

最新学校新年晚会主持词结束语(模板9篇)

作为一名老师，常常要根据教学需要编写教案，教案是教学活动的依据，有着重要的地位。那么教案应该怎么制定才合适呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

大班韵律活动教案篇一

- 1、听音乐用准确的语言演唱歌曲。
- 2、听音乐看图谱，尝试用不同颜色、不同动作表示音乐节拍。
- 3、能够根据图谱选取合适的乐器进行演奏，体验合作的快乐。

重点：能用不同的动作表示音乐节拍

难点：根据图谱选取合适的乐器进行演奏

- 1、图谱课件、歌曲《郊游》、律动《头发肩膀膝盖脚》音乐。
- 2、木鱼、摇铃、铃鼓按照幼儿人数各三分之一。

- 1、律动《头发肩膀膝盖脚》导课。

小朋友们好！今天婷婷老师与你们一起玩一个音乐游戏，看谁能听着音乐正确的做出动作。（放《头发肩膀膝盖脚》音乐，与幼儿一起做动作）

- 2、今天老师还带来了一首好听的歌曲，你们认真听，看里面都唱了什么？

提问：刚才在歌曲里你都听到了什么？谁能说一说？

提问后老师总结：这首歌曲的名字就在ppt上，我们一起看一下，这两个字叫“郊游”，小朋友说一遍。（郊游）请问郊游是什么意思？小朋友回答后老师总结：对，就是出去玩。你们看ppt2图片上的人都是在郊游。

3ppt3老师把这首歌曲带过来了，它的名字是——，这次我们跟着音乐小声的唱一下吧。

这里面有几个地方不太好唱，谁能说出来？重点学习附点音符歌词（我们小手拉小手、白云悠悠、阳光柔柔）的唱法。

4、我们看ppt4这是一张图谱，在这张图谱上你发现了什么？（第一行和第三行一样）这首歌曲可以分为三段，第一段和第三段一样，我们可以把他们称为aba型。小朋友想一想，这张图谱与歌曲中的歌词会是怎样对应的呢？大家再来听一遍音乐。

听音乐，可以全部拍手打一遍。全部踏脚一遍。

问：你们在图谱上发现了什么（颜色不一样），我们在打节奏的时候可不可以换用不同的方式打？怎样打（绿色用手、红色用脚），跟着音乐打两遍。

6ppt6根据你们刚才打的，老师又增加了难度，你们看一下这张图谱，我们可以用几种方式打节奏？怎样打？（尝试一遍）

发乐器，跟着音乐打节奏（2-3遍）

7、今天我们学习了一首非常好听的歌曲，名字是——，小朋友会打节奏，会唱歌不会？请轻轻的放下乐器，我们一起唱着歌区校园里玩吧。

8、结束课堂。

在这次活动中，由于整个活动设计的结构设计比较完整，思路清晰，通过引入、让幼儿发现歌曲的动作节奏、引导幼儿看图谱表现等等循序渐进地递进，所以活动中相对较为紧凑，幼儿整体地掌握情况比较好。活动是初步地探索、学习有控制地演奏乐曲，所以活动显得比较紧凑。而因为是第一课时，在今天的活动中只给了幼儿固定的一种打击乐器演奏，不象平时让幼儿更换不同的乐器演奏，感受不同乐器的音色，在下次的打击乐活动中应放手让幼儿创造，可以让幼儿多看图谱探索，发表自己的见解，让幼儿成为自主进行打击乐编奏的主体。

大班韵律活动教案篇二

1. 感受音乐的结构，在“郊游”情境中，一拍一下行进和即兴造型表现音乐的a段，在追逐跑游戏中感受音乐的b段。
2. 通过去“植物园”、“动物园”“玩游戏做拼图”的情境，迁移生活经验，创编不同的植物和动物造型。
3. 在语令的暗示中，努力自我调控和相互提醒，按游戏规则，同时开始追逐跑。
4. 让幼儿知道歌曲的名称，熟悉歌曲的旋律及歌词内容。
5. 感知乐曲的旋律、节奏、力度的变化，学唱歌曲。

物质准备：

1. 16名幼儿围坐一个圆
2. 16把小椅子前面逐一贴上1-16的数字号码

3. 音乐《匹诺曹愿做真孩子(节选)》

4. 青蛙、蜜蜂、菊花、桂花的拼图(每幅图都裁剪成6张左右的拼图)

经验准备:

已有郊游的生活经验;掌握1-16数字的认读。

1. 感受故事情境。

2. 随乐做基本动作1-2遍

教师:看到了些什么?是什么顺序?我们一起再做一次。

教师:1-16报数,携带装备,一起去郊游

3. 身体不同位置的动作创编

教师:小花除了长在树上,还能长在哪儿?

