

我家的客厅

适用年龄 3-4岁幼儿

活动目标 了解房间内的功能区域划分以及各种不同设施的作用；
 规划布局客厅场景，共享休闲时光。

活动描述 将和孩子一起就房间里继续展开一场捉迷藏游戏，了解房间内的不同功能区，本次活动的重点是客厅，知道客厅的作用，规划客厅的场景以及设想在客厅里可以做的事情，通过动手操作搭建模型。

STEAM素质培养指标

方法	游戏导入	规划布局	检测	进一步探究
指标	了解客厅的作用	设计模型	完善	客厅的功能
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能力				
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

- 关于客厅里有什么，可以根据孩子的生活经验进行分享，不是固定的只有茶几和电视，还会有书架、茶台和钢琴等等。
- 搭建部分可以让孩子拥有主动权，还原自己家的客厅或者自己想象中客厅都可以，主要是营造客厅一起休闲的气氛。
- 客厅中涉及到结构搭建提醒孩子们结构的稳定性很重要，运用自己之前的经验和学过的互锁进行建构。

找到这些积木



按照自己的想法,设计客厅的场景,比如电视、茶几和沙发等:

