

最新中班科学传声筒教案 中班科学活动教案(通用6篇)

作为一位不辞辛劳的人民教师,常常要根据教学需要编写教案,教案有利于教学水平的提高,有助于教研活动的开展。怎样写教案才更能起到其作用呢?教案应该怎么制定呢?这里我给大家分享一些最新的教案范文,方便大家学习。

中班科学传声筒教案篇一

中班幼儿活泼好动,对动物保护色的话题十分感兴趣,经常会问:“小动物遇到敌人怎样办”“小蝴蝶会保护自我吗”……但自然界中具有保护色功能的动物离幼儿的生活有必须的距离,对于我们这些小城镇的幼儿更是如此。为了顺应幼儿的发展需要,我利用图片、视频等网络资源,借助电子白板特有的功能,以幼儿喜爱的“捉迷藏”游戏贯穿活动始终。

1. 了解一些动物具有与环境一致的保护色,理解保护色的作用,增强探索动物奥秘的兴趣。
2. 学会观察、了解周围事物的动态,学会发现问题。
3. 加深爱护动物的情感,共享游戏的欢乐。

1. 课件、视频一段、电子白板。

2. 两人合用一张动物图片,上头有蜘蛛、蝗虫、枯叶蝶、螳螂、青蛙、狮子、北极熊、螃蟹、猫头鹰等。

结合《纲要》和幼儿已有生活经验,我将“引导幼儿明白动物保护色及其作用”确定为本次活动的重难点。在收集资料的基础上,用课件的形式给幼儿直观、形象的展示;为幼儿

创设宽松、愉快的活动氛围，采用鼓励、表扬、引导以及个别指导的方法，让幼儿大胆想象、表现；运用游戏，引导幼儿经过观察寻找小动物所在位置，建构进取、有效的师生互动，让幼儿更好地了解与理解。

一、故事激趣，在情境中导入

1. 图一：演示课件，引导幼儿说说艾玛的外形。

师：今日教师给你们带来了一位朋友，看，它是谁？艾玛长得什么样？艾玛要和你们玩个捉迷藏的游戏。

2. 图二：引导幼儿描述艾玛躲藏的位置，教师演示课件。

3. 图三：请幼儿用激光教鞭指出艾玛第二次躲藏的地方，教师演示课件。

4. 引导幼儿说出艾玛在图二、图三中躲藏的位置并进行标注。

5. 提问：艾玛为什么会选这些地方？

6. 小结：艾玛十分聪明，它躲的地方与它身上的花纹差不多，所以我们不容易找到它。

（评析：以绘本故事《艾玛捉迷藏》导入活动，激发了幼儿对动物保护色的兴趣。在幼儿与艾玛进行了两次捉迷藏游戏之后提问：“我们怎样会把那么多东西当成是艾玛？艾玛为什么会选这些地方？”引导幼儿思考、小结，获得初步的印象，为下一环节打下了基础。）

二、动物搜寻，在探索中发现

1. 拿出动物图片，幼儿两两合作找出其中隐藏的动物，用笔圈出来。

师：艾玛的朋友也来捉迷藏了，请你和好朋友一齐来找找它们躲在哪里，找到后就在小动物身上贴上标记。

2. 请幼儿说出在哪里找到了哪些动物。

3. 运用电子白板技术验证幼儿的发现。直接找出的动物：青蛙、蝗虫、螳螂；链接的动物：狮子、北极熊；使用放大镜的动物：螃蟹；使用聚光灯的动物：猫头鹰；使用动画演示的动物：枯叶蝶、蜘蛛。

5. 教师总结：这些颜色是用来保护自我的，我们叫它保护色。动物世界很神奇，为了保护自我，许多动物都有和环境相近的保护色，以此来隐蔽自我。有了这种独特的保护色，敌人就不容易找到它们，就能保护它们的安全。

（评析：此环节采取两两合作的形式进行，幼儿合作观察，找出隐藏在图片不一样背景中的9只动物，并做上相应的标记。然后，组织幼儿与同伴交流自我的发现。在此基础上，教师充分运用电子白板的特殊功能，采取放大、聚光等不一样的形式，进行重点演示与验证。并追随幼儿的回答，点击和标注相应的动物，引导幼儿说出枯叶蝶、蜘蛛等动物的颜色和周围环境的颜色很相似，明白这就是动物的保护色，是动物保护自我的一种方式。直观形象的展示，使幼儿简便愉快地获得了新经验。）

