

反思：

一、活动中要解决的问题

本次活动我将会把问题解决呈数字化、让活动重难点一目了然，通过过程资料趋于电子化，从而达到资源的共享和融合

二、设计原理

在音乐活动中，使用交互式电子白板时，在 ppt 可见或者视频的播放过程中，可以利用交互式电子白板不加处理就能直接在食品或者图片上标注或书写文字

- 1、通过故事导入感知音乐结构，尝试用动作表现不同手部动作。
- 2、教师随乐动作，引导幼儿进一步感受 2、3、5 块钱的不同手部动作
- 3、教师出示价格，幼儿重点练习 2、3、5 块钱的不同手部动作。渗透数学知识内容。

三、出示图片，进一步感知动作，玩神灯游戏

- 1、教师带领幼儿随乐表演
- 2、创设买灯情景，教师带领幼儿随乐动作
- 3、教师带领幼儿起立随乐动作
- 4、助教老师扮演卖灯人，由我带领幼儿游戏
- 5、加入面纱重复游戏

四、动作建议以及玩法建议如下

### 动作建议及玩法建议：

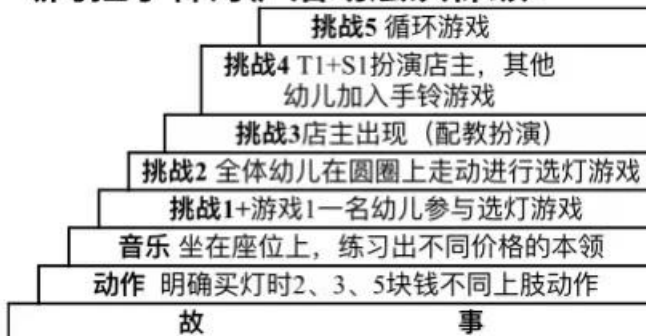
主旋律：（相同的乐段共重复3次）

第一乐段（出2块钱），第二乐段（出3块钱），  
第三乐段（出5块钱）

尾奏：同意卖灯，同意卖灯（两手握拳交替在胸前转圈），快挑一盏，快挑一盏（拍手），就是他（造型，挑选买灯的人）。

五、活动层层递进，由故事导入引入动作，到感知乐曲，加入挑战 1 挑战 2 挑战 3 等共五个挑战，引导幼儿在游戏情境中感知乐曲、熟悉音乐

### 《阿拉丁神灯》活动层次梯级：



## 六、教师小结：

每一次活动都是为了更好地运用，在活动中我以故事导入介绍游戏玩法，接着渗透数学领域，明确买灯时 2、3、5 块钱不同上肢表现动作，然后加入音乐，让孩子练习不同价格的表现动作。层层递进，引导幼儿整体感知熟悉乐曲结构，最后以游戏的方式再进行不断加强幼儿创造能力

## 七、实施情况

- 1.交互式电子白板的多种功能辅助教学设计
- 2.用丰富的教育资源吸引幼儿注意
- 3.通过与音乐、数学跨学科的学习形式丰富了幼儿的整体感知