

最新幼儿园活动设计方案详细 幼儿园科学设计方案(大全5篇)

为确保事情或工作顺利开展，常常要根据具体情况预先制定方案，方案是综合考量事情或问题相关的因素后所制定的书面计划。写方案的时候需要注意什么呢？有哪些格式需要注意呢？以下是小编为大家收集的方案范文，欢迎大家分享阅读。

幼儿园活动设计方案详细篇一

- 1、知道鼻子的本领——能闻气味。
- 2、能区分不同气味的物品，并用语言表达自己的发现。

1、图片

- 2、两块毛巾，其中一块洒有花露水；同样的小瓶8个，分两组，里面分别装有小半瓶自来水、白醋、白酒、酒精。

一、闻一闻，想一想——知道鼻子的本领（能闻气味）

重点提问：

- 1、闻一闻两块毛巾有什么不同？
- 2、为什么你能发现第二块毛巾很香？
- 3、除了鼻子，还有其他器官能闻气味吗？

小结：鼻子有闻气味的本领。

二、说一说——能感知生活中的气味重点

提问：

1、你闻到过哪些气味呢？在哪里闻到的？

2、是什么东西发出的气味？闻到这种气味，你有什么感觉？

小结：生活中有许多许多的气味。观看《我的`鼻子本领大》ppt说说这些物品特有的气味。

3、游戏：闻一闻猜一猜——能区分不同气味的物品重点提问：

4、闻一闻：一样吗？教师：这里有八个一模一样的小瓶，里面装了四样东西，每样有两瓶，你能找出一样吗？让幼儿想一想，通过哪些办法知道里面装的是什麼，并试一试，从而使幼儿进一步巩固对鼻子功能的认识。

5、你能说出里面分别装的是什麼吗？

小结：鼻子的本领真大，能闻出各种各样的气味。活动建议：在区域活动时，提供有不同气味的材料，请幼儿闻一闻、分一分、说一说。

幼儿园活动设计方案详细篇二

学习对学生是一件任重而道远的事情，如果长期处于这种状态，会给学生产生一种极大的压力，以至于学生会厌学、怕学。对于这种情景，我们觉得把游戏带入课堂，让学生在玩中受教育，同时也能够放松心境，这样学生或许更能吸收知识。所以，我们从众多的游戏中选出了“123木头人”的游戏。经过这个游戏，我们主要传达的是让学生们懂得令行禁止的道理，这是此刻学生们所欠缺的。同时也锻炼了学生的反应能力还有身体调节度，让学生更能健康的成长。

1、经过让学生在游戏中的学着听口令，提高自控能力。

- 2、培养学生的快速反应能力和肌肉控制能力。
- 3、培养学生对体育活动的兴趣，初步培养学生的竞争意识。

1、重点：培养学生的快速反应能力和肌肉控制能力。

2、难点：体验游戏的欢乐，学会游戏的规则。

课堂体验、自主探究、讨论交流

一课时

照相机

1、上网查阅游戏规则和相关的故事

2、思考怎样在游戏中获胜和在生活领域中能够用到“123木头人”游戏规则。

(一)游戏引入

1、我们小朋友很喜欢照相，对吗？

2、在照相的时候我们要怎样样呢？(尽量坚持最好的造型，站在原地不动)

3、等一下我就要请小朋友来和我一起来玩这个照相的游戏，好吗？

(二)游戏体验

1、教师讲解游戏规则

(1)请拍照的人叫口令：“一二三，木头人”

(2) 口令完毕，不许说话不许动，不许走路不许笑，立即坚持静止状态，无论本来是什么姿势，都必须坚持不动。

情景一：如果有一人先忍不住说话，或者笑，或者行动，则这个人这一轮的游戏失败者。这个人必须上去和拍照人“手牵手”（各自牵着绳子的一端），然后再开始新一轮木头人游戏，直到有一个“勇士”上去把绳子“砍断”，拍照人反身抓木头人，已被抓木头人恢复自由身，跟着队友一起跑向安全地带。

情景二：如果没有被抓到的失败者，那么任意一名木头人上前拍到拍照者的肩膀，则拍照人必须转身去抓木头人，被抓到者成为新一轮游戏的拍照人，若没有人被抓到，拍照人不变，进行再一轮的游戏。

2、学生分组(分成两大组)，各自玩游戏，教师巡视指导。

(三) 讨论交流

1、请获胜的同学说一说游戏时自己注意了些什么？

2、请失败的`同学说一说失败的原因是什么？

(四) 游戏总结

同学们你们今日学到了些什么？

1、坚持。在游戏中，每个人必须学会坚持。在别人没有动之前的最好选择就是不动。那里的不动就好比我们的成功，只要你多坚持会不动你就成功了。学会坚持，让我们与成功不仅仅是应对面，而是让成功与我们融为一体。

2、学会令行禁止。在游戏中，当口令喊完之后，大家必须静止，这就是命令的作用。学会令行禁止，这个游戏的另一心

理学意义。俗话说“一切行动听指挥”，当命令下达之后，自己的一切都必须以命令为重。

3、自控和被控制。游戏的最终一层深意就是自控和被控制。在游戏中，想让自己不动就必须自己控制。被控制是为了更好的自己控制，一个人从小到大，首先学会的是被控制其次才是自己的控制，所以在游戏中学会被控制和自己控制同等重要。

