我每上一次新课，都是要求同学们学会自学：细读有限的文字，看懂精彩的图片和作品），鼓励学生相互讨论，初步懂得什么是“绘画游戏”。

二、“线条”游戏，激发学生的学习的兴趣和热情。

《绘画游戏》这一课题他本身就能给孩子们好奇心，心里肯定会自问：绘画还能做游戏？再加上我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，孩子们兴奋不已，脸上都露出了喜悦，个个跃跃欲试，课堂生机勃勃。通过这次活动，我深深的看到，要上好一节课不但要深入研究教材，把握好教材的重难点，而且在教学方法上也要根据学生的.年龄特来设计，从而充分地调动学生学习的兴趣，让兴趣成为学生自主学习的动力。同时，教师应具备随时调控课堂教学的应变能力，使教学更加灵活而有效。

三、引导学生观察讨论，添加形象，使画面生动有趣。

在画过线条之后，我把主动性交给学生，发挥学生自主学习能力，并通过多媒体引导欣赏作品，分析作品，发现问题，解决问题，不仅培养学生的分析能力，也提高了孩子们的自主探究，合作学习，以及美术鉴赏力，如在欣赏学生作品时联系自己的作品进行想象，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

课堂即将结束之前，我巡视了学生作品，感到骄傲的是，学生在添加时想象力丰富，作业生动形象、妙趣横生。在这一节课中，我把激发兴趣、鼓励发现、引导活动作为重点，学生在愉悦的气氛中增强了想象力和表现力，而作为教师最大的收获是在教学中适时地引导学生在游戏中发现美、创造美，并愉悦的参与了他们的活动。在培养学生的创新精神和对生活的热情。今后的教育教学中，我要不断改变教学手段，努力的开发学生的想象力、创新潜能，关注学生的新发现，新思路，抓住他们的思维火花，使课堂教学充满生机和活力。

但是，高兴之余也感到有一点点不足，需要加以引导和开发：还有两三个学生，不是随意而画，而是有意向的画出了图形。这就没达到随意二画，在画中去发现之目的。

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

绘画课的教学反思篇二

本课的教学目的是让学生通过在游戏中，了解线条的变化，并根据随意变化的形状进行观察想象，添画出各种具体日常生活中的形象及抽象的形象。通过游戏的形式，让学生体验美术活动的乐趣，尝试新的绘画方法，充分发挥学生们的想象力和创新能力。同时，也激发了学生学习美术的兴趣。

一是画面线条过于简单的画面；

二是线条较密较复杂的画面；

三是线条疏密适中的画面。

分别找学生回答哪幅构图较为恰当，并请他们分别说出理由。经过学生们的激烈讨论后，本人指出较为恰当的构图并分别说明了原因（线条的疏密有变化）。接着，又出示了一个三角形，让学生说出看到它能联想到日常生活中的哪些东西。学生们都积极踊跃地回答：像切好的西瓜、雨伞、帽子、蘑菇、铅笔头、尖顶房、火箭、鱼等等。再出示一个上下左右不同方向摆放的简单而又不规则的形状，让学生们去联想生活中的东西，同学们又都讲出了他们各自心中的图像，我此时告诉学生当一个图形由于其方向的改变，就有可能产生不同的联想。然后，本人请学生们将注意力转到刚才我在黑板上画的“抽象画”，并请他们从中找出生活中的图像。通过前面的引导、启发，学生们现在都能大胆地发表自己的想法。为了更好地让学生们完成本课的作业，本人接着出示了其他学生的作业让他们欣赏，并结合画面讲解一些有关涂色方面应注意的问题。

有些学生此时已经跃跃欲试，只等发纸让他们画了。我提出了本课的作业目的及要求，并且短时间内将作业纸发给了他们。学生们拿到纸以后，绝大多数学生都沉浸在绘画游戏中，但也有个别胆子小的学生不敢画，我就让其闭上眼睛拿着笔在纸上大胆地画。在本人的鼓励下，他们也都完成了线条构成。完成线条构成以后，关键的是要从中寻找出具像的图形来。有少数学生说他画的看不出像什么东西。于是，我就让他们将纸变换不同的方向再仔细观察。这时，他可能就会说他看出了什么啦。待学生将完成的作业交上来，你会发现每张画面各不相同，幅幅都有自己鲜明的个性。

