

# 2023年大班找规律教案总结(通用9篇)

总结是写给人看的，条理不清，人们就看不下去，即使看了也不知其所以然，这样就达不到总结的目的。那么我们该如何写一篇较为完美的总结呢？这里给大家分享一些最新的总结书范文，方便大家学习。

## 大班找规律教案总结篇一

纸(木)棒是幼儿身边常见又熟悉的物件。这个活动利用最简单的纸棒，进行民间游戏“跳格子”满足了幼儿喜爱玩民间游戏的心理，发展幼儿的弹跳能力。大班幼儿在与同伴交往、合作方面有积极的愿望，教师及时提供这次机会，鼓励幼儿相互合作，共同解决遇到的困难，共同体验得到的欢乐。

- 1、利用纸棒进行活动，学习跳格子游戏，发展弹跳能力。
- 2、体验与同伴合作游戏带来的快乐。
- 3、愿意积极想办法解决活动中遇到的困难。
- 4、让幼儿初步具有不怕困难的意志品质，体验健康活动的乐趣。
- 5、培养竞争意识，体验游戏带来的挑战与快乐。

- 1、物质准备：人手一根纸棒、录音机、磁带、红旗。
- 2、经验准备：让幼儿探索纸棒的不同玩法。

(一)、谈话激趣，引入活动：

用《西游记》中的人物、纸棒，激发幼儿的兴趣。

让幼儿跟随音乐进行纸棒操练习，要求幼儿跟随音乐节奏做好操节。

## （二）、合作探索，尝试练习

（1）讲解游戏玩法：纸棒可以和我们玩很多游戏，今天老师要和大家都用纸棒玩一个新的游戏——跳格子，这个游戏大家可以自己选择小伙伴一起摆格子，试一试玩法。（给幼儿提供探索的机会，让幼儿自主合作探索，共同摆格子，感受多人玩的乐趣。）

（2）幼儿自由组合尝试摆各种形状的格子，小组间共同商讨游戏的规则，玩“跳格子”游戏。（同一个游戏布置，可以有多种游戏方式。）

（3）重点鼓励幼儿寻找合作伙伴大胆尝试跳格子，对幼儿在游戏过程中出现的情况及时进行指导（合作、交往方面）

（4）请幼儿代表介绍游戏方法和游戏规则：你刚才和谁一起玩的？你们是怎么跳格子的？（鼓励幼儿介绍不同的玩法，或一种方式多种玩法。）

（5）点评活动。

针对幼儿小组间的合作情况进行点评。

## （三）、示范讲解，分组练习。

（1）讲解游戏玩法、规则和安全事项：从起点开始，逐格单脚跳跃或双脚跳跃到终点，往旁边绕开，接到队伍后面。跳跃时，要求到格子中间，不能踩到边线。

（2）幼儿玩“跳格子”游戏，重点指导幼儿采用多种规则，感受跳格子的乐趣。

（四）小组竞赛，争夺“红旗”。

抓住幼儿的兴趣点，小组合作进行集体竞赛活动。比赛中，再次强调游戏规则！

1、玩法

2、规则：跳“房子”的时候不能踩线，踩到线的幼儿须退回起点重跳。

3、小组比赛。

（五）、总结谈话。

（六）、延伸活动。

让幼儿继续探索格子的不同玩法。

适时根据本班课题《民间体育游戏的挖掘与创新》教材特点及目的要求，结合乡土资源与幼儿的年龄特征、班级实际开展了有趣的体育游戏《跳格子》。整个活动始终围绕“纸棒”这一主题，通过“谈话激趣、合作探索、示范指导、评价反馈、集体竞赛”这一主线深入展开教学。在教学活动中，既满足了幼儿喜爱玩民间游戏的心理，又发展他们的弹跳能力，同时在竞赛的过程中得到了团结协作的锻炼，并让他们充分体验和分享游戏所带来的快乐。

活动后，我对这一节课的教材认知、教学组织、教学效果等作了诸多反思。

一、围绕主线，有序展开，实现既定教学目标。整个活动始终围绕纸棒这中心，通过“谈话激趣、合作探索、示范指导、评价反馈、集体竞赛”这一主线进行展开教学，让幼儿在合作、探究中得到意志的锻炼、品格的熏陶和情趣的培养。

