

最新心愿树美术教案 绘画游戏教学反思(大全5篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的教案吗？以下我给大家整理了一些优质的教案范文，希望对大家能够有所帮助。

心愿树美术教案篇一

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。

心愿树美术教案篇二

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美术的兴趣,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

是有意向的画出了具体图形，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！

心愿树美术教案篇三

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。

心愿树美术教案篇四

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。

心愿树美术教案篇五

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。