

2023年手绘技法课程总结 课程心得体会 会(优质5篇)

总结的内容必须要完全忠于自身的客观实践，其材料必须以客观事实为依据，不允许东拼西凑，要真实、客观地分析情况、总结经验。怎样写总结才更能起到其作用呢？总结应该怎么写呢？以下是小编精心整理的总结范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

手绘技法课程总结篇一

在我的教学生涯中，在每次给新生上课时，如果给学生介绍这门课程，如何让学生感觉到这门课程对他有用，从而产生学习这门课的兴趣，一直是我努力的一个方向，通过本次培训，使我认识到这门课的重点不是都教会学生什么样的知识，而是化学知识的普及，让学生认识到化学的重要性，认识到化学和每个人的学习、工作和生活都有密切的关系。从而觉得学习这门课有意义，有兴趣学习这门课。

在自己的学习生涯中深有体会，当对某门课程产生兴趣的，学习起来就比较轻松愉快，所以如何才能激发学生的学习兴趣呢？毕竟这门课程与大学一年级的其他基础课（数学、英语和计算机等）相比，对学生的吸引力较弱。通过吴教授的课我认识到讲好绪论的重要性，通过绪论这节课，就能吸引住学生，让他们对化学产生浓厚的兴趣。而如何才能讲好这节课呢，这就需要老师既有丰富的专业知识，又要关注化学的发展，不断更新自己的知识，通过具体的事物、生动的案例分析，使学生产生兴趣。在讲授中多结合实际情况，多结合生活中的实例，多使用多媒体的素材进行演示。

不同层次及专业的学生培养的目标不尽相同，我校学习普通化学课的学生主要有三个不同的层次，分别为一本、二本和三本，虽然按照教学大纲，课程设置是一样的，但是学生的

基础相差较大，接受能力不同，就要采用不同的方法，有针对性的进行培养。对一本的学生，他们的求知欲比较强，而且容易接受新知识，教学中在掌握基本概念的基础上，要多补充有关的知识，为学生以后有可能在化学领域的发展打下基础，在计算中也要相对增加难度，培养即懂得理论，又能动手的复合型人才；而对三本的学生，则要降低难度，主要是掌握基本概念，培养技能型人材。由于我校主要是非化学专业的学生学习普通化学，所以在教学中还要结合学生的专业多介绍一些与其专业有关的知识。例如对于环境工程的学生，在教学中就结合所教内容，将四大平衡的内容与污水处理结合起来进行讲授。

随着社会的发展和高校的不断扩招，班级增多，所以许多班级合班教学，经常会出现一百多名学生在一个大阶梯教室上课的情况，为了保证每一个学生都能正常的接受教育，通常采用“多媒体”进行教学，“多媒体”教学内容多，信息量大，直观性好，特别是讲授结构方面的内容时有其不可忽视的优越性，但是也存在一个严重的问题，学生有时会跟不上教学的节奏，所以板书也是必不可少的。通过本次培训，我了解到如果将这二者有机的结合在一起。采用“多媒体”教学，但同时在分析和推理的过程中必须用黑板进行教学，保证有一个学生吸收外的过程。

由于课时数少，局限了本门课程的发展，通过培训，学到不少新的东西，也开阔了眼界，对提高教学质量有很大的帮助。

我个人经验认为，老师在教学的同时，也要多关心学生的学习和生活，和学生交朋友，这样也有利于提高学生这门课的积极性，从而提高教学质量。

手绘技法课程总结篇二

本文结合几年来对机械设计课程设计改革的实践，采取将课程设计化整为零的手段，让课程设计贯穿在整个机械设计教

学中，从而促进了理论教学和实践教学的结合。采用网络技术及三维制图手段，将现代化科学技术引入到课程设计中。同时结合第二课堂及机械设计创新大赛等形式，调动学生机械设计的兴趣，培养学生的创新能力。

目前，我国大多数高校机械类学生通常在第5学期进行机械设计课程设计，该设计是学生学完工程制图、工程力学、机械原理、机械设计课程后完成的一门较为综合的课程设计，同时，这也是为学生毕业设计和今后工作后机械设计能力的培养奠定一定基础。但是长期一成不变的课程设计时间和题目，以及传统的教学模式，早已不能满足现代信息快速发展的今天。

1. 传统的课程设计时间短。机械设计课程设计通常是在《机械设计》课程结束以后的3周内进行，在期末的这3周中学生考试科目较多，很难集中精力集中时间做好课程设计。由于目前招生人数的增加，而指导老师的数量并没有增加，这就造成了老师精力不足，最终导致课程设计的质量越来越低。学生没有足够的时间保证，导致学生思考问题不认真、不周全，照搬照抄，计算绘图盲目仓促，难以达到课程设计所设置的目的要求。课程设计由于时间紧张，工作量大，老师不能及时地鼓励学生的创新设计，从而限制了学生创新能力的培养。而对于学生单一的、不协作的课程设计，时间紧张，思维狭窄而受限就更难以充分发挥学生的创新才能。虽然有一些学生有好的想法，但是没有充足的时间考虑，加上老师对学生的监管不到位，没有老师的认真点拨和指导导致学生的创新能力受到限制。

