

最新中班音乐活动小蝌蚪教案 中班音乐 活动反思(实用6篇)

作为一位杰出的教职工，总归要编写教案，教案是教学活动的总的组织纲领和行动方案。怎样写教案才更能起到其作用呢？教案应该怎么制定呢？下面我帮大家找寻并整理了一些优秀的教案范文，我们一起来看看吧。

中班音乐活动小蝌蚪教案篇一

1. 尝试创编表现春天美景的歌曲。
2. 知道雪花和春雨与季节的关系。
3. 在进行表演时，能和同伴相互配合，共同完成表演。
4. 培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
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。

小雪花和春雨的图片。

1. 复习歌曲《雪花和春雨》两段。

让幼儿说一说两段唱法的区别。（连音与跳音）

2. 创编歌曲《是谁……》

还有谁告诉你春天来了？是怎么告诉你的？想想看，怎么唱出来？

教师示范创编歌曲，如：是谁摇着叶子唰唰唰唰唰？是我，是我，我是小草呀。我从土里长出来，告诉你，告诉他，春

天来到了！

教师引导幼儿先讲述春天的美丽，然后创编歌词，最后创编歌曲《是谁……》。

请几位幼儿在集体面前边表演动作边演唱自己创编的歌曲《是谁……》。

举办一次春天演唱会，请幼儿表演自己创编的歌曲。

用角色表演，让幼儿通过表演去熟悉音乐，感知音乐，并通过肢体语言更好地表达自己的感情和对音乐的理解。在角色表演过程中，孩子们可随着音乐举手投足，充分发挥自己的想象，流露真情，在动中感受体验、表现美。活动自始至终都兴趣盎然。

中班音乐活动小蝌蚪教案篇二

为了迎接“元旦”节对家长开放活动，根据幼儿喜欢边唱边跳的特点，特设计此活动，使幼儿在轻松愉快的集体环境中体验节日快乐的气氛。

- 1、喜欢参与音乐游戏，体验集体游戏的乐趣。
- 2、能边唱歌边表演。
- 3、掌握音乐游戏规则及玩法。
- 4、在活动中将幼儿可爱的一面展现出来。
- 5、在活动中，让幼儿体验与同伴共游戏的快乐，乐意与同伴一起游戏。

小鸟头饰每人一个；汽车头饰一个；大树四棵。

- 1、律动：小鸟飞。
- 2、复习歌表演《小鸟点头、招手》。
- 3、游戏：小鸟和汽车。

教师交代游戏规则及玩法：请配教老师扮“汽车”，其余幼儿扮“小鸟”。小鸟和妈妈愉快的在草地上唱歌跳舞，突然，汽车开来了，小鸟赶快飞到树上去。汽车在草地上转了几圈又开走了，小鸟又飞到了草地上唱歌跳舞。游戏一遍后，请能力强的个别幼儿扮“汽车”，再玩1~2遍。

4、结束活动：

小鸟坐着汽车来到爸爸、妈妈的身边，一起唱歌、跳舞。

活动中我比较遗憾的是在孩子们游戏这个环节，我对他们干预得比较多，他们在游戏时我一直问他们你是怎么玩的，我想这里应该先让小朋友跟着音乐尽情地游戏，不要打断他们，等音乐结束后我再和他们交流，会比较好，孩子们在游戏中玩得肯定更过瘾。

中班音乐活动小蝌蚪教案篇三

- 1、倾听音乐，感知行走三拍后会出现闹铃的规律。
- 2、能比较清楚地用相应乐器表现音乐中闹钟行走的声音和闹铃铃声。
- 3、在呼唤小弟弟起床的游戏中感受音乐歌曲带来的积极情绪。
- 4、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。
- 5、感受音乐的欢快热烈的情绪。

