

2023年大班音乐胡说歌教案 大班音乐活动教学反思(模板5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。教案书写有哪些要求呢？我们怎样才能写好一篇教案呢？以下是小编收集整理教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

大班音乐胡说歌教案篇一

活动目标：

1. 幼儿能初步感知舞曲aba结构，感知断顿、缓慢、柔和、连贯及快速、紧张的音乐特性。
2. 幼儿能创编出小树生长及小精灵跳舞的动作。
3. 在音乐活动中能协调自身与他人的关系。

活动准备：

1. 音乐《挪威舞曲》。
2. 魔法师和树精灵的课件。
3. 树精灵的头饰、帽子，魔法师的帽子、魔法棒。

活动过程：

一、活动导入。

师：今天我给小朋友们带来了一段有趣的音乐，你们在仔细听的时候，可以拍拍手，打打节奏。

二、初步认识音乐。

师幼共同完整地欣赏音乐。

师：你觉得这段音乐怎么样？听了有什么感觉？

（评析：活动一开始，教师省去了魔法师的出场，直接引导，使幼儿很容易弄清故事情节，让孩子有更多空间去直接感受到音乐旋律和段落。）

三、通过故事，帮助幼儿粗浅理解音乐。

1. 借助课件讲解故事，了解音乐结构。

师：从前有一片美丽的森林，里面有许多树精灵。一天，森林魔法师睡着了，小精灵们就从树中逃出来，举办了音乐会，尽情地听音乐跳舞。魔术师被吵醒后生气极了，瞪大眼睛说：“我要把你们变成一个个不会动的木头人！”“变！”魔法师挥动魔术棒，树精灵就变成了神态各异的雕塑。

这个音乐故事讲了什么？（幼儿讨论回答，师作简略小结。）

2. 结合故事第二遍完整欣赏音乐。

四、分段欣赏。

1. 第一段音乐分析。

师：你们听到魔法师出来了吗？在音乐的哪一部分？来吧，小魔法师们，让我们一个跟着一个去树林吧。

2. 第二段音乐分析。

师：这时谁出来了呀？（引导幼儿用身体的动作表现树枝、树叶生长的过程。）

师：小精灵都出来了，他们想干什么呀？

师：如果你是小精灵，音乐会上你想做什么？你来表演给大家看看。（让幼儿做各种表演动作，如：弹琴、吹喇叭、跳舞等。）

听音乐，幼儿表演。

3. 第三段音乐分析。

师：音乐会多热闹呀！可是，把魔法师吵醒了，她生气极了，说：我要把你们通通变成木头人。

五、引导幼儿根据不同要求大胆尝试想象、创编优美造型动作来表现对音乐的理解。

1. 第一遍先听音乐游戏，要求树精灵在第三段音乐开始前摆出一个造型动作，直至音乐结束。

2. 利用人体模型小玩具帮助小精灵在第三段音乐的表演过程中能随魔术棒变换多个造型动作。

师：我今天还带了许多小玩具呢！他们也是变形高手，今天你们可以和他一起做游戏！你找一个好朋友，两人一起先给小玩具摆个造型，固定好后你们学学它的动作，学会了，再给他摆个造型，看看哪对好朋友摆的姿势最多最漂亮！注意：可千万别把自己设计的动作忘了！我们要把设计的动作编入游戏呢！

3. 幼儿自主操作，老师巡回辅导。

引导幼儿身体各部位动作的设计，如：腰、臀、胯、头等。

4. 请一组幼儿上来展示自己设计的动作。（教师可从身体姿态、造型不同高度、动作连贯等方面进行简单的评价！）

5. 随音乐游戏一次。

引导小精灵能根据魔术棒挥动的走势来变换造型的高度。

2. 不伴随音乐先试试。

3. 根据要求再游戏一次。

4. 请一幼儿做魔术师，再游戏一次。

师：我有些累了，谁愿意来做魔法师？

六、集体游戏。

1. 请一名幼儿做魔法师，引导幼儿做“领头人”，进行游戏。

2. 利用道具完整地进行游戏。

教学反思：

教育家冯德全说过：“任何学习内容都可以游戏化，因为儿童本身就处在心理发展的游戏世界。”音乐教育是幼儿教育的一项主要内容，而游戏化的教学又最符合幼儿成长的心理特点。怎样在幼儿音乐教学与游戏化之间找到最佳的搭配，促进幼儿音乐教育的人性化和最佳效果，就是本文探讨的主要方向。如何打破传统，用新的教学方式来激活幼儿的学习兴趣，乐意参加形体活动，是我设计本活动的目的所在。选取《挪威舞曲》这一教材是因为：1. 这是一首十分优美、形象鲜明的乐曲。全曲aba三段式结构明显，变化清晰，适合大班幼儿欣赏。2. 游戏是幼儿园小朋友最喜欢的教学形式，通过游戏，能让小朋友清楚地区分段落，能让幼儿在轻松愉快的氛围中学习，在幼儿教育中，古典音乐的欣赏教学矛盾显得尤为明显。所以我挑选了两个小朋友感兴趣的人物，并结合故事、游戏、舞蹈等多种形式来丰富教学，达到良好的教学