通过对本课的教学，使我深深地体会到在教学中要善于给学生以启发和引导，并在探究与实践的过程中去发现问题和解决问题。

《绘画游戏》是二年级教材中“造型与表现”领域内的一节课，教学目标为让学生在在游戏中了解线的变化，根据线随意变化产生的形状进行想象设计，添画上各种具象或抽象的形象。通过教学激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。

首先根据对本课教材的分析与解读，在课的导入部分我通过简单的提问把学生的注意力吸引在线条上，随后在欣赏画家米罗的作品时学生就能把关注的焦点放在了画家画面中由线条组成的各种各样的形状上，由此对这种类似游戏的绘画方式产生了浓厚的兴趣。

怎样才能像画家米罗一样做绘画游戏呢？在学习绘画方法上我把主动权交给学生，充分发挥学生的自主学习能力。通过对教材中作品的分析，大部分学生能够很快的总结出绘画步骤。在处理本课的教学重点和难点上，我通过设置“怎样画线条会更适合添画？如何对简单的图形进行想象？怎样涂色会使添画的内容更加突出？”这三个问题，引导学生讨论交流、对比分析学生作品，教学重难点迎刃而解。这个环节不

仅培养了学生分析问题的能力，也提高了孩子们的自主探究、合作学习，以及美术鉴赏能力。

最后，学生在自己绘画时能够合理用线条对画面进行分割，而且想象力丰富有创意，作业生动形象、妙趣横生。学生们对自己的作品也特别满意，这节课我感受到大部分同学都体会到了绘画的乐趣。

作为教师在这节课中我最大的收获就是在教学中引导学生在游戏中发现美、创造美，并参与到学生之中，和他们一起分享了美术的快乐。再今后的教育教学设计中，我要不断改进教学方法，努力开发学生的想象力、创造力，关注学生，为学生创造更加广阔的学习空间，使课堂教学充满生机和活力。

绘画课的教学反思篇三

本课是人美版二年级下册教材中一课，属于造型·表现学习领域，教学目标主要是在活动中开发学生的创造性思维和丰富的想象力，让孩子们从线条造型中发现从抽象变具象的美感，通过绘画游戏，让学生认识线条的魅力，了解线条形状的想象要注意线条疏密变化，从线到形再到具体事物的添加，让学生不但体会造型的乐趣同时也开发了孩子们的发散性思维。

在上课前我就感觉这是一节有意思的课，一上课，我给学生创设了愉快而又新奇的学习氛围，伴着不同动感的音乐，多指名在黑板上随意画一条线，音乐停止，师生欣赏他们的作品。问：“你们感觉怎样？”一个站起来说：“乱死了。”还有的说：“有意思。”教室里一下子炸开了锅，孩子们兴奋不已，谈完感受后，我像变魔术一样将这乱乱的线变成美丽的画面，我又画了一个图形，问你能变成什么？顿时，孩子们又一次七嘴八舌……我的课开始使每个孩子都有了兴趣，所以这节课课堂活跃，效果很好。

在“七嘴八舌”之后，我把主动性交给学生，让他们动手画一画，发挥学生自主学习能力，又引导欣赏作品，分析作品，发现问题，解决问题，不仅培养学生的分析能力，也提高了孩子们的自主探究，合作学习，以及美术鉴赏力，如在欣赏学生作品时联系自己的作品进行想象，我设计了这样几个问题：小朋友是怎样添加的？为什么这样添加？你画线条时应注意什么？你所画的线条成了许多形状，你能把它想成什么呢？等…。学生既欣赏了作品又能和自己的画相联系，使学生的思维开拓，大胆想象，轻松的获取了美术知识。

在这一节课中，我把激发兴趣、鼓励发现、引导活动作为重点，学生在愉悦的气氛中增强了想象力和表现力，而作为教师最大的收获是在教学中适时地引导学生在游戏中发现美、创造美，并愉悦的参与了他们的活动。再今后的教育教学中，我要不断改变教学手段，努力的开发学生的想象力、创新潜能，关注学生的新发现，新思路，抓住他们的思维火花，使课堂教学充满生机和活力。

