

绘画构图初步美术教学反思(模板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。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢？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。

绘画构图初步美术教学反思篇一

一、教学目的、要求

- 1、指导同学运用折、剪、镂等制作方法，创作富有个性和形式感的新颖城堡。
- 2、初步掌握立体造型的基本方法。
- 3、提高同学对建筑物的审美能力和创新意识。

二、教学重点、难点

重点：让同学形成立体造型的`初步意识

难点：运用不同制作方法，发明新颖的城堡

三、教学用具

卡纸剪刀双面胶多媒体设备

四、教学课时

一课时

五、教学过程

1、组织教学：常规进行

2、讲授新课

a□导入

(1) 同学们认识这个字吗？凹。谁能将这个字在纸边上剪出来

(2) 老师这里还有一个凸，谁又会剪这个字？

(3) 真棒，你们愿意接受挑战，将凹凸两个字同时剪在纸边吗？大家试试

b□欣赏

你们真聪明，我也剪好了，和大家不同的是老师多剪了几个凹字，大家看像什么？

c□示范

3、同学练习，教师巡回指导

4、作品展示

绘画构图初步美术教学反思篇二

三年级的小朋友天真烂漫，喜欢新奇的东西，《梦幻中的城堡》带有一些神秘的感觉，给小朋友很多想象的空间针对小朋友都喜爱动画片这一特点，我特地搜寻了一些在美丽的动画片中城堡的种种造型在课堂上展示给小朋友看，让他们自己亲身体会一下不同的城堡会带来怎样的感受。

在这节课中的重点是要求学生掌握一定的创作技法，如如何

运用剪贴、镂空、折、画等技法，难点在于如何让学生了解什么是梦幻，引导学生体会城堡的不同造型，引发学生的想象和创作能力。

在实施的过程中，教师引导学生通过观察多媒体城堡的展示，充分调动学生的学习兴趣，激发学生学习的欲望，语言必须要生动，所选的动画题材必须具有吸引力，而又不离开“梦幻城堡”这个主题，通过现实中的城堡和动画片中的城堡造型对比，加深学生对“梦幻”这个词的理解，并从不同的多媒体题材当中不知觉中体会到城堡的各种造型，对其后的创作可起到启发的作用。在教学的过程中，教师必须让学生多发言，让他们充分发挥自己的想象力，调动学生的积极性，加强小组合作的意识，让学生在作品展示中得到肯定和赞赏，激发学生爱好艺术的情感。

最后还需注意的是，在教学过程中，要提醒学生注意剪刀的安全使用和创作完后收拾和整理桌面，培养学生环保的意识。

绘画构图初步美术教学反思篇三

- 1、教材的整体化处理效果比较理想。
- 2、倡导了自主参与、思考创造的学习方式。
- 3、课堂气氛活跃，和学生配合默契。

人的潜能是无限的。小孩子们身上更是蕴含了许多成人想象不到的能力，只是平时我们成人包办、代替的太多，不要小看任何一个学生，很多时候不是他们真的“不行”，而是我们“不认为”他们行。让孩子们从传统的束缚中解脱出来，为他们更广阔、更自由的空间，让他们尽情地舒展自己的枝叶，展开想象、创造的翅膀，这样他们才能快乐地成长。

绘画构图初步美术教学反思篇四

1、通过学生之间的交流及有创意的角色模仿，启发学生对城堡展开想象。通过对动画片的欣赏，开拓学生思路。

2、指导学生用各种材料采用折，剪，镂，绘制等方法，创作出富有个性特点和形式感的新颖城堡。

课时2课时

教学实施

一、课前准备

1、教师准备好提供给学生的彩纸，线，橡皮泥□kt析，像塑板等各种材料，及欣赏用的动画艺术作品。

2、学生准备一些废旧盒子和其它材料。

二、课堂教学

1、引导阶段

让学生扮演国王与王后，王子与公主，并且分别夸张地描写自己城堡的外形，他们想对自己的城堡进行改造请“大臣们”（学生）为他们出谋划策。

让学生分小组相互交流自己对城堡的理解与想象，“大臣们”（学生）根据自己对城堡的理解与想象，交流设计想法和表现的形式。

2、发展阶段

肯定学生的大胆构思，激励学生打破常规，自由地创造和表

现。

鼓励学生选用自己喜欢的材料进行创作，通过大胆的想法与构思，用剪，镂，折，贴，画等制作或表现的方法，表现一幅较抽象的画面。

在作业过程中，指导学生设计的形式要与使用的材料相适合。

展出制作完成的深长作品，让学生根据自己的理解，描述自己设计的作品，收拾和整理桌面，地面，保持教室环境整洁。

三、课后拓展

1、积极指导学生如何去欣赏动画片中的城堡，培养学生欣赏美，发现美的能力。

2、鼓励学生根据生活与学习中各种有趣的内容，采用变形与夸张手法进行创作，也可以收集各种材料尝试作，学做小艺术设计学。

绘画构图初步美术教学反思篇五

又是一年公开课，想摆脱以往总是讲“造型.表现”领域的课。于是把课定成了三年级的“设计.应用”课——《机器人》。

讲课之前有很多的担心，最担心的是学生对机器人的了解不够多，其次担心的是学生能不能在预留的十五分钟时间内完成机器人的设计草图等。把教辅上的教学目标、重难点反复琢磨后，觉得教材预设的目标太过高大上，要让学生能将自己的生活与机器人又所连接，首先要做的就是降低目标，或者说有侧重点的达到一个目标，或者是创意，或者是造型，我选择了创意。考虑到学生现在看久了大屏幕，所以就换了个思路，自己用卡纸做了一个机器人手偶，让机器人手偶以“使者”的身份，带领师生一起走进机器人世界。接下来

用抢答环节的三个问题完成机器人概念的教学。礼包奖励环节让学生大致明白机器人操作系统的分类。以参观机器人家族为主线欣赏不同功能的机器人，欣赏过程中带领学生分析机器人的外形、功能。以机器人外出工作为由参观机器人画展，也就是欣赏学生创作的机器人。总结出机器人的外形要服务于它的功能。最后我做了简单的示范，根据自己生活中的需求为自己设计的机器人添加不同的功能。整个讲课过程用二十分钟，预留十五分钟给学生创作，五分钟进行展评和拓展。在课堂上，一切按照预先设计好的思路进行。学生的参与度比预想的情况要好些，半数学生在预留的十五分钟内完成了机器人草图的设计。课后，我将学生的作品进行了分析，也邀请组内的教师及时进行了评课。从中发现了自己在这节课上的设计上存在的一些问题。

首先，自己在课前的准备还是不够细致，导致自己在各环节的过渡时语言不够准确和精炼，随意性较大，讲课用时较长，学生创作时间紧张。因为时间关系，提前备好的拓展部分没能进行。

其次，对学生思维的引导太过于局限，局限于解决学生自己生活中的问题，没有将机器人的社会属性渗透在学生的学习中，所以学生的创作也就主要是围绕着为家庭服务来进行，这是整节课很大的缺失。有部分学生临摹和参照了我的范画，说明在课堂上还是没有挖掘出他的创新想法。