

2023年画图软件的教学反思(大全5篇)

人的记忆力会随着岁月的流逝而衰退，写作可以弥补记忆的不足，将曾经的人生经历和感悟记录下来，也便于保存一份美好的回忆。相信许多人会觉得范文很难写？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。

画图软件的教学反思篇一

本课是在学生学习了用列表的策略收集和整理信息，用从条件或问题想起的方法分析数量关系的基础上教学的，本课系统研究用画图的方法收集、整理信息，并在画图的过程中，分析数量关系，用“画图”的策略解决相关实际问题，帮助学生积累数学活动经验，感悟直观化的数学思想方法，发展几何直观，提高分析、解决问题的能力。

在教学例1前我先出示2题“看图解答”，引导学生看图说出问题、条件和数量关系，再列式计算，此环节的意义是通过从图中整理条件引导学生体会“图”的好处，同时也勾起了学生脑海中关于“画图”的回忆，也为例1的教学做好铺垫。例题1是用纯文字的形式出示的，由于题中的条件比较多，使学生在对文字的阅读理解中遇到了困难，对题中数量关系的理解也有些模糊，不过借助课一开始的“前置性练习”，很多学生能够想到用画线段图的方法来解决，但如何准确的在线段图上表示题意却有一定的困难，这时老师给出一条线段表示小宁，给学生一个“支点”，再让学生画另一条线段表示小春，并说说为什么要这样画，在画好了主体部分后让学生把题中的条件和问题在图上表示出来，从而完成一幅完整的线段图。在画好图以后，教师就要诱发学生“看图”进行推理，找出数量关系并进行分析，确定基本的解题思路，化图形为算式。本课中的例题不同与一般的简单的实际问题，由于其条件、数量关系的复杂性和抽象性，适合用画图策

略来解决，例题1呈现的是两个数量的和和差，通过假设让两个数量相同，期间通过演示使学生看到总数的变化，形象的展示了解题思路，加快了学生的理解速度，之后学生自主解题，板演并进行讲解，如此在观察中推理，在计算中比较，在比较中发现。最后的回顾环节，意在帮助学生已经积累起来的画图述问题、分析问题的经验上升到策略的层面，进而获得对策略的深刻的体验。

值得一提的是学生对策略的掌握要经历从模仿到逐步内化的过程，“试一试”是对画图策略的强化，教师要进一步放手，“想想做做”重在引导学生内化策略，“画图”作为解决问题的一种常用策略，是学生通过画图不断解决问题的过程中逐步感悟获得的，本课学习，画图不是最终目的，不可能仅凭一两堂课就能使学生掌握，画图是一种中介，是为了学生更好的学会思考，随着学习的深入，学生所遇到问题的类型在不断变换，而解决这些不同类型问题的策略却始终如一，学生对画图策略的运用越来越娴熟，对策略的理解也越来越深刻，从而帮助积累更多的解决问题的经验，感受策略的价值，提升数学思想方法。

画图软件的教学反思篇二

如何科学、有效地指导同学使用电脑，使他们兴趣盎然、轻松自如地走进电脑世界，让小朋友们通过课程的学习，真正有所启迪，这是在信息技术教学中始终探究的问题。下面结合我的教学实践，谈谈赛课后的几点反思：

针对五年级同学的年龄特点，我用荷塘小学的学校进行导入，并由实际生活中的学校引出画图中美丽的学校，符合同学的认知习惯。优秀教案依据“美丽的学校”展开，从教学楼到环境的美化，到天空的太阳，围绕教学目标进行展开。并事先将这节课的任务交代清楚，从而为这节课的学习打下了良好的认知基础。

这节课的重点是四个工具的使用，但是如何把这四个工具串接到一起，体现工具的灵活性，又能激发同学自主创新的意识，从备课开始就一直困扰着我，于是我根据美丽的学校设计了如下几个环节，以此环环相扣，解决教学重难点问题。

第一环节，解决本节课的教学重点。在具体的教学过程中，采用同学先尝试再由老师一边讲解一边演示的方法，教师进行小结，并在小结的过程中引出难点，从而由同学的观察来发现，类型框的三种不同方式的灵活运用。

第二环节设置了一个练习进行巩固，和时反馈教学信息，掌握同学学习情况，遇到问题主动问同桌或者老师，任务的设立，充沛调动了同学学习的主动性和积极性，在画的过程中，让同学学会知识的迁移，并提高运用知识的能力。

第三环节将美丽的学校进一步美化，在这一活动中，我对作业进行分层设计，同学有很大的自主学习空间，有利于同学个性的发挥和不同知识水平的同学都有进步，培养了同学创新精神和感受动手实践获得的胜利感。

