

2023年音乐教案我不上你的当(通用5篇)

作为一名专为他人授业解惑的人民教师，就有可能用到教案，编写教案助于积累教学经验，不断提高教学质量。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

音乐教案我不上你的当篇一

【活动目标】

- 1、在游戏的情境中学唱歌曲《我不上你的当》，初步感知乐曲的旋律和结构，能够完整演唱歌曲。
- 2、在循序渐进的游戏情节中逐步理解、记忆歌词，能跟随音乐节奏用肢体动作表现歌词。
- 3、体验和同伴一起玩猜测游戏的快乐。
- 4、愿意参加对唱活动，体验与老师和同伴对唱的乐趣。
- 5、熟悉歌曲旋律，学唱新歌。

【活动准备】

“开门大吉”游戏所需的图片门两个，根据歌词绘画的图片四幅。

【活动过程】

一、教师引导幼儿整体感知乐曲旋律及歌词。

- 1、教师跟随音乐节奏进行故事导入，吸引幼儿兴趣。

指导语：今天杨老师带来一首歌曲，这首歌曲里面藏着故事，我们一起来听一听。

2、教师边清唱歌曲边做相应的身体动作，帮助幼儿初步感知故事结构。

指导语：现在来听我唱一唱这首歌！

3、教师再次演唱，引导幼儿理解歌词内容。

指导语：刚才歌里唱了什么？听听看还有哪些我们刚才没有说过的歌词？

4、教师带领幼儿尝试跟唱。

5、教师引导幼儿尝试将手的部分动作变成脚步动作，随乐演唱歌曲。

指导语：现在请小朋友们轻轻起立，站在小椅子后面，每一张小椅子就是一个小蘑菇，这次我们要把小手走路动作换成小脚来走。

二、教师逐步加入游戏情节，引导幼儿学唱歌曲。

1、加入绕圆圈走的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：这一次我们要到大蘑菇园玩了，音乐一停，你们就要站在一个小椅子的后面。

2、加入大灰狼出现的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：现在是不是每个人都站在小椅子后面啊？准备好了吗？如果大灰狼来了，我们要赶快回到家里哦。小椅子就是我们的家。

3、替换“东东”的角色，引导幼儿根据声音判断角色，并作出相应游戏反应。

指导语：这次东东会是谁呢？那我们一起来问问它“喂，你到底是谁呀？”

森林里难道就这一种东东吗？这次在玩的时候我们可要仔细听喽！

三、幼儿尝试扮演角色，完整游戏。

指导语：每次东东说的话一样吗？如果你们是藏在里面的那个东东，你们会说什么呢？

四、引导幼儿进行反思性评价。

五、完整游戏。

指导语：你们还想再玩一次吗？让我们猜猜看这次又会是什么东东来和我们做游戏呢？

教学反思：

在活动中，我为了避免孩子从头唱到尾，在解决难点四分音符与感情技巧处理部分，我采用了谈话的方法，让孩子稍微休息了一会，使活动能够动静结合，孩子们的表现基本上完成了我预设的目标。当然了，本次活动还有很多不足的地方，希望各位老师和专家多加指点。

音乐教案我不上你的当篇二

活动目标：

1、激发幼儿学习语言的兴趣，感受语言的丰富与优美。

2、培养幼儿合理的想象力及语言表达的能力。

3、了解诗歌的内容，学习仿编诗歌。

活动准备：

2、大树、池塘、草地的场景

3、课件、录音机、磁带

活动过程：

1、今天，我们要去观看夏季音乐会，你们高兴吗？

那就让我们带着喜悦的心情、伴随着愉快的歌声出发吧！

2、音乐会已经开始了，让我们听听，

是谁在唱歌？(蜜蜂、知了、青蛙、雷公公)

他们是怎么唱歌的？(嗡嗡、知了、咕呱、轰隆)

他们在什么地方唱歌？(草丛中、大树上、池塘里、天空中)

你能用一个好听的词来形容一下吗？教案来自：大；考吧幼；师网。(绿绿的草丛中、高高的大树上、清清的池塘里、高高的天空中)

3、小演员的歌声交织在一起，就汇成了一支美妙的夏天的歌，听：

夏天的歌在哪里？嗡嗡，嗡嗡，嗡嗡，在绿绿的草丛中。

夏天的歌在哪里？知了，知了，在高高的大树上。

夏天的歌在哪里?咕呱，咕呱，在清清的池塘里。

夏天的歌在哪里?轰隆，轰隆，在高高的天空中。

4、他们的歌声好听吗?那就请小朋友们和他们一起带着美美的表情、伴随着好看的动作、用好听的声音唱一遍这首夏天的歌吧!(幼儿和教师一起带着动作，学习朗诵诗歌二遍)

小朋友们的歌声真是太动听了!

