

# 幼儿园奥尔夫音乐课件 幼儿园大班奥尔夫音乐教案(优秀5篇)

在日常学习、工作或生活中，大家总少不了接触作文或者范文吧，通过文章可以把我们那些零零散散的思想，聚集在一块。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？下面是小编帮大家整理的优质范文，仅供参考，大家一起来看看吧。

## 幼儿园奥尔夫音乐课件篇一

猫和老鼠使幼儿常见的小动物，为了让幼儿知道它们两个是大自然中一对天敌，了解在以前的时候，猫主要是以老鼠为食物，更进一步的明白猫是对人类有好处的动物，老鼠则是对人类有破坏性的坏东西。这节课的主要目的是增强幼儿的思想认识，有爱憎分明的意识和勇气。并通过游戏强化身体机能。体验游戏的乐趣。

- 1、培养幼儿的主观意识和能力，锻炼幼儿动作的协调能力。
- 2、增强了幼儿身体素质，培养幼儿参与活动中的积极性。

沙包若干猫的头饰若干老鼠卡片若干小宝粮食卡片若干

教师带幼儿到户外场地，指导做简单的热身动作。并和幼儿一起布置好场地。

### 1、游戏导入

小朋友，我们都见过猫和老鼠吧，都非常喜欢可爱的小猫，同时你们也知道知道老鼠是个坏家伙，它吃我们的粮食，咬我们的衣服。但你们知道猫和老鼠的关系吗？幼儿回答——不知道，那么老师告诉你们，在以前的时候，猫和

老鼠是一对天敌，是吃喝被吃的关系，那么今天我们就来做这个游戏，好不好？幼儿一起回答——好！并且我们看看今天谁能捉到老鼠，捉到的最多。

## 2、教师首先说明游戏的规则和过程，

先把幼儿分散到场地上，部分幼儿扮演猫，戴上了猫的头饰，部分幼儿扮演老鼠，戴上了老鼠的头饰，扮演猫的幼儿在场地的中间闭眼下蹲表示睡觉，扮演老鼠的幼儿偷偷地将粮食运往洞里，当听到猫来了的信号时，扮演老鼠的幼儿们立即跑向老鼠洞，扮演猫的幼儿赶紧的去抓未进洞的老鼠，在游戏中，老鼠只能那一小包粮食。被捉到的老鼠站在场地边上，游戏进行完一圈后，变换角色在游戏。