效果。3. 肢体语言是教学的一个很好的辅助工具，并且符合大班幼儿好表演的学习特点，所以整个活动，幼儿都在全程参与中感知、学习、创造。

整个活动中，作为新老老师的我还存在着许多不足之处：1. 在课堂上我过多牵着孩子走，没有很好体现幼儿的自主性和参与性；2. 虽然有了师生互动，但是生生互动的环节还不够，没能很好地体现出幼儿的创造性和互动性；3. 用语还不够精练，画蛇添足的成分比较多；4. 内容太多，繁琐，不易操作。这些都是我在以后的教学中要注意的。

原色课堂是以人为本的课堂，它关注人性，突出发展，充满活力，是幼儿成长的乐园。本次歌唱活动《魔法师和树精灵》中，教师处处从生态课堂理念出发，注重为孩子营造温馨和谐、充满人性化的课堂氛围，尊重接纳孩子的创造表达，自然真实地展现了师幼互动、生生互动的活跃场面。主要体现在：

1. 让幼儿能成为音乐教学活动的主人。

新《纲要》指出，艺术教育的目地是对幼儿进行审美感受，感受促进作用，改变使艺术成为技能训练和表演的功能，强调音乐教学要在充分感受的基础上创造性地表现。所以我们应重新审视音乐教学活动，重新审视音乐活动中幼儿的地位，让幼儿能成为音乐教学活动的主人。

游戏也是幼儿的基本活动，让幼儿置身在游戏中接受美育是非常重要的。游戏符合儿童的本性，如果能让幼儿音乐活动游戏化，把音乐和游戏结合起来，让幼儿在唱唱跳跳、动动玩玩中体验音乐、感知音乐，在音乐中培养他们的求异思维和创新思维，不仅能成为落实新《纲要》精神的捷径，更符合幼儿的身心发展要求，提高音乐教学活动的效率。

2. 教学内容的生动性和多样性，是幼儿园音乐游戏化的首要

条件。

爱因斯坦说过：“兴趣是最好的老师。”兴趣也是幼儿主动学习的内在动力，只有孩子对所学的内容产生兴趣，他才会主动学习和探索。所以，音乐教师在选择音乐素材时，一定要选择适合幼儿年龄特点、具有教育性和艺术性，能够为幼儿喜爱的音乐作品。如：《魔法师和树精灵》，幼儿可以找到喜爱的动物或人物形象，或者能被曲折的故事情节吸引。

3. 教学过程的情节性和趣味性，是幼儿音乐游戏化的必要手段。

心理学研究证明：人有先天性的行为趋势倾向。趋向积极的情感体验而回避消极的情感体验，幼儿更是如此。如果能让他们感到快乐和获得成功体验，幼儿就会乐此不疲，并能表现出不凡的创造力。通过这个现象，我们在音乐教学活动的施教方法就要有趣味性，教学活动过程要有情节性，让幼儿觉得自己是在玩音乐，在音乐中游戏，使他们身体感受，情感与思考融为一体，让他们自主地感觉音乐，表达情感，充分享受音乐带给他们的快乐。

4. 师幼关系的互动性与学习性，是保证幼儿园音乐教学游戏化的核心。

许多教师在教育实践中，常常受传统的教育观念与教育方式影响，只喜欢儿童听话守纪律，不许儿童“乱说乱动”。表面上是让儿童守规矩，实际上是不许超出教师限定的范围去进行探索、发现和创造，这样的教育显然不能培养儿童“独立思考”和“勇于创造”的精神。新《纲要》中也多次提及，如“建立良好的师生关系”“创造一个自由、宽松的语言交往环境，支持、鼓励、吸引幼儿与教师、同伴或其他人交谈”。怎样做到新《纲要》的要求，我觉得至少要做到以下两点：一是教师应由活动的“设计者和指挥者”变成幼儿音乐活动环境的“提供者”和“服务者”，为幼儿在音乐活动

