

宠物的家

适用年龄 4-5岁幼儿

- 活动目标**
- ☑ 了解宠物的需求,能够按照需求设计功能性结构;
 - ☑ 通过对房子结构的设计,启发孩子的想象力和创造力。

活动描述 乐乐家来了新朋友,是一只小仓鼠,可爱极了,乐乐想为小仓鼠搭建一个睡觉的房子,这个房子可以是想象中的漂亮舒服的房子,能够解决小仓鼠的吃喝拉撒问题,还可以设计一个攀爬架,解决小仓鼠的运动问题。

STEAM素质培养指标

方法	情境导入	设计搭建	检查功能	设计攀爬架
指标	了解宠物需求	想象中的房子	结构完整性	解决运动问题
好奇心与想象力		●		
灵活性与适应力				
口头与书面沟通能力				
跨界合作与以身作则的领导力				
批判性思考与解决问题的能力			●	
主动进取与开拓的精神				●
评估与分析信息的能力	●			

互动锦囊

- 关于房子的结构设计,充分的调动孩子的想象力,可以是普通的漂亮房子或者脑洞大开的房子。
- 宠物的房子虽然是想象中的,但是也是基于宠物的需求来设计的,那么在搭建的时候就需要了解这些需求,一边搭建一边思考再进行调整。
- 房子的结构,每一部分都是做什么的,它的功能是什么,这些内容在搭建的时候需要孩子想清楚。

找到这些积木



按照自己想象中的房子的结构进行搭建：

