

最新幼儿园科学游戏设计意图 幼儿园小班科学教案设计意图(模板5篇)

无论是身处学校还是步入社会，大家都尝试过写作吧，借助写作也可以提高我们的语言组织能力。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？以下是小编为大家收集的优秀范文，欢迎大家分享阅读。

幼儿园科学游戏设计意图篇一

活动目标：

- 1、结合已有经验，加深对生活中几种常见帽子的认识，乐于表达交流自己的发现
- 2、能积极观察比较，了解帽子的不同质地、不同用途，并能根据帽子的不同尝试设计分类标记。
- 3、萌发关注周围事物的兴趣。

活动准备：

教具准备：实物投影仪、幼儿用书“多彩的服装”、分类操作作业纸各一个。

学具准备：幼儿用书“多彩的服装”人手一册，分类操作作业纸、铅笔、油画棒、师幼一起收集的各种各样的帽子（绒线帽、草帽、太阳帽、头盔等等）

活动过程：

一、引导幼儿观察展示的帽子，加深对生活中几种常见帽子名称的认识。

师提示语：小朋友有没有发现，今天活动室里多了些什么东西？

你们认识这些帽子吗？谁认识的最多？这里有你不认识的帽子吗？（一起认认说说）

二、观察感知帽子的不同质地，了解其功用并尝试分类。

1、师：你们喜欢这些帽子吗？那让我们赶快选个自己喜欢的帽子，找个舒服的位子坐下来。

提问：你选的是什么帽子？为什么喜欢它？（自由交流）

你喜欢的帽子是什么材料做的？有什么用？（鼓励幼儿先和好朋友一起相互比比说说，然后在集体面前讲述）

帽子还有什么不同？可以怎么分？

组织幼儿相互讨论并把自己想法设计相应的标记记录在操作纸上。

3、鼓励幼儿相互分享自己的想法，讲述自己的记录方法。

三、扩展有关帽子的知识和经验。

师：小朋友都有自己的想法，都很不错！那除了这些帽子，你还知道那些帽子呢？（幼儿自由表达）

用实物投影仪打出图片：你们看，这些是谁？他们戴的是什么帽子？

请小朋友阅读操作材料相应画面，师幼一起阅读、讲述，进一步拓展孩子对帽子的认识。四、激发思维，启发幼儿创造设计的欲望。

师：我们认识了这么多帽子，你最喜欢什么帽子？

那你想不想也来设计一顶帽子，你想让你的帽子有什么特殊功能呢？（鼓励幼儿自由到动手区去设计、创造）

幼儿园科学游戏设计意图篇二

《大班科学游戏教案《一寸虫》含反思》这是优秀的大班科学教案文章，希望对您的学习工作中带来帮助！

设计意图：

绘本《一寸虫》进入班级后，很快成为了孩子们关注的焦点。他们常常在一起讨论一寸虫是怎么样量夜莺的歌声的，夜莺的歌声到底有多长……根据孩子们的兴趣点，我首先设计了一个阅读活动。在此基础上，我又设计了这个数学活动，巧妙地将书中主人公“一寸虫”请出来，让他来测量纸盒，逐步引导幼儿探索正确的测量方法，使数学活动变得生动有趣。

在教学过程中，我设计了这样一些环节：

1. 简单复述故事。绘本《一寸虫》给幼儿留下的印象非常深刻。在这个让幼儿浏览画面的环节中，我用最短的时间把幼儿自然带入故事情境，激发幼儿的兴趣。
2. 两两结伴探索测量方法。在制作一寸虫卡片时，我严格地把一寸虫做成3.33厘米，把两寸虫做成6.66厘米。我这么做的原因是想传递给幼儿一个观念，我们要用严谨、认真的态度来参与科学活动，并且让幼儿与同伴合作探索测量的方法。综合考虑，我提出了“两个人一组，用一寸虫卡片测量盒子的长边”的要求。
3. 集体交流、讨论，探索正确的测量方法。幼儿的发展具有个体差异，所以他们的测量结果五花八门。对此，我没有去

评判谁对谁错，而是请持有不同结论的小组在集体面前演示自己的测量方法，并让孩子们互相观察、判断，寻求正确的测量方法。在活动中，幼儿很快发现了影响测量结果的因素，“他没有沿着边量”“他量第二下的时候不是从第一下结束的那个地方开始的”……结合孩子们的发现，我很自然地总结出正确测量的两个要素：（1）沿边测量。（2）测量时，第一次量的终点是第二次量的起点。在此基础上，再引导幼儿想出用记号笔来给每个终点做记号的方法。在这样的演示、讨论、总结中，孩子们明白了正确测量的方法。

4. 尝试使用两寸虫卡片测量。安排这一环节的用意是，首先巩固正确测量的方法，其次打开幼儿的思路。当测量的工具改变时，随之而来的答案也会跟着改变，于是孩子们会产生新的疑问和探索欲望，继续迈出探索的步伐。

同样，在延伸活动环节，我建议幼儿用生活中唾手可得的回形针、积木等测量工具去测量桌子、椅子、床等生活用品，让他们真切地感受到“生活中处处都有数学”，并进一步发现测量工具和测量结果之间的关系。

活动目标：

1. 在操作活动中探索正确的测量方法，发现测量单位不一样其结果也不一样。
2. 能够沿边测量，学会在第一次测量的终点做记号并把它作为第二次测量的起点。
3. 与同伴合作完成测量任务，共同讨论、解决测量过程中出现的问题。

活动准备：

1. 绘本《一寸虫》的ppt（演示文稿）。

2. 包装盒1个（包装盒的一面贴有磁铁），一寸虫卡片1张，放大的记录表1张，磁性黑板1块。

3. 每两名幼儿共用1套学具：一寸虫卡片1张（长度为3.33厘米），两寸虫卡片1张（长度为6.66厘米），记录表1张（如图），记号笔1支，包装盒1个（包装盒长边长度是寸的偶数倍数，如4寸、6寸等）。

活动过程：

一、师幼共同观看《一寸虫》ppt

师：我们都看过、学习过绘本《一寸虫》，现在我们一起来看ppt，说说哪里出现了一寸虫。

二、出示一寸虫卡片、包装盒，鼓励幼儿探索测量的方法

1. 出示一寸虫卡片，小结故事内容。

师：瞧，这就是一寸虫。原来他就这么一点长。不过一寸虫虽然个子小，本领可大呢。他量知更鸟的尾巴、火烈鸟的颈子、巨嘴鸟的喙、苍鹭的脚、雉鸡的尾巴、蜂鸟的全身，还有夜莺的歌声呢。

2. 出示包装盒，鼓励幼儿探索测量的方法。

师：今天，我们也来学习用一寸虫量东西的本领。这是一个包装盒，请你也用一寸虫量一量它的长边。两个小朋友一组，商量一下怎么测量，量后把测量结果记录在记录表的第一格里。

3. 幼儿探索测量方法，教师观察幼儿测量时出现的问题并在后面的环节中进行小结。

三、师幼共同交流、讨论，探索正确的测量方法

1. 师幼分享测量结果，发现问题。

师：你量出来的结果是几寸？为什么同样的盒子，小朋友们测量出来的结果却不一样呢？（幼儿分享时，教师将结果记录在大记录表上。）

2. 请不同答案的幼儿演示测量的方法，引导幼儿发现问题。

3. 引导幼儿沿着边测量。

师：大家看，包装盒的长边是哪一条？怎样做才能只量这条边而不量到其他地方去？（沿着包装盒的长边测量。）

4. 示范测量，启发幼儿制作标记。

师：我量第二下的时候忘记要从什么地方接着量了。你们觉得应该从什么地方接着量？谁有好方法可以记录每次量到哪里了？（可以用记号笔在第一次测量结束的地方做个记号，第二次测量就从这个记号开始，接下去也是这样。）

教学反思：

1. 简单复述故事。绘本《一寸虫》给幼儿留下的印象非常深刻。在这个让幼儿浏览画面的环节中，我用最短的时间把幼儿自然带入故事情境，激发幼儿的兴趣。

2. 两两结伴探索测量方法。在制作一寸虫卡片时，我严格地把一寸虫做成3.33厘米，把两寸虫做成6.66厘米。我这么做的原因是想传递给幼儿一个观念，我们要用严谨、认真的态度来参与科学活动，并且让幼儿与同伴合作探索测量的方法。综上考虑，我提出了“两个人一组，用一寸虫卡片测量盒子的长边”的要求。

3. 集体交流、讨论，探索正确的测量方法。幼儿的发展具有个体差异，所以他们的测量结果五花八门。对此，我没有去评判谁对谁错，而是请持有不同结论的小组在集体面前演示自己的测量方法，并让孩子们互相观察、判断，寻求正确的测量方法。在活动中，幼儿很快发现了影响测量结果的因素，“他没有沿着边量”“他量第二下的时候不是从第一下结束的那个地方开始的”……结合孩子们的发现，我很自然地总结出正确测量的两个要素：（1）沿边测量。（2）测量时，第一次量的终点是第二次量的起点。在此基础上，再引导幼儿想出用记号笔来给每个终点做记号的方法。在这样的演示、讨论、总结中，孩子们明白了正确测量的方法。

4. 尝试使用两寸虫卡片测量。安排这一环节的用意是，首先巩固正确测量的方法，其次打开幼儿的思路。当测量的工具改变时，随之而来的答案也会跟着改变，于是孩子们会产生新的疑问和探索欲望，继续迈出探索的步伐。

同样，在延伸活动环节，我建议幼儿用生活中唾手可得的回形针、积木等测量工具去测量桌子、椅子、床等生活用品，让他们真切地感受到“生活中处处都有数学”，并进一步发现测量工具和测量结果之间的关系。

大班科学游戏教案《一寸虫》含反思这篇文章共7891字。

幼儿园科学游戏设计意图篇三

游戏目标：

1. 感受电线导电灯泡发光、摩擦起电、空气流动等有趣的科学现象，激发幼儿对科学的兴趣。
2. 乐于交流自己游戏的过程与发现，体验科学游戏的乐趣。

游戏准备：

1. 经验准备：幼儿已了解磁铁的穿透性、排斥性，并进行过磁铁相关科学游戏活动。

2. 物质准备：自制动物电线轨道、电池、灯泡（将其焊接在一起）；塑料尺、绒布、蝴蝶花园背景板；各色小球、球场场景；磁铁、迷宫背景图、自制油桶、磁铁小车、停车场场景、贴有回形针的小动物若干。

游戏过程：

一. 教师介绍本次游戏的内容和玩法，激发孩子游戏的兴趣。

1. 介绍本次新游戏。

游戏一：迷你过山车（电线导线灯泡发亮）。

师：（出示各种小过山车）小朋友坐过迷你过山车吗？这里有哪些形状的山车？小铁圈要当小司机开山车，但是开的时候有一个要求，不能碰到旁边的铁轨，如果碰到，山车就会发出危险的信号，是什么信号你们试一下就知道了。记住，要让铁圈慢慢开山车，千万不要碰到铁轨。可以两个小朋友玩，一个来带小铁圈开车，一个当检查员，发出几个危险信号，检查员就插几个危险标志，看看谁能不让过山车发出危险信号。

游戏二：让蝴蝶飞起来（摩擦起电）。

师：（出示塑料棒和飞满蝴蝶的小花园）这是什么？（塑料尺子），你想让它变长魔术棒吗？你可以把它放在不同的地方摩擦，看，可以在布上（教师示范操作），你们还想放在哪里？（头发上、身上）你要用力不断地摩擦，记住要用力要久一些哦，然后对准小蝴蝶和小星星，这根小棒就会变成

一根神奇的魔术棒，它会变出魔术给你看的。你摩擦的越久，你的塑料尺子就更有魔力哦！

游戏三：吹小球进洞（空气流动）。

师：你们玩过赶小球的游戏吗？要怎么玩呢？今天我们用吸管来赶小球，可以怎么玩呢？（看谁先把球吹到洞里，谁就获胜。）你可以选一个你喜欢的颜色的小球游戏，一会我们来看看哪个颜色的小球进得最多。记住要用有标记的这一头来吹，吹完的'吸管要放到篮子里哦。

