

# 大班落下来活动反思评价 大班舞蹈教案 活动反思(通用8篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。大家想知道怎么样才能写一篇比较优质的范文吗？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

## 大班落下来活动反思评价篇一

《苹果丰收》是一个大班舞蹈活动，音乐的节奏鲜明，容易听辨，自始至终，教师都将情景贯穿其中，分为三大环节：去果园的路上、摘苹果、丰收后的喜悦；通过听一听、说一说、做一做、看一看、想一想等多方面的感官逐步引导幼儿倾听音乐并熟悉音乐旋律，并将故事穿插在一开始的倾听环节，帮助幼儿理解音乐，熟悉音乐节奏型，孩子们的兴致都非常高。

活动结束后，我的顾虑是多余的，孩子们对于这个舞蹈活动非常感兴趣，之前自己所设想的一些突发状况也没有发生，我活动的成功离不开下面几点：

### 1. 情景导入

在刚开始的导入中，教师以农民伯伯邀请我们去果园找果子导入，孩子们立刻都被吸引住了，在听辨音乐的时候，通过听听、说说的方式引导幼儿听辨音乐，在互相讨论的过程中，孩子们一下子便将音乐的不同乐段分辨出来了；最后教师将我们去果园、在果园等事情通过故事的形式逐一帮幼儿梳理了一下，再次巩固了幼儿对于音乐的理解。

### 2. 课件设计的独特性

孩子们是第一次接触到有舞蹈队形的活动，虽然能够听辨音乐，但是对于队形的变换却从没有过经验，但是课件的设计却将这一问题简单化了，课件简单明了，特别在第二课时中队形变换的部分，将原来的图谱变成了动态的队形变换，让人一目了然，给了幼儿一个直观的理解，在看看、说说的过程中很快了解了队形。

### 3. 场地设计的'合理性

考虑到一个班级中四十几个孩子，在舞蹈的过程中可能会互相碰撞，所以，第二课时我场地的设计是四十几个孩子在地上围坐成一个大半圆，在幼儿坐的同时，教师给幼儿一些关于舞蹈的基本知识，比如坐应该上身立起来，身体保持挺拔状态，这样才神奇；另外，在地上贴好基本的队形标签，就是一开始的雪花型，后面的没有贴。

### 4. 幼儿的自主性

活动的过程中，我始终处于一个引导着让幼儿能够主动大胆地做出舞蹈动作，对于她们的动作都表示鼓励，在一遍又一遍的鼓励下幼儿的积极性也随之增强；并且在每一个舞蹈队形完成之后，我和孩子们一起帮助这些队形想名称，因为只有孩子们自己想出来的名称才更能够记得住，整个活动中幼儿的兴致都非常高。

其实舞蹈教学的学问还有很多，以上是我自己分析出来的几点，目前我们的班级特色也是以舞蹈为主，所以一切还处于摸索期，还需要各位资深专家老师的多多指点。

## 大班落下来活动反思评价篇二

《鸟兽大战》这个活动主要是让幼儿了解鸟兽的基本特征，

积极调动已有经验大胆标书与分类。在这个活动中，我通过教学课件让幼儿更能够直观的感受鸟类与兽类之间的异同。在本次活动开展之前，我就让幼儿去了解了一些关于鸟类和兽类的有关知识，因此在活动开始的时候，幼儿的兴趣就非常的'高，每位幼儿都能根据自己的想法进行大胆的表达。但是在问道，蝙蝠到底是鸟类还是兽类的时候，班级中出现了较大的分歧，这让教师的活动开展有了一个很好的承前启后的效果。因为是多媒体直观感受，所以幼儿的关注度非常的强，都能感受并指出鸟类和兽类他们各自的特点。

在最后的自主填写的时候，我给他们了一些图片进行操作，分析、评论，让他们对整个故事和鸟兽的区别有一个整体性的巩固。在活动的尾声，有几个小朋友提出了几个问题，例如：鲸鱼是鸟类还是兽类啊？袋鼠是鸟类还是兽类啊？鸵鸟呢？针对这几个幼儿提出的问题，我和孩子们进行了一个整体学习，首先是找到图片，让他们观察这些动物的形貌特征，然后再根据他们的哺乳现象进行一个细致的观察，最后由孩子们自己得出结论。