全体幼儿通过自制的纸棒，玩形式多样民间游戏“跳格子”，利用《西游记》悟空的人物形象吸引了幼儿的目光，激发了幼儿的学习兴趣，调动了幼儿的积极性，“跳格子”活动过程中增进了幼儿的体能，幼儿自由选择小伙伴尝试摆格子，试一试玩法为幼儿提供了合作探究的机会，他们自主合作探索中，得到了合作与竞争意识的锻炼，共同摆格子，感受、分享了多人玩的乐趣。整个教材安排、活动实施严谨而有序，教学调控灵活，有足够的思索与探究空间与时间，并能及时获取课堂反馈信息，适时调节课堂教学，教学效果达到了预先的设计。

## 二、从身边选择游戏材料，潜意识地培养幼儿环保概念。

环保意识应该从娃娃抓起，从小能有变废为宝的概念。民间游戏需要的玩具及材料比较简单廉价，很多可以以身边的废旧物品替代即可。本次体育活动游戏材料的选择比较适当、适用，既易于收集，又能促使幼儿探索不同的玩法，便于他们亲自动手与小组合作，培养了幼儿的创造性思维能力，又从另一个侧面培养了幼儿的环保意识，让环保的概念从小就根植于幼儿的脑中。

## 三、创新合作游戏，培养同伴合作交往能力

民间游戏随时随地都可以玩，一个人可以玩，二、三个小朋友也可以玩。在本次活动中几个小朋友自由结伴、相互合作、探索并拼摆各种形状的格子，商量玩法，在轻松、愉悦的氛围中提高相互之间的交往合作能力，幼儿在愉快的嬉戏中锻炼技能，发展动作。跳格子玩法不拘一格，注重幼儿的体验，从一人玩，二人玩，小团体玩，到最后的集体竞赛活动，把活动逐步推向小高潮。形式变化多样，很大激起幼儿活动的兴趣，幼儿在熟识跳格子玩法中不断提高创新游戏，同时领会跳格子的文化内涵，幼儿真正成为学习的主体，合作中幼儿的交往能力得到充分的培养。

四、教师过于拘谨，评价不到位，幼儿才能展示机会少。

作为一名初入门的幼儿教师，不能从容对待公开课，致使课堂教学不能真正得心应手，不能灵活驾驭课堂，只能按教案按部就班组织教学。这一来，课堂教学的不足也就突显出来。小组合作探索拼摆格子后的交流环节，主要采用集中交流的方式，幼儿虽能相互交流、但展示机会得还不够、教师的评价空间明显不足，还较大限制幼儿的自我评价、相互评价，共同体验成功的机会。其实体育教学中更要注重评价式学习，变为自由灵活的交流方式，更能体现幼儿的个性，幼儿的语言能力等也随之提高，在鼓励幼儿向周围同伴或老师展示自己小组合作拼摆的格子，介绍自己游戏规则和玩法，并尝试跳格，从而让幼儿集思广益，相互促进，共同成长。

## 大班找规律教案总结篇二

1. 在观察、讨论中理解5以内加法式题的实际意义，并尝试看图列式。
2. 培养幼儿比较和判断的能力。
3. 发展观察、辨别、归案的能力。
4. 培养幼儿相互合作，有序操作的良好操作习惯。
5. 积极参与数学活动，体验数学活动中的乐趣。

各种景区图片、各种交通工具图片、各种算式题。

一、看一看，一一了解晋城的一些著名的景点。

出示5张旅游景点的图片，幼儿欣赏，并说说自己的见解。

二、猜一猜——说一说各种交通工具的特征及用途。

1. 猜一猜是什么交通工具？

2. 为交通工具编号。

3. 出示公园的图片，那咱们这么多人坐几号交通工具会最快到达。

三、编一编——在尝试看图列式中，进一步理解5以内式题的实际意义。

1. 观察公园的几个区，说说自己看到的地方名称。

2. 教师出示一道式题：猜猜这些数字代表什么意思？那你还能想出不同的式题吗？

3. 出示小树林，找一找数字5。

并用图中是5的树、花、草、人编5以内的加法题。

4. 幼儿分成两队，选择式题并说说式题所代表的实际意义，对多者为胜。

四、到生活中找5的加法。

1. 设计课程主要的考虑对象就是幼儿，我们要把握好本年龄段幼儿的年龄特点，以及本班幼儿的发展水平，从以上两方面着手，课程的大体方向就不会有太大出入。根据以上两点我设计了本节教育活动。