中的学习和探索提供必要的物质保障和环境氛围。二是教师应成为孩子创作过程中的“引导者”和“合作者”。幼儿的探索与创造，许多在成人看来都很简单甚至是荒诞离奇的，但正是这些想法，才表现出幼儿难得的创造性。活动中，教师要细致地观察，及时发现幼儿探索过程的需要，通过对幼儿探索中的环境、材料以及精心组织设计的提问等途径给予幼儿隐性指导。教师最好以幼儿的“合作伙伴”的身份参与到幼儿感兴趣的项目中去，并站在孩子的角度，用一颗童心去理解他们的发现和探索行为，以积极肯定的态度来对待每个孩子的创造成果。有时候，老师的一个赞扬，一个微笑，甚至一句鼓励的话，都是提高孩子创造积极性的良好手段。

大班音乐胡说歌教案篇二

在以往的音乐活动的组织过程中，主要的教学方式就是用非常传统的方法教幼儿，大多数是以跟唱为主，却忽略了幼儿的兴趣。在上本次活动之前，我认真观看了应彩云老师上的《三只猴子》的录像，仔细揣摩里面的精髓，在录像中我看到了的孩子们是学得快乐，玩得开心。从引题听赏歌曲到玩打节奏到结束，整个过程中，老师都在用自己的歌声，感染着小朋友，在学习打节奏的时候，边打节奏边唱，小朋友也就自然而然地跟着唱了起来。老师将这个活动的重点放在了打节奏上，在体验不同节奏的过程中逐步学唱歌曲。

看到这个活动方式新颖，决定学以致用。但是考虑到中班和大班幼儿的年龄差异，对照渗透式领域上的教案，在课的目标和环节设计上作了一定的修改。通过前期的准备工作，以及几次的观看录像领悟，在第一次施教的时候，我在教学过程中发现，中班幼儿和大班幼儿存在的差异还是非常明显的，简单的节奏还看不出，但是8分音符稍微出现的多一些，幼儿跳的协调性就不行了。所以我把原本活动过程中的这个环节：把原来的三个幼儿一组，练习xxxx[]前三拍轮流，最后一拍一起跳的节奏练习方式给去掉了。因为对于中班幼儿来说难以掌握。接下来的环节我脑子里最多的应彩云老师的教学模式，

所以没有考虑本班幼儿的特点及自己原有的特色。

为了解决活动过程中这个跳节奏的切入点，通过听课教师的课后评议总结出了以下一些细节方面还有待于改进：（1）针对幼儿的年龄特点，节奏要放慢，这个节奏要重点练习。教师可以示范跳。（2）教师在活动过程中还可以增加激励性语言来激发幼儿的学习兴趣。（3）用教小猴子怎么跳的方式让整个活动首尾呼应。

听了同行的意见，我重新考虑了本次活动中班幼儿身体协调性的发展还不如大班，一节课下来，幼儿跳的太多也比较热。所以在节奏感的表现方式上，同样的节奏用拍手的形式能够准确的表现，但是用跳的方式就必须有个铺垫的过程，所以我用了拍手或跺脚作为跳节奏的铺垫，这样结合着进行节奏练习，幼儿在拍拍、跺跺、跳跳玩玩的过程中，幼儿玩得开心，教学形式也呈现出多样化的模式，幼儿跳节奏的准确性也明显提高。不足之处就是在课前分组的准备工作没有做好，由于和幼儿原本座位的混淆，有些幼儿分不清自己是哪一组的，有像在绕圈圈。

看来在任何一个教学活动中，我们都要以幼儿的发展为主体，从幼儿的心理和生理年龄特点发展为目的，挖掘领域的特征，切透教材，精心准备每个环节，正如纲要中所提到：在艺术活动中面向全体幼儿，要针对他们的不同特点和需要，让每个幼儿都得到美的熏陶和培养。那样才能够使活动效果更佳。

大班音乐胡说歌教案篇三

《纲要》中提出“要让幼儿喜欢参加艺术活动，并能大胆地表现自己的情感和体验”。大班歌唱活动《三只猴子》，旨在通过这首幽默、诙谐的歌曲，引导幼儿大胆地表现，体验歌唱活动的乐趣。本内容以故事形式串联整首歌曲，但篇幅较长，不利于记忆，因此确定“理解记忆歌词，学唱歌曲”为本次教学活动的重点，歌曲中“十六分音符”幼儿较难掌

握，为本次教学活动的难点。针对大班幼儿年龄特点，本活动借助图谱，图词结合，引导幼儿理解记忆歌词并以游戏的形式始终贯穿教学，引导幼儿在自然、轻松的情况下学唱歌曲，感受歌曲幽默、诙谐的情绪。

