

# 小班音乐捶捶乐教案反思(通用10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。既然教案这么重要，那到底该怎么写一篇优质的教案呢？下面是小编为大家带来的优秀教案范文，希望大家可以喜欢。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇一

1、重点：通过故事表演农夫和小种子的动作感知和表现音乐ab段和尾段的结构，体验角色扮演合作游戏的快乐。

2、难点：能在乐曲的伴奏下做出各种农作物逐渐成长的动作造型，并根据音乐按角色完成农夫和小种子互逗的游戏，尝试多人合作进行游戏。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇二

1、通过故事表演农夫和小种子的动作感知和表现音乐ab段和尾段的结构。

2、与老师同伴一起游戏，能在乐曲的伴奏下做出各种农作物逐渐成长的动作造型，并根据音乐按角色完成农夫和小种子互逗得游戏，尝试多人合作进行游戏。

3、在活动中幼儿通过教师引导循序渐进的学习，大胆表现农夫，小种子的动作及表情，体验角色扮演合作游戏的快乐。

4、感受音乐的欢快热烈的情绪。

5、通过听、唱、奏、舞等音乐活动，培养学生的创编能力与合作能力。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇三

1. 感受乐曲欢快的曲调，在循环“猜同伴”游戏中自然学唱歌曲。

2. 通过创设游戏氛围，迁移生活经验，尝试用有节奏的身体动作表现歌词内容。

3. 体验与同伴一起游戏的快乐。

1. 具有“请你猜猜我是谁”的游戏经验，会用“我是xxx美羊羊”的句式自我介绍。

2. 小猪胸饰、盖布、彩虹伞。

3. 曲谱《小猪爱睡觉》（附）。

1. 教师出示小猪胸饰，简单创设小猪家开会的故事情境，提问并引导幼儿用“我是xxx的小猪”的句式在集体中介绍自己。

2. 教师引导幼儿熟悉歌曲旋律，创编身体动作。教师范唱歌曲，对小猪的可爱造型和幼儿创编后的动作进行反馈，并引导幼儿倾听、学唱歌曲。

3. 教师一边引导幼儿唱歌曲，一边带领幼儿游戏。唱到“闭上眼睛打呼噜”时，引导幼儿轻轻打呼，睡觉时要像个木头人。

4. 加入“猜同伴”游戏，教师引导幼儿猜出同伴的名字。

5. 师幼共同边歌唱边游戏2-3次，请大家反思自己歌唱的情况，如是否会唱？引导幼儿用好听的声音唱出歌曲。

6. 教师引导幼儿玩彩虹伞的游戏，加入“狗熊”角色进行游

戏。全体幼儿手握彩虹伞，

唱完歌词“打呼噜”后躲进彩虹伞中。

（备注：第一次大熊来的时候，不要带走小猪，免得引起幼儿的害怕情绪。）

### 1. 游戏情境激发幼儿参与性

在歌唱游戏《爱睡觉的小猪》中，幼儿的情绪能非常积极地投入，这与游戏情境的创设息息相关。活动中所有的规则不是源自教师的要求，而是结合游戏情境自然生发的，如请幼儿创编可爱的造型时，教师说：“妈妈来看看小猪的可爱样子”，这样小猪与妈妈是互动的关系。另外，此游戏中为了躲避大熊，教师鼓励幼儿“不睁开眼睛”，有了这种游戏情境的支持，幼儿便能自发地投入到活动中去。

### 2. 循序渐进的游戏形式，发展幼儿的感官能力

活动中，我们先是固定位置进行游戏，然后加入彩虹伞游戏。游戏难度的逐步累加，能够挑战幼儿的感官能力。有了适宜的挑战幼儿才会更明显地感受到游戏的趣味性。

### 3. 基于游戏过程的反思

在歌唱活动过程中，师幼共同玩彩虹伞游戏时，孩子们的情绪都比较兴奋。但当“狗熊”出现时，可是被“狗熊”问话的幼儿略显紧张、害怕，不知道该说什么。游戏中孩子们不明确——只要大声说“我是xxx的小猪”就会“获救”。

出现此情况与教师在与孩子们第一次玩“猜同伴”游戏时没有建立好游戏规则有关。在前期教师与幼儿共同建构游戏规则时，如果教师强调，当有一只小猪藏起来以后，要大声地介绍自己“我是xxx的小猪”，别的同伴猜测他是谁，并