2. 因为设计的场景均为本地著名的旅游景点，又以游戏的

形式展现，所以幼儿的积极性和参与性都较高，目标完成良好。

过程中有一名幼儿在两队比赛的过程中积极性不是太好，课

后我与他交流，得知是因为前面的几个景点中有一个景点自己没有去过，所以没有说出来，旁边的小朋友就笑话他“那你都不知道”。导致他后面的环节积极性受到影响。

针对此种情况，我利用讲故事的时间，以故事的形式向孩子们传达了“不能讥笑他人”。

## 大班找规律教案总结篇三

### 活动目标

- 1、激发幼儿学习数学的'兴趣。
- 2、培养幼儿的动手操作能力和思维能力。
- 3、引导幼儿探索学习5的组成分解，知道5可以分成1和4、2和3、3和2、4和1的方法。

活动准备：卡通人物图片3张、雪花片玩具数片。

### 活动过程

#### 一、游戏引入

- 1、今天我要和小朋友来玩一个游戏，小朋友看过米奇妙妙屋吗？（看过）
- 2、里面都有哪些人物啊？（米奇、米妮、黛西、高飞、布鲁托、唐老鸭）
- 3、小朋友们都看过，今天我们就来扮演一下里面的人物好吗？（好）
- 4、老师扮演米奇，1组小朋友扮演米妮，2组小朋友扮演高飞，

3组小朋友扮演唐老鸭。小朋友们准备好了吗？游戏开始喽！  
（准备好了）

## 二、开始游戏

1、嗨！大家好！我是米老鼠，哎对了！小朋友要不要跟我进我的妙妙屋啊？（要）

2、太好了，我们走吧，哦！差点忘了，要进入妙妙屋，我们必须念奇妙的咒语，米是噶，莫是噶，米老鼠。跟我说一次（米是噶，莫是噶，米老鼠）

3 m i c k e y m o u s e 米奇妙妙屋开启，快进来，非常好玩，点名唐老鸭、米妮、高飞。（有、有、到）

4、今天米奇遇到了一个难题，想请我的好朋友唐老鸭、米妮、高飞和我一起来，解开它好吗？（好）

5、我这里有5个小雪花片玩具，需要分别放在2个筐里，我不知道该怎么分，你们来帮我好吗？（好）

6、可是我的东西忘带了，怎么办呢？（看看妙妙工具箱有没有）

7、好的，那我们一起来看看，大家一起来说：“呕，土豆”  
（呕，土豆）

8、下面我请几个小帮手来帮我给每个小朋友发5个玩具，谁愿意来帮助我？（我）

9、现在小朋友都拿到了5个雪花片玩具，那就开始来帮我一起解决我的问题好吗？（好）

10、小朋友们想一想5个玩具怎样分成2份，都有哪些分法，



那么我们开始吧，找到答案的小朋友请举手好吗？（好，5可以分成1和4、2和3、3和2、4和1）

11、小朋友们真是太聪明了，这么快就找到了答案，可是我不知道哪一队的小朋友最厉害，最聪明，你们比一比好吗？（好）

### 三、讲述比赛规则

1、如果我说5可以分成1和4开始时，那么小朋友就迅速把5个玩具分成1和4。

2、先说的数字1放左边，后说的数字4放右边，我说结束，所有的小朋友一起把手背背后。如果没有把手背背后的小朋友，就是违反了游戏规则，那么就不计分哦，小朋友们都明白了吗？（明白了）

3□areyouready?□yes,i'mready□

4、5可以分成1和4，2和3，3和2，4和1。

### 四、游戏结束

1、我们来看一看今天哪一队获得了胜利，恭喜某某队获得了胜利，没有获得胜利的小朋友也不要灰心，你们已经很棒了，掌声送给获胜队也送给自己。

2、大家跟我一起读一次5的分成。

3、游戏结束，大家站起来跟着音乐一起跳米奇妙妙舞，游戏随着音乐自然结束。

# 大班找规律教案总结篇四

活动目标：

1. 引导幼儿观察物体量的差异，学习7以内数的正逆排序。
2. 培养幼儿能独立地取放、整理操作材料并能正确地使用操作材料。

活动准备：

教具高矮不等的贴绒娃娃6个

学具第一组：6套高矮不等的娃娃卡片6张，操作卡片20；第二组：大小不一的7个圆片、空折纸条人手1套，浆糊2盒；第三组：填充格纸(见图二)，铅笔6支，操作卡片14；第四组：8或9的数字口袋，实物条等；第五组：依样接画纸(见图三)，彩笔6支。

活动过程：

1. 给娃娃排队。出示高矮不等的娃娃5个，“谁来了？”(娃娃)“有几个娃娃？”“这5个娃娃一样吗？哪里不一样？”(有高有矮)“谁来给娃娃排队？”请一名幼儿来排队，排完后请他说说是怎么排的。

