

绘画教学反思 绘画游戏教学反思(模板9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。范文书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇范文呢？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游戏中的了解线的变化，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。

绘画教学反思篇三

本课的教学目的是让学生通过在游戏的活动中，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当中，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。

绘画教学反思篇四

（一）提升教学理念，师生共同发展新课程强调，教师是学生学习的合作者、引导者和参与者，教学过程是师生交往、共同发展的互动过程。这就要求教师树立终身学习的意识，保持开放的心态，把学校视为自己学习的场所。在实践中学习，不断对自己的课堂教学进行研究、反思，不拘一格的进行课堂教学的实践探索。如在学习《外国近现代雕塑》这一课时，教师作了以下的教学设计：1、让学生在本案中选择自

己比较感兴趣的作品，然后把他们分成相应的若干组。2、由教师提出问题引导各组欣赏和讨论。3、请学生表达个人的感受和见解，发表对作品的评价。4、教师作鼓励性评价，对学生发表的不足之处加以补充或改正。5、鼓励学生提出问题，并在全班进行探讨。6、指导学生在课外搜集资料进行更广泛的欣赏实践。在以上教学过程中，教师首先要建立一个支持性的、宽容的课堂氛围，要鼓励每一位学生大胆的表达。对于高中生来说，他们虽然已具有一定的知识积累又有一定的生活经验，而且善于思考，但由于他们的生活经验不同，思考的角度不同，对于同一作品很可能会产生各种不同的评价，又由于学生经验能力所限，看法也许是幼稚或不全面的，但只要他们是认真的，真实的感受，教师就应给予尊重和认可。其次，教师要把自己作为学习的组织者和参与者。既要组织学生与学生的交流，又要主动而坦诚的与学生交流自己的感受和想法，同时也要能够承认自己的过失和错误。此外，还应该看到，随着信息技术的不断普及，学生学习的渠道越来越广泛，他们可以从网络上查找到很多相关的学习资料，因此教师可以鼓励学生在课外去搜集资料，即可锻炼学生的学习能力，又可以扩大学生的视野。

（二）展示学科魅力，挖掘作品意蕴美术是人类文化的重要组成部分，美术作品不仅存在于艺术殿堂和博物馆中，也存在于人们的生活中，其中不仅有绘画、雕塑等以观赏性的为主的美术，更有如建筑、工艺设计等渗透到人类生活各个方面的实用性美术。在教学初期，教师应让学生对美术的范畴和功能有一个比较全面的了解，使学生充分的认识美术与生活的密切关系，以及美术对自身素养、能力、心理乃至整个人生的重要影响等，从而激发学生学习美术欣赏课的积极性。在欣赏教学过程中，教师应让学生认识到，不论是绘画还是工艺，不论是具象还是抽象，都是艺术家精心的构思并结合自己的思想感情和审美感受，按照自己的和时代的审美理想创造出来的。同时，艺术家创作一件美术作品，除了通过完美的外在形式提示某一特定的主题之外，往往还有其更深层的内涵和更隐藏的意蕴，是一种文化、精神层面的要求与体

现，是美术作品的最高价值所在，也是时代、社会、民族精神的写照。如青铜器和秦俑所体现的中华民族精神、古希腊艺术所体现的崇尚理想与科学的精神、文艺复兴时期艺术品中的人文主义思想、中国山水画中的意境和神宗意识等，使学生对作品产生深刻的理解，达到审美情感的升华。

（三）提高教学艺术，增强学科魅力教育家第斯多惠在教师规则中时明确指出：“我以为教学的艺术，不在于传授的本领，而在于激励、唤醒。没有兴奋的情绪怎么激励人？没有主动怎么能唤醒沉睡的人？”日本教育家斋滕喜博称提问为“教学的生命”。有效的教学提问可以指明学生的思考方向，激发学生的学习动机和兴趣，发展学生的思维能力和创新能力。如在欣赏元代王冕的《墨梅图》时，教师先设问：“画中梅花与生活中的梅花有何不同？”然后用多媒体展示，让学生通过自己的比较，初步认识到画中梅花的艺术特色，即只有一支横斜在画幅中间的梅花，作者用墨色画梅，画中还有题诗等。接着教师再用“画家为什么不用生活中所见的梅花的颜色，如红色、粉色来画呢？”、“画中的题诗与画中梅花有什么关系？”等问题引发学生思考，从而逐步领悟画家的创作意图，感受作者的胸怀和理想。继而再以“画家为什么会产生这样的情感和理想呢？”引导学生联想元代的历史背景，最终使学生领悟作品所体现的借物抒情、托物言志的艺术特色。

