

# 大班科学活动元宵节教案设计(模板5篇)

作为一名教职工，就不得不需要编写教案，编写教案有利于我们科学、合理地支配课堂时间。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？下面是我给大家整理的教案范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

## 大班科学活动元宵节教案设计篇一

西瓜是平湖的特产，幼儿很熟悉。而活动《数西瓜》主要是引导幼儿区别10以内的单双数，一般要经过以下过程：第一对单和双的概念的了解，即知道一个物体为单，如人身上的嘴是单个的。两个物体是双，如一双手，一双眼睛。第二形成区别一组物体是成双的还是成单的技能。即知道一组物体如果两个数为一对，数到最后正好数完的是双数，数到最后还剩一个的是单数，并能进行实际操作。为了帮助幼儿理解，用西瓜贯穿整个活动。

1、区分10以内的单数、双数，初步了解10以内单数、双数的排列规律。

2、激发幼儿参与计算活动的兴趣，培养幼儿积极思维的能力。

重点：区别10以内的单、双数。

难点：了解10以内单双数间隔排列的规律。

1-10数字每人一套，西瓜图片（小圆片）若干。

1、小朋友，老师说几句话，说对了，你们就说“对”，说错了，你们告诉我应该怎么说？

2、教师说：“奶奶有一只手”（双）“拿着一个篮子”（对）  
“上街买了一只鞋子”（双）“又买了一个西瓜”

(对) “一个帽子” (对) 等。

总结：在生活中凡是两个两个成对出现的就叫它双，如一双鞋、一双筷子，一双手，有的东西可以是一个一个成单的，如：一个西瓜、一个篮子，这些东西可以是单个的。

1、幼儿拿出“西瓜”，两个两个配成对，请幼儿讲述摆放的情况（幼儿：我有5个西瓜，有一个没对儿，我有8个西瓜，都配成对了。）教师将幼儿的配对情况按顺序演示出来。

2、总结：“象这样的数2、4、6、8、10表示的东西都是成双成对，这样的数叫双数，1、3、5、7、9叫单数。

1、幼儿把1——10数字按顺序排好。教师指令，幼儿翻数字。

2、教师引导幼儿翻出卡片中单数，在翻出卡片中的双数。

3、怎样才能翻得又快又对呢？（幼儿讲述自己是怎样操作的，感知积累1——10中单、双间隔排列规则的经验。）

1、游戏“扮西瓜”。

玩法：教师抽出10以内任意一张数字卡片，如是双数，幼儿用手做小西瓜，如是单数，幼儿用身体做大西瓜。

2、寻找单、双数。

教师：“小朋友找找，你身上或周围的东西，哪些是双数的，哪些是单数的”

大班的幼儿已有一定的生活经验，通过判断，为下一步作铺垫。

利用幼儿感兴趣的西瓜进行配对，幼儿在操作中，自由探索。教师再结合幼儿的回答进行总结，幼儿容易理解单、双数。

通过自己操作，培养幼儿积极思维的能力。

幼儿的天性是爱玩的。通过游戏，使幼儿在快乐、自由、宽松的环境中学习。

## 大班科学活动元宵节教案设计篇二

1、通过分类活动让幼儿感受到磁铁能吸引铁之类的物体。

2、让幼儿感悟到磁铁不同磁极的相斥作用。

大小不一的磁铁若干，幼儿钓鱼玩具，可以吸住和不可吸住的材料包若干。

1. 出示不同形状的吸铁石，请幼儿识别——它是吸铁石吗?(是或不是)

2. 提问，让幼儿根据已有经验，说一说自己知道的吸铁石的作用。(上课时黑板上要用，妈妈包包上的暗扣等)

3. 主要问题：吸铁石能吸住什么?

1. 出示各种可吸住和不可吸住的物体，请幼儿猜一猜它们跟吸铁石相遇会产生什么情况?