教师:兔子的动作除了耳朵朝上,还可以怎样变化?

教师:这次我们用你自己新的动作来表现。

4. 累加动、植物形象,幼儿尝试挑战四种不同形象创编。

(1)两种不植物动作创编(幼儿创编后,确定是哪两种,教师可以用简笔画的方式画在黑板上)。

教师:花有很多种,春天有什么花,夏天呢?请你用动作表示出来

(2)两种不动物动作创编(幼儿创编后,确定是哪两种,教师可以用简笔画的方式画在黑板上)。

教师：除了小兔子，还有什么宠物？

教师：除了宠物，还有一类动物是猛兽，你们知道有哪些？请你用动作表示出来

(3) 幼儿站立到椅子后面，完整随乐做出四种不同动、植物形象

教师：我是在做什么动作的时候坐下的？

教师：我在拍手的时候说了什么？(来到公园准备游戏，来到公园准备游戏。)

提醒如果不记得看见的. 是什么动物或植物，怎么办？(幼儿了解可以通过听教师的提醒，看图片，记忆动作顺序和内容。)

5. 累加游戏，加入一名配课老师，示范合乐游戏的规则。

教师：刚刚我俩是在什么时候开始跑的？(x号请起立□x号请起立□x号准备，开始追！)

教师：我俩什么时候看的号码？(x号请起立□x号请起立)

教师：谁追谁跑？怎样追的？

6. 反思游戏中的困难。

教师：刚刚在游戏中有困难吗？谁可以帮帮忙呢？(可能遇到的困难：起跑不一致；没有提前看清椅子上的号码等)

7. 幼儿尝试自主游戏。

(1) 教师发指令，两名幼儿追赶游戏

教师：这次看看是谁来玩游戏？

(2) 累加拼图游戏。

教师：这次玩游戏胜利的小朋友，会有惊喜哦！（游戏4次，拼出2种植物，2种动物）

(3) 替换新的4种动植物，创意动作，随乐游戏。

教师：哇，刚刚大家又看见了不同的动物和植物，现在我们一起看着它们去游戏吧！（替换新的4种动植物随乐游戏1次）

(4) 幼儿发指令，两名幼儿追赶游戏（此步骤，视幼儿当时情况来决定是否让幼儿发指令玩游戏）。

教师：谁赢了谁是下一个发指令的人

8. 郊游结束，回家

大班韵律活动教案篇三

1、熟悉乐曲旋律、结构与节奏，掌握小兔“跳、蹦”两个基本动作。

2、大胆探索创编木偶小兔的动作，并能合着音乐节奏运动。

3、享受游戏情景营造的快乐，发展空间协调能力和结伴交往游戏的能力。

4、尝试运用图形对小兔头饰进行创造性的装饰与表现。

1、需装饰的兔子头饰及装饰材料，糨糊、棉签、抹布等若干。（用旅行背包装好）

2、录音机，兔子舞音乐，节奏鲜明的劲舞音乐。

3、事先请一老师扮演兔姐姐。

4、活动室布置成大森林教学过程：

1、在《郊游》音乐中师幼入场幼儿随意坐下欣赏音乐，感受快乐情绪。（幼儿自由做动作，如拍手、拍腿等）

2、探索创编兔子的动作。

师讲故事，激发幼儿创编的兴趣师：“让我们都变成小兔，起来跳舞吧。”“小小兔子变变变——”幼儿做出兔子的造型。

幼儿创编兔子的舞蹈动作，全体幼儿表演兔子舞。

师：“我们都已经变成了小兔子，让我们跟着音乐跳起兔子舞吧！”老师请到的小兔就是领头人，请他到中间表演小兔的动作，其余小兔模仿他的动作。”

