

三年级音乐打字机教学反思(模板5篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。既然教案这么重要,那到底该怎么写一篇优质的教案呢?下面是小编为大家带来的优秀教案范文,希望大家可以喜欢。

小班糖果屋教案反思篇一

《纲要》指出:要让幼儿接触优秀的文学作品,感受语言的丰富和意境美,并用多种方式让幼儿对文学作品的理解。儿歌《敲门》是一首非常简短而又充满浓浓亲情的作品,它来源与幼儿的生活,是幼儿经常经历并感受的一个场景,儿歌借助敲门这一生活中的细节,让幼儿感受家人之间互相惦念的浓浓亲情。活动中我通过创设情境,让幼儿在听听、看看、说说中,进一步理解儿歌,感受儿歌的美好意境,从而学习有感情地朗诵儿歌,培养幼儿爱家人的情感。但整个活动执教下来总感觉孩子们学的不是很投入,心始终没有静下来,导致整个活动下来孩子们有点做不住的现象。

开头环节我只是简单地出示纸偶,我和妈妈在家里总想谁来敲门?这样的一个问题似乎还不能把沉浸在刚才游戏中的孩子吸引过来,如果以讲故事的形式把幼儿引入一个情境让幼儿进入学习儿歌的状态这样可能会使整个更有效些。

本活动我一共设置了五个环节:即妈妈来敲门—爸爸来敲门—还会有谁来敲门—我们全家来敲门—游戏《敲门》,在每一个环节我都设置了一个情境表演,孩子们非常热衷于表演,但是孩子们只是为表演而表演,没有把儿歌中要求的动作、表情融入其中,且对于观看的孩子虽也提出了要求,但是由于表演不给力,孩子们都没有动口朗诵儿歌,一方面可能是孩子们的表演能力孩子不是很强,另一方面教师在表演前对于其中人物的对话、动作、表情等分析的不是很透彻,

如让孩子们讨论在爸爸回来了，小宝宝会怎么说?怎么做?的基础上，让孩子们集体说说、做做，接着再表演，这样孩子们就会有一定的表演经验，最后以表演带动孩子朗读的激情，使表演真正为朗诵服务。

为了促进活动的顺利展开我也准备了一定的教具(做了一家人的纸偶)但是由于人物比较多，操作时显的有点乱，且一遍一遍地演示同样的教具对孩子来说缺乏新鲜感，特别在表演环节，小班孩子的角色意识不强，没有头饰只是教师口头简单地分配角色，等到表演时孩子自己是什么角色就忘了，给表演带来了难度，同时观看的孩子也不明白他们在表演什么，所以基于小班孩子的年龄特点，在演示时采用有一定背景的活动图片比较合适，同时表演时使用头饰也是必不可少的。

小班糖果屋教案反思篇二

xx年6月9日在平湖市行知幼儿园展开了一场以“聚焦课堂·有效教学”为主题的幼儿园音乐教学培训活动。在活动中聆听了2个同课异构的音乐活动，相同的内容在不同理念下的活动设计引发了我对小班音乐教学活动组织的更多思考。

本次2个音乐活动都选取了奥尔夫音乐中的《七式音阶》。该乐曲的旋律轻快活泼，具有一定的重复性，是典型的abab循环的乐曲。活动的题材适合小班幼儿的年龄特点，能够激发孩子们对音乐活动的参与性。在2个活动中2位教师分别以两种不同的教学形式呈现了2堂音乐活动。

《3—6岁儿童发展指南》解读中指出：艺术教育就应该从“感受和欣赏”入手，在此基础上进行“表现和创造”。在小班音乐游戏《生日蜡烛》活动中，教师将音乐的变化部分赋予“吹生日蜡烛”的有趣情境，引导幼儿欣赏、理解音乐，想象并用身体动作表达自己的感受。通过游戏化的教学活动，支持孩子们的自发表现，给予孩子充分想象与表现的机会。

教师从活动的一开始就创设了一个孩子们喜欢的“帮小熊庆祝生日”的有趣情境，并让孩子们通过对事物蜡烛的观察，引导幼儿自然地去模仿蜡烛的摆动。但在这个引导过程中教师可以更加针对性地进行提问，为接下去的律动做好铺垫。比如：“孩子们，当我轻轻地吹一下，蜡烛有什么变化？当我用力地吹一下，蜡烛又有了什么变化？”这样有效的提问可以帮助幼儿在之后的活动中更加大胆地进行表现。在活动中，教师始终将幼儿作为活动的主体，在孩子们喜欢的音乐游戏过程中，支持他们自发地表现。

同样是该音乐，教师借助音乐的特性并结合幼儿的生活经验，设计了一连串早上起床要做的事情。活动中通过刷牙、洗脸和吃早餐一系列的律动激发幼儿的积极表现，在这个过程中幼儿通过反复体验乐曲的变化，感受音乐的节奏，使他们体验到了音乐活动带来的快乐。同样是年轻教师，有时候仍然是避免不了相对高控制的教学课堂，但是在这样的音乐课堂中孩子们也能从中获得游戏的快乐和体验。

在本次音乐活动的观摩活动中，，让我对音乐活动的教学和组织有了更多的思考，学到了很多，意识到了自己的不足，对自己是一个很大的提升，更坚定了自己要不断学习，虚心学习的决心，正如许卓娅老师所说过的一句话，站在巨人的肩膀上可以看得更远，但是如果我们自己都是矮子，又怎样给孩子搭建成长的平台呢？所以我还要努力完善自己，让自己变优秀，只有这样才能做一名合格的幼儿教师。

小班糖果屋教案反思篇三

听说游戏作为一种特殊形式的语言教育活动，为幼儿的语言发展提供了某些特别的机会。利用听说游戏活动的开展，发展幼儿的语言学习，为他们语言能力的整体提高、为良好习惯的培养创造良好的教育环境。

在《送南瓜》这个游戏中，目标是着重让幼儿练习发出带有n□

l两个音的“奶奶、南瓜和篮子”等字音;初步学会用礼貌用语称呼“您”与“您好”，并把这些学习任务变成了游戏规则：游戏时每位幼儿手拿篮子，边念儿歌边走到南瓜地里摘一个南瓜，每次只能摘一个南瓜，摘完南瓜往回走到老奶奶那里，将篮子里的南瓜送给老奶奶，并大声地说：“老奶奶您好!这是您的南瓜。”

活动的开展是采用情境法，创设了一个游戏情境，用生动感人的老奶奶角色扮演吸引幼儿，激发了幼儿的兴趣，再从打招呼中幼儿练习了“奶奶”和“您好!”;从打招呼——给奶奶送南瓜，送南瓜时要说“奶奶您好!这是您的南瓜。”——利用儿歌替换送给奶奶不同的物品。一环扣一环，过渡自然，每个环节都围绕活动目标展开。

本次听说游戏《送南瓜》中的巧妙的设计激发了幼儿参与的积极性，幼儿与环境、幼儿于幼儿、幼儿与教师之间都产生了积极有效的互动，使他们的“听”和“说”都能处于积极状态，用吸引人的玩教具，活动的变化，提问的技巧等，提高了幼儿语言活动的积极性。

1、帮助幼儿区别并练习发出n.l两个音。

2、要求幼儿听懂并理解简单的游戏规则，初步学会用礼貌用语称呼“您”与“您好”。

3、鼓励幼儿大胆参与游戏活动，感受游戏中的乐趣。

1、老奶奶头饰

2、南瓜教具若干，篮子3—5个

1、设置游戏情境

(教师带老奶奶头饰像幼儿问好，请幼儿发准“奶奶”的音)

老奶奶年纪大了做事不灵活了，我想请小朋友们帮助老奶奶把种在地里的南瓜运回家。

2、交代游戏的玩法及简单的规则

要求幼儿手拿篮子，边念儿歌边走。儿歌念完后必须站在某一幼儿面前，然后将篮子交给她。交换位置后游戏继续进行。听到“老奶奶来了”的声音后，幼儿应将篮子里的南瓜送给老奶奶，并大声地说：“老奶奶您好！这是您的南瓜”