用“xxx小猪，快回来”的句式回应他，就可以成功解救小猪。这是一种涉及前期积累、迁移并运用的教学方式。由于教师忽视了前期游戏经验的积累和迁移，造成了在后期游戏中，这种对白性游戏语言没有能够有效使用。吸取这次的经验教训，以后坐在椅子上玩游戏时，教师就要帮助幼儿练习并建立稳定的游戏结构。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇四

?小班音乐游戏教案《三只羊》含反思》这是优秀的小班游戏教案文章，希望对您的学习工作中带来帮助，快来看看小班音乐游戏教案《三只羊》含反思！

活动目标：

1. 能分辨乐曲的快慢，会用相应的动作表现小羊、大羊、老羊走路的节奏。
2. 学习用表情、动作表现高兴、害怕、勇敢的神态，感受战胜大灰狼的喜悦。

活动准备：

1. 请一名教师扮演大灰狼
2. 小羊、大羊、老羊三个造型

活动过程：

1. 激发幼儿学习兴趣

师：今天，老师请来了几位客人和我们一起做游戏，它们是谁呀？(出示小羊、大羊、老羊造型)

师：看，它们正向我们走来了

师：这段音乐哪一段快?;文.章出自屈,老师教.案网]哪一段慢?哪一段不快、不慢?

2. 分辨乐曲节奏，用不同的动作表现小羊、大羊、老羊走路的节奏。

3. 幼儿完整听音乐分别表现三只羊不同的走路节奏。

4. 学习用表情动作表现高兴、害怕、勇敢，感受战胜大灰狼的喜悦。

5. 幼儿听音乐完整的表演一遍。

教师与幼儿一起听音乐做动作并用语言提示。

最后，战胜了大灰狼(欢呼起来)“我们胜利了!”

6. 结束：

师：时间不早了，我们一起下山吧. 教学反思：

整个活动，我都采用了游戏的形式，真正做到了让孩子们在“玩中学”。每个游戏都符合我班孩子的年龄特点，孩子们积极地参与游戏，乐在其中，与我配合的十分默契，我每提问一个问题，孩子们都会积极回答，个别孩子的答案很独特，显示出其丰富的想象力。我相信，在整个活动过程中，孩子们是在愉快地、主动地学习，他们确实成为活动的主体，而我作为教师也起到了引导的作用。

小班音乐游戏教案《三只羊》含反思这篇文章共1646字。

# 小班音乐捶捶乐教案反思篇五

活动目标：

- 1、愿意跟随老师大胆的演唱歌曲。
- 2、感受歌曲欢快的节奏。
- 3、理解歌曲内容。

活动重点：学唱歌曲。

活动难点：随音乐合拍的演唱。

活动准备：图片，幼儿左手贴一朵小红。

拍手问好，练习节奏。

小朋友们，下午好！杨老师，下午好！一起和客人老师问好：  
客人老师，下午好！

小朋友，小朋友，大家快快来坐好。

杨老师，杨老师，我们快快来坐好。

谈话：刚才我们拍着手相互问好，小朋友们认识自己的小手吗？（认识）

（一）、学习“我有一双小小手，一只左来一只右”

1、师：你有几只小小手？

2、幼：（两只）用完整的话来说一说。

3、师：（出示图）我们有两只小小手，“两只”还可以用一个

词来说，你知道吗？

4、幼儿说

5、师：“两只”还可以说“一双”，我有一双小小手。

6、幼儿跟说“我有一双小小手”

7、师：指导幼儿认识左右手。一双小小手，也有自己的名字，你知道吗？(拿笔的那只手是右手)(画红花的那只手是左手)

8、领读“我有一双小小手，一只左来一只右”

(二)、学习“小小手、小小手，一共十个手指头”

1、师、小小手上还有手指头，我们一起来数数小小手上一共有几根手指头。

2、幼、十根，幼儿数一数，完整的学说：“小小手、小小手、一共十根手指头。”

(三)完整地读儿歌。

1、拍着节奏来说儿歌。

我们拍着手跟着老师说这个儿歌。

2、做着动作来说儿歌

1、这首儿歌不仅可以读，还可以唱出来，现在我们来听老师唱一次。像老师这样坐好了。

2、这次老师跟着琴来唱一次，前奏我们点头。

3、老师看见有的小朋友想唱啦，那现在跟着老师来唱一次。

注意前奏。

3、这次我们做着动作来唱一次。

4、男女小朋友比赛唱。

5、请小朋友表演唱。

活动反思

游戏是幼儿的基本活动。直观的教具更容易吸引他们的注意力，因此教师利用玩具小手和图片，孩子通过多种角度来感知和操作“玩具小手。”直观的教具能帮助幼儿更好的了解小手的作用。由于小班幼儿经验缺乏，又喜欢模仿，因此，教师准备了各种贴近生活的图片，来拓展幼儿的经验。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇六