由最初的“你的作品真有特色！”到现在“你的作品特别注重了构图，主题很明确，颜色搭配合适！”、“啊，你的想象力真丰富，同学们在美丽的学校里一起庆祝节日，还画出了节日绚丽的烟花。”等等，评价语言更加丰富，不但有赞扬和鼓励，而且有适当的建议，让同学知道自身还要努力的方向。

纵观整个教学过程，同学对知识的掌握情况很好，进一步感受到运用计算机的方便、快捷带来的乐趣和意想不到的收获，从而使同学能更积极、主动地学习。培养了同学乐于助人的品质和感受动手实践获得的胜利感。但同时授课中我在如下几方面还要加强：如对外校同学的学情掌握不够，语言要更加生动，语速还要慢一点，在言语激励上还要再加强。

在外校上课的过程中，让我明白了教师知识的积累，深厚的功底和随机应变的能力是多么的重要，以后还要在各方面不时的深化，不时的加强提升。

画图软件的教学反思篇三

计算机绘画具有丰富的表现力和简易的操作性，使学生情有独钟，并成为儿童学电脑的必修技能。其中windows中附带的“画图”以其简易清晰的界面深得师生的青睐，然而教师也往往对“画图”感到头痛，因为它对于不规则曲线的表现实在是差强人意，它的表现力实在是无法满足人们对美的需求。

任务驱动是目前计算机教学中较为广泛使用的一种教学方法，学生带着任务学，能在学的过程中解决一些实际问题，逐步培养发现问题、解决问题的能力。但是在讲授画图程序的时候，如果简单设计任务，学会使用画图工具。发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握。但如我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品，其主要原因关键在于缺乏创造性的思维。在设计任务时，应尽量从学生的学习、生活出发，让学生切实体会计算机可以帮助其解决实际问题。这个环节的时间还可以增多一些，真正要使学生能比较熟练地操作，恐怕仅用5分钟是不够的。因此，在教案设计中，我先让学生看这样一幅范图，请同学们思考一下，谁能用几秒钟时间完成。大部分学生从常规思维出发，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的部分就完成了。我认为这就是一种创造性思维，对于这类同学，我表示了欣赏的态度，并希望其他同学也能像他们一样创造性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。看到这

里我便趁热打铁,出示了第二个小练习,并说:“同学们,你能在5秒内完成吗?”。在这近乎不可能的目标驱使下,学生兴趣大增,课堂气氛活跃,思维蹦出了火花。有的同学想到了这样的方法:用红色画两个差不多大小的圆,并相互交*,然后在下边画两条相交的切线,最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法,真是各有千秋。在这个练习中,学生充分体会到了创造的乐趣和成功的喜悦。

生活中的物品也正如以上练习一样,只要你以创造性的眼光来看待它,使“画图”工具真正为你所用,那你一定能画好它的。接下来我出示了一座房子,请同学们来画。有了以上的经验,学生很快找到了极具创造性的方法,画好了房子,有的加上了桌子、窗户、地毯等各种家具,俨然成了一幅“我爱我家”的命题创作画。当学生的创造思维萌发以后,我所要做的就是稍加点拨和保持它的热情,然后就和同学们一起体验创造的喜悦与快乐吧!

我想,教师教学的创造性首先应该体现在对教材的处理上。一般来说,教材往往把知识以定论的形式直接呈现在学生面前,学生看到的只是思维的结果(即结论),而看不到思维活动的过程。在平时的教学过程中,我不太主张上计算机课非得带书不可,应该让课本上的知识“活”起来。打个比方,导演对剧本的处理是一种再创造,同样,教师并不是教材和参考书的“留声机”,而应能针对学生的心理特点和已有知识,对教材进行科学、艺术的处理,形成可操作的教学思路,这也是一个再创造的过程,重要的是“用教材教,而不是教教材”。

新课程要求教师必须从知识的传授者向知识的促进者转变,其角色行为主要表现为:帮助学生确定适当的学习目标,探索达到目标的最佳途径;指导学生形成良好的学习习惯,掌握学习策略,发展其认知能力。

设计到课堂教学中,对于小学生来说无疑是件快乐的事,将

操作步骤用课件有条理地向学生交待清楚，对培养学生良好、规范的操作习惯是相当有用的，同时也体现了课件应有的实用价值。

要想在课堂上激发学生的创新意识，首先要为学生创设一种和谐、民主和宽松的课堂氛围。如果面对着一位整天板着脸的老师，学生们哪还能有创新的火花呢？在课堂上，应该多给学生表现的机会，允许孩子们多想、多问和多说。