在欣赏歌曲前三段后，通过老师的提问：歌曲里有谁？发生了什么事情？猴妈妈对小猴说了什么？孩子们边回答老师边出示相应的图片很好的加深了幼儿对歌词内容的记忆。在接下来前三段的图谱很好的呈现出来后孩子们几乎能够很完整的把三段歌曲演唱出来。通过图谱的呈现很好的解决了本次活动的重点，同时通过教师的讲解和图谱的呈现，同时加上反复的练唱较好的解决了歌曲中的“有一只猴子头上摔了一个包”这句歌词，也使本活动的难点得以突破。孩子们在愉快的教学环境中较好的学会了歌曲前三段的内容。在表演环节中也能带上表情、动作大声的表演。在学习歌曲第四段中同样运用突入呈现的方式让孩子们较好的理解了歌词内容。在游戏环节中孩子们能较好的理解教师所提出的游戏规则和方法，并都很乐意的参与游戏，总之孩子们在愉快中学会了《三只猴子》这首歌曲。

从活动过程来开，本次活动还有许多有待改进的地方：

(1)、教师在教学过程中要及时的调整教学方案。本次活动在预设教学过程时，我把更多的时间放在教学歌曲上，而今天呈现的活动中反映出孩子们在图谱的帮助下很快的掌握了歌曲，教师应该及时调整方案，把更多的时间用在游戏环节中，而且孩子们对游戏很感兴趣。

(2)、在学习第四段歌词时，教师在活动中有点“赶”。在本段歌词学习中教师没有把主动权交给孩子，而是自己一味的说，孩子们可能并没有很好的理解歌词内容。第四段歌词内容孩子们没有较完整、准确的掌握。

(3)、游戏环节中孩子的兴奋点已经很高了，完全不在老师

的’控制范围以内了。这时教师可以停下来，及时调整教学策略让孩子们知道：小猴子头上摔了一个大包，都已经送到医院去了，肯定是不能够动了而且也没有力气动了。可能孩子们的情绪就会有所控制，该活跃的时候就活跃该安静的时候就安静，做到游刃有余。

大班音乐胡说歌教案篇四

教育家冯德全说过：“任何学习内容都可以游戏化，因为儿童本身就处在心理发展的游戏世界。”音乐教育是幼儿教育的一项主要内容，而游戏化的教学又最符合幼儿成长的心理特点。怎样在幼儿音乐教学与游戏化之间找到最佳的搭配，促进幼儿音乐教育的人性化和最佳效果，就是本文探讨的主要方向。如何打破传统，用新的教学方式来激活幼儿的学习兴趣，乐意参加形体活动，是我设计本活动的目的所在。选取《挪威舞曲》这一教材是因为：1. 这是一首十分优美、形象鲜明的乐曲。全曲aba三段式结构明显，变化清晰，适合大班幼儿欣赏。2. 游戏是幼儿园小朋友最喜欢的教学形式，通过游戏，能让小朋友清楚地区分段落，能让幼儿在轻松愉快的氛围中学习，在幼儿教学中，古典音乐的欣赏教学矛盾显得尤为明显。所以我挑选了两个小朋友感兴趣的人物，并结合故事、游戏、舞蹈等多种形式来丰富教学，达到良好的教学效果。3. 肢体语言是教学的一个很好的辅助工具，并且符合大班幼儿好表演的学习特点，所以整个活动，幼儿都在全程参与中感知、学习、创造。

整个活动中，作为新老老师的我还存在着许多不足之处：1. 在课堂上我过多牵着孩子走，没有很好体现幼儿的自主性和参与性；2. 虽然有了师生互动，但是生生互动的环节还不够，没能很好地体现出幼儿的创造性和互动性；3. 用语还不够精练，画蛇添足的成分比较多；4. 内容太多，繁琐，不易操作。这些都是我在以后的教学中要注意的。

原色课堂是以人为本的课堂，它关注人性，突出发展，充满

活力，是幼儿成长的乐园。本次歌唱活动《魔法师和树精灵》中，教师处处从生态课堂理念出发，注重为孩子营造温馨和谐、充满人性化的课堂氛围，尊重接纳孩子的创造表达，自然真实地展现了师幼互动、生生互动的活跃场面。主要体现在：

新《纲要》指出，艺术教育的目地是对幼儿进行审美感受，感受促进作用，改变使艺术成为技能训练和表演的功能，强调音乐教学要在充分感受的基础上创造性地表现。所以我们应重新审视音乐教学活动，重新审视音乐活动中幼儿的地位，让幼儿能成为音乐教学活动的主人。

