

# 最新初识画图教学反思 画图教学反思(通用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。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 初识画图教学反思篇一

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，适合用画图的策

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。

## 初识画图教学反思篇二

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。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。

## 初识画图教学反思篇三

低年级的电脑绘画，这部分内容不仅适合低年段的学生，能激发他们的学习热情，我本人也挺喜欢上的，总觉得这个模块的内容相对于其它几个模块而言，课堂的学习氛围更容易营造得热烈，有趣。不过，我也觉得有几点需要注意的：

- 1、要全面把握教材的编写意图，紧紧抓住教学重点，明确教学目的，做到教学手段与教学目的和谐一致。
- 2、根据信息技术课的特点，注重让学生们在动手实践中感悟知识、发现知识、形成技能；在应用中将知识与技能紧密结合并互相转化。
- 3、从学生的经验出发，选用他们喜闻乐见的方式完成有趣的学习任务，采取多种教学手段激发、保持学生浓厚的学习兴趣，满足学生的“发现”需要和创造的“成就感”，尊重学生学习的独特体验，放手让学生学，实现教学的有效性。

## 初识画图教学反思篇四

“画图”是小学信息技术课必修的软件之一，由于它功能多、简单易学，因此受到学生的喜爱。怎样让学生在学的同时即玩到也学到将是现在信息教学的首要问题。通过“画图”软件的教学，培养学生丰富的想象力和自主的创新意识应是信息老师应该考虑到的。在学生学完画图软件的工具箱后，老师可以自己编写一些游戏式的练习题，让学生在课堂上即学了也玩了。

比如我们可以在上课的时候提供两张有细小区别的图片，让学生用椭圆工具找出其中的不同并圈出来。

“找异同”这样的游戏，将它应用在学生初学“画图”软件时，目的是让学生熟悉椭圆工具或其他基本工具的操作，同时用调色板设置红色的前景色，并了解shift键在画几何图形时的辅助作用，学生的观察能力也能得到初步锻炼。对于这类练习，教师可以寻找更多有教育意义的图片，稍做修改，就可以用于学生的练习了。

又比如我们可以提供给一张没有颜色的背景图片，让学生用调色板设置出不同的前景色，并用油漆桶将不同的颜色填充图片中，使用比赛的形式，看谁做得又快又好又非常的漂亮。

这个游戏的主要目的是让学生学会用调色板设置出不同的颜色，并区分前景色和背景色的不同性质。这个练习题可以应用于小学中年级学生的教学中。

这些游戏式练习题还有很多，老师可在实践中不断总结和摸索。不论采用何种活泼的学习方式，分析学生心理特点、以软件的基本功能为立足点，才是小学信息技术课的教学关键点。

## 初识画图教学反思篇五

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](#)