大班音乐活动云教学反思 大班美术教案 及教学反思(优秀5篇)

范文为教学中作为模范的文章,也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考,也可以作为演讲材料编写前的参考。那么我们该如何写一篇较为完美的范文呢?以下是小编为大家收集的优秀范文,欢迎大家分享阅读。

大班音乐活动云教学反思篇一

- 1、锻炼钻、爬、跑的动作,发展动作的协调性和灵敏性。
- 2、感受参与大型亲子体育游戏活动的乐趣。

拱门3个、淘米竹筐15个、瓢虫头饰15个、毛毛虫30条、大白菜一棵、滑滑梯3组垫子3组。

- 1、幼儿扮演瓢虫从起点趴下,沿垫子爬过,然后钻过拱门,站起跑向大白菜,捉一条毛毛虫回起点。
- 2、每组10人,分三组进行。

家长不能在幼儿的活动场地走跑,幼儿独立完成。

大班音乐活动云教学反思篇二

活动目标:

- 1、感受故事清洁的新奇有趣,体验仿编故事的乐趣。
- 2、能根据故事清洁大胆想象进行仿编,尝试与别人想得不同, 编得不同。

- 3、能安静倾听别人讲述,并能大胆与人交流。
- 4、通过语言表达和动作相结合的形式充分感受故事的童趣。
- 5、领会故事蕴含的寓意和哲理。

活动准备:

- 1、故事图片一套,范例图示图一张。
- 2、幼儿每人一张画有图示的纸。笔若干。

活动过程:

1、老师讲述故事开始和中间部分

提问:

- (1) 故事叫什么名字?
- (2) 小松鼠找到了一个什么样的地方建造新房子?
- (3) 小松鼠的房子带它到了哪些地方?
- 2、猜想:小松鼠的房子为什么会动呢?
- 3、听故事结尾部分

提问: 故事里说小松鼠的房子为什么会动?

- 2、教师边出示图片边完整讲述故事。
- 3、提问:
 - (1) 第二天,小松鼠发现自己到了什么地方?它看见了什么?

说了什么?老师将小朋友回答的内容用图示表示出来,并引导幼儿连起来讲一次。

(2) 第三天,小松鼠发现自己到了什么地方?它看见了什么?说了些什么?同样用图示表示,并要求幼儿连起来讲。

(如果小朋友听得不清楚,教师可把第二、三段分别再讲一 遍)

- 2、请个别幼儿尝试仿编,并引导幼儿用符号,图案表示出来,完整讲述。
- 3、每人一份图示,幼儿自由仿编,记录,并完整讲给同伴或老师听。

指示语:下面我就给没个小朋友发一张图,你们就把自己编的乌龟爷爷带小松鼠到了什么地方,看见了什么,说了什么,用图示表示出来。如果遇到不会画的东西,你可以用一个符号来表示,只要你自己看得懂就行了。编完后,还可以把你仿编的内容讲给小朋友或老师听。

活动反思:

《会动的房子》是一个十分有趣的故事,房子怎么会动?怎会到山脚、到大海、到草原?这到底是怎么回事,这些带给孩子许多悬念的情节线索能有效引发孩子们大胆联想,能使孩子在看看、想想、说说中发展思维能力和语言的表达能力。在经过一番的讨论商量后,今天我为大家展示了此活动,在执教中由于多种因素,有得有失,下面就本次活动谈谈我自己的看法。

整个活动孩子们始终能保持情绪愉快、情感投入、思维活跃。 这大大为整个活动带来了一个亮点。分析原因,我想可能有以下两方面:

一、从图书本身来看,《会动的房子》在幼儿的经验中,房子本身不会动,但是小松鼠盖的房子却可以从大树下跑到山脚下,从山脚下跑到大海边,又从大海边跑到草原上。!.屈老师.教案网!小松鼠的房子为什么会动呢?这个疑团一直吸引着孩子们的注意,激发着他们的好奇心,使幼儿始终保持着对图书的阅读兴趣。

二、抓住重点,帮助孩子更好理解故事。本故事共有7张图片,利用课件形式展开引导孩子想象、猜测新房子为什么会动? 并学说小松鼠来到每一个不同地方的话: "咦,新房子跑到山脚下了!呀,新房子跑到大海里来了!哇,新房子跑到草原上来了!"活动下来,孩子们对故事的理解较好,了解了房子会动的原因,感受到了故事有趣,体验到阅读的快乐。目标基本达成,重点突出,效果好。

但在执教中,也存在很多的不足,绘本教学应让孩子充分观察、表达,但在执教中,自己对于课件的处理还不够完善,可以以更好的方式呈现。那样的话孩子想象、表达的空间一定会更大。对于"小松鼠会对乌龟说些什么呢?"这个问题,孩子说不出来,说的有点散,回答不到点上,我想如果这段对话由老师抛出,孩子可能更容易的去理解朋友之间的友爱之情,使得在情感方面我引导的还不够升入。最后集体观看课件完整阅读这部分我和孩子的互动不够,这也是我欠考虑的一个方面。

活动下来还有许多值得我思考和反思的方面,在以后的教学中怎样让孩子更自由、生动的讲述,更完善的发挥孩子的主体性,让孩子在享受中学习。相信通过我们的努力,我们的孩子会更棒。

