

最新数字游戏活动教案大班教案反思与评价(通用7篇)

作为一位兢兢业业的人民教师，常常要写一份优秀的教案，教案是保证教学取得成功、提高教学质量的基本条件。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家能够喜欢！

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇一

设计意图：

在日常活动中，我发现孩子们对“吹泡泡”的体育游戏非常感兴趣，常常会自主地手拉手玩起来，于是我想到根据小班幼儿爱唱、爱跳、爱模仿、好表现的特点，结合已有经验，组织玩“吹泡泡”的音乐游戏。

(活动前，为了能让孩子们在本次活动中达到边唱歌边愉快玩游戏的目标，我事先教孩子们欣赏学唱了“吹泡泡”歌曲。)

活动目标：

1. 通过观察“泡泡”能用肢体动作模仿出“泡泡”的特征，同时区别大小、高低。
2. 在游戏中，理解、熟悉歌曲，能按规则游戏。
3. 感受与同伴一起游戏的快乐。
4. 乐意参与游戏，体验游戏的乐趣。
5. 使小朋友们感到快乐、好玩，在不知不觉中应经学习了知识。

活动准备：

1. 学过“吹泡泡”歌曲。
2. 已有玩体育游戏“吹泡泡”的经验。
3. 吹泡泡玩具，吹泡泡歌曲碟片。

活动过程：

1. 观察“吹泡泡”学习用肢体动作模仿泡泡特征。
2. 熟悉歌曲，边唱边做自编动作歌表演。
3. 学习按规则与同伴一起愉快游戏。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇二

活动目标：

1. 培养幼儿的观察力、注意力、对音乐的开始与结束的反应能力。
2. 对幼儿进行气息的训练及力度的控制和想象力的练习。
3. 能够完整地歌唱歌曲并且大胆地表现歌曲地情感。
4. 喜欢参加音乐活动，体验音乐游戏的快乐。
5. 感受旋律的气氛以及和同伴一起参加集体音乐活动的乐趣。

活动准备：

泡泡机、泡泡枪玩具、铃鼓、响板、音乐。

活动过程：

1. 幼儿自由活动，教师开始吹泡泡引起幼儿的注意。要求请每一位小朋友盯住一个泡泡去看，泡泡的颜色、在灯光下的颜色、形状，引出主题。
2. 集体跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。请小朋友每人跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。
3. 用声势表现，集体跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。请幼儿每人跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。
4. 二部练习，幼儿分成两组，当泡泡吹出时，一组小朋友跟一个泡泡，边拍手边发出“啊”的声音，泡破停声；另一组小朋友同样跟一个泡泡，在泡泡破裂时跺一下脚并且发出“啪”的声音。
5. 出示乐器铃鼓、响板让幼儿辨认，用铃鼓跟吹出的`泡泡，响板表示破裂的泡泡。
7. 幼儿边唱边舞，根据歌词的内容和教师一起手拉手先做圆圈状，并边唱边跳，表示所有的人都是一个大泡泡，或者幼儿个体模拟泡泡自由的即兴舞蹈。当唱到“咦”，所有的人做泡泡破裂状，并在原地接唱“泡泡不见了”，要求破裂的动作每个人各不相同，每一次的动作都和别人不一样，也包括自己的创作动作每次都不相同。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇三

活动目标：

- 1、培养幼儿的观察力、注意力、对音乐的开始与结束的反应

能力。

2、对幼儿进行气息的训练及力度的控制和想象力的练习。

3、能够完整地歌唱歌曲并且大胆地表现歌曲地情感。

活动准备：

泡泡机、泡泡枪玩具、铃鼓、响板、音乐。

活动过程：

1、幼儿自由活动，教师开始吹泡泡引起幼儿的注意。要求请每一位小朋友盯住一个泡泡去看，泡泡的颜色、在灯光下的颜色、形状，引出主题。

2、集体跟着一个吹出的泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。请小朋友每人跟着一个吹出的.泡泡唱“啊”音延长到泡泡破裂，破裂时发出“啪”的声音。

3、用声势表现，集体跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。请幼儿每人跟着一个吹出的泡泡一直轻声拍手，当泡泡破裂时跺一下脚表示。

4、二部练习，幼儿分成两组，当泡泡吹出时，一组小朋友跟一个泡泡，边拍手边发出“啊”的声音，泡破停声；另一组小朋友同样跟一个泡泡，在泡泡破裂时跺一下脚并且发出“啪”的声音。