孩子们对自己所得到的成果表示非常的开心，感觉自己突然间变得非常的出色，有非常自豪的成功感，所以我觉得这个活动是非常的成功的，让孩子们得到了经验的同时，也提升了他们良好的自我感觉。

## 大班落下来活动反思评价篇三

歌曲“卷炮仗”是一首节奏平稳、结构工整的游戏歌曲，歌词明确、易记，孩子动作参与性强，非常适合幼儿边唱边玩。因此，我们是把体育与音乐相结合来设计的这个活动。

首先，让孩子根据自己已有的生活经验先谈谈放鞭炮是怎样的，然后说说卷炮仗的方法。因为平时的体育活动中，孩子对螺旋队形并不是很熟悉，即使有这类似的队形但绝大多数

孩子是盲目跟从的，那第一个难题就是要通过探索先理解螺旋线的原理，在理解这一原理后再来学习用动作表现螺旋形队形，我觉得会起到事半功倍的效果。这一活动最终的目标是由体育活动变成音乐活动，那如何在理解音乐特点的前提下，用卷炮仗动作表现音乐，是孩子学习的第二个难点。如何解决这两个问题，是这个活动的关键。

用卷炮仗的动作和音乐来玩游戏，是孩子们很有兴趣的活动方式。在老师的带领下，孩子随着音乐，感受音乐的基本节奏，然后把歌词带入到节奏中来学唱，这种效果是很不错的。

《卷炮仗》的音乐旋律节奏平稳，行进感较强，他们很快就把握住了旋律的基本节奏。如何让孩子很直观的了解螺旋形，我选择把自己当成一块“毛巾”需要孩子来把我拧干，两手张开，一边一个孩子来“拧”，让他们看看我的侧面手臂和手掌是呈什么样的状态。接着，让每个孩子都试着帮旁边的好朋友“拧毛巾”。然后再向他们提出，现在我们站起来一起来玩卷炮仗的游戏。

为了让孩子有一个逐步熟悉音乐的过程，在开始的时候先一边唱歌一边和他们玩。再基本熟悉这个游戏后，随着钢琴伴奏我们一起唱起了歌，在歌声中一步一步地卷成了一个紧紧的大炮仗。最后，随着“嘭”的一声巨响，我们的“大炮仗”点燃了。

卷炮仗是孩子们很喜欢的音乐游戏，它采用了集体合作走螺旋队形的方式来表现炮仗的外形特点。其实在“卷”的过程中，老师会不停地提示他们：“手拉好，一个跟着一个，卷紧一点。”但随着炮仗越卷越大，他们的情绪也会越来越高涨，这时螺旋队形就容易出现拥挤、碰撞、队形散乱的现象。我认为主要是在游戏的过程中孩子还只是把自己作为一个独立的个体参与游戏，要想将炮仗“卷”成功只有真正理解这个游戏是靠大家的合作来进行的才行。

