

最新粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思(优质8篇)

在准备教学过程中，教案模板可以帮助老师有条不紊地组织教学内容和活动。这是一份初一教案的范文，内容详细，语言通俗易懂，可以作为备课的参考材料。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇一

- 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、听辨快慢

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、听辨节奏

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。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇二

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）

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇三

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。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇四

1. 学习英文单词[snail][tree]学习童谣。

2. 欣赏音乐《小星星》，感知音乐的'节奏。

3. 学习辨别音的高低。

图谱

一、出示蜗牛、学习单词

1. 这是谁？蜗牛在干什么？
2. 学习单词□snail□tree

二、出示图谱、学习童谣

1. 出示图谱，教师示范朗诵。
2. 学习朗诵童谣。
3. 边拍节奏边朗诵。

三、音乐欣赏、感知节奏

1. 倾听音音乐。
2. 跟随音乐，幼儿自由玩泡泡，可以拍可以吹。
3. 引导幼儿在每一乐句结束处拍手。
4. 请幼儿将拍手处换成乐器进行演奏。

四、听辨声音、辨别音高低

1. 老师在钢琴上弹高音、低音，幼儿倾听辨别。
2. 老师弹琴幼儿自由动作，当音乐停止，老师弹高音时就做高人走，弹低音时幼儿做矮人蹲下的动作。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇五

- 1、通过语词律动及乐器演奏，感应歌曲的问答句。
- 2、鼓励幼儿通过寻找不同颜色太阳，认知不同颜色。

挂图、各式物品卡、各色太阳卡、圆舞板、铃鼓

1、播放音乐，教师做语词律动。

问句一拍腿唱，答句一拍手摇头唱。

问句二拍腿唱，答句二拍手点头唱。

2、教师带领幼儿清唱，并做语词律动。

3、播放音乐，幼儿随音乐做语词律动。

4、教师以教室里的物品与幼儿做问答唱。

5、幼儿与同伴之间相互问答。

1、教师出示各种颜色的太阳图卡，让幼儿认知后，把图卡放在教室的四处。

师：我们要开始找太阳咯！找什么颜色的呢？

2、教师出示任意太阳图卡，幼儿替换颜色语词歌唱。

问句一替换颜色唱，答句一将图卡藏于身后，问句二再出示刚才的图卡，答句二手指太阳唱。

3、播放音乐，教师带领幼儿一起寻找教室各个地方的太阳。

问句一遥望散步唱，答句一摊开双手摇头唱，问句二遥望散步唱，答句二拍手走到指定的太阳位置。

让幼儿尝试在问句时用圆舞板敲奏拍子，答句时用铃鼓敲奏节奏。

播放cd进行乐器演奏。

师：乐器宝宝们真能干，小朋友们也很棒，小朋友们和乐器宝宝们辛苦啦！快把乐器宝宝送回来休息吧！

收乐器。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇六

- 1、幼儿初步学习数数目，用肢体动作表示各种树的造型。
- 2、幼儿能认识落叶，并会用乐器敲出落叶数，并对唱名旋律进行练习。

落叶若干cd录音机、乐器(小铃)

(一)认识树、落叶

- 1、教师故事引导：秋天到了，有好多好多的树，树上的树叶慢慢变黄了。树叶随着风儿一片一片落下来。瞧！
- 2、树的造型：小树、大树、老树、爱随风摇摆的树。让幼儿用肢体动作表示各种树的造型。
- 3、认识树叶：教师撒落叶，幼儿用手接，让幼儿观察落叶，并说出其形状、触感、质感。

(二)次数

- 1、变大树，变小树、双手变树叶。
- 2、配合音乐、风儿你带什么来(侧耳倾听状)，问：几声?就用几片树叶表示?
- 3、教师示范丢捡叶子，直到四片落叶都以此方式丢捡。
- 4、幼儿练习丢捡叶子(配合音乐)，直到四片落叶都以此方式丢捡。

(三) 乐器

1、教师出示乐器(小铃)，示范敲出落叶的'数目。

2、配合音乐

(1)歌曲：幼儿拿小铃敲出落叶数目。

(2)间奏：放下小铃做大树、小树随风飘动的造型。

(四) 游戏书

1、配合音乐唱次曲，请幼儿圈选正确数量的树叶。

2、配合间奏的第二声部，指出树叶唱名，模仿老师以慢速指树干上的唱名唱旋律。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇七

1、学习听辨音源方向，提高听音能力。

2、感受不同的音乐类型。

使幼儿在游戏中提高听辨音乐方向的能力。

按照游戏情结和音乐变化，调整音乐行为。

1、音乐盒两个、磁带

2、花仙子头饰两个（请大班幼儿班演化仙子），各种小动物头饰每人一个

3、布置森林和家的环境

1、情景导入

“今天老师要带你们去进行一次特别的春游，我们要去的地方叫神秘森林，里面有很多好玩的地方。这些地方要闭着眼睛才能找到。所以呀，我们请了花仙子来帮我们带路，只要跟着她们的音乐就能去神秘森林玩了。”

2、认识花仙子

出现两位花仙子，现在我们闭上眼睛来听一听她们神奇的音乐吧。花仙子和小朋友们一起跳舞。

3、游戏

（1）现在请小朋友们闭上眼睛，跟着花仙子的音乐去第一个目的地——快乐谷吧。幼儿们跟着花仙子到达快乐谷，“小朋友们快乐谷到了，大家睁开眼睛吧。”再一起跳舞。

（2）休息一下后，请第二个花仙子带我们去下一个目的地——蝴蝶谷“小朋友们，快把眼睛睁开吧，蝴蝶谷到了，多漂亮呀。”，“小心不要吓跑了小蝴蝶哦。”

（3）“现在我们要分成两队了，想去小鸟家的请跟着第一个花仙子，想去小兔家的请跟着第二个花仙子。

（4）“时间过得真快呀，我们今天去了这么多地方，现在天

快黑了，我们该回家了，请跟着自己的花仙子回家吧。”

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。

粉刷匠中班奥尔夫音乐教案与反思篇八

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。