

最新幼儿园科学向日葵活动方案及反思(优质5篇)

方案在解决问题、实现目标、提高组织协调性和执行力以及提高决策的科学性和可行性等方面都发挥着重要的作用。那么我们该如何写一篇较为完美的方案呢？下面是小编精心整理的方案策划范文，欢迎阅读与收藏。

幼儿园科学向日葵活动方案及反思篇一

每次吃餐点的时候，孩子们都会兴致地观察、说我的饼干是小熊的，我的饼干是圆的，也有一些孩子喜欢把饼干放入果汁或牛奶中沾着吃，发现孩子们对各种形状的饼干特别感兴趣。《纲要》中指出：对周围的事物、现象感兴趣，能运用多种感官动手动脑，探究问题。于是，拿起身边的材料，将日常的生活活动设计成一个科学探究活动，为幼儿提供更大的空间，让幼儿运用多种感官去观察、品尝、思考、想象……满足幼儿的愿望，促进幼儿的感官能力与想象力，并使幼儿在自由、主动的尝试中，创造性地运用感官，大胆表达，体验发现的乐趣。

- 1、尝试运用各种感官来感知饼干的特性。
- 2、乐于参加活动，观察、发现饼干与水的前后变化。

运用多种感官感知饼干的特性。

透明的一次性杯子装上温水，人手一份；每人一碟饼干（4块）；手洗干净；每桌一块湿毛巾。

一、激趣引题

- 1、幼儿听音乐表演歌曲《做饼干》。

2、请饼干变魔术。

二、多种感官，感知饼干的特性

1、看一看，碟子里的饼干都是什么样子的？（都有哪些形状）

2、摸一摸，摸上去是怎么感觉？

3、闻一闻，有什么味道？

4、数一数，碟子里有几块饼干？可以用数字几表示？

5、尝一尝，饼干是什么味道的？（请每位小朋友选一块自己喜欢的饼干咬一口）

6、幼儿相互交流：咬掉一口的饼干有了什么变化？咬掉一口的饼干像什么？和你旁边的小朋友说一说。

7、一块饼干吃完了，现在还有几块饼干？

9、吃好后，数一数，碟子里还有几块饼干？

三、实验操作，发现饼干与水的前后变化

2、幼儿自由动手操作实验。

3、看一看、摸一摸、尝一尝，交流饼干的前后变化。

4、现在碟子了还有几块饼干？

5、根据幼儿的喜欢再拿一块饼干试一试。说说感觉怎么样？

6、观察下杯子里的水有什么变化？这些沉在水里的是什么东西？

四、结束

- 1、饼干吃完了，我们应该干什么了？
- 2、师幼一起拿着水杯去漱口。

幼儿园科学向日葵活动方案及反思篇二

通过操作活动，使幼儿初步认识年历、日历，了解它们的用途并学会使用；培养幼儿的动手能力及时间观念。

木偶老人，12个月份娃娃(枉绿色帽子，身穿1~31，数字衣服的为月份娃娃；枉帽子，身穿1~30数字衣服的为小月份娃娃；枉粉帽子，身穿1~28或者1~29数字衣服的为二月份娃娃，突出二月份的特殊性)，人手一本日历，另准备录音机、《生日快乐》录音带等。

一、出示木偶老人，引出话题

教师：这是年历老爷爷，他有12个调皮的孩子，现在不知躲到哪里去了，请小朋友老爷爷找一找。

幼儿年历老爷爷找月份娃娃，找到后按从小到大顺序进行排列。

二、通过操作，助幼儿认识月份和星期

1、认识月份。

教师：老爷爷告诉我一个秘密，他的12个孩子都有一个名字。教师按顺序介绍12个月份。

引导幼儿把月份娃娃按颜色分成两队，排出的月份、小的月份。教师指导幼儿看相同颜色的月份娃娃身上的衣服，看看各是几天，从中知道的月份每月有31天，小的月份每月有30

天，二月份有29天或28天。

2、认识星期。

幼儿分小组集体操作。

教师小结：一般来说，每个月份中的数字代表星期六、星期日，也就是我们的. 双休日。一个月中有4个星期，每一个星期有7天。此外，国家法定的节日如国庆节、儿童节等也用数字表示。

3、引导幼儿感知日历与年历的不同处。

教师：老爷爷把他的12个月份娃娃编在一本厚厚的书里，现在请小朋友打开它，看看老爷爷的孩子是不是都躲在里面。

幼儿翻看，知道日历中有12个月份。教师指导幼儿翻看每一页，知道每一页上的数字代表一天。

教师小结：印有一年的月份、星期、日期、节气等的印刷品称为年历。把一年中的每一天都用一页纸来表示，上面印有年、月、日、星期、节气、纪念日等的本子称为日历。

三、做游戏“找生日”，助幼儿巩固对日历的认识

请幼儿找出自己的生日在日历中是哪一个月的哪一天，谁找得最快就和这个月的月份娃娃交朋友。

教师播放乐曲《生日快乐》，请在某一月份出生的幼儿到该月份的月份娃娃那儿去过生日。

请幼儿回家后在日历或年历中找一找爸爸、妈妈、爷爷、奶奶等的生日。

幼儿园科学向日葵活动方案及反思篇三

1、通过操作摸弄，引起幼儿对球在斜面上滚动的现象感兴趣。

2、学习用语言和图表表达自己的操作和体验。

1、物体在斜面上会移动的。

2、在不同的坡度上，物体移动的速度是不同的。

1、幼儿在科学角活动中已对物体的滚动发生兴趣。

2、已学习过作单一物体的观察记录。

3、网球、洗衣板、积木、记录纸、笔等。

设疑探索——讨论体验——记录延伸

（一）初次探索

1、设疑：怎样不用力推，球也能滚起来。

2、探索：幼儿自由的操作摆弄，教师巡回观察。（可能出现：板的一端放在腿上、椅子上、积木上，手拿着板的一端往上提等等）

3、讨论：

（1）幼儿讲述自己的方法并演示。

（2）小结：板的一端垫高了，不用力推球就会从高的地方往下滚。

（二）再次探索

1、设疑：请小朋友两个人一起玩，想办法使两只球在板上滚的快慢不一样。

2、探索：幼儿自由结伴操作摆弄，教师巡回观察。（可能出现：两块板都是平整的面朝上。但积木垫的.高低不一样。或者是，一块板的面是平整的，一块板的面是凹凸不平的，积木垫的一样高）