游戏也是幼儿的基本活动，让幼儿置身在游戏中接受美育是非常重要的。游戏符合儿童的本性，如果能让幼儿音乐活动游戏化，把音乐和游戏结合起来，让幼儿在唱唱跳跳、动动玩玩中体验音乐、感知音乐，在音乐中培养他们的求异思维和创新思维，不仅能成为落实新《纲要》精神的捷径，更符合幼儿的身心发展要求，提高音乐教学活动的效率。

爱因斯坦说过：“兴趣是最好的老师。”兴趣也是幼儿主动学习的内在动力，只有孩子对所学的内容产生兴趣，他才会主动学习和探索。所以，音乐教师在选择音乐素材时，一定要选择适合幼儿年龄特点、具有教育性和艺术性，能够为幼儿喜爱的音乐作品。如：《魔法师和树精灵》，幼儿可以找到喜爱的动物或人物形象，或者能被曲折的故事情节吸引。

心理学研究证明：人有先天性的行为趋势倾向。趋向积极的情感体验而回避消极的情感体验，幼儿更是如此。如果能让他们感到快乐和获得成功体验，幼儿就会乐此不疲，并能表现出不凡的创造力。通过这个现象，我们在音乐教学活动的施教方法就要有趣味性，教学活动过程要有情节性，让幼儿觉得自己是在玩音乐，在音乐中游戏，使他们身体感受，情感与思考融为一体，让他们自主地感觉音乐，表达情感，充分享受音乐带给他们的快乐。

许多教师在教育实践中，常常受传统的教育观念与教育方式影响，只喜欢儿童听话守纪律，不许儿童“乱说乱动”。表面上是让儿童守规矩，实际上是不许超出教师限定的范围去进行探索、发现和创造，这样的教育显然不能培养儿童“独立思考”和“勇于创造”的精神。新《纲要》中也多次提及，如“建立良好的师生关系”“创造一个自由、宽松的语言交往环境，支持、鼓励、吸引幼儿与教师、同伴或其他人交谈”。怎样做到新《纲要》的要求，我觉得至少要做到以下两点：一是教师应由活动的“设计者和指挥者”变成幼儿音乐活动环境的“提供者”和“服务者”，为幼儿在音乐活动中的学习和探索提供必要的物质保障和环境氛围。二是教师应成为孩子创作过程中的“引导者”和“合作者”。幼儿的探索与创造，许多在成人看来都很简单甚至是荒诞离奇的，但正是这些想法，才表现出幼儿难得的创造性。活动中，教师要细致地观察，及时发现幼儿探索过程的需要，通过对幼儿探索中的环境、材料以及精心组织设计的提问等途径给予幼儿隐性指导。教师最好以幼儿的“合作伙伴”的身份参与到幼儿感兴趣的项目中去，并站在孩子的角度，用一颗童心去理解他们的发现和探索行为，以积极肯定的态度来对待每个孩子的创造成果。有时候，老师的一个赞扬，一个微笑，甚至一句鼓励的话，都是提高孩子创造积极性的良好手段。

大班音乐胡说歌教案篇五

这是一个有关音乐的感人的故事，为了让孩子们能投入到故事中去，我播放了一首萨克斯音乐，萨克斯美妙的音乐深深地吸引住了孩子，孩子们听得很认真。通过音质让幼儿辨别乐器，幼儿对萨克斯的印象更深了。接着，我出示萨克斯图片，在简单介绍乐器之后，我让孩子们仔细观察萨克斯，让幼儿说说它像什么？孩子们说出了很多东西，有的说像雨伞，有的说像钩子，还有一位小朋友说像电视里看到过的烟斗，我及时出示了烟斗，让孩子们寻找他们的异同，通过比较，孩子们能很好地理解了“烟斗萨克斯”的含义。

我第一遍讲述故事的时候，我把整个故事分三段来进行讲述欣赏，第一段讲述“老爷爷有个心爱的烟斗”至“小老鼠只好捂着耳朵睡觉”。让幼儿感受小老鼠的心情以及小老鼠的善良。第二段江苏“有一天，老爷爷终于病倒了”至“老爷爷从床上坐了起来，病也好了。”使幼儿体验到美妙的音乐能使人精神愉快，身体健康。第三段讲述老爷爷说：“我再也不抽烟了！”至只有好听的音乐。让幼儿知道吸烟有害于健康，体会互相帮助、互相关心的美好情感。

故事最后，我让幼儿亲自感受萨克斯音乐的美妙快乐。幼儿利用画报做萨克斯，用画报简单地一卷，跟随电视里的演奏家学吹萨克斯，使孩子们亲身体会萨克斯音乐的美妙，体会没有烟味只有好听的音乐的美好，知道吸烟有害健康，污染环境，萌发环保意识。