2. 让幼儿自主验证刚才自己的结论，两人一包材料。

3. 让幼儿通过实验，将手上除磁铁外的材料分成两队，并请一名幼儿给大家演示自己的实验过程，老师和幼儿帮他集体验证。

4. 引导幼儿正确区分可以吸住的材料和不可吸住的材料。

5. 总结幼儿的操作结果，帮助幼儿了解吸铁石的相关知识及

它的学名——磁铁。

1. 出示幼儿常见的“钓鱼”玩具，吸引幼儿兴趣。

2. 与幼儿一同分析该玩具中磁铁的位置及作用。

1. 出示两块有N、S标志的磁铁，演示“同极相斥，异极相吸”。

2. 利用小型的两极磁铁制作磁性小火车，让幼儿体验同极相遇和异极相遇的变化。

3. 让幼儿实验，根据同极和异极的原理制作磁性小火车。

4. 请幼儿说一说，自己知道了磁铁的哪些新本领。

1. 通过同极相斥，异极相吸的原理，利用圆环形磁铁和长棍，制作弹簧磁铁。

2. 找一找社区中可以吸住和不可吸住的物体，下次和小朋友分享，比一比谁找到的多。

## 大班科学活动元宵节教案设计篇三

1、探索发现种子生长在植物的不同部位，感知种子是各种各样的。

2、初步了解种子的作用，体验发现的乐趣。

1、收集各类有种子的植物、果实等。

2、餐巾纸、水果刀若干。

3、记录单、ppt

长得怎么样？

（讲述名称及外形特征）

2、激发幼儿寻找种子的兴趣。

（1）教师：你们瞧，老师给你们带来了什么？（南瓜）

有一个问题，如果我们把今年的南瓜吃了，明年想吃南瓜又该怎么办呢？

请小朋友们帮老师想想办法。

（2）教师：有小朋友说可以再等它长出来，那我们到哪里去找南瓜种子呢？

3、教师与幼儿交流讨论结果。

让我们一起来找一找吧！

2、幼儿自由探索寻找种子，教师帮助幼儿切开部分果实。

3、提问：

（1）你果实的种子是在什么里面找到的？

（2）种子长得是什么样的？像什么？

4、小结：我们发现了这些果实都有种子，它们生长的部位也不一样，

有的长在果肉里，有的长在果壳里，有的长在果皮里。

种子长得各不相同，种子颜色、形状、大小都不一样，种子真有趣！

1、教师：你们会学一学植物的种子，学一学种子是怎样排列的吗？

小组合作学一学，并让其他组的小朋友猜一猜你们扮演的是哪种植物的种子。

2、请幼儿模仿种子的排列。

3、小结：我们发现不同的植物种子，其排列的也是各不一样，有的一颗挨一颗，

有的对称排列，有的围成圆圈，还有的一排挨一排，像牙齿。

1、教师：小朋友这些种子除了可以传播下一代，你知道种子还有哪些用途？

藏在哪里呢？希望小朋友也能去找一找，好吗？

## 大班科学活动元宵节教案设计篇四

1. 了解瓢虫的外行特征，学习用橡皮泥制作瓢虫。

2. 发展幼儿的搓，捏，团，压等动作技能，锻炼手部动作的灵活性。

3. 引导幼儿初步养成早睡早起的生活习惯。

4. 培养幼儿养成良好生活习惯的意识。

红，黑，橡皮泥捏成的瓢虫一只，各种瓢虫图案一份。

### （一）出示图片

2. 你们仔细看看，他们长的那些地方是一样的，哪些地方是不一样的？（形状一样，背上的花纹不一样）

3. 逐一介绍瓢虫：这只背上的花纹是怎么样的——它叫瓢虫（7星是益虫，其它都是害虫）。

4. 教师指着图让幼儿集体说一遍瓢虫的种类。

（二）出示橡皮泥范例，吸引幼儿注意

1. 今天老师用橡皮泥做了一只瓢虫，看看这只是什么瓢虫？

2. 讨论瓢虫的制作方法，教师根据讨论的结果来进行示范。（可把身体各部分都先做好，再组装上去）。

用红色搓成半球体行当做身体。

用黑色橡皮泥搓成6条圆柱体当脚，连接在身体的两边，再加上触角。

用黑色橡皮泥撮成几个小圆，压扁，贴在瓢虫的背部。

3. 幼儿动手制作，教师向有困难的幼儿提供帮助。

4. 陈列作品，幼儿欣赏。

请做好了的幼儿将作品摆在展览区，其他小朋友可以来观赏（双手藏在身背后）最后将做的好的几只点评（这只是谁做的，这叫什么瓢虫，哪里最可爱，我们给他取个好听的名字）

这个活动的开展让孩子不仅体验到学习的快乐，同时也让孩子学习到了知识还增加了见闻。在活动中幼儿不光积极思考和踊跃回答老师的问题，充分达到了教学的效果，这是一门很有创意的课。在教学类容来看我也是根据幼儿的年龄特征来安排的。在上课过程中更是充分抓住了幼儿的好奇心来进行教学让幼儿在一种愉快的氛围汇总进行学习。体验到学习的快乐，学习到了知识。相信这样的教学方法对幼儿的学习很有帮助。

# 大班科学活动元宵节教案设计篇五

1、了解火箭的基本结构，探索圆柱体箭体与圆锥体火箭头接口的关系。

2、感知火箭升空的原因，能大胆尝试并分析火箭升高的各种因素。

4、积极与同伴分享、交流自己的发现。

1、孩子对火箭的兴趣及初步的了解。

2、火箭模型，幼儿收集的各种瓶子、卡纸、铅画纸、蜡笔、即时贴、剪刀、胶水、双面胶等。

3、多媒体课件《火箭上天》

重点:探索圆柱体箭体与圆锥体火箭头接口的大小，尝试自制小火箭。

难点:火箭头的制作和各部分的粘贴，探索让小火箭飞高的方法

1、提问导入:你见到过火箭吗？在什么地方见过？你见到过的火箭是什么样子的？激发幼儿学习兴趣。

2、教师示范制作，幼儿尝试设计制作。老师这里也有一个小火箭，看看它是怎么做成的？教师将正方形纸变成圆柱体的箭体，把半圆形纸变成圆锥体的火箭头；让箭体和火箭头相亲相爱在一起。

3、谁来试试怎么做圆柱体的箭体，圆锥体的火箭头？请个别幼儿尝试。重点介绍火箭头的制作方法。



4、幼儿按意愿选择材料制作，教师作巡回指导，指导幼儿进行粘贴组合，制作火箭头。重点帮助能力弱的孩子。

提醒幼儿注意良好的操作习惯及卫生习惯。对有创意的幼儿及时表扬，适当帮助有困难的幼儿。

1、幼儿展示自制火箭，共同参观并请个别幼儿介绍。先完成的小朋友去外面，借助发射器，试试怎样让小火箭发射上天。

2、回教室，请个别幼儿介绍经验，看看谁的火箭飞得高，进一步激发幼儿探索航空知识的兴趣。师：你是怎样让小火箭发射上天的呢？（用手用力一拍）。为什么用力一拍，小火箭就能飞上天？刚才玩的时候，你还发现了什么？（有时飞得高，有时飞得低）

3、我们小朋友想不想再去玩一玩，这次你可以和好朋友一起，比一比什么时候飞得高，什么时候飞得低？为什么？（用力，瓶子大，拍发射器的底部，卡纸做的火箭飞得高）

4、集体发射小火箭，让幼儿体验成功的快乐。

我们一起去发射台发射，看谁设计的小火箭载着的神舟号飞船飞得最高。

开始倒计时：10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 点火！