3、讨论：

（1）幼儿讲述合作的经过，并进行演示。

（2）小结了两块平整的板面，积木垫的低不一样，的滚动快慢也不一样，垫的高的板球滚的快，垫的低一点的球滚的慢。两块积木垫的一样高，平的一块球滚的快，凹凸不平的一块板球滚的慢。

4、幼儿体验

（三）记录

1、请小朋友把玩的方法记录下来，让大家一看就明白。

2、幼儿大胆地表述自己的记录。

（四）延伸：

今天我们玩的是球，那么别的东西放在上面是不是也是这样的呢？

幼儿园科学向日葵活动方案及反思篇四

1. 运用各种感官去观察认识菊花，知道菊花的品种是多种多样的。

2. 能用较形象的语言描述自己的观察发现。

3. 了解菊花是秋天里开放的一种美化环境的花卉，知道要爱护花卉。

1. 菊花课件。

2. 两盆菊花。

运用各种感官去观察认识菊花。

能较形象的描述自己的观察发现，知道爱护花卉。

1. 谈话导入

让幼儿知道菊花是秋天特有的花卉。

教师：现在是什么季节？秋天都有些什么呢？

2. 播放《秋天的菊花课件》，激发幼儿观察菊花的兴趣。

给幼儿展示各种菊花的图片。

教师：这些菊花一样吗？都有些什么颜色，菊花长什么样子呢？

3. 幼儿自由感知、观察菊花。

让幼儿自由地观赏菊花图片，并与同伴互相交流。

教师：菊花漂亮吗？你最喜欢哪一种？菊花有哪些颜色？菊花长什么样，和你的好朋友说一说。

让幼儿交流之后，请1-2位幼儿说一说自己喜欢的菊花。

4. 教师根据幼儿的自由发现，引导幼儿运用看、摸、闻等多种感官有序地观察菊花。

教师：大家看看那面前的菊花是什么样的，都有哪些颜色？(各种各样)

教师搬出两盆菊花的实物，请幼儿上来闻一闻，并告诉其他幼儿。

教师：菊花除了长有花朵外，你还发现长有什么？(叶子)

教师：菊花的叶子长在哪里，是什么颜色？是什么样的？(叶子的边缘有锯齿)

请幼儿上来观察叶子的颜色，并用手去摸一摸。

教师：教师总结幼儿的观察发现，并给幼儿提出思考的问题：这边只有两盆菊花，刚刚我们看到菊花有各种各样的，所以不同颜色的菊花，它们的茎和叶子是一样的吗？以后我们可以自己去观察一下。看一看、闻一闻、摸一摸，可以和班里的小朋友分享你观察到的菊花。

5. 给幼儿介绍菊花的用途：可以喝

6. 让幼儿了解菊花是秋天里开放的花卉，知道要关心、爱护花卉。

教师：菊花美不美？但是看我们教室里的菊花，快要蔫了，我们该怎么去保护它呢？

幼儿园科学向日葵活动方案及反思篇五

1、通过操作摸弄，引起幼儿对球在斜面上滚动的现象感兴趣。

2、学习用语言和图表表达自己的操作和体验。

二、重点与难点

- 1、物体在斜面上会移动的。
- 2、在不同的坡度上，物体移动的速度是不同的。

三、活动准备：

- 1、幼儿在科学角活动中已对物体的滚动发生兴趣。
- 2、已学习过作单一物体的观察记录。
- 3、网球、洗衣板、积木、记录纸、笔等。

四、活动流程

设疑探索——讨论体验——记录延伸

五、活动过程

一、初次探索

- 1、设疑：怎样不用力推，球也能滚起来。
- 2、探索：幼儿自由的操作摆弄，教师巡回观察。（可能出现：板的一端放在腿上、椅子上、积木上，手拿着板的一端往上提等等）
- 3、讨论：
 - （1）幼儿讲述自己的方法并演示。
 - （2）小结：板的一端垫高了，不用力推球就会从高的地方往下滚。

二、再次探索

1、设疑：请小朋友两个人一起玩，想办法使两只球在板上滚的快慢不一样。

2、探索：幼儿自由结伴操作摆弄，教师巡回观察。（可能出现：两块板都是平整的面朝上。但积木垫的高低不一样。或者是，一块板的面是平整的，一块板的面是凹凸不平的，积木垫的一样高）

3、讨论：

（1）幼儿讲述合作的经过，并进行演示。

（2）小结了两块平整的板面，积木垫的低不一样，的滚动快慢也不一样，垫的'高的板球滚的快，垫的低一点的球滚的慢。两块积木垫的一样高，平的一块球滚的快，凹凸不平的一块板球滚的慢。

4、幼儿体验

三、记录

1、请小朋友把玩的方法记录下来，让大家一看就明白。

2、幼儿大胆地表述自己的记录。

四、延伸：

今天我们玩的是球，那么别的东西放在上面是不是也是这样的呢？