对学生作品的评价主要应是学生之间的评价，学生在评价自己的作品时可以与以前的作品作比较，评价别人的作品时可以与自己的作品作比较，评价是一个重要的环节。

画图软件的教学反思篇四

在的讲授画图程序的时候，我发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握，但不能灵活运用，如我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品，其主要原因关键在于缺乏创造性的思维。因此，在教学中，我先让学生看这样一幅范图，请同学们思考一下，谁能用几秒钟时间完成。大部分学生从常规思维出发，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的部分就完成了。我认为这就是一种创造性思维，对于这类同学，我表示了欣赏的态度，并希望其他同学也能像他们一样创造性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。看到这里我便趁热打铁，出示了第二个小练习，并说：“同学们，你能在5秒内完成吗？”。在这近乎不可能的目标驱使下，学生兴趣大增，课堂气氛活跃，思维蹦出了火花。有的同学想到

了这样的方法：用红色画两个差不多大小的圆，并相互交*，然后在下边画两条相交的切线，最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法，真是各有千秋。在这个练习中，学生充分体会到了创造的乐趣和成功的喜悦。

在这一课的教学中，我主要通过实例，激发了学生的兴趣，培着了学生创造性思维，使学生真正成为了电脑的主人。

《画图》

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

搜索文档

画图软件的教学反思篇五

计算机绘画具有丰富的表现力和简易的操作性，使学生情有独钟，并成为儿童学电脑的必修技能。其中windows中附带的“画图”以其简易清晰的界面深得师生的青睐，然而教师也往往对“画图”感到头痛，因为它对于不规则曲线的表现在是差强人意，它的表现力实在是无法满足人们对美的需求。作为教师却恰恰可以利用这一点，把它作为培养学生创新能力的典型，让学生用有限的功能来创造出奇趣的大自然。

在教学中，我发现学生对于“画图”各种基本工具的使用都较易掌握，但不能灵活运用，其主要原因关键在于缺乏创造性的思维。因此，当学生已经掌握了基本工具的使用方法后，就应该培养其综合运用能力了。对学生这种创造能力的培养是极其重要的，也是教师工作的重点。

记得在一次电脑绘画课上，我想让学生画画生活中的物品，可是学生面露难色，觉得用这些工具不够用，难以画出真实的物品。于是，在教学中我摸索了一些富有趣味的实例来培养学生的创造性思维和创新能力，取得了显著的效果。下面，我就这些实例来谈谈如何发掘电脑绘画教学中的创新因素。

在教学中，我先让学生看这样一幅图，请同学们思考一下，谁能用几秒钟时间完成。大部分学生从常规思维出发，采用了曲线工具来画，用两条曲线圈起来，结果花了不少时间，画出的“月亮”还不够理想。可是有些同学却突发奇想，先画好两个大小基本相似的圆，然后移动其中的一个圆，把它覆盖在另一个圆上面，组成一个新月形，然后用橡皮擦去多余的部分就成了。这便是一种创造性思维，对于这类同学，我表示了欣赏的态度，并希望其他同学也能像他们一样创造性地看等问题，能发表你独特的观点。

通过以上的小练习，学生兴趣倍增，纷纷跃跃欲试。我出示了第二个小练习，并说：“同学们，你能在5秒内完成吗？”。在这近乎不可能的目标驱使下，学生兴趣大增，课堂气氛活跃，思维蹦出了火花。有的同学想到了这样的方法：用红色画两个差不多大小的圆，并相互交，然后在下边画两条相交的切线，最后用填色工具填上红色就可以了。也有同学采用了复制翻转等方法，真是各有千秋。在这个练习中，学生充分体会到了创造的乐趣和成功的喜悦。

生活中的物品也正如以上练习一样，只要你以创造性的眼光来看待它，使“画图”工具真正为你所用，那你一定能画好它的。接下来我出示了一个古式的花瓶和一个碗，请同学们

来画。有了以上的经验，学生很快找到了极具创造性的方法，画好了花瓶和碗，有的加上了桌子、窗户、地毯等各种家具，俨然成了一幅“我爱我家”的命题创作画。当学生的创造思维萌发以后，我所要做的就是稍加点拨和保持它的热情，然后就和同学们一起体验创造的喜悦与快乐吧！

在这一课的教学中，我主要通过实例，激发了学生的兴趣，点燃了学生创造性的火花，克服了学生电脑绘画中的畏难情绪，使学生真正成为了电脑的主人。