

大班音乐活动农家乐教案及反思 大班音乐活动教学反思(通用6篇)

作为一名教师，通常需要准备好一份教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。那么教案应该怎么制定才合适呢？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。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇一

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。

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。

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。

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。）

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。

1. 第一段音乐分析。

师：你们听到魔法师出来了么？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。

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？

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：

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。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇二

爱唱爱跳是每个幼儿的天性，也是幼儿的一种语言，很多幼儿听到音乐就会手舞足蹈，这种表现正是幼儿对音乐的领悟，更是他们艺术创造的源泉。过去我们的音乐教学活动，大部分都是以老师教，幼儿学为主，一首歌曲老师反复教唱，幼儿机械地练习，一个舞蹈或者音乐游戏都是老师活动前设计好动作，再手把手地教给孩子，不难发现幼儿在机械模仿过程中缺少幼儿自己对歌曲、舞蹈和各种音乐游戏的理解，也忽视了幼儿在活动中的情感和体验。这种以老师为传统的教学模式，大大禁锢了幼儿的想象力和创造力，也很大程度上扼杀了幼儿参与活动的积极性。

《十二生肖歌》这首歌曲，主要是让学生知道十二生肖的先后次序，能用幽默、诙谐的情绪演唱，并能通过自由想像进行表演。活动中，先让学生讲讲十二生肖是什么动物，谁排在第一？谁排在第二……又是怎么排列？接着，让学生学习并表演歌曲《十二生肖歌》。教师播放歌曲磁带《十二生肖歌》，引导学生根据旋律想像十二生肖动物的表演动作，用

不同的声音进行演唱，并创编各种动物的叫声，边唱边表演。最后，组织学生进行游戏：十二生肖真有趣。

《纲要》中明确指出“幼儿艺术活动能力是在大胆表现的过程中逐步发展起来的，教师的作用应主要在于激发幼儿感受美，表现美的情趣，丰富他们的审美经验，使之体验自由表达和创造的快乐，并根据幼儿的发展和需要，对表现方式和技能技巧给予适时、适当的指导”，结合我园开展的《如何促进幼儿在教学活动中的主动性》的教研活动，更好的贯彻《纲要》精神，我在本次音乐活动中做了如下探索：

爱因斯坦说过：“兴趣是最好的老师”，幼儿有了学习兴趣就会有动力，它能促使幼儿创造性地学习，所以，激发幼儿的音乐兴趣，对培养幼儿的音乐素质，健全审美心理是起着重要作用的。第一环节：猜谜语时有的同学反应敏捷，一下子就猜中了，而别的学生还没有理解谜面。为了让更多的学生熟悉这一种动物的特征，我又故意问了猜中的同学是怎么知道谜底的，学生便列举了这种动物的特征。老师出的谜语猜完了，还可以让学生互相出题猜谜语。这样学生在不知不觉中已熟悉了各种动物的形象特征。我力图把课堂还给学生，让课堂充分发挥学生的潜在个性，创设学生为主的自主学习情境，以游戏寓于教学中，使学生在玩中学，玩中悟，这样学生的形象思维和主动性便得到培养。

幼儿为十二生肖排序；再选十二名学生来做“生肖火车”的游戏。总之，这次活动，学生的兴趣很高，气氛很活跃，都能主动地、积极地参与到活动中。通过让小朋友自己选择演唱的情绪和速度，培养学生自主学习的能力；通过创编动作，激发学生的创新意识，培养学生的创造能力。

综观整堂课，能通过让学生猜谜语，讲、听十二生肖的传说故事；学唱、表演歌曲等活动初步了解了我国特有的生肖文化，并感受民间传统艺术的魅力，引发了学生对传统文化的了解和学习的兴趣；始终贯穿“以音乐审美为核心，突出情

感体验”这一理念。整个教学过程始终强调听赏领先，在审美过程中师生共同感受、体验、表现，从而感悟音乐的美。灵活运用教学方法，把音乐的知识与技能和学生的音乐实践活动紧密结合在一起，使学生在兴趣中学习音乐，体验音乐。