3、教师参与并引导幼儿游戏

(1)教师带领幼儿学习游戏儿歌，重点帮助幼儿发准“奶奶、南瓜和篮子”等字音。

(2)教师装扮小朋友，边念儿歌边送南瓜，将篮子送给一位能力较强的幼儿。游戏开展2—3轮后，教师发出指令，幼儿听到指令后将南瓜送给老师。

4、幼儿自主游戏

教师请3—5位幼儿给奶奶送南瓜，请一位幼儿扮作老奶奶。开始玩，其他幼儿念儿歌。

小班糖果屋教案反思篇四

我执教这一堂课是《二项式定理》，下面我仅对我对本节认识及上课情况，谈谈对本节课的想法。不当之处，敬请各位老师批评指正。

首先本节课是在学生学习了计数原理和排列组合的基础上进行的，可以说是对以前所学知识的一个应用。在高考中二项式定理这部分内容也经常会出现一个填空或选择题。

结合本节课的教材内容和教学要求，我确定了本节课的教学目标。

1. 能从特殊到一般理解二项式定理。
2. 熟练应用通项公式，求二项展开式中指定的项。
3. 能正确区分“项”、“项的系数”、“二项式系数”等概念。

根据本节教学目标，我制定了本节课的教学重点和难点。

本节教学重点是二项式定理及其应用，难点为二项式定理的发现和证明。

针对教学难点，我设计了几个探究过程，让学生同桌以及小组合作共同探究，揭示规律，从而突破分解教学难点。

针对本节教学重点，我设计两个例题及一个变式，通过学生的自主训练。让学生巩固所学知识，从而突出重点，达到学以致用目的。

在整堂课中，我让学生利用小组合作，同桌探究等方式共同探究学习，启发学生思维，引导学生自己推导公式，提升学生思维力。

对于教学过程，我首先利用一个问题引入，让学生们思考的展开式是多少？为了解决这个问题，我设计了几个探究活动。

让学生观察的展开式。分别从项的形式及项的系数两个角度和学生一起分析，展开。通过对的展开式的探究，让学生自主讨论写出，并猜想的展开式是什么？随后我针对展开式的正确性给予简单的证明，随之揭示概念。

在学生认识了二项式定理概念之后，再引导学生回顾课前问

题，让学生自主解决问题，得到答案。接着通过两个例题及一个变式，让学生巩固所学的知识。从而更好地完成教学目标。最后我为学生留下几个思考题。让学生学有提升。

以上就是我总的教学过程。下面我针对本节课出现的一些状况进行说明。

首先是我认为比较成功的部分：在整个设计过程中，先和学生一起分析展开式，通过对的展开式的探究，让学生自主讨论写出，并猜想的展开式是什么。从特殊到一般，知识是层层递进的，有利于学生理解。

再一个是学生带给我的惊喜，其一，在解决例1的时候，学生说出了很多种不同的做法，他们的思维十分活跃。其二，在例2的解答中，学生注意区分项的系数和二项式系数，不仅解决了例2，而且提前完成了变式的题目。带给课堂更多灵活性，使课堂更加灵动。

最后说说不足之处，整体课堂气氛不够活跃，没能很好调动学生的积极性。在ppt中有一处错误没有及时改正。

小班糖果屋教案反思篇五

“下雨喽！”孩子们开始扭动自己的身体，手指儿做着雨点状。“太阳出来了！”瞬间雨点儿停止一个个可爱太阳娃娃出现在面前。看似简单不断反复着的游戏却让大家玩得乐此不疲。

小班的孩子易掌握单一的动作，而技巧性动作难以接受；他们喜欢玩同一类游戏尤其喜欢角色化的游戏内容，不喜欢玩角逐、竞赛、运动量大的活动，以独立运动为主。结合实际确有如此感受。《太阳和和滴》就是一则角色化的体育游戏，成人看似简单却深受孩子们的喜欢，他们把自己融入到了雨滴和太阳的角色中，感受着不同角色的不同动作。

情景性体育游戏是指幼儿在有情景的环境创设下开展的运动性游戏。布鲁纳曾经说过：“任何教学形式都没有情景教学来得直观、深刻。”的确，情景化的教学方式对低龄幼儿尤为重要。因为具有一定情景的游戏，不但趣味性强，而且能让孩子迅速进入境界，进入角色，既给他们以可感性，加深记忆，同时又可提升运动兴趣。因此，以情景式的体育游戏来吸引低龄幼儿积极主动地参与体育游戏，努力做到以情景游戏为基本活动。使幼儿在情景游戏中获得良好的情绪体验，从而激发幼儿对体育的兴趣。这是幼儿养成良好运动习惯的基础，也是幼儿在游戏中获得运动兴趣的先决条件。

体育游戏采用幼儿感兴趣的方式，不仅发展幼儿动作的协调性、灵活性，还培养幼儿坚强、勇敢、不怕困难的意志品质和主动、乐观、合作的态度。我们要从幼儿发展的角度出发，积极为孩子们创设宽松、愉快地游戏氛围。