以“领头人”的方式，幼儿随音乐舞蹈一次。

3、用“兔姐姐”教学的方式，学习小兔跳、蹦两个基本动作。

师：“刚才x小兔的动作特别有节奏，有精神。”幼儿跟着学□
“x小兔跳舞时笑的特别甜。”幼儿跟着学。

兔姐姐用跳、蹦基本动作出场。

师：“你好，兔姐姐！”

兔姐姐：“你好！小兔子们。”

师：“兔姐姐，你到哪里呀？”

兔姐姐：“我要去参加篝火晚会啊，你们看我正在练习。”

师：“太棒了！你能不能带我们一起去呀？”

兔姐姐(做思考状)：“行是行，可是你们学会兔子跳了吗？”
请幼儿上来学兔子跳。

学习第一个基本动作：兔跳。

兔姐姐：对了，兔子跳是用脚尖轻轻地跳，低低地跳，想我这样。还要有节奏，瞧这样。“示范：

“前后前前前；1234。”

(跳跳跳跳跳拍手拍手拍手拍手)幼儿自由练习。

学习第二个基本动作：兔子蹦。

兔姐姐：“小兔子们跳的真不错，如果再加上兔子蹦起来的动作就更好看了，瞧我这样。”示范：

“前后前前前；蹦蹦蹦蹦蹦蹦蹦蹦。”

(跳跳跳跳跳踢腿并拢踢腿并拢)如果你们学会了这个动作，就可以去参加篝火晚会了。再见！”(兔姐姐下)师带幼儿伴奏自由练习。

4、引导幼儿大胆运用图形对小兔头饰进行创造性的装饰。

幼儿用图形对小兔头饰进行装饰

5、进一步熟练韵律动作，享受游戏情景的快乐。

师戴上头饰：“现在，让我这个兔子姐姐带你们去参加篝火晚会吧。不过天黑了，森林里可能会迷路，小兔千万不要掉队！”

众幼儿用基本动作组合成韵律动作前行。

师：终于来到目的地了，瞧，熊熊的篝火都已燃起来了，让我们到大草地上找个位置，等待晚会的开始吧。”

录音机传来有魔力的声音：“哈哈，亲爱的兔子朋友们，兔子音乐会马上就要开始了，在今天的舞会中，我们将选出跳的最棒的木偶兔子，作为我们的小舞星，并为他戴上最美丽的花环。好！让我们随着音乐尽情地跳起来、动起来、扭起来吧！”

劲舞音乐响起，众幼儿表演创编的木偶兔子的各种舞蹈动作。

有魔力的音乐再次响起，幼儿邀请客人老师共舞。

6、晚会结束师：

孩子们，时候不早了，我们该回家了。

大班韵律活动教案篇四

1、倾听音乐，探索用绿毛虫吃东西、蠕动、蜕皮等动作来表现音乐结构，体会其情趣。

2、借助图片及语言的提示创编相应动作，并学会等待最后一拍时静止造型给别人带来惊喜。

3、初步体验用身体动作表现动物的生长过程，体验自我成长的快乐。

绿毛虫》。

1、幼儿倾听音乐，自由想象音乐所表现的现象。

教师引导幼儿倾听音乐，自由猜想音乐所表现的动物形象。

——我们一起来听听、猜猜，今天我们将和哪个动物一起玩游戏？

教师出示教学挂图。

——我们来看一看，是哪个小动物最先跑来和我们一起玩的？

2、幼儿在教师引导下理解图的内容，并创编动作来表现图的内容。

教师逐幅出示小图，引导幼儿观察、了解其中内容，并创编相关动作。

教师在引导幼儿做出蜕皮动作时，有意识地说：还差一点，还差一点、、、、直到音乐最后一拍时，用夸张的动作使劲将粘在身上的“皮”用脚踹下，让幼儿体验成长必须经过的努力，激发幼儿期盼并积极参与活动的兴趣。