教师和一个幼儿示范游戏的过程，其他幼儿认真看。

## 3、幼儿开始游戏游戏

将全班幼儿安排好，各自有自己的位置后，游戏开始。

## 4、游戏结束

教师和幼儿一起统计被捉老鼠的数目，对优异者表扬鼓励。

### 一、观看动画片段激发配音欲望

#### 1、语言导入。

师：又到了看动画片的时间了，今天老师给你们带来了一部没有对白的动画片，想一起来看看吗？集体欣赏动画片段。

#### 2、引入活动主题。

师：刚才看动画片的时候，老师发现很多小朋友的小嘴都在“咕噜、咕噜”的，是在给动画片配音对吗？都想试试吗？

那就找几个小伙伴打开电脑，看着画面一起试吧。

## 二、分组尝试配音

1、幼儿分组初步尝试创编角色语言。

2、教师巡回指导，肯定幼儿的创意。

## 三、分节探究

1、组织幼儿分节看动画，启发幼儿大胆想象，为同一情景创编多种表述语言。

师：刚才老师听到很多精彩的角色对白，谁愿意看着画面将你想到的对白展示一下？

2、评价幼儿语言表述情况并引导幼儿动脑解决配音中出现的问题。

（1）什么时候开始说角色语言最好？

（2）怎样解决画面换了，角色语言还没说完的问题？（让幼儿了解配音与画面要同步）

（3）怎样让所有小朋友都能听到“我”的精彩配音？（鼓励幼儿大胆说，引导幼儿注意倾听。）

（4）有的小朋友一个人为多个角色配音好辛苦，怎么办？（启发幼儿学习与同伴合作）

## 四、分角色配音

1、幼儿自由组合并协商分配角色。

2、按照故事情节进行同步配音。

3、教师以角色身份参与指导，鼓励幼儿在配音时融入感情，增强语言的生动性。

## 五、配音展示并表演

1、部分小组进行配音展示

2、欣赏教师配音。幼儿自由选择角色，简单装扮后模仿角色动作。

## 六、活动结束

1、在“影视角”自由选择动画，创编对白及配音练习

2、将幼儿的`配音录制成磁带，与光碟同步播出，供幼儿欣赏。

3、提供成人配音经典作品给幼儿欣赏。

### 1、选材新颖

动画《猫和老鼠》一直是孩子感兴趣的话题，而给无声的动画配音更是一种全新的尝试，所以在整个活动中孩子们的兴趣一定非常浓郁。

### 2、紧扣目标

教学形式多样即体现了集体活动，又关注了小组活动和个别活动。

### 3、充分利用电化教学资源

多媒体这种声形并茂的教育辅助手段，它形象生动的特点很容易引起孩子的兴趣。为了让孩子有个较好的配音环境，我将动画片段重新制作，输入电脑让孩子自己操作，为孩子创

设了一个想说、敢说、乐于说、干扰较少的环境，同时教师以角色的身份参与到孩子中，引导孩子们创编更丰富的语言，体现了师幼互动、生生互动。

#### 4、注重分层引领

作为语言活动，重点在解决“听”“说”的问题上，考虑到孩子语言发展的差异性，创编角色语言时，对能力强的孩子侧重评价其语言能力，让其他的孩子知道努力的方向，如当某小朋友配音很精彩时，我会说“他的配音不快也不慢，当画面结束他的配音也完成了！”“我能听出这是一只生气的猫。”对能力弱的孩子则侧重引导，通过这种引导，充分调动孩子的创编能力提高语言表达能力。

可能出现的问题：

- 1、在组织活动时，对孩子有可能出现的问题会有考虑不周的现象。
- 2、活动中，可能关注活动流程多，关注孩子需要少，在教育机智方面还需加强、提高。

## 幼儿园奥尔夫音乐课件篇二

- 1、通过律动游戏，感应听辨节奏快慢。
- 2、认识时钟，知道有长针和短针。

音乐cd□图片

### 一、故事引导

教师提问：你什么时候会不高兴呀？你不高兴是怎么样呢？

## 二、听辩快慢

教师敲小铃铛，让幼儿分辨第一次敲得快，还是第二次敲得快？

## 三、听辩节奏

老师引导幼儿运用身体各种动作表现(叮当、滴答滴答)

2、教师手臂模仿长针短针做时钟造型，幼儿一起模仿。

3、引导幼儿说说还可以用身体那些地方来表现？

集体学一学。提醒幼儿句尾拍手或跳三下。

## 4、配对游戏

老师介绍生活用品或图片，并说明两种物品的关联性。

## 5、游戏书

老师逐一出示图中的相关的物品的好伙伴

老师指定某一物品，幼儿找出好伙伴连一连。

## 幼儿园奥尔夫音乐课件篇三

1、在游戏情境中，初步认识五指，感知理解儿歌内容。

2、对手指游戏感兴趣，乐意与大家一起表演儿歌。

手指娃娃、音乐《摇篮曲》、《鸡鸣》。

1、师：（播放摇篮曲）听了这首音乐感觉怎么样啊？你想做什么呀？（幼儿自由回答）（播放鸡鸣）鸡叫啦，天亮啦，

小朋友要做什么了呢？哦，你也起床了，你也起床了，我也起床了，大家都起床了。

2、师：鸡叫声是让小朋友起床，那刚才的音乐是让小朋友做什么事情呢？想一想。（引导幼儿说出是睡觉，播放《摇篮曲》，师带幼儿做睡觉的样子，播放《鸡鸣》做起床的动作）

3、师：小朋友们都起床了，我的手指宝宝也起床了！你们看！我们和手指宝宝打个招呼吧“手指宝宝你们好”——“小朋友你们好！”

4、师：指宝宝想和你们做游戏，你们愿意吗？那你想玩什么游戏呢？（幼儿自由讲述）我们一起和手指宝宝玩捉迷藏的游戏吧！

### 1、认识小不点。

师：（师把手藏在身后）我的手指宝宝藏好了，你们准备好了吗？出来啦，出来啦，看，（出示小手指）是谁出来了呀？（幼儿自由说一说）哦，它的名字叫小不点，为什么叫小不点呢？我们来比一比它是不是最小的呀？哦，小不点，小不点（重复加深幼儿印象）你们的小不点呢？和我的小不点来拉拉勾吧。

