

# 2023年幼儿园大班音乐游戏化教学反思

## 大班音乐游戏教学反思(模板5篇)

在日常的学习、工作、生活中，肯定对各类范文都很熟悉吧。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？下面我给大家整理了一些优秀范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

### 幼儿园大班音乐游戏化教学反思篇一

本周的主题是《我们都是好朋友》，结合主题内容，我安排了跟主题有关的音乐教学活动——拉拉勾，中班的孩子他们对音乐活动比较喜欢，尤其是歌曲中的欢快旋律和配合简单的肢体动作，这样不但孩子们学得快，而且更感兴趣。

歌曲——拉拉勾是一首比较好理解的歌曲，很情境化，而且在孩子们的一日生活中经常会出现这样的情境。中班的孩子他们很容易为一点点小事情而生气。从这个活动中，可以让幼儿感受到朋友之间要友好，遇到事情不要生气，学习宽容待人。基于对教材的理解和分析，我把活动目标定位：

- 1、学唱歌曲，理解歌曲内容，感受旋律中的休止符号和间奏的作用。
- 2、知道朋友之间要友好，遇到事情不要生气，学习宽容待人。

在活动开展前，我请了两个大班的孩子进行情境表演，孩子们看了情境表演以后，一起来说说他们之间发生了什么事情？他们为什么事情而生气？如果是你的话你会怎么解决，什么样的解决方式比较好？一系列的提问，孩子们产生了许多想法，也会进行讲述自己的看法。有了认识以后，请幼儿共同欣赏歌曲，熟悉歌曲的旋律，孩子们的会更认真。让孩子们感受到原来我们经常发生的事情，还可以在歌曲中体现出来。

但在学唱歌曲的部分，有些幼儿在学唱歌曲的时候比较认真，也会带上各种各样的表情一起唱，从这里可以感受到，孩子们已经完全融入到了歌曲中。但在间奏和休止符中，有个别幼儿会唱错，通过老师的强调和示范以后，孩子们基本都能掌握这个难点部分。

在歌曲完全掌握后，我看到一部分孩子用表情来演绎歌曲的情境，我马上联想到了把肢体动作穿插在歌曲中，这样会更好的演绎歌曲和感受歌曲。在创编动作前，我先引导幼儿边唱边表演，个别幼儿在演绎中可棒了，还邀请了好朋友一起来演绎，比较形象。在通过同伴的示范和教师的引导后，孩子们的表演就跟更投入了。看到孩子们用两个两个的合作方式，我就把孩子们的座位也调整了一下，变成了四排——两个两个一起做，这样一来孩子们就更好互动，把本次音乐教学活动推到了高潮。还用了几对几对幼儿上台表演的方式，孩子们的表演欲望就更强了。

## 幼儿园大班音乐游戏化教学反思篇二

身为一名刚到岗的教师，我们要有一流的课堂教学能力，写教学反思能总结我们的教学经验，如何把教学反思做到重点突出呢？以下是小编帮大家整理的大班游戏公开课教案及教学反思《老鹰捉小鸡》，仅供参考，希望能够帮助到大家。

活动目标：

1. 尝试闪躲得走和跑。
2. 感受多人合作游戏的乐趣。

活动准备：

场地游戏规则：

每组一个小朋，友扮老鹰，其余幼儿站成一路纵队扮小鸡，“小鸡”随“母鸡”左右一动，灵巧的躲闪，不让“老鹰”拍到，“小鸡”如被捉到，即离开场地。

玩法：

一、开始部分：

1. 队列练习四路纵队--二路纵队--开花走--圆形--四路纵队
2. 复习徒手操要求动作连贯、有力

二、基本部分：

1. 交待游戏名称、玩法今天，老师要和大家一起玩一个老鹰抓小鸡的游戏。

玩法：每组又一个小朋友扮老鹰，该组内其余幼儿站成一路纵队，排头幼儿扮“母鸡”，张开两臂，后面幼儿扮“小鸡”，用双手依次拉着前面小朋友的衣服，小鸡一起念儿歌：“老鹰天上飞，小鸡地上跳，老鹰捉小鸡，就是捉不到”。念完后老鹰立即捉队尾的“小鸡”，“母鸡”张开双臂保护“小鸡”。“小鸡”随“母鸡”左右一动，灵巧的躲闪，不让“老鹰”拍到，“小鸡”如被捉到，即离开场地。“老鹰”捉到三分之一或者二分之一“小鸡”时，调换角色，游戏从新开始。

