

# 中班音乐龙摆尾教学反思与评价(优秀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。写范文的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇一

活动前，我准备了红、黄、白三种花及三种蝴蝶的头饰；搜集了儿歌《蝴蝶花》和《三只蝴蝶》这个故事视频；制作了ppt课件；对教学设计进行了多次修改。可以说，为了上好这节公开课，我做了充分的准备。

为激发幼儿们的兴趣，在《蝴蝶花》的音乐声中，我带领幼儿“飞”进教室，然后我结合中班幼儿的年龄特点，先出示三只蝴蝶，用问题的形式把故事的角色展示给幼儿，把幼儿的想象力和发散性思维调动起来，激发幼儿的好奇心。紧接着通过故事视频把故事展示给幼儿，真实形象的画面吸引了幼儿的注意力。幼儿的好奇心被激发、注意力被吸引，为后面的活动打下了良好的基础。

为了提高活动效果，我改变了以前先口头讲述故事再提问的方法，采用多媒体手段——看视频，让静的东西动了起来，大大提高了幼儿的兴趣和参与度。在整个活动中，幼儿能积极主动地回答问题，踊跃参与角色表演。通过听故事、讲故事、演故事的活动，较好的完成了教学预设。在教师的引导下，将活动再延伸到日常生活中，孩子们应该怎样做更团结友爱，在玩玩具时，不争不抢，大家一起玩，学会分享；玩滑梯时，不推不挤，团结友爱，讲秩序；上下楼梯时一个跟着一个走……这一环节的设计，提高了教学目标的达成度，效果良好。

这节课，虽然课前精心准备、课上认真引导，但是也存在不如意的地方，比如环节之间过渡不够自然，评价语言不够丰富等，都是今后值得注意和改进的地方。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇二

角色游戏中，我发现我班的幼儿对“角色”这一概念并不是特别的清楚。经常提醒他们要把角色的对话和动作表现出来，但是多番的教导并无效果，在游戏中，他们依然没有体现出角色该有的一些言语，对此，我非常苦恼，经常都在思考如何才能提高我们班幼儿角色游戏水平。

在一次角色游戏中，我让孩子带着问题去游戏，让他们在游戏时注意观察自己组的小朋友玩得好不好。在活动评价时，孩子们都能积极发言，有的说谁要绑头发她帮她设计了一个漂亮的发型，有的说来银行取钱的没说要取多少钱就直接拿钱了，有的说他们的菜市场围满了人，有的说去菜市场买菜的小朋友没问菜多少钱，对于这些现象，我和孩子们一起商量了解决了办法。尽管孩子们提出的问题是片面的，但是我相信，不断地让孩子们自己去发现、解决问题，他们的游戏水\*一定会慢慢提高的。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇三

一、知识铺垫，激发兴趣。

天气越来越暖和了，池塘里的小蝌蚪慢慢地长大了。前段时间，我带领幼儿们去观察了水池里的小蝌蚪，同时让幼儿在家里也来饲养小蝌蚪，让他们仔细观察小蝌蚪变青蛙的整个过程。通过饲养和观察，孩子们对小蝌蚪变小青蛙有了更深入的了解，对它们也更感兴趣了。特别是变成了小青蛙后，小青蛙会做些什么？孩子们很想知道。于是我设计了音乐游戏活动《小青蛙》。通过活动，让他们感受到青蛙有很多本领。它们会跳、会呱呱地唱歌、会捉害虫、会游泳等。青蛙

是我们人类的好朋友，我们应该保护它们。

## 二、精心设计，合理修改。

《小青蛙》这首歌曲活泼、轻快，歌词朗朗上口。但在设计中我发现歌曲和游戏活动不是很吻合。原来的歌词是：小青蛙呀，小青蛙呀，在池塘里玩耍，而我设计的游戏是小青蛙捉害虫。为了使整个活动情节贯通，层层递进，我就适当地修改了歌词，把在池塘里玩耍改成了在田野里捉虫。

## 三、创设情境，融入角色。

1、我以小蝌蚪慢慢长大变成青蛙这个情境引出活动内容。我来做青蛙妈妈，幼儿做小青蛙，孩子们在妈妈的带领下模仿青蛙跳。以此让孩子很快地融入角色。在学青蛙跳的时候，我播放了歌曲伴奏，并有节奏地念歌词。这样，幼儿就在跳的过程中接触到歌词，也感受到了歌曲活泼、轻快的旋律，为接下来学唱歌曲做好铺垫。