1、音乐：《快快起床伴奏》、《节奏旋律》、《奥尔夫音乐》、《快快起床》；

2、道具：手偶（小弟弟）、大黑板、卡纸、记号笔打击乐器：棒铃、响板。

一、随音乐进入活动室，幼儿找个位置坐下来

二、教师出示小闹钟，引出活动内容

1、它是谁？它走路的时候会发出什么样的声音？

2、用肢体动作来表现小闹钟钟摆的走动，孩子们自由表现。

3、随音乐孩子们用身体动作表现小闹钟行走。

三、进行节奏练习

1、小闹钟有什么用处？它响起来的时候发出的声音是什么样的？

2、听音乐第一遍，熟悉音乐节奏规律，并能听出闹铃声音。

3、听音乐第二遍，请幼儿在听到闹铃响起的时候快速举手。

（闹铃结束放下），初步感受闹钟走三下闹铃响一下的规律。

4、听音乐第三遍，教师画图谱。

提问：你们在图谱上看见了什么？

提问：哪个符号表示小闹钟响了？小闹钟走了几下闹铃才响起？

5、看图谱，节奏练习（拍三下，举手一次）。

6、听音乐，节奏练习。

四、出示乐器，节奏练习

1、认识乐器：棒铃、响板。

2、随音乐，用乐器敲击节奏两遍，第二遍幼儿交换乐器。

五、音乐游戏：叫小弟弟起床

1、教师出示手偶，引出游戏内容。

2、教师清唱一遍歌曲《快快起床》。

3、放音乐，教师画图谱，幼儿熟悉歌曲。

4、放音乐，教师与幼儿表演（学习叫小弟弟起床的秘密旋律）。

5、孩子们拿起乐器，为歌曲伴奏，表演两遍（叫小弟弟起床）。

6、师：这个办法真管用，我们再把小闹钟的声音请进来一起练习，把它记在脑袋瓜里吧！（坐着伴奏，站着歌表演两遍）

我们要养成早睡早起的好习惯！还有一些小朋友和爸爸妈妈在睡懒觉呢，我们去叫醒他们吧！（随音乐出活动室）

1、乐器的选择上可以采用其他更形象的器材。

2、开头进场的教师幼儿互动动作时间再延长，让幼儿更好地感受节奏旋律。

3、在请幼儿用肢体动作表现闹钟走动的环节，让幼儿有更多的时间去展示。

- 4、图谱的记号表达上设计再形象点。
- 5、音乐的选材需要有深入。
- 6、适合中班幼儿年龄特点。
- 7、游戏环节，活动可以进行多变模式，将课堂充实起来。

中班音乐活动小蝌蚪教案篇四

- 1、熟悉歌曲旋律，初步学唱歌曲。
- 2、引导幼儿用动作表现歌曲内容。
- 3、让幼儿在愉快的音乐声中体验并享受音乐活动的快乐。
- 4、培养幼儿的音乐节奏感，发展幼儿的表现力。
- 5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

录音机、磁带、电钢琴；白胡子、白眉毛每人一套；拐杖一根。

- 1、幼儿听音乐做韵律进活动室。
- 2、练声曲《唱歌》、《叫声》。
- 3、熟悉歌曲内容

教师范唱歌曲，请一名教师扮演老公公，幼儿边听边观看表演。

4、理解歌词内容

- (1) 用问答的方式引导幼儿理解歌词。

(2) 幼儿扮演老公公，按节奏学说歌词。

5、学唱歌曲

(1) 让幼儿试着在音乐的伴奏下填词唱歌。

(2) 引导幼儿用清晰的歌声表现风趣、可爱的老公公。

6、根据歌词表现动作

(1) 鼓励幼儿大胆地运用身体动作、表情等表现老公公的形象。

(2) 请一名幼儿扮演老公公，其他幼儿观看。

(3) 男孩扮演老公公，女孩帮助男孩化妆，“老公公”摔倒时，女孩扶起“老公公”。

(4) 教师、幼儿扮演“老公公”共同表演。

7、老公公在音乐声中自由散步走出活动室。

孩子学习音乐的兴趣是孩子音乐学习行为的动力，兴趣是产生情感的基础，因此我将激发孩子的兴趣作为主线。对于激发孩子兴趣，采用了歌唱、游戏表演、等各种方法。激发孩子的兴趣。用角色表演，让孩子通过表演去熟悉音乐，感知音乐，并通过肢体语言更好地表达自己的感情和对音乐的理解。

中班音乐活动小蝌蚪教案篇五

孩子们都喜欢玩游戏，音乐游戏不仅给孩子们提供了情节，而且充满了趣味性，并且给了孩子音乐美的享受。《纲要》和《指南》中指出：培养幼儿喜欢艺术活动，并能大胆地表现

自己的情感，让幼儿在音乐游戏中与同伴交流情感，彼此建立起信任、了解和友谊。以往的传统音乐活动都是固定的教唱模式，不能有效地调动幼儿的学习主动性和积极性，满足幼儿的好奇心和好胜心。为了让幼儿在自然游戏下边玩耍边学会演唱，所以我设计了本次音乐活动《小猴真淘气》，活动中借助点兵点将的游戏，引导幼儿观察学习游戏的正确玩法；通过幼儿与同伴之间的交流感受到音乐游戏中互动交往的快乐，真正的让孩子们在玩中学，学中玩。