5、出示乐器铃鼓、响板让幼儿辨认，用铃鼓跟吹出的泡泡，响板表示破裂的泡泡。

7、幼儿边唱边舞，根据歌词的内容和教师一起手拉手先做圆圈状，并边唱边跳，表示所有的人都是一个大泡泡，或者幼儿个体模拟泡泡自由的即兴舞蹈。当唱到“咦”，所有的人

做泡泡破裂状，并在原地接唱“泡泡不见了”，要求破裂的动作每个人各不相同，每一次的动作都和别人不一样，也包括自己的创作动作每次都不相同。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇四

活动目标：

- 1、感受歌曲旋律活泼、欢快和优美、恬静的不同意境，用语言、歌声、动作表达自己的感受。
- 2、理解歌词，感受一拍的休止，初步学唱歌曲。

活动准备：

音乐、吹泡泡课件

活动过程：

一、《吹泡泡》律动进场

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词

- 1、教师清唱歌曲，利用课件帮助幼儿理解歌词。
- 2、引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？

四、感受歌曲中的停顿与连贯

五、演唱歌曲

- 1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣

2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯

3幼儿用歌声表达自己的情感

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，

而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇五

活动过程：

一、《吹泡泡》律动进场。

二、完整欣赏歌曲引出歌曲的名称《吹泡泡》

三、理解歌词。

1、教师清唱歌曲，利用课件帮助幼儿理解歌词。

2、引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？

四、感受歌曲中的。停顿与连贯。

五、演唱歌曲

1、随着音乐轻声哼唱歌曲，激发歌唱兴趣。

2、引导幼儿表现歌曲中的停顿和连贯。

3、幼儿用歌声表达自己的情感。

六、欣赏教师舞蹈，进一步感受歌曲的美。

活动反思：

我的这次活动开展的过程，大致和我设计的计划没有什么差距，就是在引导幼儿讨论：为什么我吹出的泡泡是一串串欢笑？这一环节幼儿说的和我预设的不太相同，在上课之前我还想着幼儿应该在听完一遍这首歌后说出前面的xx是谁吹出的泡泡，没想到幼儿把整首歌的歌词都听出来了。导致我为幼儿设计的在这环节应该完整听歌曲最少三遍了，让幼儿能对歌曲有深刻的印象，对后面的唱做铺垫，而幼儿的表现不是我所预设的，他们很快的就把歌词听出来了，后来在玩“点泡泡”游戏时我发现幼儿对歌曲的停顿掌握的还不太好时，我就让幼儿多练习了一遍，让幼儿能更好的掌握好停顿，为唱歌做好准备。

活动中幼儿都很积极参加我设计的各项活动，很认真很主动，我所提出的问题，并不是很多幼儿都很积极的发言，只有在问他们听到“歌里唱了谁吹出了什么泡泡”这个问题上有许多幼儿回答，而在请他们说说自己的感受时，许多的幼儿都不敢起来说，只有及少数的幼儿回答，幼儿的回答基本都能根据我提问的问题做出的回答，这一点很好，但大班幼儿的语言水平好多都只停留在表面上，许多幼儿回答的就只是简单的两个字，而对于大班的孩子，他们已经具备用一句完整的话来表达自己的感受了，今后应多加强幼儿自由表述的机会，还应多鼓励一些能力差的孩子，让他们想说敢说。

对于这次课教师能根据大班孩子的年龄特点设计活动，在活动中给孩子动手的机会，以往的歌唱活动都是理解完歌词就开始唱，教师把歌曲的重难点都放在幼儿的唱中一遍的指导，而幼儿开口唱后，错的就很难纠正了，而这次的活动打破了以往的教学模式，先让幼儿欣赏理解歌曲，解决了歌曲的重难点后才让幼儿一张嘴唱就能唱准了，避免了以往教师的反复纠正。教师在教学的过程中，思路很清晰，能根据幼儿的

表现，及时调整活动的时间，能让幼儿掌握好每一个环节。

本次活动也有不足之处，如在玩“拍泡泡”游戏时教师虽与幼儿互动，但教师的位置没有把握好，教师在活动中的语言感染力还要加强，要用自己的语言来调动幼儿，从而让课更有气氛。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇六

