

最新小班音乐听听谁来了教案反思(实用6篇)

作为一名教职工，总归要编写教案，教案是教学蓝图，可以有效提高教学效率。写教案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

小班音乐听听谁来了教案反思篇一

幼儿教师必须有非常的才艺，才会与孩子们真正完全打成一片。

如果感到幸福你就拍拍手》，节奏很好，而且配合拍手与点头，非常适合小班的孩子们进行音乐教学。

会乐器的老师可以选择自己会的乐器，不会乐器的老师，也可以选择用伴奏带。

事先让孩子按一定的间距站好位。

让同时授课的老师与孩子们一起做动作，也是起到了带头引导的作用。

会弹乐器的老师开始弹奏音乐，当音乐起来，带头的老师听歌词的引导，然后做出相应的东西。包括拍拍手，跺跺脚。

孩子们也开始跟着老师做同样的动作。

等孩子们的动作做得差不多了，熟悉得差不多了，引导的老师，就停止动作，让孩子们自己听歌词，听音乐，自己来做动作。

对于这个歌曲来讲，主要的动作就是让孩子们来拍手，动作过于简单，而且重复，不利于锻炼孩子的‘音乐节奏和肢体动作。因此，可以更好地丰富一下游戏的过程。

老师弹奏音乐，然后自己唱歌词，告诉孩子们，要按照老师唱的歌词里的动作来做动作。例如，老师要唱，如果感到幸福，你就点点头，这样孩子们就需要点头，而不是拍手了。

因为老师歌唱的时候，其歌词是可变的，可以让孩子不断地去做不同的动作，对于孩子的音乐节奏，听力锻炼，以及肢体语言的培养来讲，有极好的效果。

最后，老师可以问一下小朋友，有谁已经学会唱这首歌了，看看到底有没有小朋友已经学会了如此朗朗上口的节奏，如果孩子学会了，老师则可以让孩子演唱一下，也可以让会唱的小朋友唱，并带动其他的小朋友继续做动作。

小班音乐听听谁来了教案反思篇二

一、直接导入，激发情趣。

(1)教师：“小朋友，我是小兔姐姐，我今天很想和你们玩个好玩的游戏，可是，在玩这个游戏之前呢，我们必须要知道这首歌里都唱到了我们身体的哪些部位?!唱到的部位我们也可用手摸一摸哟!”(放音乐)

(2)出示人体卡通图片。

教师：“小朋友，刚才呀，你们听得可认真啦!谁愿意把你们听到的用彩笔在这个娃娃图片上标出来呢”(可不按顺序，但每标出一个后要先请小朋友说说其作用，并怎样保护它。)

二、基本部分。

(1)教师：“小朋友，我们一起把卡通娃娃身上的用彩笔标出的部位大声的说出来，当然，也可边说边摸摸自己身体相应的部位哟！”

(2)老师与幼儿一起边说边做一遍。

(3)跟着音乐一起做一遍。

(4)请部分幼儿表演。

三、拓展。

玩指身体部位的游戏。

小班音乐听听谁来了教案反思篇三

1、熟悉音乐，根据故事的情节按照乐句变换动作。

2、按照游戏内容创编拔萝卜，跳舞等动作。

3、学习找好空地方，比较迅速地找到同伴（萝卜），合作进行游戏。

4、通过音乐活动培养幼儿想象力、口语表达能力及肢体的表现能力。

5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

【活动准备】

音乐磁带、兔子头饰

【活动过程】

一、幼儿倾听教师讲述的配乐故事一遍。

二、幼儿按照故事情节，尝试为小兔子匹配动作。

(1) 幼儿尝试为因子部分匹配动作。

教师：小兔子早上起床后，可以做些什么事情呢？

教师反馈幼儿的动作，并播放引子段音乐，幼儿坐在椅子上，尝试跟着音乐做动作。

(2) 幼儿尝试为a段音乐匹配动作。

教师：小兔子知道要区拔萝卜，心里很高兴，可以用什么动作来表示呢？

教师反馈幼儿的动作（例如：可以跳一跳，拍拍手等），教师播放a段音乐，幼儿尝试跟随着音乐坐在椅子上做动作。

(3) 幼儿创编拔萝卜的动作。

教师：我现在是一个大萝卜，你们怎样把我拔出来呢？累了怎么办呢？

教师反馈幼儿的动作，并请一个幼儿到集体中间听者音乐示范拔萝卜的动作，教师做萝卜。

三、幼儿尝试完整听音乐“拔萝卜”。

(1) 幼儿分角色表演一遍。

(2) 幼儿交换角色表演一遍。

（教师活动过程自述：我班有很好的游戏环境，我和孩子们在有地垫的活动室进行了这个游戏。孩子们对一开始小兔子起床的音乐很感兴趣，加了很多自己的生活经验，比如刷牙，

洗脸等动作。在小兔子出门的动作时候，孩子们都乱跳，但是经过我表扬做的好的孩子后，许多孩子开始听音乐跳了。在音乐结束后，我让孩子洗萝卜，切萝卜，吃萝卜，享受自己的劳动成果，孩子对再玩音乐游戏就更有兴趣了。)

活动反思：

在这个音乐游戏中，孩子们表现得非常积极主动，很愿意参加到游戏中来，对音乐的旋律掌握得较准，对游戏的玩法及规则掌握得比较好，因此，游戏效果比较好。为什么能达到这样的效果呢？我认为，第一，这个游戏内容及形式贴近幼儿生活。第二，教师的参与在很大程度上提高了幼儿的兴趣。

小班音乐听听谁来了教案反思篇四

活动目标：

- 1、学习用肢体动作和打击乐器的不同力度表现大雨小雨。
- 2、喜欢参与游戏，体验打击乐带来的乐趣。
- 3、在活动中幼儿倾听音乐，大胆的游戏表演。
- 4、使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。
- 5、通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。

