

采茶舞曲教案反思(通用5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。优秀的教案都具备一些什么特点呢？又该怎么写呢？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。

采茶舞曲教案反思篇一

巩固应用，进一步内化策略，我在作业纸上设计了一组练习题，并且明确要求学生用从条件出发思考的策略，理清条件和问题之后再来解决，在学生交流汇报时，重点让学生讲讲自己的思考过程，进一步帮助学生体会到用这种策略解题的好处。

纵观本课的教学，我感觉自己的教学语言还不够精炼，教学过程中还不够完全放手，例题教学时间有些偏长，导致后面学生做练习时间紧凑，在教学中设计的提问还应进一步明确核心。在今后的'教学中我还应进一步做到注意倾听学生的回答，并且要及时抓住学生回答过程中的闪光点，从而将学生的思维向更深处挖掘。

采茶舞曲教案反思篇二

激发学生学习音乐的兴趣，培养学生主动学习、主动探究的能力，铺设学习的台阶。有课内延伸至课外，扩展学生知识。

教学重点

用不同的教学手段，感受圆舞曲的特点及乐曲中不同的音乐情绪。

教学难点

用不同的教学手段，感受圆舞曲的特点及乐曲中不同的音乐情绪。

课时安排

1课时

教学准备

钢琴、小乐器

教学过程

环节名称

环节目标（设计意图）

操作过程

环节反思

备注

导入

1、师：今天老师带来一首乐曲送给大家，请小朋友仔细听一听，并随着音乐动一动。《法（听国号）伴奏，师第一段拍手，第二段跟着旋律跳一跳）2、师：这首乐曲是几拍子的？（生答三拍子）刚才老师听了这首曲子情不自禁地跳了起来，你们有没有想跳舞的感觉？那就一起来试一试，先听老师讲解一下舞蹈动作。请男生把手放在背后，象小绅士一样，请女生象小公主一样手提裙摆。记住，音乐是舞蹈的灵魂，我们一定要跟着音乐的节拍跳舞。（播放《法国号》，师带着学生跳舞）3、师：刚才我们所跳的是圆舞曲（写黑板上），它又叫华尔兹，它是一种可以转圆圈的舞蹈。

欣赏《小狗圆舞曲》

1、初听：师：你们知道小狗为什么来吗？其实它也想来跳圆舞曲。你们听，它跳的正欢呢！2、介绍乐曲并简单分段赏析：师：请小朋友比较一下《小狗圆舞曲》和《小猫圆舞曲》，它的速度怎样？又是用什么乐器演奏的呢？（速度更快，钢琴）非常棒，这首乐曲速度飞快，因此又被称为《一分钟圆舞曲》。这首乐曲是波兰作曲家肖邦写的，你听这段音乐，能说说你觉得小狗在干什么吗？（师弹奏钢琴，生叙述）小狗想咬住自己的尾巴，便不停地转圈圈，肖邦觉得很有意思，于是写下了这首乐曲。如果改成这样的旋律，你觉得好吗？为什么？（师再次弹奏不同的旋律）中间，你觉得小狗在干吗？（师弹奏第二段）小狗转的头晕了，于是休息片刻，摇摇晃晃的走着。最后又开始追逐自己的尾巴。3、完整欣赏：

师：这首乐曲有趣吗？让我们再来听一下。

板书设计

小狗圆舞曲

采茶舞曲教案反思篇三

在教学中将重难点分三个环节来突破：第一个环节是创设情境，引入新知当学生发现这些加法算式都是“相同加数相加”时，并体验到相同加数相加的实际问题很普遍时，引导学生通过看一看，说一说、算一算，比一比从“相同加数”和“相同加数的个数”两个角度去看问题，进而抽象出乘法算式。第二个环节是由“扶”到“放”探究新知，以 $2+2+2+2=8$ 为例让学生从中认识乘数、乘数、积，并知道两个乘数分别表示相同加数和相同加数的个数。从学习加法时只关注整体里的具体数量，到关注整体的个数，学生的思维视角发生了变化，促进了学生思维层次的提升。在这过程中我利用了图与乘法算式的转换，深化学生对乘法意义的理解。比如，练一练的第二题“看图列

乘法算式”学生通过观察图形摆放特点，利用转化的办法将其分成了几个相同的`部分，巧妙地运用乘法知识解决了问题，体会到乘法计算的简便。同时，教师也培养了学生从不同角度观察、思考问题的习惯，体现了解决问题策略多样化的教学思想。最后一个环节通过分别用连加和乘法算式表示一共有多少个桃(20个3相加)来让学生亲自感受乘法计算的简便。尽管他们还不会说出“乘法就是求几个相同加数的和的简便运算”这样的结论，但是从学生稚嫩的表达中，得知“乘法就是几个相同加数的和的简便运算”这一结论已植入学生的心中。

当然,在这节课中还有很多值得进一步思考的地方,今后还要继续思考与反思。努力做到真正的读懂教材,读懂学生,读懂课堂,让每一节数学课都成为有利于学生发展的有效课堂。

采茶舞曲教案反思篇四

教学中有小鸟失去家园这一环节，通过引导，学生的心马上为小小鸟担忧起来，学生自己开始想办法？怎么帮？从而教育学生保护环境，保护绿化。最后总结遇到困难要膺任而上。当然，本课设计还有诸多不尽人意的地方，比如说教室的安排应做到更加情境化，头饰应做到人手一个，师生应当配合的更加默契等等。在今后教学中应做到尽善尽美。

通过以上反思和总结，我明确了今后应采用的.办法：一、抓好常规工作，平时课堂的点点滴滴都要强化，规范。二、以学生为本去设计教案教学。三、多关注男同窗，多激励表扬进而激发其学习音乐的兴趣。