### 2、认识大拇指。

师：这次谁会出来呢？瞧，（出示大拇指）嗯，这是大拇指，大拇指就是谁呀？（指着自已）就是——我，学一学老师的样子（师幼边说边做）。

### 3、认识大个子。

师：我的手指宝宝呀真调皮，又躲起来了。猜一猜接着谁会出来呢？（出示中指）哦，它的名字叫大个子，比一比是不

是长得最大最高的呀？大个子点点头，点点头。（师幼边说边做）

#### 4、认识二胖子。

师：又要出来啦，又要出来啦，（出示无名指）打招呼“小朋友，你们好，我的`名字叫二胖子，”是谁呀？那我们应该说什么呢？（师幼一起说一说）

#### 5、认识食指。

师：还有一个手指宝宝也要跑出来了，是谁呢？（出示食指）（教师与幼儿互动，指着小朋友）就是你，就是你，小朋友和我一起边说边做——就是你，就是你。

#### 6、复习巩固五指的名字。

“小不点，小不点，你在哪里？”——“我在这里”（一起拿出小手指，其余类似）

#### 1、教师示范儿歌（速度偏慢）。

师：小朋友真聪明，一下子就记住了手指宝宝的名字！可是手指宝宝玩游戏累了，它们都想睡觉了。

#### 2、你们的手指宝宝想不想玩这个游戏啊？（幼儿念儿歌2遍）

3、有的小朋友的小手真能干，我们请她来玩这个游戏，好吗？（个别幼儿尝试）

4、手指宝宝还想玩这个游戏呢，我们再来玩一玩吧。（集体朗诵）

5、我们小3班的小朋友真棒！拍拍手表扬一下自己。今天我们玩的游戏名字叫什么？

师：我们的手指宝宝真能干，它们还会玩什么游戏呢？会变成什么呀？（带幼儿学一学小动物）那我们跟着音乐一起来变一变吧！（律动离场）

## 幼儿园奥尔夫音乐课件篇四

大班孩子就要迈进小学的大门，小学对于他们来说是一个陌生而又富有诱惑力的地方。在“走近小学”这一主题活动中，教师要为孩子解除疑惑，从身心发展的许多方面为他们进入小学做好充分的思想准备，其中包括在生活中通过各种活动，让幼儿发现自己的不良习惯并即时纠正，培养幼儿的自我服务能力，养成良好的行为习惯。结合本班实际情况，通过平日里的观察，发现班级里总是有几个小朋友经常会来园比较晚，在日常的谈话过程中了解到他们很多都是因为晚上睡的太晚，早上起不来造成的。其他小朋友中也有晚上很晚也不肯睡的现象。针对上述情况，预设了本次活动。目的'在于通过多种形式的演唱歌曲，体验歌曲中所蕴涵的积极情绪，从而使小朋友养成早睡早起，不拖拉的好习惯。为上小学做好准备。