活动重点难点：

重点：学习用肢体动作和打击乐器的不同力度表现大雨小雨。

难点：拍准节奏型，表现出节奏的强弱。

活动准备：

《大雨和小雨》演奏图谱一份、铃鼓9个碰铃9对、教棒1根、磁带及录音机

活动过程：

（一）、倾听《大雨小雨》的音乐，感受雨声的强弱。

师：今天，老师带来一首好听的歌曲，请你们来仔细的听一听，你在歌曲里听到了什么？

1、播放音乐一遍，引导幼儿仔细倾听。

教：好听的歌曲唱完了，谁能告诉卢老师

2、提问：

（1）你在歌曲里听到了什么？（幼：大雨小雨）

（2）大雨的声音是怎么样的？（哗——啦；哗——啦）

（3）小雨的声音又是怎么样的？（滴滴答答）

（4）小雨和大雨的声音一样吗？不一样在哪里？

教师小结：大雨的声音“哗啦、哗啦”，听上去很大声，很响亮；小雨的声音“滴滴、答答”听上去轻轻的、小小的。

（二）、教师引出基础游戏，示范玩法，并请幼儿游戏。

1、出示图谱，引导幼儿看图谱。

师：今天大雨点和小雨点来到了我们班上，他们想要请小朋友一起玩一个节奏游戏。

教：这是大雨点和小雨点在唱歌呢，你能用拍小手的方法来表现吗？（请个别幼儿说说并学学）

2、分句哼唱，练习大雨点和小雨点的节奏。

3、播放音乐，完整练习。

4、尝试用身体的不同部位拍节奏。

播放音乐，拍肩练习打节奏

（三）、运用乐器，练习拍节奏。

1、出示铃鼓和碰铃，学习用乐器打节奏。

2、出示铃鼓和碰铃，教师分别敲打铃鼓和碰铃，并提问：

谁能告诉老师哪种乐器发出的声音像大雨？哪种乐器发出的声音像小雨？（大雨——铃鼓；小雨——碰铃）

3、教师小结。

教：小朋友都发现了铃鼓的声音比较响亮，就像大雨的声音，一对小铃碰在一起发出“叮叮”的响声就像小雨的声音。

（教师边小结边出示铃鼓和碰铃的图谱）

4、引导幼儿看乐器图谱。

5、用乐器完整练习拍节奏一遍（教师清唱歌曲，幼儿拍打乐器）

6、交换乐器，再一次听音乐演奏

师：小朋友能听着音乐将图谱的节奏拍正确，表演的真棒！请你们相互交换乐器再来合奏一遍这首好听的歌曲吧！

教：小朋友和大雨点、小雨点玩节奏游戏真开心，那你们想不想挑战一下自己。（想）好，现在老师把图谱拿掉，看看你能不能听着音乐拍对节奏，小朋友准备好，看老师的指挥，听好前奏。

（四）、活动结束

1、教师小结

教：小朋友这么快学会了拍节奏的游戏，但幼儿园的很多小朋友还不会，我们去找他们一起来玩这个游戏吧！

2、播放《大雨小雨》音乐，全体师生在音乐声中离开活动室。

小班音乐听听谁来了教案反思篇五

师：这个就是我们的寻宝路线，你们看到宝盒了吗？宝盒里肯定有很多宝贝，那我们要从哪里出发呀？（小红旗）接着怎么走呢，谁愿意来帮我们指指路线。（请一位孩子上来指路线）

师：想要拿到这个宝盒，得走过三道门。这三道门被施了魔法，他们会说话，听听第一道门说了什么？（录音：欢迎来到第一道门，请小动物们听着音乐有节奏地走，音乐停的时候要四肢落地一动也不动哦。）

师：什么是四肢？（我们的两只手和两只脚，合起来四肢，数数看呢）我们怎样把我们的四肢落地呢？（提醒：魔法门说了要一动也不动哦。这边的小动物能控制住自己，真厉害！）

师：现在让我们跟着音乐来演一演，魔法门你要看好了，我们表演的好要给我们开门哦。（老师用脚控制节奏，变、走）

师：哇，门打开啦，恭喜你们！我们继续往前走，来到了第二道门。

2. 过第二道门，探索两肢落地的可能性

师：第二道魔法门会说什么呢？仔细听。（老师做动作，神秘性）（录音：欢迎来到第二道门，请小动物们还是听着音乐有节奏地走，不过这一次音乐停的时候要两肢落地，并且一动也不动哦！）

师：第二道门说了这一次是几肢落地呀？

师：你们的耳朵都很厉害，你们的手和脚厉不厉害呢，赶紧来变一变吧：两肢落地。

师：可以哪两肢落地呢？有没有不同的方法？（教师用集体看、孩子示范、学一学、语言提示等方式引导孩子创编出不同的两肢落地的方法。）（侧着、坐着、躺着、趴着）

师：现在我们来啦，变一变。（很多小动物很厉害哦，能快速反应）3次

师：现在我们来表演给第二道门看吧，魔法门魔法门，谁是最厉害的小动物，请你看好咯。（你们都很厉害！）

师：看看魔法门打开了没有啊？

3. 过第三道门，探索无肢落地的可能性

小班音乐听听谁来了教案反思篇六

1、熟悉音乐旋律，能配合音乐指认五官的位置。

2、学习有节奏地唱准歌曲，喜欢和老师一起做音乐问答游戏。

3、愿意跟随教师和音乐在老师的引导下用自然、连贯的声音唱歌，情绪愉快地参加音乐活动。

4、在学习歌表演的基础上，结合游戏情节，注意随着音乐的变化而变换动作。