2、在学唱歌曲的时候，我扮演妈妈引导幼儿自然学唱、掌握歌曲中的重点句，引导幼儿用开心、愉快的情绪来演唱歌曲。我用比赛的方式来激发幼儿演唱的兴趣。

3、通过提问引出青蛙除了会唱、会跳还会什么本领？幼儿都大声地回答：“青蛙还会游泳，还会捉虫”。指导幼儿学习青蛙捉虫的正确动作，并带领幼儿进行《小青蛙捉害虫》的游戏。

## 四、活动的亮点。

1、幼儿参与活动的积极性高。

2、教师和幼儿之间有很好的互动。

3、整个活动以情境贯穿，幼儿融入角色。

4、活动设计根据幼儿的年龄特点，层层递进。

五、存在的不足。

1、在学唱歌曲时，教师在切分音符上没有进行强调，导致幼儿在学唱时没有很好的把握好强弱。

2、游戏《小青蛙捉害虫》，教具害虫使用率不是很高，只用了一次。幼儿扮演的小青蛙只顾着捉害虫，却忘记了应该跳着去捉，捉到了后要跳着回到青蛙妈妈的身边。

在音乐的课堂中，每个孩子们都是快乐的小天使，只有老师们不断的提高自身的音乐素质，才能让孩子们在音乐的殿堂里更加快乐的成长！

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇四

龙在中国传统文化中是权势、高贵、尊荣的象征，又是幸运和成功的标志。龙之所以具有这种文化象征意义，是与传说及神话中龙在天则腾云驾雾、下海则追波逐浪、在人间则呼风唤雨的无比神通有很大的关系，但更重要的，是因为龙几千年来往往成为中国奴隶、封建社会最高统治者的“独家专利”，是皇权的代名词，因此，皇帝自比为“真龙天子”，全们的身体叫“龙体”《穿的衣服叫“龙袍”》，坐的椅子叫“龙椅”，乘的车、船叫“龙辇”、“龙舟”……总之，凡是与他们生活起居相关的事物均冠以“龙”字以示高高在上的特权。为了让孩子们更加了解龙在中国传统文化，结合本周音乐活动我给孩子们上了一节音乐游戏《龙摆尾》。这是一首十分欢快活泼的歌曲，很适合幼儿玩游戏！

本节课的活动目标为：

幼儿初步学唱歌曲，并学会玩龙摆尾的游戏，在游戏中遵守游戏规则！体验与同伴合作的乐趣！幼儿喜欢音乐，让他们在音乐声中充分的欣赏美，感受美和表现美。并从中培养幼儿共同创作互相交往的能力。在游戏中不仅增强了孩子们的合作精神。还提高了孩子们的音乐游戏的常规！

歌曲旋律很好听，充分体验幼儿那种愉快的心情，所有的幼儿都融入到整节课中，充分体现了音乐游戏带给孩子们那种愉悦。但是由于班级幼儿较多，在游戏时显得有点乱，如果当时进行分组教学效果肯定会更好。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇五

园内以游戏贯穿始终的教学活动展示让我对“游戏”有了重新思考。今年4月我有幸听了许卓娅对“游戏”的理解，她分析现在的游戏分为社会标签性游戏和主体体验游戏。社会标签游戏是成人定义组织下的游戏，主体体验游戏是以幼儿快乐为前提，是满足幼儿合理需要的游戏，我们应提倡的是主体体验游戏。在她的思想引导下，我设计组织了中班的音乐游戏——动物学样。

“动物学样”这一游戏音乐来自许卓娅的音乐“宾果——木头人”，整个音乐以ab段重复的形式出现。根据题目“木头人”和2段音乐的性质，我设计了一个与音乐相融合的故事，故事的内容由狐狸当国王引出，狮子到外面去办事，狐狸成了森林之王，他抬头挺胸地在森林显摆，小动物们看见了悄悄跟在他后面学他走路的样子，狐狸回头时小动物们保持不动。故事中教师扮演狐狸，幼儿扮演小动物□a段音乐用小动物学狐狸走路时神气的动作来表现□b段音乐时小动物不动，狐狸去找在动的小动物。可以说这是我根据一段音乐自己设计的一个原创活动，不管成功与否，我乐在其中。

从活动整体看，幼儿参与积极，也体验到了与教师合作游戏的快乐；从细节看还存在着不足：首先幼儿学习神气地走路，

这一环节过度太快，幼儿可能对“神气”的理解还不清楚，以至于影响了后面神气地走路的环节；其次在幼儿听音做动作的时候，教师的动作提醒太明显，这里应给与更多幼儿自己听音变动作的机会，以提高幼儿对音乐2段体的听辨能力。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇六