当然整堂课也出现了许多不足的地方：如在解决难点节奏时应该给学生一个准节奏，并接着提醒一下强弱规律，把每句字头的力度突出来，就能轻而易举地把歌曲唱得更加欢快活泼，诙谐有趣；又如课堂缺少一个评价，当学生表演后应该明确地给学生一个评价，这样让学生知道什么样的声音是美的、怎样表现是好的等。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇三

音乐歌唱活动一课三研终于落下了帷幕，在这一次的教研活动中我开展的是大班的音乐活动《三只猴子》，《三只猴子》这首歌曲十分的有趣、简单，是孩子们一听就非常喜欢的一首歌曲，也是很好的孩子们平时生活的一种再现，讲的是猴子们在床上蹦蹦跳跳很开心以及从床上摔下来头摔了一个包的故事。

我觉得整个活动的设计主要围绕着学习歌曲以及安全教育这两条线索来开展，让孩子体会到猴子们从床上摔下来头摔了一个包有趣的情节，同时也让孩子知道在高高的地方蹦蹦跳跳是一件很危险的事情。整个活动开展下来还是收获很多，下面谈谈我对本次活动开展后的几点想法：

1. 游戏形式学唱歌曲。

在平时我们开展歌唱活动时采取的教学方法主要是让孩子们跟着唱，没有新颖的教学环节，让孩子在老师的示范唱下，孩子们跟唱学习一首歌曲，完全没有考虑孩子们的兴趣。

在本次活动中，首先我在示范唱时很好的带上了自己的动作

和情绪，让孩子在示范唱中就能很好的感受到歌曲的有趣，有学习的兴趣。在学习歌曲环节中教师也遵循了循序渐进的教学方式，先出示有关歌词内容的图片，让孩子们通过图片的方式记住歌词的内容。其次请孩子们边玩节奏边熟悉歌曲，孩子们在跳跳玩玩中很快掌握了歌曲的旋律。当孩子们对歌词内容有一定的认识后，我提出要求请孩子们看着图片带上动作和表情来演唱歌曲，最后脱离图片用最好听的声音和动作表情表演。在最后的环节中，我运用“角色游戏”，让孩子们更好的体会歌曲带来的快乐和幽默，让孩子们在轻松愉悦的环境中学习了歌曲，同时也很好的表达了安全教育的意义。

2. 学唱中的“瑕疵”。

活动开展中有做的很好的地方也存在一些不足以及有待改进的方面。在本次活动的开展中我以玩节奏贯穿活动始终，孩子们虽然玩的很开心，但我发现这个节奏跟歌词旋律联系不大，怎样寻找更有助于幼儿学唱歌曲的媒介是我以后在歌唱教学中需要思考的问题。

3. 活动后的“感受”。

通过自己平时的教学活动以及本次教研活动中的学习，对歌唱活动的教学不仅仅停留在如何让孩子们学会歌曲内容中，我觉得应该在设计每一节音乐活动时，要想想如何让孩子们在愉快轻松的环境中学习歌曲内容。孩子才是我们开展活动的主体，在开展一节音乐活动时活动的选材以及教学方式直接影响着孩子们的兴趣。我们要改变以往的跟唱学习的传统教学方式，用游戏的方式和更多创新的方式让孩子们学习歌曲。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇四

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；

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。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇五

1、通过图谱的帮助，感受乐曲abc的结构及风格特点。

2、为乐曲创编律动表演动作组合，通过创编动作发展创造力，促进小朋友之间的相互交流与合作。

为了让孩子熟悉并掌握节奏，突出重点、突破难点，让幼儿轻松完成本次活动的目标，在活动的开始，以节奏游戏的形式开头，其目的是让幼儿熟悉节奏，幼儿会根据教师画的节拍图拍出节奏，同时也培养幼儿听辨节奏的能力；最后还让孩子练习有节奏的说话，感受节奏在语言中的运用，在这一环节中，刚开始孩子们一下子还是不习惯，但经过几次练习就得到了提升。

接着我告诉孩子我这有段好听的音乐，你找找里面有没有藏着这个节奏，自然地就过度到了第二环节。

在播放音乐时，当孩子听到c段时孩子们很开心，有的还不由自主的跟念起来。这时，活动又以“小男孩去寻宝”这个故事带入，帮助幼儿理解整首音乐的结构，音乐的节奏。为幼儿创编身体动作、表现音乐节奏做好准备。