三、视频欣赏，在分享中提升

1. 师：刚才这些动物朋友仅有一种保护色，艾玛还有一个朋友异常厉害，能变好多种颜色，你明白是什么吗？我们来看一看。

意愿涂色，让变色龙变一变，变好之后就把它藏在相应颜色的花丛中。

中班科学传声筒教案篇二

1. 了解故事，感知多种规律的趣味性。
2. 仔细观察，能用声音、动作等多种形式表现排序规律。
3. 亲手操作，体验在白板上游戏的乐趣。

白板课件《嘟嘟睡不着》、操作卡片。

师：孩子们，顾老师带来一位新朋友嘟嘟，打个招呼吧（出示嘟嘟指偶，打招呼：你好，你好，认识你们真高兴）（功能：拖动嘟嘟图片、音乐链接嘟嘟打招呼的声音）

师：嘟嘟最近遇到一件烦心事儿，到底是什么事情呢？（功能：隐藏，用淡入引出嘟嘟睡不着图片）你觉得可以用什么办法解决呢？是啊，嘟嘟也想了很多办法，今天他换了办法去散步。（功能：遮罩、淡出效果引出嘟嘟想的办法）

师：走啊走，嘟嘟是怎么散步的？（脚印1：发现脚印规律，位置上小脚动一动）

（功能：无限克隆，按规律克隆出散步脚印）

1. 视觉规律：观察布上图案的规律。

师：嘟嘟来到蜘蛛阿姨家，阿姨正在缝布。仔细看一看，这布有什么特别的地方？（发现太阳、月亮、星星的规律）（功能：魔术笔放大布的规律图案）月亮后面该缝哪一块呢？（功能：双页显示需要继续缝的布、拖动操作、隐藏）

师：有了嘟嘟的帮忙，阿姨很快缝好布想睡了，可嘟嘟不想睡，他又继续往前走。

师：这次是怎么走的？（脚印2，不同的脚印规律）（功能：继续单页、无限克隆第二次有规律的脚步）

陪着嘟嘟走一走（幼儿离开位置，按脚印2规律散步）嘟嘟来到了哪里？

2. 听觉规律：哼唱鼯鼠歌曲的旋律。（和鼯鼠哼唱歌曲）

师：小鼯鼠们像嘟嘟一样，不想睡觉，正在玩游戏呢。

嘟嘟，一起来玩！我们跳，你来唱，给我们伴奏吧！（功能：音乐链接）

师：仔细听一听，嘟嘟唱了什么？（听节奏音频：叮-叮-咚-咚）一起唱一唱。叮叮咚咚，好像什么乐器发出的？（鼓，小铃）看，小鼯鼠搬来了架子鼓，谁来敲一敲，其余小朋友一起唱一唱？（请小朋友按规律弹白板上的乐器）（功能：苹果airplay同频、软件garageband敲出孩子自己创造的规律节奏）

3. 动作规律：表演自己编排的规律。（和小鸟表演舞蹈）

师：小鼯鼠唱累了想睡觉，嘟嘟和鼯鼠再见后继续走，来到了大树下。咦，这是谁的脚印？（功能：魔术笔聚光灯看出小鸟的脚印）

原来小麻雀怕冷在运动呢，嘟嘟和它们也跳起来，跳了哪几个动作？（3个）（功能：透明背景、单元格）

选哪些动作呢，我们将骰子转3下，用你转的图片摆一摆、编一编（功能：无限克隆喜欢的小鸟图片、拖动并组合）

老师交代要求，幼儿操作。（功能：同频、照相、摄影，将幼儿的作品展示在白板上）同伴间相互欣赏幼儿编的小鸟舞，

并根据排序规律跳舞。

师：跳着跳着，小鸟们累了想睡觉。嘟嘟呢？哦，也觉得困了，你们从哪儿看出？是的，嘟嘟回家不久屋子里传来了他轻微的呼噜声。（功能：屏幕遮盖）

师：嘟嘟这次为什么会睡着了呢？

小结：玩了这么多有规律的游戏，嘟嘟疲劳了，就睡了。

师：看，嘟嘟睡得多香，还做了一个美美的有趣的梦！什么梦呢，一起来看看？原来在梦中嘟嘟又和我们玩起了有规律的游戏，一起来玩玩吧。（边玩游戏，边自然结束。）（功能：隐藏，用淡入引出规律图片、音乐播放）