采茶舞曲教案反思篇五

《小狗圆舞曲》又称《一分钟圆舞曲》或《瞬间圆舞曲》。由波兰作曲家肖邦作于1846~1847年间。初作为钢琴曲，后被改编为长笛曲、管弦乐曲等。

教学目标

- 1、通过聆听、表演和编创活动，突出小狗圆舞曲的主题，培养学生的爱心与观察能力。
- 2、理解歌曲的内容，有感情地演唱，并能发挥想象力编创动作表演。
- 3、能选择适当的打击乐器为歌曲伴奏。
- 4、运用×和×编创节奏，并能背唱自己熟悉的有关小动物的歌曲。

教学重点难点

- 1、通过自主创编动作表演，增强学生的自信心，激发学生的编创热情。
- 2、学习用欢快活泼的动作表现自己感受到的意境与情感，

教学过程

一、导入

- 1、师：今天老师带来一首乐曲送给大家，请小朋友仔细听一听，并随着音乐动一动。（听《法国号》伴奏，师第一段拍手，第二段跟着旋律跳一跳）
- 2、师：这首乐曲是几拍子的？（生答三拍子）刚才老师听了这首曲子情不自禁地跳了起来，你们有没有想跳舞的感觉？那就一起来试一试，先听老师讲解一下舞蹈动作。请男生把手放在背后，像小绅士一样，请女生像小公主一样手提裙摆。记住，音乐是舞蹈的灵魂，我们一定要跟着音乐的节拍跳舞。（播放《法国号》，师带着学生跳舞）

3、师：刚才我们所跳的是圆舞曲（写黑板上），它又叫华尔兹，它是一种可以转圆圈的舞蹈。

二、新授

1、初听《小狗圆舞曲》

师：今天，还有一位会跳舞的小伙伴也来到我们的音乐课堂，它是谁呢？听了下面这首乐曲你们就会找到答案。不过这个小伙伴对你们可有个要求，希望你们能静静地看它跳舞。如果实在想说出它是谁，你可以用动作表示出来。

2、复听《小狗圆舞曲》

师：原来是小狗在跳舞（在黑板上写“小狗”），这首《小狗圆舞曲》是美国作曲家安德森写的一首管弦乐曲。小狗的叫声是用小提琴来模仿的。那小狗跳的这首曲子是几拍子的呢？它跳舞时的情绪和舞步有没有变化呢？带着这两个问题，请你们和老师一起用图形来表示我们所听到的。（在听音乐的过程中，师在黑板上画图形谱）

3、欣赏第一部分

师：通过刚才我们一起画的图形谱，你们觉得小狗是怎样跳舞的呢？（学生叙述）小朋友，你能说一说，为什么这里的线条变粗了呢？你从音乐里感受到了什么？（生叙述：音乐加重了，乐器加多了）其实，一开始的音乐快慢交替，描绘了一只天真活泼的小狗在悠闲自在地翩翩起舞，后来啊，很多小狗都被吸引过来了，也开始跳起了圆舞曲。让我们再来感受一下乐曲的第一部分，请你跟着音乐轻声地哼一哼。

4、哼唱主旋律

（1）师：这一直在乐曲中反复出现的旋律就是主旋律。请你

跟着老师的琴声用la和da来唱一唱。

(2) 加歌词演唱

师：用la来唱有点单调，所以老师加上了歌词，我们一起来唱一唱。

5、欣赏第二部分，跟着跳一跳

师：这只小狗越跳越兴奋，越跳越起劲，它开始在舞池里快速地旋转，让我们一起跟着它跳一跳。（手，踮脚）

6、欣赏第三部分

师：大家都听出来了，原来和第一段旋律相似。那么我们把这段旋律称为a□第二段称为b□第三段呢，和a段旋律相似，那我们就称它为a□

7、完整欣赏

师：小狗想邀请我们一起加入他们的舞蹈，小朋友们愿意吗？不过一直跳舞有点累，所以我们听第一段时轻轻地跟着旋律演唱，听第二段时就跟着小狗跳舞，听第三段时我们边唱边学小狗的动作。

8、尾声

师：在乐曲的尾声部分谁出现了？（小狗）对呀，突然的几声狗叫使正在专心跳舞的小狗大为震惊，这时的音乐用了什么样的旋律呀？（一连串上行音）

没错，一连串的上行音，形象地描绘了小狗听到小狗的叫声后迅速逃离舞池的场面，就这样，作曲家巧妙地结束了全曲。

这首乐曲就是由4小节的引子加上a段、b段、a'段，还有这个小狗出现的尾声组成的。

三、欣赏《小狗圆舞曲》

1、初听

师：你们知道小狗为什么来吗？其实它也想来跳圆舞曲。你们听，它跳的正欢呢！

2、介绍乐曲并简单分段赏析

师：《小狗圆舞曲》的速度怎样？又是用什么乐器演奏的呢？

（速度快，钢琴）

非常棒，这首乐曲速度飞快，因此又被称为《一分钟圆舞曲》。

这首乐曲是波兰作曲家肖邦写的，你听这段音乐，能说说你觉得小狗在干什么吗？（师弹奏钢琴，生叙述）小狗想咬住自己的尾巴，便不停地转圈圈，肖邦觉得很有意思，于是写下了这首乐曲。如果改成这样的旋律，你觉得好吗？为什么？（师再次弹奏不同的旋律）

中间，你觉得小狗在干吗？（师弹奏第二段）小狗转的头晕了，于是休息片刻，摇摇晃晃的走着。最后又开始追逐自己的尾巴。

3、完整欣赏

师：这首乐曲有趣吗？让我们再来听一下。

四、小结

师：小朋友们，今天我们的音乐课堂真热闹，其实用小动物作题材的乐曲还有很多，下一次老师再给大家介绍。