- 1、理解歌词内容，能用自然的声音学唱歌曲。
- 2、在游戏过程中，尝试有节奏地点同伴；在歌曲结束时，创编小猴滑到的不同造型。
- 3、在游戏过程中，懂得应该养成不乱扔脏东西的好习惯。
- 4、感受歌曲诙谐幽默的特点，能听着音乐游戏。
- 5、乐意参加音乐活动，体验音乐活动中的快乐。

1、小猴手偶2个，音乐伴奏。

2、师幼围坐成圈。

活动重点：能理解歌词，用自然好听的声音演唱歌曲。

活动难点：正确的玩游戏，有节奏的轻点同伴，能创编出小猴滑到的不同造型。

一、用故事导入情境，激趣导入。

师：森林里，有一只淘气的小猴，有一天，他吃完西瓜就把西瓜皮一扔，结果发生了什么事情呢？我们一起来听一听。

二、学习歌曲

1、感知歌曲，理解歌词。

(1) 教师用较慢的速度，清唱歌曲一遍

(2) 理解歌词

提问：这只小猴吃了什么？吃完西瓜然后呢？结果滑到了谁呀？（先滑到了……又滑到了……）

2、倾听范唱，唱完时出示手偶。

(1) 教师清唱歌曲一遍。

(2) 教师跟钢琴范唱，唱完出示另一只手偶。

(3) 师幼游戏。

a□教师在圈中边唱边示范“找小猴”的游戏，并提问：我是怎么样找到他的？

b□教师示范唱最后一句，唱至最后一个字“呀”时，手偶停留在一位“小猴”头上。

c□教师第五次演唱歌曲，并完整示范游戏。

3、学唱歌曲，幼幼游戏。

师：你们想不想自己来找乱扔西瓜皮的小猴呀？（想）

(1) 教师带领全体幼儿边唱歌边一下一下地做点数动作。

(2) 幼儿和同伴之间开展游戏，学唱歌曲。

(3) 玩游戏2—3遍。

4、添加“小猴滑到情节”，继续学唱。

(1) 教师再次示范，在“找小猴”的基础上，添加“小猴滑倒”的情节，听音乐旋律做旋转的动作，音乐一结束，便摆出痛苦的滑倒造型，口数“五、四、三、二、一”后方可起身。

(2) 请1名幼儿上来表演。

师：我们在滑倒的时候一定要注意安全，懂得保护自己千万别摔伤自己，滑倒是很痛苦的，我们一样要表现出痛苦的表情。

(3) 请2名幼儿上来示范滑到的造型，并坚持至全体幼儿给倒数5个数方可起身。

(4) 教师邀请1名幼儿“找小猴”并让被找到的幼儿扮演“小猴滑倒”的造型，完整游戏1遍。

5、增强幼儿环保意识

三、反思评价

师：这个游戏已经玩了很多遍了，现在有个问题需要你们思考，你们觉得会唱这首歌了吗？你们可以先想一想，觉得会唱的小朋友请举手，待会唱给大家听，不会唱的可以坐在位子上，倾听别人演唱。

四、表演唱

1、请四位幼儿在圈内表演唱。

2、教师再请几位小朋友上来演唱。

3、全体幼儿演唱，活动结束。

4、集体表演唱 结束语：猴儿们表现的真不错！今天我的小朋友已经有点累了，我们回去休息一下吧！

小猴真淘气

1=c 4/4 1 1 2 3-| 5 5 6 3 2|

小小猴，真呀真淘气，

3 3 5 5 1 1 2-| 6 2

吃完西瓜乱扔皮，乱呀

1 6 5 -| 1 1 2 2 3 3 |

乱扔皮。滑到熊大伯呀，

5 5 6 3 2-| 3 3 5 5

滑到鹿阿姨，小猴到底

1 1 2 | 6 2 1 6 1 - ||

是谁呀？小猴是谁呀？

《小猴真淘气》这是首曲调简单，情节有趣，又贴近幼儿的生活歌曲。讲述了小猴在吃完西瓜后，乱扔西瓜皮，结果滑倒了熊大伯和鹿阿姨，最后害得自己也滑倒了的故事情节。从孩子们的角度出发，将孩子们喜欢的游戏加以运用到新的学习内容中，孩子们不仅玩的尽兴，学的快乐，更能在游戏情景中亲身体会与感悟教育的真谛。我想教育就是要这样，要以孩子们喜欢的方式开展活动，让孩子快乐学习，快乐成长！