### 活动目标

- 1、通过耳朵对音乐开始、和停止进行判别，感知音乐有反复地开始和突然停止的特点。
- 2、在游戏中，幼儿尝试使用指挥身体的运动，训练幼儿的听觉灵敏性、听觉和运动觉协调反应能力多种形式表现开始和停止这一音乐的特点。

### 活动准备

音乐mp3□图形粘贴（红、绿）、方向盘人手一个

### 活动过程

一、导入（幼儿进场）

二、谈话：

通过谈话启发幼儿发现生活中的”开始和停止”的事件。

1、师：小朋友们都坐过汽车，当司机叔叔看到绿灯时怎么办？看到红灯呢？（强调遇到红灯立刻停止）

4、师：那你还发现生活中有什么能够突然间开始，然后又立刻停下来呢？

幼儿讨论：如电灯、门、洗手的水龙头等。

### 三、感受音乐

1、听《开始和停止》的音乐，引导幼儿发现音乐反复开始和突然停止的音乐特点。

师：今天老师给小朋友带来了一段好听的音乐，一会儿我们听音乐的时候要仔细、认真地听，听听这首曲子和我们以前听过的曲子有什么不同？它有趣在哪里？一会告诉我。

师：这首曲子和我们以前听的曲子有什么不一样？

师：对，这首曲子表现的.就是我们刚才所说的，好像司机叔叔开着车遇到红灯停下来，看到绿灯向前进，遇到红灯又停下来，等到绿灯亮的时候又向前进，这首曲子还可以玩许多游戏，让我们随着音乐先来玩小手伸伸的游戏吧！

### 四、表现音乐

1、拍拍小手

2、师：我们来把小手洗洗。和老师下厨房做一道好吃的菜。音乐开始开煤气，音乐音乐结束关煤气。

（总结评价游戏，品尝好菜）

（强调音乐停止，动作马上停下来）

表演手腕花的游戏两两编演围成圆圈表演

3、幼儿创造游戏

4、开车去郊游

我们吃好了。也找到伙伴一起玩了，现在叫上我们的伙伴，好朋友一起坐上老师的大巴车去郊游。路上我们会看到很多美丽的风景，当音乐停止的时候我们就要停下来拍照了。我们要摆出你喜欢，漂亮的动作pose在场的老师要帮我们的小朋友拍照哦，但老师要求每次的动作不能重复哦。走喽，我们坐上车去郊游喽。

## 五、活动结束

今天我们玩的音乐游戏开心么，我们知道了音乐有开始和停止的特点，我们小朋友也能在音乐中开心的表现自己。刚刚很多老师帮我们拍了很多好看照片，我们欣赏去。

## 活动反思

中班的孩子对音乐的理解往往是直观，形象，并没有很多事先的准备和指导。通过老师的一些引导，用身体动作、表情来表达对音乐的理解。

音乐活动《开始与停止》旋律欢快、有趣。孩子们特别喜欢，参与度很高。活动中最主要的是要孩子们通过用耳朵仔细听，听音乐的开始、音乐的进行和音乐的停止，提高了孩子们的听觉反应，再用耳朵听到的去指挥身体运动，从而让孩子们学会了听音乐信号指挥身体运动的好习惯！这次活动我最注重的是让孩子们真正体验音乐给他们带来的快乐！尽情享受和同伴一起游戏的乐趣。我觉得这个目标我已达到，孩子们很享受。

上完这堂活动课，感触很深，作为老师本身就要有很深的音乐素养，对音乐的节奏要抓准，才能更好用引用音乐带孩子玩游戏。在这次游戏活动中，我本人对音乐的悟性很低，导致这次游戏活动上的不够理想。由于自身对如何去带好一节音乐活动，还没太多的思路和想法，现在要做的是多去听其他老师带教，多听，多去试教，多反思。以后我要不断学习



音乐知识，提升音乐素养，在教学上要有更深的钻研。我想我的音乐带教能力才会有所提高。

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇七

“歌唱春天”这节音乐活动是主题活动“春天里”的一节艺术活动。它是一首东北民歌，歌中嘿……拉，唱起来非常响亮上口，唱出了小朋友对春天的热爱，非常符合幼儿的认知特点。而且现在正好是春天，小朋友对春天也有了一定的经验积累，大家对这个内容肯定也是感兴趣的。根据教材这是一节器乐演奏活动。