活动目标：

1. 初步学习用唱与默唱交替的方法演唱歌曲。
2. 激发幼儿爱护、喜欢大公鸡的情感。
3. 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。
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。

活动准备：

1. 歌曲录音。
2. 钢琴。

活动过程：

一. 复习部分。

1. 复习歌曲《丁冬小门铃》。
2. 引导幼儿唱出迎接客人和做客愉快地心情。
3. 进行简单地歌表演，重点提醒幼儿左手动作。

二. 学习歌曲《大公鸡》。

1. 欣赏歌曲第一遍，听听歌曲的旋律怎样？
2. 学习按歌曲的节奏用左手打拍子。
3. 学唱歌曲《大公鸡》，边唱边拍手。
4. 分小组继续学习对唱歌曲，如一组唱“大公鸡”。另一组唱“穿花衣”。
5. 启发幼儿把每句歌词的最后一个字处理为默唱，并用拍手表现。
6. 启发幼儿把每一乐句的前半部分或后半部分处理为默唱。

活动反思：

大公鸡是小班幼儿生活中常见和喜欢的动物。活动中我以谈话导入，请幼儿说一说自己洗澡需要用到的物品，换洗衣服是谁洗的，接着我出示大公鸡的图片，引起幼儿兴趣，让孩子们总结出它的羽毛五颜六色就像穿了一件花衣。然后请幼儿欣赏音乐，仔细听听大公鸡是用什么洗澡的。让幼儿自主倾听，原来大公鸡是用沙洗的。最后引导幼儿在歌唱、表演、做动作以及和同伴的互动中，激发幼儿爱护、喜欢大公鸡的

情感。

通过游戏活动，加深了他们对大公鸡的熟悉，进一步了解了大公鸡的生活习性，知道了大公鸡是怎样洗澡的，丰富了他们的知识的同时，也为以后学习有关动物、了解大自然的活动打好了基础。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇七

?小班音乐游戏活动教案《可爱的小蚂蚁》含反思》这是优秀的小班音乐教案文章，希望对您的学习工作中带来帮助，快来看看小班音乐游戏活动教案《可爱的小蚂蚁》含反思!

### ?活动目标】

在有趣的音乐故事中，听辨节奏的快慢与强弱，体验用响板表现小蚂蚁的快乐。

### ?活动准备】

- 1、小蚂蚁教具、响板、教学课件及音乐。
- 2、幼儿对小蚂蚁的生活习性有初步的了解。

### ?活动过程】

1、手指游戏：小蚂蚁爬呀爬重点：有节奏的听着音乐爬爬玩玩做游戏——歌表演：蚂蚁搬豆师：老师带你们到森林里去散散步，(教案出自：快思教案网)我们把自己变成可爱的小蚂蚁好吗?蚂蚁的头上有什么的啊?(播放音乐)——出示小蚂蚁，听着音乐做律动小游戏“小蚂蚁爬呀爬”

师：你们看看，我的小蚂蚁是怎么和我做游戏的?它在哪里爬呀?

——教师和幼儿一起游戏。还想让小蚂蚁爬到你身上的哪些地方去？

小结：我的小蚂蚁是听着音乐，一步一步往前爬的，不快也不慢，孩子们，跟上喽。

2、拍拍玩玩：出门找食物重点：情景中用响板表现快和慢的节奏。

——听蚂蚁的脚步声。幼儿听听说说，分辨声音的强和弱。

出示两种乐器：大鼓和响板。“听听这是谁的脚步声。为什么？”

——故事继续讲述：幼儿在情景中听辨上行和下行的音乐，并使用响板听着音乐表现蚂蚁快快慢慢脚步声。

——观看媒体：小蚂蚁发现什么啦？幼儿使用响板表现蚂蚁爬树的脚步声。

——小蚂蚁你们找到豆豆了吗？找到什么豆豆呀？幼儿和老师一起听着音乐把豆豆搬回家。用响板快慢交替的演奏表现故事情景。

——该游戏可视情况反复玩一次。教师注意提醒孩子“小蚂蚁要慢慢走哦，听着音乐一步一步走，别让身上的豆子滚落下来哦”