中班音乐活动小蝌蚪教案篇六

最近，我们班正在进行《熊的故事》主题活动，主题目标是尝试用各种方式表述故事情节，对物体的大小多少进行比较或匹配。发现孩子们很喜欢熊这一动物形象，于是又给孩子们听了《洋娃娃和小熊跳舞》这首歌，在听这首歌的时候，有的幼儿会不自觉地扭动自己的身体，做各种舞蹈动作，看到有小朋友在这样做，其他小朋友看到后，也纷纷模仿。于是，我就利用《洋娃娃和小熊跳舞》这首歌曲，在结合主题“变石头”里，扮成各种小动物，跟着音乐边唱边做各种小动物的动作，音乐一停，马上就变成“动物石头”，作一相关动物造型，动一下，就被“熊”抓走。

1、根据音乐，学会模仿各种小动物动作，音乐停止，保持原先动作。

2、体验音乐游戏的快乐。

1、今天天气真好，小动物们都出来玩了，小鸟喳喳叫，小兔蹦蹦跳，今天树林里面真热闹。我们小朋友，也往树林走，采上几朵鲜花，再来跳一跳。要是大熊走过来，大家可别乱跑。

2、师幼共做热身运动

跟老师一起来学小鸟飞，飞得高一点，再高一点，学小鱼游泳，尾巴甩一甩，再来学蝴蝶飞，飞到花丛中。

1、幼儿复习音乐，可以跟着音乐做一些动物动作

2、教师介绍规则：我们边听音乐，边做各种动作，也可以找一个好朋友一起做，音乐一停，你们马上就不动，变成一个石头，要是动了，就要被熊吃掉，看谁坚持的时间长。

3、教师扮演“熊”在家里睡觉(也可以请一个小朋友扮演熊，

来看哪个小朋友动了)幼儿进入创设的情景进行游戏。

4、师幼游戏。(音乐一停，要马上不动哦，动了就要被熊抓走的)

5、再次游戏。谁坚持到最后拉，那他就是冠军，我们为他拍拍手。

1、一起数数熊吃掉了几个小动物？

2、让我们擦擦汗，抖抖手，踢踢脚来放松放松。

1、在计算角，投放一些熊的图片，让幼儿进行数数，或者提供些颜色不一的熊，让幼儿给小熊进行排队。

2、在美术角，提供些参考图片，让幼儿自己画小熊。

3、在音乐角，听音乐做各种动作，为《洋娃娃和小熊跳舞》配上舞蹈动作，自编自演。

给幼儿参观其他班幼儿或者哥哥姐姐做游戏时的情景，了解做游戏要掌握的规则。

个别活动引发的兴趣及经验：

个别幼儿：个别幼儿对音乐游戏不是很感兴趣，但音乐也不敏感，听到音乐停了，还再动来动去，即使不动了，坚持的时间也不长。

多数幼儿：多数幼儿非常喜欢音乐游戏，听到音乐停了，马上不动，而且还会摆不同造型，这次是站着的，下次就是弯着，每次都变换不同动作进行游戏，而且坚持的时间很长，真像个石头人。

教师分析并对照自身资源

个别幼儿：个别幼儿对游戏很敏感，很快就掌握了游戏规则和要领，只要老师说一遍，就领会了教师要表达的意思，而且哪怕有别的小朋友逗他，他都不会动，游戏意识非常强。

多数幼儿：多数幼儿喜欢做游戏，但规则意识不是特别强烈，需要老师语言上或动作上的提醒，比如说音乐停了，现在不可以动了等，动作上能够有一些简单的变化。

这是一节音乐游戏活动，幼儿特别喜欢参与活动，在《洋娃娃和小熊跳舞》歌声中，孩子们尽情地在游戏着，音乐停了，马上不动，音乐再响起，又继续游戏，直到剩最后一个小朋友，坚持到最后的就成了冠军，并且教师为冠军贴了个五角星，大家都想得到五角星，基本上都不动，在第二次游戏时，最后还剩两个小朋友坚持到最后，难分上下，就两个都奖励了五角星，两个人脸上都很开心。但是，在游戏过程中，有个别幼儿规则意识不强，明明已经被熊抓到了，坐在椅子上了，过一会，又过来游戏了，看来以后，老师在游戏时，要对个别幼儿多加强游戏的规则意识。