2. 小组活动

第一组，给娃娃排队。

“想想除了绒板上的这种方法外，还可以用什么方法给娃娃排队？”

第二组，给圆形片排队。

“你们每人有几个圆片，它们什么地方不一样，然后给它们排队，排好后再把圆片贴在纸条上，说说你是怎么排的。”

第三组，填空格。

第四组，给数字口袋送礼物。

第五组，依样接画。

“这三组我们以前都做过，今天做完以后，要说说怎样做的，再检查一下。”

教师重点指导第二活动小组的活动，提醒幼儿先排序，再粘贴，并收集几张排列方法不同的作业。

3. 活动评价。

## 大班找规律教案总结篇五

1、学会带有条件判断的红外检测

2、学会使用“条件判断”模块优化程序结构，把传感器模块和“条件判断”模块结合使用。

教学重点：如何使用“条件判断”模块优化程序结构。

教学难点：调整数据参数。

教学时间：一课时

教学过程：

谈话：同学们：上节课我们学习了“红外检测”模块，我们的智能机器人在没有人干预的情况下能够自由的行走，真有意思。

这有什么，利用“红外检测”模块，我们的智能机器人还能表演许多项目呢？今天我们就看看我们的智能朋友为我们表演绕木行走。

## 一、绕左木行走

想一想：机器人是怎样实现绕木行走的？

其实很简单。我们利用红外检测的功能，当机器人接近障碍物时就离远点，当感觉不到障碍物时就在靠近点。

做一做：让机器人绕木行走

假设木头在机器人的左边。

1. 让机器人红外检测左边然后做出相应的判断。
2. 当左边离木头太近时，就向右走一走，当机器人感觉不到左边有木头时再向左走走。

想一想，直行的时间长一点好吗？去仿真场景中去试一试

3. 添加矩形障碍物作为木头。
4. 将仿真机器人放到障碍物的左边，看看你的机器人走的好吗？

想一想：

你会调整红外变量值的大小吗？

练一练：

如果木头在机器人的右边，你应该怎样设置呢？

## 二、绕前木行走

做一做：当木头在机器人的前边，让机器人绕木行走

1. 用红外检测机器人前方，当发现障碍物时就右转。
2. 当前方没有障碍物时，再连接上一个红外检测，检测障碍物的左方。
3. 如果左方有障碍物，机器人就右转，如果左方没有，机器人就左转。

你的机器人绕木行走了吗？

填一填：

当前方有障碍物时，你的机器人右转的参数是：速度：\_\_\_\_\_  
时间：\_\_\_\_\_

师总结：机器人绕木行走的原理同学们掌握了吗？主要是利用红外检测发现障碍物的原理。

## 三、拓展延伸。

小组合作完成p54页试一试(表2-3)

“评一评”

请小组对成果进行自我评价。(教师巡视指导)

教后记

小组合作，发现问题及时解决，能够在解决问题过程中掌握学习方法。

# 大班找规律教案总结篇六

## 一、活动目标：

- 1、初步建立数字5的分合概念，感知整体与部分的关系。
- 2、初步学习运用数字知识解决生活中的问题。
- 3、能主动快乐地参加操作活动。

## 二、活动准备：

## 三、活动过程：

- 1、出示指偶数字5，引起兴趣。

每个幼儿说一句完整的话表示欢迎数字宝宝5，如：我愿意送数字宝宝5个玩具……（请幼儿不要多说或少说数字）

- 2、看图找特征幼儿探索5的分合观察图片找出不同的地方，知道用标记来表示。

- 3、玩牌游戏原来5有四种分法，数字宝宝要和我们来玩牌游戏了。如：教师说：我出1，幼儿找到自己的数字卡4说：我出4，1和4组成5（两个数字碰一碰）…请幼儿上来出牌其他幼儿找到相应的数字卡。