3、音乐游戏：搬起大饭团——猜猜看看，小蚂蚁发现了什么？观看媒体：（教案出自：快思教案网）局部——整体——结合媒体变化，教师用响板表现，小蚂蚁叫伙伴搬饭团，伙伴越来越多，脚步声越来越响的故事情节。

——那么大的一个饭团我一个人搬不动怎么办呀？

——听辨，听听我的朋友是不是来得越来越多了？

教师与幼儿一起把饭团搬回家。

## 教学反思

主题教学是现在广为提倡的`一种教学形式，它提倡幼儿按自己的意愿主动地和周围环境发生交互作用，自主地丰富和完善自身原有的认识机构，并向更高一级认识知段迈进。在《蚂蚁》这个主题活动中，教师设计了自由观察、自由讲述、幼儿讨论、游戏学习歌曲，儿歌、画画等活动，层层深入，环环相扣，激发幼儿学习探索的内在动力，引导幼儿主动、积极地探索与发现，进而深入激发幼儿象蚂蚁一样团结友爱、互帮互助的精神。

小班音乐游戏活动教案《可爱的小蚂蚁》含反思这篇文章共3311字。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇八

游戏目标：

1. 锻炼小朋友的习惯以及听力。
2. 让小朋友体验游戏的快乐。
3. 通过活动幼儿学会游戏，感受游戏的乐趣。
4. 考验小朋友们的反应能力，锻炼他们的个人能力。
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。

游戏准备：

1. 在室外选择较平整的场地。

2. 儿歌一首。

游戏过程：

1. 准备活动

教师直接告诉小朋友：今天我们来玩一个木头人的游戏，你们知道木头人是怎么样的吗？多请一些小朋友回答。教师继续讲道：游戏里这首好听的儿歌里面也有一个木头人，你们听听这个木头人是怎么样的？你们认真、仔细听哦。教师展示一遍儿歌——“山、山、山，山、山、山，山上有个木头人，不会说话不会动，动了就是小蜜蜂。”老师儿歌念完了，那小朋友们现在知道儿歌里的木头人是怎么样的吗？(全班回答即可)

2. 开始游戏

首先，教师讲解游戏规则——教师在一旁念儿歌，小朋友在结束儿歌的时候要停止不动，动了小朋友要接受惩罚，停止一次游戏。

3. 教师小结

小朋友们都做的很好，那我们给自己鼓鼓掌。那我们下次把这个好玩的木头人游戏跟自己的朋友一起玩，好不好？游戏结束。

注意事项：

儿歌学习不要求背诵，只需小朋友听懂即可；注意游戏中的安全。

活动反思：

整个游戏比较简单，主要以学习儿歌和遵守游戏规则两项基本任务，虽然比较简单，但是通过活动也得到了很多宝贵经验。第一点，维持纪律的技巧。活动中有小朋友不听指令，独自玩乐。发出很嘈杂的声音。这时候我指着吵闹的小朋友叫他们不要再吵闹，可效果不是很明显。游戏结束后，王老师对我这个事情做出了更好的解决办法——你可以表扬乖乖站好的小朋友，然后说“其他小朋友像他们学习！”这样可能更能让小朋友安静下来。在接下来的活动中我也试用了老师的方法，果不其然，效果很显著。第二点，表演结合儿歌的形式。在游戏的儿歌教学小环节上我只用好听的语言把儿歌给小朋友念了几遍，发现小朋友的学习兴趣不是很大。回去后，我反思了一下，想到了一个可以改进的地方——我可以一边念儿歌一边配着表演展示儿歌，这样小朋友才能回忆出儿歌的内容。我想，这也可以运用到日常的语言活动领域。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇九

活动目标：

- (1) 欣赏歌曲《娃娃》，体验抒情优美的三拍子旋律。
- (2) 尝试运用语言、动作、表情等方面，大胆表达对歌曲的理解。
- (3) 激励幼儿不怕困难，保持乐观的心态，做一个快乐的娃娃。
- (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。

活动重难点：

如何引导幼儿用语言、动作、表情等方面去体验歌曲的情绪变化。

活动准备：

1、知识准备：幼儿多次感受过三拍子旋律的歌曲，会听二拍子、三拍子、四拍子的歌曲并能自己打节拍。

2、物质准备：整个活动室挂上窗帘；韩版《大长今》主题曲、中文版歌曲《娃娃》及《娃娃》的flash动画；背景音乐《娃娃》的钢琴曲。

活动过程：

(一)听韩版《大长今》主题曲进活动室,激发幼儿回忆原有经验。

韩剧《大长今》在各电视台热播后，大街小巷都在播放其主题曲，电脑、手机铃声到处都是，孩子们在日常生活中也有意无意感受到了曲子的旋律。我班的电子琴示范曲中也有这首曲子的旋律，平时我们还把它作为整理玩具的信号曲，孩子们也能哼唱一二，所以我让孩子们在进入活动室时倾听这首曲子，激发其回忆已有的经验。