教师按顺序出示图片，引导幼儿了解绿冒充变蝴蝶的音乐情节。

——绿毛虫们，我们今天要闻音乐变蝴蝶了！

3、幼儿用动作参与，进一步感受并表现音乐。

在教师的带领下，幼儿听音乐用动作表现绿毛虫。

——绿毛虫们，我们今天要闻音乐变蝴蝶了！

4、幼儿创编蝴蝶造型。

教师鼓励幼儿用动作表现不同蝴蝶。

——我们比比哪只绿毛虫变的'蝴蝶最漂亮。

幼儿吸纳他人做的蝴蝶动作，再次表演。

——刚才你发现哪只蝴蝶最漂亮?这次请你来学她(他)的蝴蝶动作。

5、教师和幼儿共同小结，体验用身体动作边县小动物的快乐。

——我们今天是和哪个小动物一起听音乐、玩游戏的?原来我们的身体也可以表演绿毛虫变蝴蝶的过程。下次我们还会和其他小动物一起玩游戏。

大班韵律活动教案篇五

1. 在屎壳郎造房子过程的动作情境中，感知乐曲的曲式结构，能根据乐曲的变化做动作玩游。

2. 在游戏中幼儿根据屏幕上滚动的数字结果，对应自己的座位号快速进行比赛，且将大粪球沿着事先贴好的路线手眼协调的推滚至终点。

3. 遵守游戏规则，体验游戏带来的乐趣。

4. 通过音乐活动培养幼儿想象力、口语表达能力及肢体的表现能力。

5. 听音乐，尝试分辨乐曲的快慢和轻重，能跟着节奏律动。

物品准备：大号瑜伽球两个、大转盘、手腕花红绿八个、自制小粪球多个、长城线和起始线、数字卡片编辑好的音乐。

(大瑜伽球一一粪球)

前期经验铺垫：给幼儿铺垫关于屎壳郎的外形，生活习性等

知识，并讲述故事《屎壳郎造房子》。

一、情境导入

大草原深处的路上它还要超过小河，穿过草丛，这样才可以到达造房的地方。

教师提问：小屎壳郎要具备哪些本领才能造房子呢？

教师提问故事情节：屎壳郎到底是怎么做的呢请你认真看仔细听

二、教师随乐示范基本动作，感知乐曲的曲式结构。只播放前半段基本动作的音乐

1. 教师播放第一遍音乐，做(出发走走走走有力气——走走走走走过小河——走走走走穿草丛)的动作，让幼儿熟悉动作的同时初步感知音乐。

2. 教师提问：小朋友们看清楚小屎壳郎做了哪些动作吗?(让幼儿做出教师示范的动作，加深对动作的理解)2海——每次解决一个问题，如：动作的方向，动作的顺序等。

3. 教师小结：小屎壳郎很了不起哦!我们也来学一学好吗?

4. 播放音乐t——s众教师带领幼儿有口今的随乐做动作。

5. 解决幼儿在动作中出现的问题，教“小屎壳郎们加油哦，这次看看那个小屎壳郎做的最棒，再次播放音乐带领幼儿做动作。

6. 教师动作退位，让幼儿自己做动作。

三、游戏“屎壳郎球大赛”

小屎壳郎们很快就练好了造房子的本领，那我们就来一场屎壳郎造房子大赛(滚球)好吗?

2. 教师出示教具(ppt数字滚动屏、粪球)介绍。游戏是怎么玩的呢?请你们仔细看两位老师老师做。

3.t-t的高级示范(加入完整音乐及游戏部分的动作)执教教师请出配课教师一同示范游戏玩法。

教师提问：刚才我们两个是怎么比赛的，什么时候开始滚粪球的?

4.t-s的再次示范，教师选一位幼儿再次进行游戏示范。

5.s-s的“屎壳郎滚球大赛”根据手腕花的颜色将幼儿分成相等数量的两组进行比赛。游戏进行四到五遍。每次先到终点的那一组为获胜，可以得到一颗小粪球，累计最后比赛完，哪一组得到的小粪球最多为获胜。

四、结束部分

教师小结，哇!小屎壳郎们好厉害，不仅学会了小屎壳郎造房子的本领，在比赛中还能为自己的组努力赢得胜利，你们是最棒的。输的那一组我们也不要气，平时多加练习，相信下一次一定会成功。