

蚊子

适用年龄 6+

- 活动目标**
- ☑ 了解蚊子的外貌特征
 - ☑ 知道蚊子喜欢什么害怕什么
 - ☑ 说明和例举齿轮的水平传动

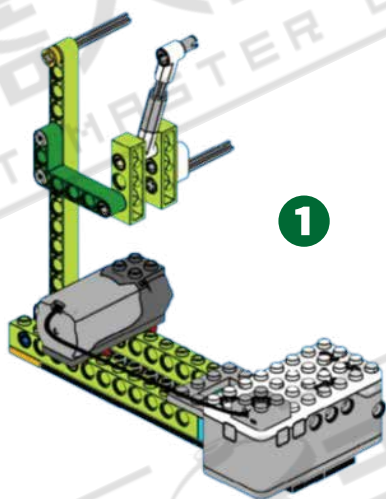
活动描述 本次课程根据齿轮传动请孩子们设计一只蚊子。

STEAM素质培养指标：

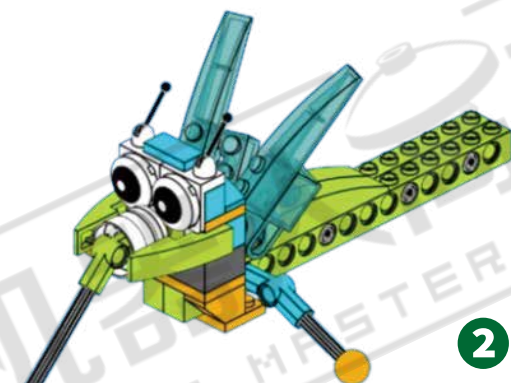
方法 指标	情景导入 分析问题	运用 齿轮搭建蚊子	检测结构的 稳定性和流畅性	理解 齿轮的应用
好奇心与想象力	●			
灵活性与适应力		●		
口头与书面沟通能力				
跨界合作与以身作则的领导力				
批判性思考与解决问题的能力			●	
主动进取与开拓的精神				●
评估与分析信息的能力				

搭建积木清单

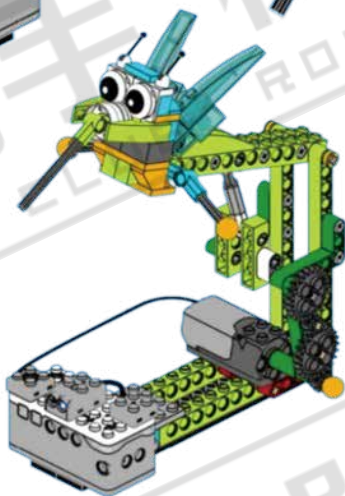
	X1		X1		X1		X1		X2		X1
	X2		X2		X3		X2		X2		X1
	X4		X2		X1		X3		X2		X1
	X1		X2		X1		X1		X2		X1
	X1		X10		X2		X2		X2		X1
	X2		X3		X1		X1		X2		X2
	X1		X4		X2		X2		X2		X3
	X2		X2		X1		X1		X2		X2
	X2		X1		X2		X1		X2		
	X1		X2		X2		X2		X2		



1



2



3

搭建步骤

Makerzoid(App)-Robot Master(套件)-Soccer Competition(套装)-10 Newly Updated Programming-19 Mosquito