- 1、有兴趣地学唱歌曲，并尝试用二声部轮唱的形式来表现歌曲。
- 2、养成早睡早起的好习惯，为适应小学生活做好准备。

音乐及相关图片制成的ppt

### 一、情景创设、激发兴趣

- 1、上一次我们请小猫到我们班来做客，谁还记得它是一只怎样的小猫？

（回忆故事，引入话题）

师：就要上小学了，拖拖拉拉的习惯可不好，早睡早起才会身体好，才会更有精神学习

2、它今天上学又迟到了，是不是老毛病又犯了？（出示第1张幻灯）你们有什么好办法帮助他快快起床吗？——生活中很多人都喜欢用闹钟来叫自己起床。

## 二、欣赏歌曲、学唱歌曲

1、完整欣赏1遍录音。（初步感知歌词）

提问：你们听清楚小闹钟是怎样唱歌的？

2、再次倾听1遍录音。（熟悉歌词，解决第一遍中没听清楚的乐句）

3、老师学小闹钟唱歌（

教师

演唱，激发幼儿学唱兴趣）

4、集体学小闹钟唱歌（幼儿跟唱练习唱）

师：学会小闹钟的起床歌，我们就可以一起唱给小猫听，催它快点起床上学去了。

5、大闹钟唱歌（变换形式跟唱，为幼儿练习创设情景、提供机会，同时指导幼儿边随音乐节奏走边唱歌曲，为后面轮唱游戏做铺垫）

## 三、轮唱歌曲

1、大闹钟的歌声真好听，我们一起来看一看小猫现在起床了吗？（出示第3张幻灯）还是没起床，真是个磨磨蹭蹭，不知

道早睡早起的小猫，看来我们需要用两个闹钟来催催它了。

2、两个闹钟可以怎样唱歌呢？（让幼儿讨论，给幼儿探索的空间）

3、教师与个别幼儿示范。（通过示范，引导幼儿发现轮唱的真正含义）

师：就是一遍接着一遍的催它快一点是吗？这个办法好。谁先和我试试看？

提问：我们是怎样唱的？有什么秘密吗？

师：第一个闹钟先唱，第二个闹钟晚一点在唱。在第一个闹钟唱完一句“快快起床”的时候第二个闹钟再从开始唱。

4、幼儿尝试轮唱。重点指导：两个闹钟不要变成一个闹钟。

5、两个小闹钟一个接一个地响，就像是在一遍又一遍地催着小猫弟弟。它终于起床了，准备上学去了。

#### 四、游戏结束

1、我们小朋友也马上就要上小学了，可不能像小猫一样，养成拖拖拉拉、不早睡早起的坏习惯，不然上学可能就会迟到了。你们有这样的坏习惯吗？（没有）

2、起床游戏——尝试用轮唱的方法叫本班幼儿起床。

——很好，接下来我们就来玩个游戏，看看你们是不是一听见小闹钟唱完起床歌就起床了？谁来试试看？——我们应该怎样叫他起床？（替换歌词）——反复游戏结束。（本环节主要意在把音乐作品同生活联系起来，使小朋友经验迁移。从而养成早睡早起的习惯，为适应小学生活做准备。）

同一份教案，同一个老师，不同的孩子，实践出来的活动效果可能会截然不同。针对本次活动，和前一次相比，不同的孩子有着不同的经验，所以导致了该活动对于这一部分的孩子来说挑战点不够，幼儿比较轻松的完成了老师的预设。这是本次活动中最大的问题。分析问题出现的原因以及回顾整个活动过程，现做如下反思：

### 一、亮点：

- 1、环节紧凑，思路清晰，教师提问目的明确。
- 2、活动设计能够考虑情景性、趣味性。
- 3、结合主题背景及幼儿年龄特点，活动有价值、有挑战。

### 二、不足：

#### 1、师幼互动中教师的回应策略有待加强。

（1）教师对幼儿经验把握不足，随机指导能力不强，当幼儿轻松的完成预设后，没有当场做出有效的调整。

（2）教师语言引导未能多留一点空间给孩子探索。

（3）教师的回应语言需要进一步生动、亲切、精练、积极、规范。

2、活动中教师缺乏对音乐本身的处理及指导具体体现在教师考虑到以变换不同形式吸引幼儿学唱的兴趣，而没有考虑到对音乐本身快慢、强弱的处理同样也会引发幼儿学唱兴趣，同时也会提升幼儿对歌曲的表现能力。

### 三、调整：

1、若幼儿无二声部轮唱经验，本次活动环节设计不需调整。

若幼儿二声部轮唱经验丰富，需要提升活动挑战点，可以幼儿自主探索三声部或多声部轮唱。

2、在变换形式的练习学唱过程中，解决对音乐由弱渐强的处理及指导。

3、不断学习调整师幼互动中教师的回应策略，争取做到生动、亲切、精练、积极、规范。

## 幼儿园奥尔夫音乐课件篇五

1、通过律动游戏，感应听辩节奏快慢。

2、认识时钟，知道有长针和短针。

音乐cd□图片

### 一、故事引导

教师提问：你什么时候会不高兴呀？你不高兴是怎么样呢？

### 二、听辩快慢

教师敲小铃铛，让幼儿分辨第一次敲得快，还是第二次敲得快？

### 三、听辩节奏

老师引导幼儿运用身体各种动作表现(叮当、滴答滴答)

2、教师手臂模仿长针短针做时钟造型，幼儿一起模仿。

3、引导幼儿说说还可以用身体那些地方来表现？

集体学一学。提醒幼儿句尾拍手或跳三下。

#### 4、配对游戏

老师介绍生活用品或图片，并说明两种物品的关联性。

#### 5、游戏书

老师逐一出示图中的相关的物品的好伙伴

老师指定某一物品，幼儿找出好伙伴连一连。

.....

——《葡萄牙舞曲》活动目标：1、通过欣赏，体验乐曲《葡萄牙舞曲》欢快跳跃的情绪。2、通过节奏、故事和图形谱简单了解该曲子的音乐.....