2. 回顾上次的游戏内容，提出新要求：

（1）今天磁铁迷宫组添了许多新迷宫，你可以再试试，看看怎样才能更好得用磁铁指挥小动物走迷宫。

二. 提出本次游戏的要求：

根据自己的意愿选择游戏内容，玩完后有礼貌地和其他小朋友商量，交换游戏的内容，看谁发现的秘密最多。

三. 幼儿游戏，教师观察与指导：

（1）观察各组幼儿游戏情况，鼓励幼儿注意游戏的规则，了解幼儿游戏中的问题，予以灵活指导。

（2）鼓励幼儿玩完一个内容后与同伴协商，交换游戏材料，与同伴交流自己在游戏中发现的科学秘密。

四. 游戏讲评，交流自己的玩法和发现的秘密。

师：你今天玩了什么内容，发现了什么秘密？

幼儿园科学游戏设计意图篇四

一、活动目的1、通过幼儿动手实验、游戏、感知水的特性。

2、了解水的用途、教育幼儿要节约用水。

二、活动准备

1、在活动区游戏和日常生活中，启发幼儿观察水的特点。

2、游戏材料准备：容器、盐、糖、水车若干、酒精灯。

三、活动进行

1、以猜谜语形式猜“水”

2、提问：你在哪里见到过水？（启发幼儿描述自己见到水的情形。）

3、今天，老师给小朋友准备了水和玩具，请小朋友做个实验，看看水有什么变化？

实验要求：仔细观察实验过程及发生的变化，不浪费水。

4、分5个小组游戏，幼儿自选一组参加。

1》水的三态组：“你们把冰加热后发现什么了？”

2》溶解组：“把盐、糖放进水里搅拌后，它怎么不见了？”

3》沉浮组：“把东西放在水里，有什么不同现象？”

4》流动组：“为什么小篮子装不住水？”

5》冲力组：“为什么把水浇在水车上，它就会转？”

5、1》“唉，小朋友，到这组来看看，这些小朋友都发现了什么？”请全班小朋友一起观察冰溶化的现象，并请一个小朋友讲述他们的发现：

加热 加热

冰-----水-----水蒸汽

提问□a□把水蒸汽变成冰应该怎么办？

b□夏天时，下了一场大雨，地上都湿了，为什么太阳出来，地上的水就干了？（启发幼儿思维的灵活性，并把学到的知识用到生活中去。）

2》溶解组小朋友讲解：把盐、糖、沙子放在水里，搅拌后，盐和糖溶解在水里了，沙子没有溶解，说明水能溶解某些东西，有的东西不能溶解。

3》沉浮组小朋友讲解：各种东西放在水里后，有的东西沉下去了，有些东西浮在水面上，说明水有浮力。

4》流动组的小朋友讲解：用小篮子舀不起水，说明水是流动的。

5》水的冲力组：水倒在水车上，水车转了，说明水有冲力，有力量。通过以上幼儿亲手实验、观察、讲述培养了幼儿动手实验的兴趣，观察的能力及分析，讲述能力等。

幼儿园科学游戏设计意图篇五

活动目的：

通过操作、观察和体会，了解游戏过程中产生的有趣现象，培养幼儿对科学游戏的兴趣和求知的欲望。

活动准备与活动过程：

玩法： 拿住瓶子做绕圈运动，乒乓球贴着瓶壁逐渐上升。由于乒乓球沿瓶子内壁做旋转运动，因而不会从瓶中掉下来。不断运动瓶子，就可以把球带到另一张桌子上去了。

准备： 同等质量的硬币数枚。

玩法： 按以上的方法弹出一枚硬币后，那列硬币另一端最前面的一枚也会向前滑。如果用两枚硬币弹过去，另一端则会有两枚划出。继续试验下去，就会发现，划出去的硬币数目与弹出去的硬币数目总是相等。原理： 在弹射硬币撞向那一列硬币时，会产生弹性冲力，这个力经过相邻的硬币，一个接一个传过去。这样，一个与弹射硬币质量相等的硬币，会在行动的另一端继续运动。另一端的硬币滑出去的速度与距离，取决于弹射力的强度，而弹射力的强度对滑出硬币的数量则不发生影响。

三、追逐的小猫

准备： 火柴数根，肥皂少许，清水一盆。

设问： 你能将火柴放入水中，使它在水面上行驶吗？

玩法： 把火柴杆中间劈开，长度为总长度的四分之一，夹上一小块肥皂，轻轻地放在水面上，火柴就会像小船一样自动的在水上行驶起来。多做几个还可以在大盆中进行追逐游戏。

原理： 逐渐溶解的肥皂，不断破坏着火柴后面的水的表面张力，而火柴前面的水的表面张力则没有被破坏，火柴被前面的水的表面张力拉向前去，因而“小船”前进。当盆中水的表面张力都被肥皂破坏以后，“小船”便会停止行驶。