找宝贝真是一件快乐的事情，我们一起去寻找宝贝吧？孩子要参与游戏，表现音乐，就需要对音乐非常了解，音乐中一共有三种节奏□a八分音符的节奏□b四分音符的节奏□c两者混合的`节奏。这三种节奏重复出现。为帮助孩子理解、掌握节奏，将抽象的音乐变得故事化、直观化，活动中将欢快的八分音符的节奏设计为骑小马；四分音符的节奏慢一点是上楼梯；两者混合的节奏比较有力是念咒语；这样来引导幼儿后，孩子也能轻松掌握，大胆表现了。

为了让活动更有趣，能充分调动孩子参与活动的积极性，发展他们主动创编的能力，我设计了寻宝游戏，让孩子在音乐声中体验快乐，大胆表现。同时让孩子的艺术能力在大胆表现过程中发展起来。整个活动在愉快的游戏中自然结束。

整个活动下来，今天的活动是成功的，这节音乐游戏非常有

趣互动性强，活动适合大班的孩子。环节设计处理的都非常到位，环节清晰层层递进，课堂氛围也非常欢快和谐，在重难点处理上设计巧妙让孩子轻松欢快地突破。活动中让每个孩子都参与到了游戏中每个孩子在不同程度上得到了发展。

课后我深刻反思到要上好一节成功的教学活动，课前的充分准备很重要，要对教材分析透彻，有准备的活动才能带给每个孩子地进步。

大班音乐活动农家乐教案及反思篇六

颠倒歌是一首带有诙谐、幽默曲风的歌曲童谣，歌曲活泼有趣，并有韵律感，深受幼儿的喜欢。结合“动物世界”这一主题活动，我根据我班幼儿的实际，运用日常活动中的内容设计了这一具有特色的童谣——《颠倒歌》。整个活动分了三个层次展开教学。

一是引出主题，激发兴趣。猜谜语：什么动物森林里称大王？什么动物力气最大？（狮、大象）接着播放flash课件，你们要仔细地听才能听出特别在那儿”来吸引幼儿，每个孩子都抱有好奇心认真地听《颠倒歌》，培养了幼儿的注意力，锻炼了幼儿的倾听能力。在仔细倾听的基础上，幼儿发现了许多有趣的、不合事理的事情，争先恐后地举手发言，小老师称大王”“大狮子很害怕”“蚂蚁扛树”“大象没力气.....“真滑稽、真奇怪、真好笑、怎么都是颠倒的。”

反思：在幼儿发表自己看法的同时，我只是老师初浅的表面性地回应了幼儿，没有抓住机会让幼儿进一步理解颠倒的含义，当幼儿说到颠倒时，应该抓住“颠倒”两字，让幼儿说出颠倒的意思或句子，当幼儿提到某句时，应逐句讲解此句的含义，让幼儿真正理解颠倒，为创编做好铺垫，而不是直接告诉儿歌的名称。

二是学念学唱儿歌，感受韵律。当我出示图谱边念儿歌边贴

出儿歌中相应的事物时，就让幼儿为我拍节奏，目的是让幼儿通过拍节奏感受儿歌的韵律。幼儿学念时采取了多种方式：集体念、个别念等，念时边引导有节奏地拍手念歌词。

反思：让幼儿再次倾听目的是让幼儿感受儿歌韵律和节奏，但由于能力弱的几位幼儿还没有熟悉儿歌，节奏把握也不是很好，使得这些幼儿对于歌曲掌握程度不佳。可以适时出示下节奏图谱方便弱的幼儿掌握节奏，也方便音乐感强的幼儿巩固。

反思：部分幼儿由于在中班老教材中接触过这个歌曲，一下子就说出了小鸟儿游泳在海洋里，小鱼儿飞在蓝天里。而其他的幼儿也能都感受并理解颠倒国的世界中的'颠倒。并学着把歌词填进去。

总之，由于有了先前的经验与理解，孩子们的回答就像一个精彩纷呈的世界：小鱼飞在蓝天中；小鸟在水里自由自在地游来游去??他们口中的颠倒世界是如此稀奇，不受拘束的孩子个个都是创造美的天使，激发了孩子们的潜在能力。