中班科学传声筒教案篇三

1、愿意尝试和探索使各种物体转动的方法。

2、关注生活中转动的现象，发现转动在生活中的运用。

1、第一次探索用的物品：生活中、活动室里常见的能转动起来的物品，包括纸杯、盘子、积木、废弃的光盘、磁带、勺子、筷子、绳子、饮料瓶、呼啦圈、风车等，物品数量多于幼儿人数。

2、第二次探索用的物品：塑料齿轮玩具、当中有孔的积木、纽扣玩具、光盘、各类绳子、牙签、不一样形状的中心用针戳洞的纸片、纸杯、筷子、勺子，以及两只透明水杯中各盛半杯水。

一、游戏：欢乐小转盘

1、引题并介绍游戏玩法。

游戏的玩法是这样的：大家张开双手站在圆垫上准备。

师：欢乐小转盘！

幼：大家一齐转！

师：“转呀转呀转呀，转出可爱的动物来！”儿歌结束时就站在原地不动，并做一个可爱的小动物的动作。然后教师倒数5--0。如果念到0，大家还能坚持不动的话就算胜利。

2、师幼一齐游戏。（第二次游戏时，教师倒计时，让幼儿感受游戏的欢乐）

二、第一次探索，让各种物品转动起来

1、交代任务。

师：哇，你们今日转得这么欢乐，瞧瞧都转出些什么了呀（教师故作神秘揭开屏风，让幼儿说说有些什么呀）这些物品看见大家转得那么开心，也想玩“转起来”的游戏。请大家帮帮忙，用你们的办法让它们转起来。

2、幼儿操作，教师观察并指导。

观察包括以下几个方面：

当幼儿已经想办法使物体转动起来时，教师宜用提问帮忙幼儿提升经验：“你用的是什么方法”如当幼儿把长柄花放在手心并搓动使小花转动时，教师能够问：“你用的是什么方法这个动作叫……”

当幼儿已经使一种材料转动起来时，教师能够鼓励幼儿尝试更多的材料：“请试一试不一样的材料。”

有些材料可有多种转动的方法，如风车可用吹气、跑动等方

法使它转动。幼儿尝试了一种方法后，教师能够用提问拓展幼儿的思维：“除了这种方法，还有别的方法能使它转动吗”

3、交流与分享。

师：你刚才玩了什么你是用什么方法让什么转起来了

(这种填空式的提问能够帮忙中班幼儿理清思路，尝试完整表达自我的探索重点)

4、出示图文相结合的汉字，师幼一齐总结探索方法。

(当幼儿说出教师估计到的一些方法时，教师就翻开已经打印好的图文相结合的汉字；如果幼儿说出教师没有估计到的方法，教师就直接在空a纸i写出此方法，虽然教师并不强求幼儿认识所有出现的文字，但以上做法能够满足部分对文字敏感的幼儿的表达需要，另外有了图解配上文字对中班幼儿更容易理解，同时有利于梳理归纳探索方法。)

师：你们用拨、搓、拧、转、扭……那么多方法使物品转动起来了，真了不起！

5、引出转动和“力”有关。

教师能够捕捉选择风车的孩子并提问：“刚才是怎样让风车转动”幼儿可能会回答：“吹。”这时，教师故意不用力吹，使风车转动不起来，然后问幼儿怎样办。当幼儿提出“用力”时，教师顺势出示文字“力”，并追问：“我们刚才所想的那么多方法都要用力吗”最终总结：“原先这些转动的方法都和‘力’有关。”

(在科学探索活动中，教师需要引导幼儿获得粗浅的科学知识，转动需要两个要素：轴和力，对于中班幼儿来说，感

知“力”这个要素更贴合他们的年龄特点。)

三、探索让两种物品一齐转动起来

(这个环节是本次活动的难点，是在幼儿掌握必须的使物体转动的方法之后，对幼儿提出的新挑战。)

1、交代任务。

师：看，这是什么(教师出示手势2，这次代表两样东西)接下来要增加难度了哦，请你到后面的桌子上选两样东西，让一样物品帮忙另一样物品转动起来。

2、幼儿操作，教师观察并指导。观察包括以下几个方面：

当幼儿出现初步的组合意识时，教师要及时捕捉并鼓励。如：幼儿用绳子穿进光盘的中心时，教师能够提醒幼儿用力甩动绳子。一方面帮忙幼儿成功，另一方面自然引导幼儿进一步体验转动要素——力。

当幼儿已经经过组合使两个物体转动起来时，教师能够经过提问“你在哪里也看见过这种转动”，引发幼儿回忆转动与生活的关系。如当幼儿用筷子在水中搅拌，使水转动起来时，教师能够提出上述问题。