2. 课程设计题目陈旧、缺乏创新。机械设计课程设计通常选择一般用途的机械传动装置或简单机械。通常以齿轮减速器或蜗杆减速器为主体的机械传动装置作为设计课题。因为减速器包括了机械设计课程的大部分零件，具有典型的代表性。传统的课程设计重点是巩固和加强所学的理论知识，设计题目和给定数据多年不变，只需要按设计任务中给定的数据、

方案及规定的设计方法完成一定的工作量即可，这就导致了相互抄袭的后果。学生缺乏主动性、积极性，教师缺乏新思维，师生同受其害。同时，传统课程设计题目与专业、毕业设计相关度不大，使得学生所学专业课程无用武之地，缺乏学习兴趣，设计与专业课程学习不同步达不到学以致用的目的和充分培养学生理论联系实际的能力。

3. 考核方式较为传统死板，没有调动学生的积极性。教师对课程设计的考核方式也过于简单，学生最后提交的是图纸说明书等纸质材料，由于学生考试的穿插，加上期末老师的年终总结任务较多，用于集中指导的时间少，教师只凭印象批阅说明书和图纸，自行决断，确定最终得分。整个课程设计过程前期组织动员工作准备不充分，缺乏师生的交流与互动，对学生的监督与管理不严，部分学生的抄袭很难评判。考核缺乏标准性和透明度，助长了懒惰学生抄袭的不良风气，影响了勤奋好学学生的积极性，严重违背了课程设计教学的初衷。

针对目前课程设计学生态度不积极、时间较短、流于形式等现象，我们就本科生专业实习提出“长时间课程设计”的概念，即在机械设计课程初进行持续近一个学期的时间，以加强学生创新能力训练，锻炼学生在工作中解决实际问题的能力。这一概念通过近几年的实施取得了一定的成果，但有些方式仍需继续探讨。

1. 采用“化整为零”法。通过将课程设计融入平时课程作业中，学生在进行课程学习时，有的放矢，应用所学知识完成课程设计计算工作；课程设计中先进设计方法和手段的训练，使学生在实践中应用设计软件，掌握三维建模知识，了解虚拟装配过程。在平时上课时完成课程设计的计算部分，课程设计节省的计算时间用于对学生的应用现代设计软件，开展先进设计方法训练及应用；增强实践性环节教学，建议实验室允许学生借出减速器模型，在课程设计室内使用，从而通过先进设计方法训练和增强实践能力，提高学生设计能力和

综合素质。“化整为零”法推动课程设计的改革。根据教学大纲的要求，在不减少学生的设计工作量的前提下，采用“化整为零”法来完成课程设计任务，就是在开始讲述机械设计部分的时候就把课程设计任务书发给学生，将课程设计的部分计算内容（如带传动设计、齿轮传动的设计）放在机械设计课程教学时，作为课外作业布置给学生，这样可以发挥学生学习的主动性和积极性，同时老师在日常教学期间通过批改课程设计作业，及时地发现学生的计算错误或不合理的设计，督促学生及时改正。

2. 在课程设计中引入现代设计软件，提高学生的兴趣。学生在机械制图课程教学中已经学习了auto-cad但是没有把它与具体的工程设计结合起来。我们根据学生的具体情况，在课程设计中以不同的方式把计算机cad技术应用到设计中，鼓励一般的学生能够进行零件的平面cad绘图，对于基础好的学生鼓励他们进行零件的三维cad绘图或者运用ug、pro/e、solidworks软件绘图，也可以在电脑上完成装配图的绘制。机械设计基础的课程设计并不是孤立的，它不仅与任课指导教师有关的教学活动，也是在先修的相关课程基础上的实践教学环节。因此，可在设计中聘请制图、公差、力学等相关课程的教师，从各个不同的角度加强业务指导，进一步提高学生的工程素养和素质。

3. 结合机械创新设计第二课堂，提高学生创新能力。为避免设计的雷同，采用多题目、多数据，将全班分成若干小组，每组3~5人，经小组成员民主选出组长全面负责设计工作，小组各成员按照自己的学习优势进行合理分工：数据计算与整理、查阅手册资料、绘制图样、三维造型与装配等，每人各负其责，独立完成，但要数据共享，步调一致。由于学生缺乏实际经验，往往需要对某些结构不够合理的地方进行多次修改，采用软件只需修改零件某个参数的数值即可完成整体修改，方便省时，且整个设计过程符合学生的认知规律，使学生能够更加深入地理解设计的内涵，并可以直观地看到