(二)听配乐故事《娃娃》，帮助幼儿感知、理解歌曲内容。

(三)欣赏《娃娃》的flash动画，进一步引导幼儿通过画面来理解歌词。

在这两个环节中，我让幼儿通过语言、画面去理解歌词，让幼儿通过听觉、视觉等不同感官去理解和欣赏，为下面欣赏曲子的拍子的情绪作好铺垫。

(四)再次欣赏歌曲，幼儿用哼唱及身体动作，感受三拍子旋律的特点。

这一环节主要是让幼儿进行感知三拍子的抒情旋律。三拍子

的曲子幼儿在中班时就已经有过感受并掌握了三拍子强弱弱的特点，所以在此环节中幼儿感受起来比较轻松。有的幼儿在倾听曲子的过程中还不由自主地拿起手尝试画出曲子到底是二拍子、三拍子还是四拍子的旋律，有的幼儿还说出自己在欣赏曲子的时候有想睡觉的感觉，这证明幼儿已经感受到了曲子抒情的特点。最后通过讨论，大家一起在哼唱和身体动作的伴奏形式中轻松地感受到了曲子的三拍子特点。

(五)欣赏教师演唱歌曲，进一步感受歌曲的不同情绪，鼓励幼儿用不同表情、情绪、动作进行表现。

这个环节对于幼儿及教师来说都是一个重难点，教师该如何引导幼儿去体验不同的情绪，幼儿又如何能更深层地去体验？这都是较难把握的。此环节我采取的是制造歌曲中的氛围让幼儿去感受，整个环节幼儿情绪较高，但体验得不够深入。

(六)教育幼儿不怕困难，保持乐观的心态。

此环节是针对第三个目标而设计，希望孩子通过欣赏这首歌曲后懂得不怕困难，保持乐观的心态，做个快乐的娃娃，幼儿基本都能体会，并用自己的语言总结“坚持就是胜利”、“活者就是快乐的”等等精彩的语句，让老师大吃一惊。

活动反思：

整个活动因为是根据幼儿的兴趣出发，从生活中选择了幼儿熟悉的内容，所以孩子们兴趣较高，在活动中也显得比较主动、积极。在活动能够中，老师和幼儿的关系的平等的，整个活动氛围是轻松的、快乐的，但整个活动安排的“量”较多，以至于在体验歌曲情绪这一环节中幼儿体验得不够深入，教师引导得也不够。可以将感受三拍子旋律和体验情绪相结合，进行分段欣赏，让幼儿一段一段欣赏，教师分段营造氛围，进行分析、让幼儿创造性地去表现，这样就可以为后面

的完整体验作好铺垫了。

活动中，我让幼儿仔细倾听、观看老师表演，看看老师的表情和情绪将会有有什么变化?幼儿反问：“老师，什么叫情绪?”孩子的问题却将我难住了，在活动能够中没有给予正确的答案。活动后，觉得有些专业术语在活动中可以不必出现，“情绪”一词解释起来比较抽象，孩子可能不易理解，如果活动中教师不用说出，就不会造成这种尴尬的局面了。

## 小班音乐捶捶乐教案反思篇十

娃娃家”是小班幼儿来幼儿园玩角色游戏的第一个主题，是这个年龄段的幼儿最喜欢的主题。但由于幼儿经验缺失，幼儿在玩游戏时经常出现游戏情节单一，重复性动作多，游戏时间持续较短等问题。

本次幼儿的游戏水平比前两次提高了许多，首先，幼儿的角色意识增强了，不管是扮演爸爸的还是扮演妈妈或者客人的，他们抱宝宝、喂宝宝的姿势都更有样子了，而且基本上懂得自己的任务。其次，在老师的引导下，能用礼貌用语进行对话，并能在老师的提醒下收拾玩具材料。

但是也发现了些许问题，由于老师的语速偏快，幼儿在回答问题的时候，听不清楚问题；辅助材料不够多；在用礼貌用语问好的时候可以引导每个角色的幼儿都可以进行问好，让幼儿都能充分运用到礼貌用语。

在以后的角色游戏中，我将针对以上发现的问题进行整改，让幼儿在游戏中发挥自己的职责，体验游戏的快乐。