5、创编诗歌:

6、夏季音乐会的小演员们都到齐了，让我们找一找，还有谁来了?是怎么唱歌的?

请小观众挑选你最喜欢的小演员到他们的舞台上去歌唱，把他们的歌声都编进夏天的歌里。

7、让我们给这首歌起个好听的名字吧!

8、在我们的生活中还有许多会唱歌的小演员，让我们一起去找一找，把他们的歌声也融入到我们这首《夏天的歌》里!

音乐教案我不上你的当篇三

活动目标:

1. 引导幼儿感受乐曲的欢快活泼。
2. 能用肢体律动表现乐曲的节奏。
3. 喜欢进行音乐律动，并大胆表现。
4. 培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。

5. 乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

活动重、难点：

1. 能用肢体律动表现乐曲的节奏；
2. 喜欢进行音乐律动，并大胆表现。

活动准备：

音乐《来跳舞吧》ppt课件、节奏王国的故事

活动过程：

(一) 导入活动

1. 导入《节奏王国》的故事，以邀请幼儿坐火车去节奏王国开演奏会的形式引出活动，引导幼儿随音乐律动。
2. 教师引导幼儿听辨音乐，播放音乐，教师做相应的动作。引导幼儿用动作和声音表现音乐的情节。

(二) 游戏活动：

我是国王

1. 讲述规则：节奏王国的国王为了邀请大家的到来，请大家玩一个游戏——“我是国王”。请大家选择自己喜欢的角色（厨师、理发师、鼓手）跟他学习，最后大家选出最棒的那一位做“国王”。
2. 教师提示幼儿相关音乐部分的人物演奏，引导幼儿用自己的肢体律动表现音乐的节奏。
3. 播放音乐引导幼儿感受乐曲的欢快活泼，在相关音乐中表

演。请幼儿分成三个小组代表“厨师”、“理发师”、“鼓手”进行“演奏”。

（三）分组合作游戏：快乐身体演奏会

1. 教师引导幼儿自由选出每个小组的“国王”，播放音乐让（厨师、理发师、鼓手）“国王”展示“演奏”。
2. 教师总结评价幼儿表演，并简单引导。

（四）展示活动

在这个快乐身体演奏会上，你们还想请哪些好朋友来参加呢？（引导幼儿自由发言，并用肢体简单律动）播放音乐，引导幼儿大胆律动。

（五）活动延伸

请幼儿邀请更多好朋友参加演奏会。

活动反思：

兴趣是幼儿学习的原动力，幼儿只有有了兴趣才能产生主动学习、主动探索的愿望。爱好音乐是人的天性，有趣的音乐活动能激起幼儿学习的欲望，使其产生愉快的情绪，充分发挥想象，表现出他们不同的感受和创造。

音乐教案我不上你的当篇四

【活动目标】

- 1、在游戏的情境中学唱歌曲《我不上你的当》，初步感知乐曲的旋律和结构，能够完整演唱歌曲。

2、在循序渐进的游戏情节中逐步理解、记忆歌词，能跟随音乐节奏用肢体动作表现歌词。

3、体验和同伴一起玩猜测游戏的快乐。

【活动准备】

“开门大吉”游戏所需的图片门两个，根据歌词绘画的图片四幅。

【活动过程】

一、教师引导幼儿整体感知乐曲旋律及歌词。

1、教师跟随音乐节奏进行故事导入，吸引幼儿兴趣。

指导语：今天杨老师带来一首歌曲，这首歌曲里面藏着故事，我们一起来听一听。

2、教师边清唱歌曲边做相应的身体动作，帮助幼儿初步感知故事结构。

指导语：现在来听我唱一唱这首歌！

3、教师再次演唱，引导幼儿理解歌词内容。

指导语：刚才歌里唱了什么？听听看还有哪些我们刚才没有说过的歌词？

4、教师带领幼儿尝试跟唱。

5、教师引导幼儿尝试将手的部分动作变成脚步动作，随乐演唱歌曲。

指导语：现在请小朋友们轻轻起立，站在小椅子后面，每一

张小椅子就是一个小蘑菇，这次我们要把小手走路的动作换成小脚来走。

二、教师逐步加入游戏情节，引导幼儿学唱歌曲。

1、加入绕圆圈走的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：这一次我们要到大蘑菇园玩了，音乐一停，你们就要站在一个小椅子的后面。