此外，好的艺术作品往往留有艺术遐想的空间，应当让学生展开合理想象的翅膀，自己去感受艺术的魅力。如在欣赏外国现代绘画夏加尔的《我和我的故乡》时，就可以让学生随着作品中景象展开丰富的联想，跟随自己的想象，去感受那带有童话色彩的宁静而又祥和的梦幻气息，去体验那魂牵梦绕的思乡之情。教师只需把作者的生平和经历稍加提示即可。利用多媒体信息技术，也是现代教育教学中能提高教学效率、激发学生学习兴趣的有效教学艺术手段。如在欣赏《二十世纪外国绘画》时，让学生对二十世纪的时代背景有较全面的了解是很有必要的。为了能更快更全面的让学生了解，采用

多媒体技术是目前行之有效的教学手段。如把世界大战影片片段、工业革命的成果等进行播放和展示，既可以大大提高教学效率，又可以创设课堂情境，为接下来开展学生的自主欣赏奠定了基础，无形中也加强了美术与历史、政治等学科之间的联系。

此外，人们常说艺术是相通的。在美术欣赏教学中，运用多媒体恰当的引入音乐，可以起到调动情绪、丰富感受、创设氛围的作用。如在欣赏绘画作品《百老汇的爵士音乐》时，让学生欣赏一段爵士乐；在欣赏中国古代山水画时，一边播放着古乐《高山流水》，一边会使人的视觉、听觉乃至整个身心都得到美的感受和体验，继而能帮助欣赏者对作品作出更准确的欣赏和评价。

总之，要改变当前高中美术欣赏课的不良现状，美术教师就应该在新课程标准的指引下，首先要树立“以生为本”的教学理念，要善于挖掘学科中的人文因素，努力探索有效的教学方法和手段，激发和维持学生对美术的兴趣，使学生能积极地与教师一起遨游于璀璨的艺术海洋里，共同感受、探讨和欣赏，使美术欣赏课成为学生与教师共同感受美、领悟美的殿堂。

绘画教学反思篇五

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。

新课程改革要求我们教师不断地更新教学观念，在面对低年级教材时，我们更应该注重用什么样的创新教学手段呢？心理学家布鲁纳认为：学习是一个主动的过程。对学生学习内因的最好激发就是激发学生对所学内容的兴趣，即来自学习

活体本身的内在动机，这是直接推动学生主动学习的心理动机。低年级学生活泼、好动，游戏是他们最喜欢的一种活动形式。因此，在设计活动时，我主要通过“走迷宫”、“形的联想”、“迷宫探宝”、“作品欣赏”等环节来引导学生思考、探索、发现、创新。在整个教学过程中我尊重学生学习发展的规律，由易到难，由简单到复杂，由探索到创新这样一个过程。

在“走迷宫”游戏中，我向学生展示了一幅幅自由线条画，学生在音乐的伴奏下伸出手指不由自主地跟着一起弯弯绕绕地画线，在画线的过程中让学生感受线条随意地流动，同时也为下面的活动作铺垫。

在“形的联想”游戏中，我引导学生从常见的圆形、三角形再到不规则的图形展开联想，并通过添画的方法来创造新形象。使学生在联想添画的过程中了解不同的图形、不同的方向都会带来不同的联想。同时也为下一环节学生对“迷宫路线”随意形成的图形展开丰富的联想和添画服务。

在“迷宫探宝”游戏中，因为学生有了先前图形联想、添画的经验，我就尝试先让学生来“探宝”，并利用小组探讨、交流、演示的形式来培养和锻炼学生自主学习的能力。然后再出示教师的范例，使学生感受不同个体联想、添画的内容也是不尽相同的，同时引导学生发现不同的图形可以组合起来联想、添画，感受绘画游戏的神奇、有趣。