自己的设计成果，增强学生的成就感。采取灵活多样的教学方法，根据设计对象的不同和设计过程中随时出现的具体问题，针对年轻人思想活跃的特点，鼓励学生在总结前人经验的基础上有所创新，引导学生获取知识与方法。此外，在设计节点组织学生相互间互查，以提高其对技术文件的审核、鉴定的能力，以及对工作精益求精的态度和责任感。采用第二课堂和课程设计相结合的方式，设立专项基金，针对学有余力的学生，激励其进行创新性实验研究。根据所申请项目的内容及课题完成情况进行审批，给予一定额度的资金支持并配备专门教师给予指导。对于特色较为鲜明、成果比较出众的项目资助其申报发明专利、撰写论文和参与学术交流，并优先推荐评选“国家大学生创新性实验计划”。同时，积极创造条件、出台措施，鼓励学生参加教师的科研项目，给学生提供广阔的自由发展平台与空间。

4. 结合科研项目提高教师的积极性。这虽然加大了教学的难度，要求教师具备扎实的工程功底，但既满足理论联系实际的要求，又可达到综合训练的目的，让学生体会到机械设计中既要参考原有样机，又要积极思考，有所创新，对提高学生的设计水平和促进教师教学水平的提高都非常有益。需要注意的是选题的适当和题目的相对稳定，并设立合适的考核节点，对课程设计的全过程进行约束和监督，以利完成课程设计的教学要求。在《机械设计基础》课程伊始，即下达设计任务，通过系统的设计任务将原教学内容中相互独立且略显繁杂的知识点联系起来，置学生于实际的工作情境之中，使其切身去解读一个机械装置的实际设计过程，并掌握由此所涉及到的原理、知识以及问题解决思路和方法。带着问题来学习课程，设计中每一步结果的取得，无论是数据还是结构，都与教学的各章节密切相关。在教学中进行实际工作的演练，是抽象知识与具体行动的有机融合，能够极大地激发学生的学习兴趣和学习潜力，锻炼学生的实战设计能力，培养全面的设计素质，为课程设计的顺利完成奠定良好基础。

经过几轮的课程设计实践，本项目取得如下成果：

2. 以“做中学”的模式让学生自主自发学习应用先进的设计软件，一方面提高了他们软件水平，另一方面，提高了他们的自信心和主动性，促使他们掌握了一种有别于死记硬背的新的学习方法。

手绘技法课程总结篇三

当前，信息技术飞速发展，尤其是最近的网上学习，更觉得自己一无所知。这次的微课设计学习，就是对我的一次“头脑风暴”。它能更好的让我们利用好信息技术手段，发挥出最大的效果。

1. 微课是一种浓缩型课程，时间简短，知识点明确，可以为学生提供一种“自助餐”式的学习体验。无论是学习新知识，还是课后复习，学生都可以根据自己的具体情况，选择性地学习某些知识难点或者技能，并且可以反复学习，针对性强，灵活性强，学习时间充足，可以有效提高学习效率。

2. 因为微课时间十分简短，在10分钟以内，并且主题明确，只有一个，可以使学生在这段时间里把注意力全部集中起来，不易分神。

3. 互联网发展是大趋势，尤其是移动终端的快速崛起，网上学习、手机学习或许会成为日后的主流学习方式，而微课正是适应了这种改革趋势，走在发展前沿。

4. 微课程可以促成一种自主学习模式，学生们可以自定学习计划，按照自己的步调来安排学习内容，自己搜索，自主检测，培养学生对于学习的元认知能力。

5. 微课时间的简短催促和鼓励教学者在设计和呈现微课时学会简洁。

总之：通过最近的不断学习，自己的收获非常丰富，再接再

去的学习中一定会再接再厉，把所学的知识运用到实践中去，改变自己的教育教学方式，提高自己的教育教学成绩。

手绘技法课程总结篇四

1. “微课”不同于常态教学研究活动。

“微课”可以在办公室或其他场所进行，它观察、研究对象主要是教师的教，对学生的状态只能作出猜测。活动的目标主要在于帮助教师改进教学方案，培训教学技能等。

2. “微课”的规模小、时间短、参与性强。

教师在学科组内参加活动。每人上“课”、被评的时间控制在5分钟左右，听“课”者由其他参加者(同组教师和专业人员)组成。在活动的过程中，每一位教师不仅登台上“课”，展示自己对某堂课的准备情况，同时又可作为学生向同事、向专业人员学习，并参与对教学效果的自评与他评，不断反思、修改自己的课前备课，总结经验，提升能力。