2、加入大灰狼出现的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：现在是不是每个人都站在小椅子后面啊？准备好了吗？如果大灰狼来了，我们要赶快回到家里哦。小椅子就是我们的家。

3、替换“东东”的角色，引导幼儿根据声音判断角色，并作出相应游戏反应。

指导语：这次东东会是谁呢？那我们一起来问问它“喂，你到底是谁呀？”

森林里难道就这一种东东吗？这次在玩的时候我们可要仔细听喽！

三、幼儿尝试扮演角色，完整游戏。

指导语：每次东东说的话一样吗？如果你们是藏在里面的那个东东，你们会说什么呢？

四、引导幼儿进行反思性评价。

五、完整游戏。

音乐教案我不上你的当篇五

活动目标：

- 1、在游戏的情境中学唱歌曲《我不上你的当》，初步感知乐曲的旋律和结构，能够完整演唱歌曲。
- 2、在循序渐进的游戏情节中逐步理解、记忆歌词，能跟随音乐节奏用肢体动作表现歌词。
- 3、体验和同伴一起玩猜测游戏的快乐。

活动准备：“开门大吉”游戏所需的图片门两个，根据歌词绘画的图片四幅。

活动过程：

一、教师引导幼儿整体感知乐曲旋律及歌词。

- 1、教师跟随音乐节奏进行故事导入，吸引幼儿兴趣。

指导语：今天杨老师带来一首歌曲，这首歌曲里面藏着故事，我们一起来听一听。2、教师边清唱歌曲边做相应的身体动作，帮助幼儿初步感知故事结构。

指导语：现在来听我唱一唱这首歌！

- 3、教师再次演唱，引导幼儿理解歌词内容。

指导语：刚才歌里唱了什么？听听看还有哪些我们刚才没有说过的歌词？

- 4、教师带领幼儿尝试跟唱。

- 5、教师引导幼儿尝试将手的部分动作变成脚步动作，随乐演

唱歌曲。

指导语：现在请小朋友们轻轻起立，站在小椅子后面，每一张小椅子就是一个小蘑菇，这次我们要把小手走路的动作换成小脚来走。

二、教师逐步加入游戏情节，引导幼儿学唱歌曲。

1、加入绕圆圈走的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：这一次我们要到大蘑菇园玩了，音乐一停，你们就要站在一个小椅子的后面。

2、加入大灰狼出现的游戏情节，幼儿完整演唱歌曲。

指导语：现在是不是每个人都站在小椅子后面啊？准备好了吗？如果大灰狼来了，我们要赶快回到家里哦。小椅子就是我们的家。

3、替换“东东”的角色，引导幼儿根据声音判断角色，并作出相应游戏反应。

指导语：这次东东会是谁呢？那我们一起来问问它“喂，你到底是谁呀？”

森林里难道就这一种东东吗？这次在玩的时候我们可要仔细听喽！

三、幼儿尝试扮演角色，完整游戏。

指导语：每次东东说的话一样吗？如果你们是藏在里面的那个东东，你们会说什么呢？

指导语：这次我要在你们中间选一个东东，你们可要竖起耳朵仔细的听一听喽！听听这个东东说些什么？”

四、引导幼儿进行反思性评价。

五、完整游戏。

指导语：你们还想再玩一次吗？让我们猜猜看这次又会是什么东东来和我们做游戏呢？

中班音乐教案二：我不上你的当二

一、活动目标

- 1、知道不能轻信陌生人的话，不能跟陌生人走。
- 2、学会保护自己，初步培养幼儿的自我保护意识。

二、活动准备

布置两个场景，分别为“幼儿园”“花园小区”