在“作品欣赏”过程中，我分别引导学生从画家的作品和学生的作品中感受画面的丰富、神奇和有趣，同时了解线描装饰和涂色装饰的两种方法，激发学生创作的欲望。

另外，为了突破学生画线走迷宫时会出现的一些问题，我设计了一个看图思考的练习，向学生出示四幅“迷宫图”，让学生说说哪张迷宫图最容易让我们添画，从而有效地指导学生创作。为了更好地激发学生参与活动的兴趣，我还设计了

“摸奖”的游戏来奖励在活动中表现突出的学生，同时也让这些图画带给学生更广阔的想象、思维空间。

在这次活动中，学生们始终被有趣的游戏吸引着，绝大多数学生都能够积极思考，大胆想象，他们在活动中感受到这种新的绘画方法带来的快乐。由于上课时电子白板软件系统发生故障，很遗憾没能很好地发挥好电子白板互动式的功能，但是在面对这种尴尬的状况下，我灵动发挥了黑板的功效，让学生到黑板上联想、添画，这也使我有了一次应变课堂突发事故的深刻锻炼。不过，在课后教学反思过程中，我也觉得在教学环节的设计上有些欠妥，如：可以把“走迷宫游戏”的环节掉调节到“形的联想”环节后面，这样可以使活动上下衔接得更连贯些；在个别学生联想、添画演示时，可以让其他学生在纸上也来练习，让每个学生的脑和手都动起来。

通过这次活动，我觉得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点来设计，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。在今后的教育教学中，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。

绘画教学反思篇六

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，而是有意向了画出了具体图形，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！

绘画教学反思篇七

情感态度目标

- 1、学习利用随意线条形成的图形，想象添画具象或抽象的形象。
- 2、能巧妙地利用随意形，添加有趣的形象。

重点：学习利用随意线条形成的图形，想象添画具象或抽象的形象。

难点：能巧妙地利用随意形，添加有趣的形象。

图画纸、水彩笔、黑色水笔学具学生每人一张图画纸、水彩笔。

教师活动学生活动

一、创设情景，激趣导入

师：我们在绘画时经常会利用到各种各样的线，你认识下面这几种线吗？

师板画：直线、曲线和折线。

师：你知道这些线的名称吗？

二、师生探索，表现创新。师：这节课我们就来一起用线做游戏。师：我们先来做个小游戏，规则是你用各种线随意在纸上画图形，然后根据图形展开联想把它们变成新的形象。

出示图画：

师用课件演示变化师：你有不一样的'想法吗？

三、归纳拓展，审美升华。

分散，不美观。图片三分割简单。)

学生自由表现

绘画游戏教案启发学生看图形说自己的想法

1、学生分割画面并进行添画。

2、根据形象进行涂色。

3、同桌之间互相提出建议

认为画面哪一部分添加得具有丰富的想象力，形状巧妙？

学生分组讨论：分别讨论三个问题，组内进行交流，小组代表进行典型发言，其他成员补充。

(1) 在一张图画纸上随意画线，最好一笔画完，注意疏密关系。

(2) 利用自己画好的或与别人交换的图形，联想进行添画，注意巧妙利用随意形。

绘画教学反思篇八

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。

绘画教学反思篇九

《高中美术新课程标准》中指出，美术是一种视觉艺术，在发展学生的视知觉，获得以视觉为主的审美体验，陶冶审美情操，提高生活品质等方面，具有其他学科难以替代的作用。著名艺术社会学家豪泽尔说过“人生来就是艺术家，但要成为鉴赏家却必须经过教育”。高中美术欣赏课的开设，正是让学生在面对古今中外优秀的美术作品时，在教师的引导下，通过对美术作品的分析和评价，去理解艺术家的创作初衷和体悟美术作品中内在的精神涵义，从而提高艺术修养，树立正确的审美观和启迪智慧，扩大视野，陶冶情操，促进身心健康发展。然而在长期的教育环境或基于传统教育模式下，高中美术欣赏课的教学现状并不乐观。