幼儿两个两个做玩牌游戏。

- 4、区域操作：

一会儿数字宝宝5还要带我们去玩游乐园呢，不过要请小朋友先听清游乐园的玩法，教师逐一介绍区域材料和玩法：

花朵区（插花瓣）：有各种颜色的花朵，先找找花朵上的分

合式，想出少了几片花瓣，然后找到颜色相同的花瓣插上。

蝴蝶区（涂色）：先找出蝴蝶上的分合式，根据颜色标记和数字给蝴蝶涂相应的颜色。

小树苗（插树叶）：找到树上的分合式，想出少了几片树叶，然后找到相应颜色的树叶插上。

水果区（看特征填数字）：先找出不同水果的不同特征，在标记图前填数字。

在每个区域里每个孩子必须至少完成一个操作任务，有兴趣或时间允许可以多玩几个，把完成的操作材料放到自己的篮子里。

5、领金钥匙游乐园里操作完成后拿着篮子来老师这里领金钥匙，如发现没有完成的请继续完成后再来领金钥匙。

6、幼儿自选奖品粘纸领到金钥匙的幼儿可以自己选一个喜欢的奖品贴在额头。

7、评价幼儿操作，和数字宝宝5说再见。

## 教学反思

这次活动进行得很顺利，孩子们参与积极性高，兴趣浓厚，能大胆尝试各种操作材料进行操作，也能用他们自己的方式记录下结果，活动结束后，我对这次活动进行了反思，觉得整个活动，充分体现孩子的主体作用、教师站在幼儿背后，全体幼儿都能主动去操作、尝试愿学、乐学，达到预期的目的。

## 大班找规律教案总结篇七

- 1、学习5的减法，学会正确计算5的四组减法。
- 2、幼儿通过操作，理解加法的计算过程，体会用“数的组成”来计算5的减法是最简单的方法。
- 3、培养幼儿积极主动参与数学活动，获得成功的体验，增强自信心。

学习5的减法。

在操作中掌握5的减法运算。

幼儿知道1个实物和4个实物合起是5个实物，从5个实物中拿走1个大家也知道剩下4个，但幼儿比较难理解“ $5-1=4$ ”因此本次活动的重点是通过操作幼儿能掌握5的减法。

5的组成列式若干，5以内的运算列式若干，背景图一幅，1—5数字操作卡片若干、操作卡片（、松鼠五只、蝴蝶五只、小鸟五只、小鸭五只）

反思：幼儿对抽象的减法运算如“ $5-2=3$ ”不能理解，也不感兴趣。但如果借助一些实物，并放入常情中，幼儿能运用表象进行减法运算，因此准备了以上教具。

奥尔夫音乐《火车快飞》幼儿“开火车”进场。

反思：用歌曲与数、形知识巧妙地结合在一起，律动进来，提高幼儿兴趣。

现在老师要请小朋友们一起玩“开火车”的游戏，游戏中答对的小朋友可以跟老师一起开动火车。



“开火车”游戏——老师“嘿嘿，我们的火车几点开”（出示5的组成列式）；幼儿“嘿嘿，我们的火车××点开”

请部分积极发言幼儿上来玩“开火车”（配合音乐）教师：火车要开，请你上来。

游戏重复玩两次，让每位幼儿都参与。

反思：著名教育家克鲁斯卡娅说过：“游戏对儿童是学习，是劳动，是重要的教育形式。”结合游戏进行数学教育可使儿童摆脱枯燥抽象数概念，从而提高对5组成的复习的兴趣。在玩开火车游戏中，幼儿积极参与回答问题，通过幼儿自己努力终于坐上长长的火车。