3、小结“转动与生活”的关系。

小结：留出空间，让幼儿边演示边讲解。教师适当总结、提炼。

(选择一些幼儿为大家演示创造性地转动物品，由此自然引导到生活中的转动。比如，请幼儿演示用筷子或绳子让光盘转动，并提问：“光盘除了这样转动，还可能在哪里转动”幼儿会联想到光盘还能够在播放器上转动。这时，教师追

问：“光盘在dvd上转动后能够怎样呢”幼儿会依据自我的经验回答。教师再适时总结：“转动给我们带来美妙的音乐、精彩的动画片，让我们的生活更完美。”如果想拓展幼儿的思维，教师能够进一步追问：“家里除了dvd会转动，还有什么会转动”）

四、游戏：想得快说得快

师：你们发现生活中有哪些东西是会转动的呢想得快说得多——开始(孩子一边说，教师一边把自我事先收集好的会转的物品照片经多媒体播放出来)！

师：原先转动能够给我们带来那么多方便、那么多欢乐……还有哪些转动也会给我们带来好处呢是不是所有的转动都是有好处的呢有没有不好的转动呢让我们到生活中再去仔细观察和发现吧！

中班科学传声筒教案篇四

- 1、尝试用多种方法，推断盒子里的东西。
- 2、能完整地表达自我的想法。
- 3、乐于探索，并感受探索的乐趣。

略

一、出示盒子，引起探索兴趣。

二、幼儿自由猜测并交流。

- 1、交待第一次游戏规则：不打开盒子，想办法、猜一猜盒子里可能有什么？

2、幼儿第一次探索，猜测盒子里的东西。

3、幼儿进行交流。师：你用了什么方法？盒子里可能是什么？把你的方法做给大家看看。

4、教师小结：（结合图片）师：每个人用的方法不一样，猜出来的东西也不一样。

三、观察、比较、进一步推断盒子里的东西。

1、教师出示盒子里可能装的东西：毛巾、橘子、枣子、硬币。

2、请幼儿说说四样东西的不一样。

3、交待第二次游戏规则。

（1）每人两只盒子；

（2）把自我身上的小名片贴在两个盒子的上头（教师示范）；

（3）不打开盒子；猜出盒子里东西后放到前面桌上东西的前面。

4、幼儿第二次探索，并根据探索结果把盒子放在相应的地方。

5、团体交流：交流猜测方法和结果。

次序一：把毛巾找出来幼儿的两只盒子比较。（可能的组合：毛巾-橘子；毛巾-桂圆；毛巾-硬币）。

引导比较：发出声音不一样，轻重不一样。

教师小结：毛巾放在盒子里，摇动盒子，听上去声音很轻。用手掂，感觉也是轻的。并且不容易滚动起来。

团体检查：毛巾组盒子里是否都是毛巾。

次序二：把橘子找出来。

幼儿的两只盒子比较。（可能的组合：橘子-毛巾；橘子-枣子；橘子-硬币）。

引导比较：重量不一样；声音轻重不一样；滚动不一样；香味不一样。

教师小结：原先，橘子有点重的，听上去声音噗噗噗的；橘子有点圆，容易滚动起来）团体检查：橘子组盒子里是否都是橘子。

次序三：把枣子和硬币找出来。

教师在枣子组和硬币组各选出一只盒子。请幼儿进行比较。

引导发现：摇一摇，声音差别不大。

教师供给工具：法宝——磁铁幼儿操作，进行比较，分出枣子和硬币。

团体检查：找出枣子和硬币。

次序四：再次确定刚才没有确定的盒子。（幼儿自我及同伴帮忙）

四、延伸。

中班科学传声筒教案篇五

1. 滚动各种物体，探究能滚动的物体的形状特征。
2. 尝试用不一样方法把不能滚动的物体变得能滚动。

1. 玩具城（能滚动和不能滚动的玩具或物品若干）。
2. 贴有能滚动或不能滚动标识的大筐各一个。
3. 以小组为单位，给每组供给操作材料，进行不能滚动变滚动的尝试。
4. 幻灯片。
5. 笔、纸、双面胶、柜子、幼儿使用的桌子若干。

一、幼儿玩玩具，引出“滚动”

师：今日我给你们带来了小礼物，期望小朋友能喜欢。（把玩具事先放在幼儿的椅子下头）

师：请把小椅子下的礼物拿出来，玩一玩！（幼儿玩玩具）。

师：刚才你们的玩具是怎样玩的？（幼儿回答，引导幼儿说出“滚动”。幼：皮球能够拍。师：皮球除了能够拍还能够怎样玩呢？幼：还能够滚？师：你们手中的玩具哪些也是能够滚动的？）