体育活动与音乐活动的结合，让孩子在娱乐的同时还能有一

定的科学知识进行指导，在娱乐中学习，才能使游戏玩得更加丰富精彩。

## 大班落下来活动反思评价篇四

分析：在第一位小朋友答非所问的情况下，老师判断幼儿没有听清楚老师提的问题而将问题再重复一遍，这样的处理应该说是合理而有必要的。而第二位幼儿的回答估计上受第一位幼儿回答思路的影响，犯上了第一位幼儿同样的错误——没有听清，可能严格说是没有听明白教师的问题。而在第三位幼儿答非所问的时候，教师的追问似乎有引起幼儿思考(幼儿开始自发议论开来)。至此教师赶快给幼儿必要的暗示，将问题替换成与幼儿生活经验密切相关的，幼儿则一下子便懂得了通知小动物的办法。事后了解才知道，原来该教师是借班上课，该班幼儿不懂得“通知”一词的含义而造成答非所问的这一现象。在此，我们想探讨的问题是：在幼儿听不懂教师的话语指令(通常是问题)，教师通常会对话语指令再作进一步的暗示。应该说懂得如何进行有效的暗示，也是教师在组织教育教学活动中与幼儿互动必备的基本技能。有效暗示，应该要善于根据不同的情况，采取不同的暗示方式，如语言暗示、表情暗示和动作暗示。如果是比较简单的，估计教师结合特定的情境，配合一定的表情、或动作暗示就可以达到目的。而对比较复杂的情况，更多的可能要借助于语言暗示。但像通过加重语气、语调对幼儿进行是否式答案的暗示是不可取的。比如，我们经常遇到的这种情况：“好不好哩？”，如果幼儿原先回答的是“好”，那么教师再这样重复一遍，幼儿受暗示后就会马上改口回答“不好”。我们认为，这一语言暗示，进可能要与幼儿已有的经验想联系起来，与幼儿智力发展水平是相适宜的。比如，案例中的处理就是将问题转化为与幼儿的经验挂钩起来。同样的，有时也可以通过降低问题的难度，或将问题作进一步具体化等方式来进行有效的语言暗示。

# 大班落下来活动反思评价篇五

一、出示蝌蚪，引导幼儿观察，发现蝌蚪的各种动态。

(1) 今天我们班里来了一群小客人，你们想知道它们是谁吗？

(2) 看看，这群小蝌蚪长的什么样子？（圆圆的黑脑袋，细细的长尾巴）

(3) 它们在水里干什么呢？（游来游去找妈妈）它们的妈妈是谁呀？那它们是怎么游得呢？请幼儿学小蝌蚪游得动作，师从旁讲述蝌蚪游得各种动态。

(4) 带孩子一起边念儿歌边在教室四周游动“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

二、师示范并讲解手指画及各动态的“小蝌蚪”。

师：小蝌蚪长的那么可爱，你们喜欢它吗？那我们把它画下来吧！

(1) 示范讲解手指画“小蝌蚪”

师：伸出右手的食指，其余手指抓紧，用食指去蘸上黑颜料，在纸上轻轻按下后提起再慢慢往后拖，看，小蝌蚪圆圆的脑袋和细细的长尾巴就出来了，像这样的画法就叫“手指点画”。

(2) 示范画各动态的蝌蚪。师：一只小蝌蚪去找妈妈太孤单了，我们可以画许多从不同方向游来的蝌蚪，那它小尾巴的方向该怎么画呢？师示范画不同方向尾巴的小蝌蚪，并配上儿歌“小蝌蚪黑黝黝，圆圆脑袋，细尾巴，上游游，下游游，游来游去找妈妈。”

### 三、幼儿动手作画，教师巡回指导

师：那现在就请小朋友用手指点画来画出小蝌蚪，帮它们找到妈妈吧！

（1）注意点画方法，要求幼儿画出不同方向游的蝌蚪。

（2）蘸颜料点画后，需在抹布上擦干净手指，注意卫生和画面整洁。

（3）提醒幼儿蝌蚪不要画的太挤，要分散一点。

（4）鼓励幼儿大胆作画，仔细操作。

### 四、欣赏并讲评幼儿作品

师：请画好的小朋友把蝌蚪送到青蛙妈妈身边来。和小朋友一起欣赏幼儿的作品。

### 五、结束：玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏

师：（师戴上青蛙妈妈的胸饰）那现在我来做青蛙妈妈，你们做小蝌蚪，我们一起到外面去玩“小蝌蚪找妈妈”的游戏吧！

教学反思：

本节美工课，活动效果良好，目的明确，重点突出。今后自己不断充电，不断更新知识。当节听课的老师对这节课评价很好，但自己深深地感觉到学无止境，今后一定要进一步努力。

## 大班落下来活动反思评价篇六

动物是孩子们的朋友。在孩子们的心目中，动物世界有趣又神秘。孩子们会为了观察蚂蚁搬家而看得入神，会在动物园里流连忘返，这是因为在孩子们小小的内心里，始终有一种对动物的亲密。为此，我们选用了《动物王国》这个主题，希望通过创设环境，引发孩子的自主学习和探索，使他们了解更多动物奇闻、趣闻，知道动物的一些特殊本领。那么如何将这个主题与创意美术相结合呢？创意美术又如何在这个主题背景中发挥它的积极作用呢？在这个主题开展之前，我就和配班老师一起把整个主题的教案进行了一下梳理，并且做了一个大概的计划。