大班音乐活动云教学反思篇三

1、探索各器械的多种玩法,有一定的创造性,提高动作的协调性。

- 2、乐意与同伴分享交流自己的活动经验。
- 3、乐于参加体育活动,感受帮助有困难的人的快乐体验。
- 4、鼓励幼儿积极参与游戏,体验游戏带来的快乐。

沙包、橡皮筋、尾巴、各色绸带、纸棒、报纸、皮球等热身运动自主探索运动分享交流

一、热身运动

运动员模仿操

- 二、自主探索活动
- 1、幼儿自由选择器具探索一物多玩的方法。
- 2、教师观察幼儿对各种器具的玩法,及时给予鼓励和肯定。
- 3、注意幼儿自我调节运动量、休息调整情况。
- 三、分享交流
- 1、幼儿间相互交流自己玩的方法。
- 2、个别幼儿表演自己的玩法,让孩子体验玩树叶的乐趣。老师小结"方法多多多"。
- 3、游戏:

将手中的器具铺成一条能练跳、平衡的路后,开展游戏。(以早操小组为单位开展)。

本次活动幼儿能基本学会各个乐句的动作,但是在学的过程

中,一些转向并做动作的地方掌握的比较慢,因为要跳又要拍手,难度较大,练习的次数较多。个别幼儿没有学会,要 在游戏时在单独教他们练习几次,也有部分幼儿不仅动作学 会了,而且在配上音乐时很有感觉。

大班音乐活动云教学反思篇四

让幼儿联系听信号原地转向和改变方向跑。

商讨游戏规则,体验合作游戏的快乐。

初步培养幼儿体育活动的兴趣。

场地准备

- 1、热身,入场;
- 2、引题,介绍玩法;让一半的幼儿做地道,让他们站成四列 纵队,然后两臂侧平举手拉手,则横队和横队之间的通道即 为地道,其余的幼儿则为穿地道者。游戏开始时,穿地道的 幼儿分散地在各条"地道"上随意跑动,教师发出口令:"向 左(右)——转!"组成地道的幼儿立即放下手臂,同时向左右 转身。然后再侧平举,手拉手地组成新地道。穿地道的幼儿 继续在新地道中任意跑动。反复转身数次后,让两组幼儿交 换角色,然后继续进行游戏。
- 3、交代注意事项:教师要指挥穿地道的幼儿统一跑的方向,以避免他们互相碰撞。
- 4、幼儿游戏,师参与游戏,玩中指导。
- 5、整队,休息。结束。

体育游戏作为幼儿生活中最基本的活动,是幼儿园的重要教

育教学手段,幼师必须高度重视,在今后的教学工作中,不断探索,真正做到使幼儿处在一个自由轻松的环境中,随着意愿活动,在愉快的气氛中获得宝贵的知识和经验。

大班音乐活动云教学反思篇五

- 1、学习利用拳击的基本动作,发展幼儿的上肢力量和动作的灵敏性。
- 2、培养幼儿团结协作的能力及勇敢的品质。
- 3、幼儿能自主结队进行游戏,学会与他人协作,提高团结协作能力
- 4、让孩子们认识到,跟同伴合作是一种精神。有的时候一个人的力量是有限的,跟同伴合作会得到更多的帮助,更多的 乐趣。

活动活动前我做了充分的准备:拳击手套人手一套,沙袋,录音机,磁带,奖章,怪兽服装。

俗话说: "兴趣是最好的老师。"幼儿有了兴趣就能主动积极的去学习,高高兴兴的去玩,但不意味着幼儿都要像拳击手那样地动作规范,只是通过活动让幼儿学习一种健身和发泄的方法,减少攻击性行为。

游戏开始我请幼儿扮演奥特蔓战士,苦练拳击本领。再加上一些音乐,把幼儿的生理、心里情绪都调动起来了,有跃跃欲试,一显身手的冲动。林林说:"我要用钩拳打怪兽。"铭铭说:"我会用直拳。"说完他们就到沙袋上打了起来。其他小朋友看到他们像拳击手一样练得好时,也以他们为榜样,练的更带劲。活动中我注重幼儿的个体差异,对能力强、动作好的幼儿不仅要求上肢动作到位,进一步要求脚下灵活,移动迅速,对能力差的幼儿,引导他们掌握出拳动作即可。

本领练好了, 奥特蔓战士要去执行任务了, 开车出发。这时由男老师扮演的怪兽出现了, 奥特曼战士要用拳击的本领战胜他, 打中要害怪兽就发出叫声, 规则是:

- 1、怪兽退回老穴,战士必须回来补充能量。
- 2、怪兽倒下后不能再打。结果有的战士回来说,自己打中了怪兽,可是怪兽没有叫,而其他小朋友打它时,它叫了。这时怪兽指着那几个小朋友,说他们的拳没有力气,好像在给自己按摩。我让两名幼儿做对比,他们很快发现出拳无力的原因:
- 一是出拳没有转拳。
- 二是收拳不到位。并提醒幼儿再次练习时注意这两点,充分 发挥了教师的主导作用,体现了幼儿的主体性。练好本领的 战士终于战胜了怪兽,战士们欢呼不已。在整个游戏活动中, 没有枯燥无味的讲解,没有长时间的等待,教师精讲,幼儿 多练,让幼儿得到了充分的活动。

在平常就可以多多跟孩子交涉此类问题,让孩子知道我已经 长大了,成为勇敢的孩子了。只有这样,孩子的进步才能够 直接凸显出来。

在平常就可以多多跟孩子交涉此类问题,让孩子知道我已经 长大了,成为勇敢的孩子了。只有这样,孩子的进步才能够 直接凸显出来。