3. “微课”的反馈及时、客观、针对性强

由于在较短的时间内集中开展“无生上课”活动，参加者能及时听到他人对自己教学行为的评价，获得反馈信息。较之常态的听课、评课活动，“现炒现卖”，具有即时性。由于是课前的组内“预演”，人人参与，互相学习，互相帮助，共同提高，在一定程度上减轻了教师的心理压力，不会担心教学的“失败”，不会顾虑评价的“得罪人”，较之常态的评课就会更加客观。

我切切实实的感受到：微课虽然是无生上课，但上课的老师心中必须有学生，只有这样才能真正展示出老师的教学技巧和老师的教学素养。微课其实是老师与学生在心灵上交流、互动的教学模式。只有心中有生才能上好微型，从而达到提

高自身教学技能的目的。

手绘技法课程总结篇五

数据库课程设计大赛的尘嚣渐渐远去，怀着对这次大赛的些许不舍，怀着对当初课程设计开始时候的豪情万丈的决心的留恋，怀着透过这次课程设计积累的信心与斗志，我开始写这篇文章，为自我的足迹留下哪怕是微不足道但是对自己弥足珍贵的痕迹并期望与大家共勉。

首先，让我的记忆追溯到大二暑假，在老大的指引下（老大劝我学asp[]我接触到microsoft公司的产品。那个时候我已经学过vc和asp[]因为windows程序设计实验的课的关系，接触过vb[]但是没有专门去学他，因为习惯了c++里面的class[]int[]觉得vb的sub[]var看着就不是很顺心。我是一个好奇心很强的人，突然看到了一个号称“是用于建立下一代应用程序的理想而又现实的开发工具”，而且主推c#语言，由于对c语言的一贯好感，我几乎是立刻对他产生了兴趣。我就开始了对c#的学习，任何语言都不是孤立存在的，所以数据交互是很重要的，暑假的时候我把我们这学期的课本数据库系统概论看了一遍。我记得以前用c语言编程的时候，数据是在内存中申请空间，譬如使用数组等等。很耗费内存空间。这个时候就是数据库站出来的时候啦，于是我又装上了sqlserver2000[]以前学asp的时候用的是access[]那个时候只是照着人家做，理论是什么也不是很清楚。

透过一个暑假的学习，基本搞清楚了理论方面的东西，具体怎样用也不是很清楚。但是这为这学期的课程设计打下了铺垫。

来到学校后，随着这学期的数据库课程大赛开始了，我有一个看法就是自我就应具备的潜力不是我会多少，而是我就应具备快速学会东西的潜力。遇到什么就学什么。我们有时

候很容易被一些专业名词说吓着，包括什么建模，软件工程，数据分析，数据挖掘等等。我身边就有很多同学被这些纸老虎所唬住，而没有勇气去接触他们，总是说这个太难了之类的退堂鼓的话，他们低估了自我的潜力同时也压抑住了他们自我的好奇心。其实都是纸老虎，又不是什么国家科研难题，只是去用一些工具，发明工具是很难，但是用一个工具就容易多了。我记得我做这个数据库之前，我们老师说要做好前期分析，我就在网上搜索用什么分析工具好。最后我选取了roseuml建模工具。在此之前，我脑袋里面没有软件建模的思想，什么uml建模对我而言就是一张空白的纸。但是真正接触后并没有想象的那么难，有什么不懂的上网去搜索，这是一个信息横流的世界，有google、baidu就没有不能解决的知识难题。以及之后的数据库分析的时候用到的powerdesigner也是一样。

开发的时候我想过用什么架构、c/s模式？模式有很多，怎样选取？我就上网搜索此刻最流行的架构是什么。结果搜到了mvc架构，就是你啦。我决定用这个架构，不会，没关系，咱学。前期工作准备好后，那么我就得把我暑假学的加以实践。这个时候我更加深入的了解了利用ado操纵数据库的知识。并且对数据库里面的存储过程有了比较深入的了解。经过大概2个多星期的奋斗，我完成了我的数据库课程设计——基于数据集的图书馆管理系统。并最后十分荣幸的获得了大赛的一等奖以及以及新技术应用奖。

与其临渊羡鱼，不如退而结网。这次数据库课程设计给我的最大的印象就是如果自我有了兴趣，就动手去做，困难在你的勇气和毅力下是抬不了头的。从做这个数据库开始无论遇到什么困难，我都没有一丝的放下的念头。出于对知识的渴望，出于对新技术的好奇，出于对一切未知的求知。我完成了这次数据库课程设计，但是这只是我学习路上的驿站，未来十年的核心技术就是xml[至少微软是这么宣传的]，我会继续学习它，包括jave公司的j2ee我也很想试试，语言本来就是

相通的[justdoit]语言并不重要毕竟它仅仅是工具，用好一个工具并不是一件值得为外人道的事情，主要是了解学习思想。古语说的好：学无止境啊！

我很庆幸我参加了这次数据库大赛，让我确实打开了眼界。