三、活动过程

(一)营造情景

幼儿园里的陌生人

1、故事导入。在“幼儿园”场景中□xx幼儿园的小朋友没有人来接，这时来了个陌生人，这名小朋友跟陌生人走吗？(引出课题)

(二)互动表演。请幼儿参与，教师扮“陌生人”与幼儿对话，自称是幼儿的亲戚，引诱幼儿跟随“陌生人”走。

社区里的陌生人

2、幼儿与假扮的陌生人对话，陌生人拿出好吃的东西或好玩

的礼物哄骗幼儿，观察幼儿的反应。

(三)经验分析

提问：1、什么是陌生人？

2、能不能跟陌生人走？为什么？

3、陌生人要带你们走，你们应该怎么办？

(四)小结：小朋友不能轻信陌生人的话，不吃陌生人给的食物，不受陌生人给的礼物，不能跟陌生人走。

(五)学习儿歌。

幼儿园，门儿开. 爸爸妈妈都接来。

毛毛妈妈没有来. 急得毛毛哭起来。

陌生人，走过来，千万不要去理睬。

别乱跑，慢等待. 爸爸妈妈一定来。

(六)演一演，情景再现

四、活动结束

1、评价

2、总结

中班音乐教案三：我不上你的当三

动作建议：

第1-3小节：双手做相同的捏饼干的动作；

第5-8小节：双手放于鼻子下做“闻”的动作；

第9-12小节：双手放在嘴巴两边做“说话”的动作并左右摇头4次；

游戏玩法：

1□a段时，所有幼儿扮小兔子围站在椅子后面一边唱歌一边做指定动作。

2□b段及b'段时，“小兔子们”站在椅子后面随音乐节奏圈上走，音乐结束后停下玩“猜声音”的游戏。事先躲起来的人可以扮演“大灰狼”，用粗粗的声音说话，也可以扮演“兔妈妈”，用细细的声音说话：“小兔子”们根据音色、音调和说话的内容来判断，并俏皮的说“我不上你的当”；最后，如果出来的是“大灰狼”，所有的“小兔子”都要跑回自己的“家”（小椅子上）；如果出来的是“兔妈妈”，所有的“小兔子”就跑去亲亲自己的“妈妈”。

3、考虑到游戏的层次性，建议先躲起来说话的那个角色由配班老师担任，然后再请幼儿来扮演，扮演者要尽量将不同动物的音调和音色表现出来。

活动目标：

1、熟悉乐曲的旋律和结构，能较完整的演唱歌曲。

2、在不断丰富的游戏情节中熟悉歌词，并用肢体动作表现歌词；通过反思评价学习澄清和检验自己的学习成果。

3、锻炼听辨能力和应变能力：

(1) “大灰狼”说话的声音是粗粗的，“兔妈妈”的声音是细细的，温柔的；

(2) “大灰狼”出来要跑回一“家”，“兔妈妈”出来要亲亲她。

活动准备：

1、物质准备：圆形座位摆放。

2、经验准备：幼儿有圈上行走和“抢椅子”的经验。

活动过程：

1、故事导入

教师：小兔子和妈妈来到蘑菇园，蘑菇园的蘑菇甜又甜，妈妈对它说，别离开，这个时候一个东东向它走来。小兔子赶紧里走啊走，走啊走，找到蘑菇停下来。这个东东说话了：小兔子，我给你蘑菇吃，快来吃吧！小兔子们一起说，我不上不上，我不上你的当，我怀疑你是一个大灰狼！这个故事好玩吗？这个故事藏在一首好听的歌里，我们一起来听一听！

2、根据动作线索理清歌词

1)坐在座位上做上肢动作，尝试将听到的歌词进行反馈。

2)站在座位前做上肢动作；妈妈要带小兔子到蘑菇林里玩了，我们一边玩一边试着唱一唱，在蘑菇林里走路的时候就用小手来走。

3、挑战的累加

1)幼儿一边尝试跟唱一边圈上行进走□b段音乐结束后每人要

找到一个空椅子停下来。

2) 加入游戏规则：

3) 锻炼应变能力：

教师：如果是大灰狼跑出来，我们就赶紧跑回自己家，如果出来的

是兔妈妈，我们就要一起去亲亲她哦！

4、反思评价学习

教师：送你们一个开门大吉的礼物，哪一扇门里的图片内容是对的？怎么检验？