故事教学是幼儿园语言活动中重要组成部分，也是幼儿最喜爱的一种形式。故事里面那些拟人化的小动物，善良可爱的人物，深受孩子们的喜爱，故事情节的生动感人，曲折离奇，幽默诙谐更是让孩子对故事百听不厌，甚至连我们成人也被故事深深的吸引着。故事《没有牙齿的大老虎》是孩子们非常熟悉，老虎因上当对了牙齿是孩子们经常的笑谈，有时候孩子们还会加上自己的想象，想象自己去骗大老虎，让这个森林之王大老虎上当成了孩子们最开心的事！因此设计了本节语言课，让幼儿开动脑筋充分想象，并能大胆的用较完整的语言表达。

活动目标

情感目标：懂得做任何事情都要积极动脑筋、想办法。

能力目标：引导幼儿积极想象，尝试用较完整的语言及简单的肢体语言表达自己的想法。

知识目标：在理解故事内容的基础上懂得要抵御诱惑。

活动准备

提前向幼儿讲述故事没有《牙齿的大老虎》

活动过程

一、设计提问，引导幼儿回忆故事情节，并用恰当的语言回答问题。（教师通过提问，引导幼儿回忆故事内容，熟悉故事的主要情节。）

设计提问：孩子们前几天老师给你们讲了一故事《没有牙齿的大老虎》，你们还记得吗？大老虎那么锋利、坚硬的牙齿怎么会没有了呢？大老虎那么厉害怎么会上狐狸的当？（引导幼儿理解老虎贪吃、爱听好听的话，想象狐狸骗老虎时说的话及狐狸说话的语气、表情、动作为下一步幼儿创造想象打基础。如：狐狸对老虎说的话都是些什么样的话？当时狐狸是什么表情？做的什么动作？语气怎么样？教师可适当再讲述故事的主要情节，并用丰富的表情、动作来带动幼儿。）

教师小结：狐狸为了让大老虎上当，给他送了好吃的糖，说了很多好听的话，还故意在大老虎面前笑眯眯的装出一副很听话的样子，（教案.出自：）这样大老虎听老狐狸的好听的话，吃了糖丢了牙齿。狐狸可真会动脑筋想办法，是个聪明的小狐狸。看来糖吃多了还真不是一件好事呢！

二、个别幼儿分尝试表演如果我是小狐狸怎样让大老虎上当？（此环节老师当大老虎，幼儿当小狐狸，并尝试用好听的语言，简单的动作表情来表达自己的想法。教师有目的指导幼儿要向大老虎说明自己的东西有多好，吃了对他的身体有什么好处，并引导幼儿用相对于固定的模式来表达自己的想法。如：老虎先生，我给你带来了世界上最好吃的东西，巧克力，吃了你会更加厉害的！你多吃点吧！）

教师参考预言：现在我就是大老虎，我要来吃掉你们这些小狐狸，我的牙齿非常锋利，能把你们一口都吃掉！你们肯定都害怕我！哪个聪明的小狐狸能上来试一试让大老虎丢掉牙吃呢？（本环节鼓励幼儿大胆的上台表达自己的想象，并引导幼儿给老虎送不同的东西，说不同的话。教师小结：重点知道幼儿可以给大老虎送不同的食物，只要是甜食就可以，在给老虎送食物时要注意说话的表情和动作，要对老虎说好听的

话，要让老虎上当!)

三、家长幼儿互动，调动每位幼儿参与活动的积极性，充分发挥幼儿的想象创造，语言表达能力。

教师参考语言：刚才这几只小狐狸都非常的聪明，想了许多好办法，终于让大老虎上当丢掉了牙齿。其他小狐狸是不是也想出了许多好办法呀?现在你的爸爸妈妈来当大老虎，你们当聪明的小狐狸，让老虎上当，不过有个要求就是，请小狐狸送三次东西，三次要说不同的话，聪明的小狐狸们你们能做到吗?想好了的小狐狸可以给大老虎送东西去了。(本环节家园互动，让每位幼儿都有参与活动的机会，教师巡回知道，有目的的倾听幼儿的语言。)

请个别幼儿表演，用较完整的语言表达自己的想法。(此环节让个别幼儿尝试表演，教师引导幼儿尽量用较完整的语言来表达自己的想法，鼓励幼儿大胆的尝试用简单的动作、表情表达。即使肯定幼儿的表达方式，提高幼儿的自信心!调动幼儿的积极性!)

四、请个别家庭上台表演，体验表演的乐趣，教师联系现实生活，教育幼儿要抵御诱惑，学习自我保护!