幼儿园活动设计方案详细篇三

1、锻炼幼儿身体的协调能力，培养幼儿的规则意识、合作意识以及竞争意识。

2、幼儿能在游戏中体验游戏带来的欢乐。

螃蟹头饰若干，皮球若干。

男女两队排在前面的两个小朋友为一组，两人学小螃蟹的姿势，背靠背，夹住球。胳膊像钳夹一样互相勾住，向前走，走到标志处再走回来，把球放入筐内，然后排在队尾等待下次继续玩。下一组小朋友只要前一组的把球放入筐内就能够出发。两只“小螃蟹”必须要注意团结协作好，球不要掉下来，如果掉了，从头再来，走时必须要注意安全。

1、发展幼儿动作的灵敏性和反应能力，学会躲闪。

2、培养幼儿合作能力

1、小鱼头饰若干，鱼网头饰两个。

2、用一个呼啦圈放到地上做小桶。

3、音乐cd《很多小鱼游来了》

一、将全班幼儿分成两部份，两个幼儿做鱼网，其余的幼儿做成群结队的小鱼。做网的两名幼儿双手相握，举过头顶，然后分开成鱼网状，做小鱼的幼儿排成一字队形，等待穿越。

二、游戏开始，全体幼儿念童谣：“很多小鱼游来了，游来了，很多小鱼游来了，游来了，快快捉住！”，扮做鱼儿的幼儿低头弯腰快速从鱼网下部经过，扮鱼网的两名幼儿听到“捉住”二字后，赶紧把鱼网放下，捉住没来得及经过的幼儿，把鱼儿网住，放到桶里，没有捉到的鱼儿继续参加游戏。当捉到3-5条小鱼时，让捉到的小鱼团体表演一个节目。

三、第二次游戏让幼儿换主角进行。

很多幼儿都能顺利完成任务，教师要随时提示扮鱼网的两名幼儿不要提早放下鱼网，当听到“捉住”两字时，迅速将鱼网放下。扮小鱼的幼儿要首尾相接，鱼贯而进。

幼儿园活动设计方案详细篇四

- 1、指导幼儿在探索活动中发现有些物体是靠反冲作用在运动的。
- 2、启发幼儿运用科学的思维方式推出火箭上天的基本原理。
- 3、发展幼儿的观察力，动手能力和分析类推及判断能力。

在探索活动中发现有些物体是靠反冲作用在运动的。

启发幼儿运用科学的思维方式推断火箭上天的基本原理。

- 1、幼儿人手1个气球，每组1个装有小口瓶子的木板自制船。
- 2、火箭发射升空的图片1张。

3、已学会画简单的火箭。

操作方法：小朋友将装满气的气球松开口，气球向前飞去。

引导发现：鼓励幼儿反复操作、观察，找出气球向前飞行的原理。

幼儿讨论：什么力量使气球飞动起来了？

教师指导幼儿小结：往后流动的气体形成气流，气体的反冲作用推动着气球往前飞。

操作方法：将小口瓶子装满水，盖好，然后把它装入木板船上的固定位置，要求瓶口朝后。把自制船放入水盆中后，拔掉瓶盖，船就前进了。

引导发现：鼓励幼儿反复实验，重点观察船运动的方向和水流方向，找出船是靠什么力量前进的。

幼儿讨论：船是靠什么力量前进的？生活中还能见到哪些物体是靠反作用运动的。

（1）教师指点火箭部分，逐一指导幼儿观察认识火箭顶舱，燃料箱，发动机和助推火箭。

小结：火箭分上下两个部分，上半部顶舱装载人造卫星和各种空间探测器，下半部分由巨大的燃料箱和强大的发动机组成，旁边还有两个助推火箭。

（2）引导幼儿观察火箭发射升空时的工作状况，并进行合理推断。

小结：火箭的燃料燃烧时有了巨大的火焰，巨大的火焰向高速喷射，形成了强大气流，气流的反冲作用加上发动机的巨大力量就推动着火箭飞速前进，升入太空。

幼儿园活动设计方案详细篇五

1、在活动中会边实验边记录，并将同类的水果归类，养成细心观察的好习惯。

2、活动中体验到成功的快乐和帮助别人的快乐。

1、苹果、梨、西瓜、橙子、橘子、葡萄等水果。

2、各种水果图片、颜色标记。

3、人手一份操作卡片(上面有一些水果的图片)、白布、固体胶。

一、出示一封信，引起幼儿的实验兴趣。

2、讨论：水果的果汁到底是什么颜色的?与果皮是否一样?

二、幼儿实验了解各种水果的果汁颜色，

师：今天老师为你们准备了各种水果，一些白布、还有一张实验记录表和一些颜色标记，请小朋友实验的时候一边做实验一边将实验的结果用颜色标记记录到实验表上。

1、幼儿一边实验一边将实验结果记录下来，教师巡回辅导，帮助能力差的幼儿实验记录。

2、请个别幼儿讲述实验过程和实验记录表。

3、对有争议的实验结果，教师实验得出正确结果。

三、幼儿再次实验，将水果归类。

师：这些水果的果汁颜色有的和果皮颜色一样，有的和果皮颜色不一样，那么，哪些是和果皮颜色一样的呢?哪些和果皮

颜色不一样呢?我们再一起来做一次实验，一边做实验一边将水果进行归类，将果汁与果皮颜色一样的水果卡片放到一起，不一样的放到一起。

- 1、幼儿实验，并将水果卡片归类。
- 2、幼儿讲述实验结果。
- 3、送卡片：将水果卡片送到相应的筐中。（果汁与果皮颜色一样的放一个筐中，不一样的放另一个筐中。
- 4、教师小结幼儿的操作结果，表扬鼓励。

四、给动物幼儿园回信，体验帮助别人的快乐。

- 1、出好的实验记录表，叠好放进信封。
- 2、将归类好的水果卡片分别包好，写上说明装入信封。

五、延伸活动：

- 1、师生一起写回信。
- 2、自己动手榨果汁，一起品尝果汁。