二、围绕“滚动和物体形状的关系”讨论交流

师：你们发现了吗？这些能够滚动的物体它的形状有什么特点？（幼儿回答）

总结：原先这些能够滚动的物体它的形状都有圆形的一面所以能够滚动。

三、幼儿设计标志

1、幼儿想象用什么标志表示“滚动”和“不滚动”，为下个环节铺垫。

师：其他的礼物就是不能滚动的。此刻请小朋友帮教师设计标志，你们觉得“滚动”标志应当怎样来表示呢？（幼儿想象，说出好的标志立刻采用其想法，并画下来。）

师：“不会滚动”的标志又应当怎样表示？（幼儿想象，教师画下来。）

四、幼儿送玩具回家

1、送礼物回家

师：礼物要回家喽！请小朋友将能够滚动的礼物送到贴有滚动标识的筐子里，不能滚动的礼物送到贴有不能滚动标识的筐里。（教师检查幼儿是否送错，幼儿自我纠正。如：我觉得这件礼物有疑问？）

五、尝试让不能滚动的物体变得能滚动

1. 明确任务（每组分别供给报纸、硬纸、橡皮泥、气球、两个半圆，能够滚动的器皿，双面胶也带去）。

师：刚才我们说到，滚动的物体都有圆形的一面，徐教师还供给了一些物品，我们看看它们能不能滚动？（幼儿回答：不能）

师：今日我们就要挑战这个任务，把这些不能滚动的物体变得能滚动，请小朋友走到自我的座位进行尝试，成功了举手告诉我哦。

2、以小组为单位进行滚动尝试

总结：小朋友们都想出了好办法，你们真棒！此刻让我们一齐看看我们生活中还有哪些地方也运用了滚动。

六、结束：滚动乐园

出示幻灯片

师：哇，原先我们生活中也有很多地方运用到了滚动，此刻让我们回自我教室去找找，教室里有哪些物体也能滚动吧！

中班科学传声筒教案篇六

30分钟

1. 观察蔬果在水中的沉浮现象，初步获得有关物体沉浮的经验。

2. 学习用简单的方法，记录蔬果在水中的沉浮状态。

1. 知识的准备：已经认识了一般常见蔬菜和水果的名称。

2. 实物准备：各种蔬果实物（苹果，梨，葡萄，香蕉，龙眼，番茄，茄子，马铃薯，红萝卜，玉米，番薯，橘子，灯笼椒）等。

3. 装水的玻璃鱼缸。布口袋。

4. 蔬果图片若干张及上下箭头符号。

一 以变魔术形式激发幼儿的兴趣，引出课题

老师：小朋友好，今天老师带来一个魔术袋。这个魔术袋里啊装了好多好多东西，小朋友你们想知道装了什么吗？请幼儿上来摸实物，并说出蔬果名称。

二 请幼儿探索

1, 教师提问：你们有没有想过要是我们把它们放进水里会怎么样呢？

2, 教师操作让幼儿仔细观看, 同时拿出上下两个箭头, 上表示上浮, 下表示沉下去, 告诉幼儿如何做记录卡的方法。

3, 让幼儿自由讨论, 叫兴趣较浓的幼儿上来操作, 并把相应的图片放在上下箭头的后面。

三 引导幼儿尝试

小朋友, 你们想不想自己动手来试一试啊? (想)

1, 教师讲解操作方法与规则: 要求幼儿操作完后, 马上拿相应的蔬果图片到白板上下箭头的后面做好记录蔬果的沉浮现象。

2, 幼儿操作。教师: 小朋友在把蔬果放进水里时要看仔细了, 看清楚蔬果到底是沉在缸底还是浮在水面的。认真观察水中的现象。

四 教师验证, 小结

将幼儿做的记录做个验证与分析, 按幼儿的记录进行讲解, 并对幼儿错误的记录再次进行操作, 加深幼儿对蔬果“沉, 浮”有进一步了解。从而激发幼儿的探讨兴趣。教师小结: 从刚才的实验中, 我们知道了上浮的蔬果有: 茄子, 香蕉, 玉米, 灯笼椒, 橘子, 番茄, 苹果, 梨。下沉的蔬果有: 番薯, 葡萄, 红萝卜, 龙眼, 马铃薯。

五 活动延伸