绘画课的教学反思篇四

本课属于“造型·表现”学习领域，目的是让学生在游戏中了解线的变化，根据线的变化产生的形状进行联想设计，添画各种具象或抽象的内容。通过教学激发学生学习美术的兴趣，充分发挥想象力，培养创新精神。让学生在教学活动中体验学习美术的乐趣，尝试新的绘画方法。我在教学设计中，首先通过一个反口令的小游戏引入课堂的线条绘画游戏，接着和学生们一起了解了米罗的画《鸟翅上滴下露珠，唤醒了眠于蛛网暗影中的罗莎利》。让学生思考并认真观察画面，大胆的表达自己的想法。我鼓励学生相互讨论，初步了解什么是“绘画游戏”。我又引导学生欣赏了书中的绘画游戏作品，一起分析作品，充分利用书中作品引导学生分析、比较，探索引发联想的方法和不同的表现形式。

在欣赏书上学生作品时进行思考，这个学生为什么这么画？

为什么这样添加？你画线条时应注意什么？学生既欣赏了作品又能使学生开拓思维。通过对分割线条的比较讨论，使学生体会用线条合理分割的重要性及美感。为后面的添画做好铺垫。

最后，让学生学习根据不同形状进行联想添画的方法，引导学生运用组合的方法进行联想，激发学生丰富的想象力和创造力！学生们在绘画作业中大胆联想，添画了许多有趣的'生动形象，作业效果还是很不错的！

- 1、教学环节设计可以在整合。
- 2、学生的小组学习讨论时间预留不足。
- 3、学生随形联想互动环节很多同学举手发言没有照顾到所有学生。
- 4、有几位学生在第一步跟随音乐画线条时不能随意而画，而是有意向的画出了具体图形，这就没达到在线条中去随形联想发现的目的，需要教师及时指导并纠正。以上是我的不足之处有待提高学习！

通过本课教学我自己的最大收获就是能够使学生真正的在绘画游戏活动中学到美术知识，感受到艺术的美！同时学生们的奇思妙想也让我很惊叹！他们的想象力真是太棒了！大开眼界教学环节鼓励学生们在生活中也要大胆联想，让想象为生活增添无穷乐趣！

绘画课的教学反思篇五

《变色的游戏》一课曾经在古镇小学美术教师教学比赛时上过，这次再重复上一节课，两节课的上课经验与过程都深刻印在脑海，其中的每一个环节、小细节以及学生对本课的学习反应，不能说不有所感触。

《变色的游戏》是广东岭南版美术课程第十一册第四单元——美术与科技“造型？表现”学习领域的其中一节，本单元有些内容也属于“设计应用”学习领域。不管属于哪个学习领域，本单元都密切联系“美术与科技”、“美术与生活情趣”的课程取向，因为电脑本身就是科技的产物，电脑美术作品题材均取自社会生活，生活气息浓郁，情感色彩强烈。而《变色的游戏》本课重点学习颜色工具的使用与操作，让学生在操作使用中感觉色彩的变幻与丰富以及色彩的一些相关知识，比如色彩与光、冷色与暖色等。

首先，作品引入。让学生欣赏两幅内容一样，但色彩完全不同的画（一幅是白天时鲜明的、亮度高的色彩，一幅是晚上深色调，亮度低的色彩），引导学生从中发现问题，找出不同点，指名提问学生，让学生自己小结，以引出下面的本课主要内容——变色。

其次，对比学习。在学生还沉醉在刚才的变色游戏给他们带来的新鲜感的时候，学生注意力高度集中，求知的欲望更强，我出示一张有“春、夏、秋、冬”四个不同季节的四张图片，画面上四种色彩感受完全不一的对比，适时提出：四个季节的主要色调是什么颜色？随后引导学生回忆，在脑海里留下一年四季的主色调。即为本课的变色打下伏笔，也为学生今后的色彩知识添上一笔。这段学习内容重在启发引导，让学生自己来感受，自己说出对一年四季的不同色彩的感受，突出学生的主体性。

再次，分析比较。这个环节主要通过学生自己动手操作，在电脑上利用绘画工具对同一幅内容的画面进行填充色彩。此节主要针对冷色与暖色的对比进行学习，学生对画面进行填充的时候冷暖对比，学生基础的色彩搭配知识。

最后，是展示评价。这个环节把本课推向高潮与结束，学生在全班同学面前展示自己的色彩搭配作品，并进行自评、他评。最后由教师和学生一起归纳本课“我学会了什么？”。