2、草地上的热闹声吸引了漂亮的花仙子，你们看谁来了？（教师表演蝴蝶）我们数一数有几只蝴蝶飞来了采花？那里也有花，有两只蝴蝶飞走了，（以下过程同上）

3、过了一会，小鸟也飞来玩游戏，小朋友看有几只小鸟飞来了？又飞走了几只小鸟？（以下过程同上）

4、小朋友猜猜谁来了，（教师表演鸭子）有几只小鸭来游泳？过了一会，又有几只小鸭游走了？（以下过程同上下文）

## 大班找规律教案总结篇八

1、让幼儿初步的理解两数之间的多大小。

2、更进一步得理解数数。

注意：在数物时的手不要遮住图案，最好是用小木棍，或时有一定长度的东西来带领幼儿按物数数。

1、一张图，上有20个苹果、15个梨、10个香蕉，按每排5

个用排列法排列

2、卡纸做的奖品彩色小苹果、香蕉、梨图案小勋章数个。

教师：小朋友们好，你们喜欢吃水果吗？

教：那你们喜欢什么水果呢？

教：那么多，那天水果王国给我送来了几个勋章图案，他们说你们好聪明，是个肯动脑筋的小朋友也很乖，所以想把它送给你们（拿出水果勋章）你们看好看吗？幼：好看。

教：想要吗？

教：那好。（拿出图）你们看这上面有什么呀？

教：对了，我们来看看他们有多少个，我们一起来数好吗？

幼：（1、2、3、4、5、6、...）

教：小朋友有多少苹果个呀？谁来回答。

教：恩，对了，你回答的`很好，给你一个苹果图案小勋章。

（一样的依次的和幼儿再数一数香蕉和梨各多少）

教：数出了香蕉15个梨10个，香蕉和苹果谁多一点呀？

幼儿：苹果比香蕉多一点。（教师在黑板上写上苹果多一点，再在苹果和香蕉的下面对应的写上个数的数字）

朋友们跟着我说：20比15多，20比15大，20个苹果比15个香蕉多。

（再依次说苹果和梨、香蕉和梨的大小关系）

结束语;小朋友你们回家后再数一数别的玩具呀, 杯子呀等等再比比谁比谁多, 谁的数量大)

## 大班找规律教案总结篇九

自选游戏时, 孩子们发现卡片后面有一块黑黑的东西, 有经验的孩子说这是吸铁石, 我顺势告诉孩子们这叫磁铁。当我追问“磁铁能干什么”时, 许多孩子告诉我“能吸铁做的东西”。我决定让孩子们在幼儿园寻找“铁制品”, 结果孩子们找来了积木、手工纸、卡片、镜子、vcd片等, 于是, 我设计了这个活动。

1. 知道什么东西能被磁铁吸住, 产生继续探究的兴趣。
2. 愿意记录实验结果并与同伴交流。
3. 培养幼儿对事物的好奇心, 乐于大胆探究和实验。
4. 愿意大胆尝试, 并与同伴分享自己的心得。
5. 激发幼儿对科学活动的兴趣。

1. 幼儿自己准备能被磁铁吸住的各种物品。
2. 磁铁、记录板、纸、笔人手一份。
3. 教师准备的能被磁铁吸住的物品, 如铁夹子、汤匙、剪刀、各种铁盒、小铁桶等。

1. 介绍自己准备的材料。

幼: 我觉得磁铁可以吸住热水袋。

幼: 我准备了喝水杯, 它能被磁铁吸住。

幼：我带来了发夹。

幼：我准备了vcd片。

幼：我找来了易拉罐。

幼：我想镜子能被磁铁吸住。

(除此以外，孩子们还认为木珠、塑料盒、玩具汽车、花布、手工纸、塑料小圆片、眼药水瓶、乒乓球、木片、小铃等能被磁铁吸住。)

## 2. 做实验并记录实验结果。

师：这些东西真的都能被磁铁吸住吗?等一会儿你们来试一试。我这里也准备了一些东西，你们试过自己准备的东西之后，也可以试试我准备的东西。别忘了把你做的每个实验都记录下来。

(幼儿操作，教师关注他们的表现表达，如请幼儿说说发现了什么，是怎样记录的。孩子们的记录方式颇具个性。有的孩子画“o”表示物体能被磁铁吸住，画“x”表示不能被磁铁吸住；有的孩子写上数字“6”表示物体能被磁铁吸住，有的孩子在物体上画上小点表示物体能被磁铁吸住。)

## 3. 交流实验结果。

师：你们发现什么东西能被磁铁吸住?(幼儿介绍自己的实验结果，教师把全体幼儿认可的能被磁铁吸住的东西陈列在桌子上。)

幼：我的易拉罐能被磁铁吸住。

幼：巧克力盒能被磁铁吸住。

幼：磁铁把我的小茶杯吸住了。

幼：我的发夹也被吸住了。（教师请该幼儿演示。）

幼：小水桶也能被磁铁吸住。

幼：剪刀能被磁铁吸住。

幼：剪刀的手柄不能被磁铁吸住。

4. 在生活中寻找磁铁的朋友。

幼：电冰箱。

幼：电风扇。

幼：电脑外壳。

幼：门锁。

幼：家里的窗户。

虽说孩子们知道“磁铁能吸铁”，但事实上，孩子对“铁制品”并不熟悉，从他们收集的`物品中就可以看出。为此，教师从幼儿现实的认知水平出发，让孩子通过实验分辨能被磁铁吸起的物品，了解铁制品的特性。还值得一提的是：教师准备的实验材料既齐备又有针对性，没出现“幼儿想得到，教师备不齐；教师准备好，幼儿想不到”的尴尬，有针对性地解决了幼儿认识上的“误区”。这个活动还可以延伸，教师可组织幼儿继续通过比较、观察、分析等途径，真正建构有关“铁制品”的概念。