## 一、创设环境，激发幼儿探索

### 1、家园配合，共创动物乐园

为了给孩子们创设一种可以自主探索、研究学习的环境，我们需要大量的动物图片。于是我们发动家长，收集各种动物的图片、资料、书籍以及玩具等。因为动物比较生活化，所以基本上每个幼儿都来了许多有关动物的图片、图书，我们把图片布置在了主题墙上，供孩子们观察。把图书投放到了图书角，每天早晨孩子们总喜欢一大早就三五成群的聚集在那一起探讨，发现自己从没看到的动物，然后兴致勃勃的说个不停。最吸引孩子的就是居锦懿带来的动物世界的vcd□课余时间，我们会让幼儿欣赏。一个个活生生的动物突然出现在了孩子眼前，教室仿佛成了一个动物园，孩子们惊奇的发现着动物的秘密。正因为有了这样一个环境，孩子们在整个主题的开展中，特别是语言、科学活动中，有话可说，能积极的发表自己的见解。

### 2、区域互动，做中学

在布置主题墙的同时，我们老师还十分注重区域角的设置，让幼儿在轻松，自由的状态中学习知识。如在益智角中，我们设计了动物棋、动物拼图、动物迷宫、毛毛虫等游戏。通



过这些游戏，幼儿可以了解数字的排序，加减，动物的基本知识。在美术角中，我们老师给幼儿准备了多种废旧材料及美工材料。幼儿不仅可以选择绘画自己喜欢的动物，用橡皮泥捏动物，还可以用废旧物品制作各种动物。多种美术表现手法可以满足幼儿的多种需求，也大大激发了幼儿创作的欲望。在表演角中，我们还让幼儿自己制作了许多动物头饰用来进行角色表演，并且配合狮王进行曲，更利于发展幼儿对音乐的理解能力。而在图书角中，我们不光投放了幼儿带来的各种有关动物的图书，我们还把幼儿在课堂中根据故事续编和创编的小书《小猴出租车》《会想办法的乌龟》《小猫的故事》也放入了进来。一方面幼儿可以根据自己的图书编讲故事，另一方面幼儿还可以根据他人的图书编讲故事。

## 二、将创意美术融入其他领域，为主题教学服务

如何体现主题背景下的创意美术呢？我觉得单单靠美术课这是远远不够的。它需要体现在各个环节领域中去。为此，在实施这个主题时，我们把整个主题的课进行了一下梳理，做了一些预设。同时，在老师教学活动中，又根据幼儿的兴趣生成了一些活动。整个主题下来，我发现孩子们收获了，我也收获了。孩子们在活动中不再像以往那样只能用语言，老师要求的形式来表达自己的想法，现在，他们可以用他们最喜欢的方式——绘画进行另一种语言的表述，这种特殊的文字符号让孩子们学的更加快乐，同时他们在创作绘画时，学会了交流，学会了欣赏，也学会了将绘画注入新的生命，那就是自己的愿望和想法，不再是老师强调的技能和模仿。而老师在此中也发现原来无聊，枯燥的活动，利用了绘画的方式后，这种动静交替的效果大大提高了教学质量。其次，因为我们老师还需要及时根据幼儿的需求生成一些活动，这也要求我们老师平时需要多关注幼儿，多善于发现，因此对我们老师来说是一种挑战也是一种自我学习的最佳方式。

# 大班落下来活动反思评价篇七

## 活动目标

- 1、初步理解故事内容，体会现代城市建设带来的变化，产生爱家乡的美好情感。
- 2、感受生活中一些老建筑的独特风貌，大胆表达自己的看法。
- 3、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 4、能仔细倾听故事，理解主要的故事情节。
- 5、引导幼儿在故事和游戏中学习，感悟生活。