2. 请一组幼儿配合，示范游戏。
3. 幼儿评论游戏奇情况，了解没弄清楚的规则。
4. 幼儿分组合作游戏。
5. 老师提出游戏中出现的问题，集体讨论解决。

## 6. 继续游戏。

### 教学反思：

这节课孩子们积极投入、兴趣高涨，完全沉浸在自己的角色中，表现出自主探索、乐意合作和挑战自我的精神。通过游戏锻炼了幼儿快速跑的本领，学会躲闪。还培养了幼儿遵守游戏规则意识和安全意识。在这节活动课中教师还充分利用背景音乐代替教师的语言，较好地刺激了幼儿的音乐感官和运动感官，使民间体育游戏活动成为培养儿童兴趣、发展动作、表达情感、开拓创新的过程。

## 幼儿园大班音乐游戏化教学反思篇三

身为一名刚到岗的人民教师，我们要有很强的课堂教学能力，通过教学反思可以有效提升自己的教学能力，那么什么样的教学反思才是好的呢？下面是小编精心整理的大班游戏优秀教案及教学反思《百变跳绳》，希望能够帮助到大家。

### 活动目标：

- 1、通过游戏，体验捕捉到鱼的快乐。
- 2、练习快跑、快躲闪，提高幼儿动作敏捷性。

### 活动准备：

幼儿手拉手围成“池塘”（圆圈）、渔网一张（用尼龙纱巾代替）

### 活动过程：

- 1、做活动前热身准备。

### 3、了解游戏规则，玩游戏？

让三分之二的小朋友围成一个圆圈做“池塘”，两名幼儿各拿纱巾一端，做“渔夫”，其他幼儿充当“大鱼”在池塘内四散站立。

游戏开始，大鱼在池塘内四处游动，当老师发出“捕大鱼哦”的信号时，“渔夫”立即向池塘跑，用网去“捕鱼”。“渔网”碰到“鱼儿”就算被捕捉住，就要离开池塘到岸上去，被捕到的“鱼儿”替换围成圆圈做“池塘”的幼儿。“来；自。屈；老师；教案；可根据时间替换“渔夫”，调换角色，让每一名幼儿都能进入到“池塘”里来。

游戏规则：

(1)、 “渔网”碰到“鱼儿”身体任何部位“鱼儿”就算被捕捉住。“渔夫”要行动一致、配合得好，要用渔网捕鱼，不能用手抓。

(2)、 扮演“大鱼”的小朋友要在池塘里面躲闪，不能跑出圈外，若跑出圈外就算被捕捉到。

(3)、 游戏反复进行。教师注意让幼儿轮换做“渔夫”、“小鱼儿”鼓励幼儿遵守规则

游戏反思：

今天我带了早操和游戏活动。我是第一次带早操，虽然在之前我练习了很多次，但是由于紧张，我一听到音乐就开始做，而那时早操还没有真正开始，小朋友还大声提醒我“还没开始呢”。中途我又不小心将动作做错了，然后又听到小朋友们的提醒“老师做错啦！应该是这样！”然后小朋友给我做了个示范，当时很尴尬啊，不过还是谢谢小朋友们。下次有了经验我就不会这么仓促了。

或是因为早操有点失败的缘故，我后来带游戏活动的时候显得心有余而力不足，一开始就信心不足，乱了手脚。将小朋友带到场地上后，忘了热身活动这个环节，直接进行游戏解说环节。最糟糕的是解说环节，我吸取上次的经验，注重游戏儿歌的教授，但是却忽略了更为重要的游戏规则解说。到后来要玩的时候，我才意识？这个问题，马上补上了“游戏规则”。还好，小朋友以前玩过类似的游戏，不用说也会玩。由于人数太多，我将他们分为两组，也带来了新问题，两方面顾及不过来，这个时候很感谢学姐们的帮助。

这次游戏我带的比上次糟糕，没有步骤和条理，导致我的游戏的失败。老师自身的信心和状态在教学过程中很重要，小朋友们需要老师的带领和引导，若是老师自身因素不好，对班级组织活动有很大的？良影响。在以后的实践中我会吸取之前经验，将游戏活动组织好。最后放松，结束游戏。