教师小结：除了你们说的小狐狸很聪明外，还有一点就是老虎太贪吃了，而且就爱听好听的话，小狐狸一说好听的话，给它送好吃的它就上当了，我们班的小朋友是不是也像大老虎那样爱上当呢?好，现在老师就来试一试。(教师有目的的和几位幼儿对话)

教师总结，活动结束

疑惑：对于中班幼儿来说，语言表达这一方面是否有些难度?

活动反思：

没有牙齿的大老虎是一个很有趣的童话故事，孩子对这个故事很感兴趣，而且故事也蕴含了很多的道理。通过本节活动，可以帮助孩子发展语言表达及倾听能力的同时，明白要保护牙齿、遇事多动脑筋等道理。

数字游戏活动教案大班教案反思与评价篇七

- 1、感受乐曲表现出的两种不同情绪，尝试用动作表现牧童在牛背和嬉戏的场景。
- 2、了解笛子是我国的民族乐器，感受民乐与水墨结合的优美意境。
- 3、培养幼儿思考问题、解决问题的能力及快速应答能力。
- 4、幼儿能积极的回答问题，增强幼儿的口头表达能力。

【活动准备】

《牧童短笛》水墨图ppt□音乐、笛子图片。

【活动过程】

今天我给你们带来了一首好听的乐曲，我们一起来听一听，仔细听它是用什么乐器演奏的？(播放音乐)

第一次欣赏后

- 1、这首乐曲主要是用什么乐器演奏的？(回答后出示笛子图)
- 2、关于笛子你们了解过什么？

小结：笛子是我们中国人发明的一种吹奏乐器，演奏的时候把它横着放在嘴边。一般来说笛子都是用竹子做成的，它能

吹奏出不同风格的旋律，还能模仿鸟叫声呢！

3、我们一起来听一听(播放笛子演奏的各种声音)什么感觉？

小结：声音很连贯，越来越长，越来越远，这样的声音表现的是悠扬、安静的感觉。(教案.出自：)声音停顿、跳跃表现的是欢快、活泼的感觉。

过渡：那么刚才听到的乐曲给你的感觉是怎样的呢，再听一听，感觉一下。

第二次欣赏后

1、说说看这首笛子演奏的乐曲表现的是什麼感觉？

预设：优美、欢快

小结与过渡：每个人对音乐的理解都是不一样的，有的听出了优美、平和的感觉，有的听出了欢快、跳跃的感觉。而且，反复地听还会有不同的感受。我们再来听一听，这次你会有什么新的感受呢？是整首乐曲表现的都是同一个感觉，还是几种感觉都有呢？(边听音乐，边播放旋律图)

第三次欣赏后

1、你有什么新的感受吗？(提示，刚才是什么感受，现在又有了什么感受)

追问：哪一段让你有这样的感受？为什么？

小结并过渡：一般来说平稳的、连贯的旋律会给我们优美、安静、柔和的感觉(哼摇篮曲一段)，而跳音、起伏较大的旋律会给我们欢快、明亮的感觉(哼六一)。而且我们会发现一首曲子里，可以有几种不同的旋律风格。

2、这首曲子里就有悠闲和欢快两种情绪表现，它们藏在哪一段里呢？(观察旋律图)

过渡：你知道吗，每一首乐曲都藏着一个故事，旋律在变化就是故事情节在变化。这首乐曲里悠闲和欢快的两种情绪在说一个什么样的故事呢，请你结合乐曲仔细地看一看接下来播放的画面。(结合画面，教师简短讲述故事)

第一次欣赏水墨画与乐曲后

1、这首乐曲讲的是谁的故事呀？什么样的故事呢？(根据回答出示三张相应的图) []

2、这三个情节在乐曲中是用哪一段来表示的呢？追问为什么？(根据回答听乐曲验证)

小结：从平稳、悠闲的音乐开始，经过起伏、跳跃的旋律再回到平稳、悠闲，一个完整的故事就表现出来了。有的时候故事不一定要用语言讲出来，音乐也能讲故事。

过渡：你在听乐曲的时候，你觉得这个故事是怎样的呢？

1、牧童骑着牛一路走来，还可能看见了什么？

预设一：语言表达

预设二：做一做动作，给音乐

2、假想一下，你就是那个坐在牛背上的孩子，把你的悠闲和欢乐随着音乐尽情地表现出来吧！(老师用语言提示)

今天我们一起欣赏了一首这么优美的乐曲，它的名字叫《牧童短笛》。如果你愿意的话，以后可以再听一听，也许你会有更多不一样的感受。

活动反思：

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。