**《打麦号子》音乐教案**

教学内容：苏少版四年级上册第二单元丰收之歌中歌曲《打麦号子》

教学日标：1、学习歌曲，体验号子这种民歌体裁在劳动中歌唱的快乐。

2、感知号子一领众和的演唱形式，并能够运用富有弹性的声音及地方方言来表现打麦号子。

3、感受节拍、力度、速度等音乐要素对耗子风格的体验与拓展，与同伴合作在听、唱、动等音乐教学实践活动当中感受号子的特点及韵味。

教学重难点：1、学会用“一领众和”的形式，热情的演唱歌曲。

2、歌曲中附点和前后十六分节奏的掌握，四二拍和四三拍的衔接。

教具准备：多媒体，钢琴，音像资料，自制打击乐器

教学方法：欣赏法、律动法、讲授法

教学过程：

**一、师生问好 音乐歌唱问好**

**二、新课导入**

1、师生合作船工号子

师：同学们，首先请你们仔细听“嘿呦嗬 嘿 呦嗬 嘿呦嗬嘿呦嗬嘿呦嗬嘿呦嗬 嘿”我们也来试着唱一唱。

师带生演唱。

师：通过刚才的观察和演唱，你们联想到了什么？生：回答 师小结：他们在劳动

师：接下来让我们一起合作，体验一下他们劳动的艰辛，还有他们的激情。

（有个小小的要求，能够一直不停地演唱你们刚才演唱的旋律片段，能做到吗？）让我感受到你们的干劲和热情。

师生合作。（我已经感受到了你们劳动的热情）

师小结：刚才我们合作的是一首船工号子，他表现了在山峡一带的纤夫们拉着纤时的辛劳与热情。

2、结题

今天，老师和大家一起学习一首咱们江苏的民歌《打麦号子》。

**三、歌曲新授**

1、初听，感受情绪

师：首先，请大家听一听，感受一下丰收之后的打麦场上人们劳动时候是怎样的情绪？

生：热情似火，一分耕耘一分收获，人们看到自己丰收那心中自然非常的快乐。

师：让我们静下心来，再一次的聆听歌曲的第一段，听完之后告诉老师可以分为几个部分？

分为说和唱，第一部分数板，第二部分唱，我们一起来关注一下数板，我来领，你来和。

师生合作数板，交换

2、师：同学们想一想，像我们刚才那样我一个人领，大家一起跟着和的演唱形式是什么？

领唱+齐唱。这就是劳动号子的基本演唱形式，一起说“一领众和”。

3、接下来让我们进入歌曲的第二部分，听老师演唱一遍，注意观察，仔细聆听，第二部分可以分为几个乐句。分两大句，四小乐句

4、听老师演唱，你们默唱，默唱的时候想象一下歌唱的状态，坐正，面带微笑。

5、唱一遍后，跟琴再次演唱注意音准“移高山来开大河”唱歌谱纠正。

6、仔细观察第二大乐句与第一大乐句哪里是相似的？13,24

7、既然是相似，肯定有细微的差别，13两乐句细微的差别在哪里？第一小节有细微的差别。

24两乐句也在第一小节里，这里的不同主要是音的不同还是节奏的不同？

8、师生合作唱，师唱第一句歌词，生唱第三句歌词。（注意开头第一小节的正确演唱）

师唱第二句歌词，生唱第四句。

9、师生合作演唱第二部分，师领生齐。互换。

10、激发学生的演唱情绪，用有力的声音演唱再次合作演唱第二部分。

11、唱到这里，我们有没有发现这首歌曲的节奏有什么不同？唱到四三处的时候，人们的心情是怎样的？（丰收后的喜悦，心里的喜滋滋）

12、生唱第4句，注意四三拍时候的弱。

13、讲解下滑音？

14、用两种不同的感觉演唱“荷荷嘿，海棠花儿哟哟”那种更能体现劳动的干劲，给咋们鼓劲。重音在嘿字上，渐强到渐弱的处理。

15、完整的演唱第一段，你们直接领，我来和。

16、一起来学习第二段歌词 第一段你领我和，第二段我领你们和。

**四、拓展欣赏**

1、让我们一起走进农民们的农耕低头，去听听另外一首原汁原味的打麦号子。学习视频中的动作。

听完，你最大的感受是什么？

2、看完这个视频，你能告诉我打麦号子的源头就是在人们的劳动生活之中。所以打麦号子就是我们的劳动之歌。

3、再来听一首打麦号子，请你们感受一下它在语言上有什么特色？

4、这首打麦号子是用江苏靖江的方言来演唱的，有没有兴趣学习一下。挺有语言天赋的。

5、加入了方言的演唱，歌曲更富于了原汁原味的生活劳动特色。

6、相同的一首歌，感受到了什么？（可省略）改编肯定给大家的感受是不一样的。

7、这样的打麦号子和传统的打麦号子相比，哪个更能体现劳动的激情。传统的。

8、我赠给大家八个字那就是“严承创新，勿忘传统”。

**五、拓展创造表现**

同学们，还记得刚才的那段视频吗？报纸（打麦的声音）茶叶盒装沙（样扬麦子），接下来我们要一起合作一下打麦的场景，听清楚要求，拿出自制的道具，女生围成圆，男生在座位上站好，女生打麦子，男生扬麦子。我们就要让全场的老师再一次感受一下咱们劳动的激情，看到热火朝天的劳动场面。号子要吼的震天响，唱到海棠花儿哟哟要注意声音情感处理。

看那，今年的麦子真不错啊，我们一起来打麦子吧！

师生合作演唱结束本课。

同学们让我们期待下一次的激情重逢，再见。