这个活动的教学目标定位为：1.感知、熟悉、理解乐曲的旋律，掌握节奏型。2.借助图谱及乐曲旋律的特点，探索乐曲的配器方案。3.集中注意看教师的指挥，尝试与同伴协作一致演奏，并关注乐器演奏时的整体音响效果。根据目标将其重点定位为熟悉理解乐曲旋律，借助图谱探索配器方案。难点则为目标3。

因为在音乐活动中很少涉及到打击乐，在预设中我也想到孩子们很少接触教学场面会不好控制，所以在幼儿来园时我在区域中就投放了一些配器，让他们自己先探索一下。然后在晨间谈话时我就根据教学内容中的.节奏型让他们选择一种打击乐器根据节奏来点名，这也是我预设中的难点前置。

接着在教学活动中我以故事导入，帮助幼儿理解乐曲内容。然后播放音乐引导幼儿认真倾听，感受乐曲热闹、欢快的情绪。接着出示图谱引导幼儿学看，然后请幼儿自主选择乐器演奏。在演奏时我还将演奏的过程用录音的方式将他们演奏的效果录制了下来，然后播放给他们听，这样对于存在的问题更直观，孩子们会更好的直视问题而共同去改善。所以在再次演奏的时候远比上次演奏的效果好了很多。

很快活动到了尾声孩子们还意犹未尽，所以我也将活动延伸

到了区域，让孩子们继续探索。

反思今天的活动，活动中教师的教还是过多，教师比较高控。我根据自己班级的孩子选择了合适的音乐内容和活动形式，但是在引导幼儿表现方面还不是很好的到位。整个教学过程还是比较顺畅的，也充分体现了玩中学的一个教学过程。对于这样的一个素材的艺术类的教学尝试也还是有所突破的。环节和环节之间安排的也还是比较紧凑连贯的。作为教师在活动预设中也会考虑本班孩子的一个发展情况然后作出相对应的措施，还是比较妥善的。对于这样的活动以后因该多加尝试，让自己有更多的突破。

一个中班音乐游戏《龙摆尾》

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

[点击下载文档](#)

[搜索文档](#)

## 中班音乐龙摆尾教学反思与评价篇八

这次教研活动中，老师们针对有关角色游戏的环境创设的问题各抒己见，把自己在实践中的妙招来和大伙分享，还把自己在班级环境创设中遇到的问题一起讨论解决，如建议大班的表演区用屏风隔开，在屏风上画上一些背景或是表演节目

的先后顺序等来美化这个区的环境。中班的医院游戏对孩子来说有一定的难度，把医院改为小诊所来简化一些繁杂的程序，从而减少游戏难度等。小班因为是刚入园的孩子，多以平行游戏为主，多开如“娃娃家”游戏等。

要创设一个有利于幼儿发展的游戏环境应做到以下几点：

1、创造主动的游戏环境，激发幼儿的主动性。例如：娃娃家的建立，是创设的第一个活动区。孩子们在玩娃娃家的同时发现娃娃家里缺了很多东西，宝宝吃的奶粉，家里要用的日用品都没有，于是在老师的启发引导下，我们又开设了超市的游戏，孩子们还是觉得不满足，他们觉得买东西的时候需要用钱，于是在孩子们的提议下又开设了小银行，在游戏情节的不断发展下，我们又开设了理发店，麦当劳。这些角色区的建立，来源于幼儿的需要，符合幼儿意愿，他们游戏起来更投入，更有主动性和创造性。

2、材料的提供要具有操作性和开放性。半成品和废旧材料更有利于幼儿在游戏中以物代物。半成品材料会使幼儿玩时任意组合、加工和变形，自己变出多种玩法。这样幼儿就会在摆弄中积极思考，充分想象，创造性地开展游戏。如，顾雨凡扮演的小妈妈用玩具积木给家里添置了饮水机，她说这是给客人喝水用的。刘思涵用纸盒做了电视机和电视遥控器，她说这样客人到家里就有事情干了。理发店的小朋友又找了个大塑料盘子说这是烫头发用的机器等等，通过以物代物，既丰富了幼儿游戏材料，又发展了幼儿想象力，同时能调动幼儿游戏的兴趣性和积极性。

3、提供的材料应根据幼儿游戏的发展进行不断调整。在以后的教研活动中我们还是要依靠集体的智慧把角色游戏的环境创设的更有利于孩子们游戏。