## 活动过程

### 环节一：讲述故事

1师、今天老师给你们带来了一本很好看的书——《小房子》，你们看这是一幢什么样的小房子？（引导幼儿仔细观察小房子，发现小房子的特别之处以及微笑的'表情，与故事后面小房子的表情变化形成鲜明对比：）

2师小房子身边的朋友越来越多，小房子很好奇，它不知道城市是什么样的，我们来告诉小房子，城市是什么样的。

3小结：城市有高楼、街心花园、霓虹灯……城市这么繁华，难怪小房子要对城市感到好奇了。

（此环节通过讲述故事，让幼儿自由表达，感受城市生活的一些特征，引导幼儿充分感受城市化进程带来的便捷，教师及时进行归纳小结，以帮助幼儿提升语言表达能力，）

## 环节二：引出问题

1、师：现在这里有了漂亮的霓虹灯、宽阔的马路、恬静的街心花园、摩登的高楼大厦，出门就能坐公交、乘地铁，非常方便。可是，小房子不开心，为什么？(引导幼儿观察画面中小房子的表情，关注城市中的噪音、空气污染等问题：)

(此环节旨在引出问题——到底拆还是不拆小房子，幼儿以小组辩论的形式展开讨论，各自阐述自己的理由。)

## 环节三：迁移经验

### 1、观看ppt

师：你们说的都很有道理，到底拆不拆小房子，你们先别着急下结论，让我们来看一看身边的那些小房子或者老房子□(ppt中呈现的老建筑分别为：外滩的海关大钟、七宝老街、城隍庙和石库门。)

### 2、重点观察交流

师：这些老房子你们见过吗？我们再来仔细地看看它们，上海的这些老房子和故事里的小房子一样已经很老了，但它们都没有被拆掉，经过重新修建后成为上海一道独特的风景线，让我们的城市变得更加美好。

### 3、联系生活，迁移经验

师：故事中的小房子最后没有被拆掉，小房子的周围重新开辟了一块花园，它成为了城市的一道风景。那些让城市变得更美丽的老房子需要我们大家的爱护，除了我们之前看到的那些老房子，你们身边还有没有这样的老房子，以后我们一起去找找看吧。

(教师将故事的结尾进行了修改，将小房子安置在城市的绿地中，从而引发幼儿关注他们身边的老房子，让幼儿体会到老房子与现代建筑可以“和谐共处”，让城市变得更美。)

## 大班落下来活动反思评价篇八

《王子的生日派对》是大班的数学活动。重点是能正确找出礼物的位置。突破重点的方法是通过白板互动课件创设城堡里过生日的游戏情境，继而引导幼儿观察、寻找礼物的位置，掌握并理解方位，从而解决重点。活动的难点在于幼儿能够准确理解横排、竖行的二维空间。突破难点的方法是通过白板操作活动引导幼儿感知空间关系，利用白板的淡出、拖动等功能，让幼儿自主操作，巩固认识。

数学是抽象性、逻辑性很强的一门学科，往往在组织教学时，会感到孩子们的兴趣不高，主动学习的欲望不强。《纲要》中明确指出：游戏是幼儿的基本活动。为了创设一个让幼儿的主动探究学习的空间，我们为幼儿营造了一个游戏的情境，将教育目的融于游戏活动中，使数学活动游戏化，激发幼儿参与的兴趣，让幼儿在问题情境中，产生运用数学解决问题的需要，获得相应的数知识和数经验。

活动中幼儿对生日派对整个情景非常地感兴趣，积极性较高，本次活动除了在引导幼儿寻找礼物的过程中观察、理解事物的二维空间外，还有意识地利用白板课件教学引导幼儿主动参与，在玩中学，学中乐，在互动中获得发展，使幼儿在已有知识经验基础上得到提升，提高了解决问题的能力。从形式来看，它以“过生日”游戏为基础，把教学目标寓于游戏之中。游戏中，老师的要求由低到高，由简到繁，由浅入深，整个活动过程较理想地实现了教学游戏化。