## 幼儿园大班音乐游戏化教学反思篇四

教学目标：

1. 尝试边跳边转身，提高身体的协调能力和平衡能力。
2. 体验玩圈的乐趣，培养幼儿勇于尝试的意识与能力。
3. 锻炼平衡能力及快速反应能力。
4. 提高动作的协调性与灵敏性。
5. 乐于参与体育游戏，体验游戏的乐趣。

教学准备：

1. 物质准备：呼啦圈人手一个、音乐。

2. 知识准备:幼儿已有玩圈的经验。

教学重点:

学会转身跳的技能。

教学方法:

谈话法、游戏法、讨论法。

教学过程:

一、热身运动。

在“天使”的音乐中，师幼一起活动身体。

二、体验活动。

1. 幼儿自由玩圈，鼓励幼儿大胆尝试。

(1)师：现在请你们用圈玩其他的游戏，马上我们找一个空地方一起来玩一玩。

提要求：你可以一个人玩，也可以和好朋友一起玩。要动脑筋，想出和别人不一样的玩法。

(2)幼儿自主探究，教师注意观察，了解幼儿不同的玩法。

(3)指导幼儿交流展示不同的玩法。

师：刚才，老师看到许多小朋友想出了各种各样的玩法，请你来玩给大家看看。（鼓励幼儿说出并示范自己的玩法）

谁有不一样的玩法?(让不同的幼儿展示多种方法：在地上转、夹在两腿之间跳、在胳膊上绕圈、在身上转圈等)

2. 幼儿铺路，想各种通过路的方法，进行尝试。

3. 学习转身跳圈的方法。

(1) 教师示范。师：老师有一个好方法，和你们的都不一样，看看不一样在哪里？

(2) 引导幼儿观察，并说出跳圈的方法。（双脚并拢，边跳边转身，稳稳落圈里。）

(3) 幼儿自由练习。（教师观察指导，提醒成功的幼儿可举手示意。）

(4) 小结。

三、放松运动。

1. 幼儿听音乐放松身体。

2. 教师以开火车的形式，带领幼儿一起离开场地。

教学反思：

本次活动选取幼儿游戏中常玩的“圈圈”为题材，鼓励幼儿探索圈圈的不同玩法，进而练习边跳边转身的方法。而且对幼儿的运动能力有了一定的挑战性。整个活动幼儿积极参与，学习了各种各样的跳圈方法。但活动中只一对一传授幼儿转身办法，可以让幼儿用各种各样的方法转身，加大幼儿转身跳的难度，让幼儿都试一下转身跳。活动中对于部分能力弱的幼儿还应加强指导。

**幼儿园大班音乐游戏化教学反思篇五**



运用仿生物声形动作创设情境，让幼儿模仿象行、马奔、兔跳、鸟飞等工作，能达到入景动情、寓教于乐的目的。比如，在进行大班跳跃教学时，针对跳跃的某个动作让幼儿模仿某种动物的动作。如侧跨跳动作，引导幼儿模仿蜜蜂在花丛中从这朵花飞到那朵花的动作。又如蹦蹦跳跳动作，引导幼儿想象草地上有许多蹦蹦跳跳的小兔子，有的在吃草，有的在玩耍……并让幼儿把小兔蹦蹦跳跳时的动作模仿下来。诸如此类情境的创设能调动幼儿的思维，促使幼儿在有趣的动作模仿中习得动作。

当然，体育活动中可运用的情境教学法远不止上述三种。教师在体育活动中设计情境时要注重把握幼儿的兴趣和年龄特点，并根据教学需要把握住情境创设的三个时机：

1、开始阶段创设情境。在体育活动一开始教师就创设情境以导入活动或调动幼儿参与活动的兴趣。比如，主动提出开一个小动物运动会，让幼儿戴上相应的动物头饰进入后续的活动情境之中。

2、基本阶段创设情境。在体育活动的基本部分根据教学内容设计情境。比如，大班体育活动“搭障碍练跳跃”的教学内容就是跳过障碍物。为此，可以设计学青蛙跳田埂（小长凳）、小河（绳子）等游戏情境。

3、结束阶段创设情境。在体育活动的结束部分一般采用欢快的音乐跟基本部分的情境联系起来设计情境。比如，“小蚂蚁运粮”游戏结束部分，采用了欢快的音乐《洗澡歌》来调节幼儿的情绪，渲染了洗澡放松的情境，从而达到放松身体、消除疲劳的目的，让幼儿获得快乐的情感体验。