

童话王国套装 教师指导

乐高®教育
幼儿教育解决方案

学习方式丰富多样



45005

LEGOeducation.com



education

目录

教师指导	3
学习表格	6
入门活动	
初级 - 人物	7
初级 - 场景	8
课程	
初级 - 豌豆公主	9
对于耳熟能详的童话故事, 复述其结局	
初级 - 三只坏脾气的小山羊	10
了解事件的发展顺序: 开头、经过和结局	
中级 - 小种子	11
了解流程中的各个步骤: 第一步、下一步和最后一步	
中级 - 我的宠物	12
描述如何开展一项活动	
高级 - 不同的结局	13
了解故事的情节和发生的主要事件, 为熟悉的故事讲述一个不同的结局	
高级 - 度假故事	15
了解故事的情节和发生的主要事件, 讲述一个原创的故事	
附录	16

童话王国套装

教师指导

目标受众

童话王国套装教师指导专为幼儿教师制作，可帮助教师提高学生的语言和文学素养，让其学会：表达想法、意见和观点；与他人交流；以及理解叙述结构和叙述元素。

所起的作用

童话王国套装教师指导为儿童早期的语言技能培养提供了极具吸引力的趣味性材料。孩子们将在复述虚构故事的过程中探索美妙的奇幻世界，并通过拼砌和讲述原创故事来锻炼自己的想象力。他们将使用童话王国套装来策划和描述活动，掌握事件的发生顺序和流程中的每个步骤。

幼儿教师可在教师指导的帮助下在课堂上开展丰富多彩的教学活动，让学生练习各种口头表达和非言语表达方式。当孩子们一起置景时，他们将有机会探索常见的文学元素，例如场景、人物和事件。童话王国套装的多用途特性能够让学生以各种各样的方式讲故事。例如，他们可以为故事的不同部分（即开头、经过和结局）分别搭建场景。他们也可以通过角色扮演的形式来讲故事，在这个过程中不断地变换场景。

学习目标的实现

在整个授课过程中，教师可提出一些策略性问题，引导孩子们培养语言和文学素养。此外，乐高® 得宝™ 积木拼砌活动还能加强孩子们的创造力。

课程主题的简介参见目录。其中，每堂课均依据学生所需的技能和知识水平标记为初级、中级、高级三大类。教师指导中包含两个入门活动，旨在向孩子们介绍童话王国套装的基本使用方法。从这些活动入手，可以让孩子们掌握扎实的基础知识，为完成其余六堂课做好准备。教师可根据学生的实际需求，选择最贴近和最适合他们的后续课程。

记下孩子们拼砌及叙述的故事，将口头表达与文字记录联系起来。在课堂上为大家朗读这些故事，并与家长们分享。看到自己的故事被记录下来，孩子们会受到鼓舞，在未来创作出更有条理性和连贯性的故事。

附录及图片

附录包含两种可打印图片：背景卡图片和课程相关模型图片。教师可以打印多张背景卡图片，以便让多个孩子使用同一张图片。课程相关模型图片可用于引导孩子们理解课程内容，孩子们也可以从图片上汲取拼砌灵感，搭建自己的模型。图片所示的每个模型均可使用童话王国套装拼砌。



初级
中级
高级



根据课堂需求定制

童话王国套装课程可以根据您的自身需求和课堂需求量身定制。一个童话王国套装最多可供6个孩子（分成两人一组）同时使用。孩子们需要经过大量的练习，才能熟练地与搭档合作拼砌模型，这是促进协作的好办法。他们可以在教室周边的活动中心或场所集中开展活动，或者分小组开展活动。

打造契合课堂氛围和实地环境的个性化场景与内容，也能让学生对故事产生共鸣。例如，不妨考虑用更适合所在班级的故事来替换套装中推荐的故事。

童话王国套装和教师指导均可以与其他任何乐高® 得宝™ 套装搭配使用，以发掘童话故事的不同叙述方式。童话王国套装与其他乐高得宝套装相结合，还可以让孩子们得到更多拼砌积木的机会。此外，使用手工材料来制作戏服和道具能够让整个讲故事的过程变得更生动、更有趣。

根据每个学生的现有知识、词汇量和经验，其学习成果会有一些的差异。因此，孩子们的语言响应、行为模式和角色扮演方式也各不相同。适当地调整课堂上需要讨论的问题，提高问题的相关性，能够让孩子们更好地理解所学内容。

课程简介

- 童话王国套装教师指导由两个入门活动和六堂课组成
- 开展上述教学活动需要使用童话王国套装 (45005)



课程结构

每堂课都经过专门设计，遵循自然的学习流程，我们称之为乐高教育™ 4C方法，其宗旨是推广成功的学习体验。每堂课的前三个阶段（联系、建构、反思）可以在一节课内完成。拓展阶段相对较难，可在随后的一节课内完成。

联系

在联系阶段，通过简短的故事和讨论，激发孩子们的好奇心，激活他们头脑中的现有知识，让他们为接受新的学习体验做好准备。

建构

在这一阶段，孩子们将参与拼砌活动。他们一边动手拼砌有关人物、地点、事物和想法的模型，一边在脑海中整理和存储这些结构中涉及的新信息。

反思

在反思阶段，孩子们有机会对完成的作品进行考量，并分享他们在建构过程中的感悟。

拓展

在这一阶段，我们要基于孩子们先前学习的概念，提出全新的挑战。孩子们可以在这些拓展活动中应用自己刚刚学到的知识。拓展阶段不一定要限定在某一堂课的最后一部分完成。孩子们需要不断地练习课堂上前三阶段讲授的技能，才能为完成拓展阶段的任务做好准备。

您注意到了吗？

童话王国套装的课程设计基于中国教育部发布的《3-6岁儿童学习与发展指南》中语言发展部分的条目。请在学习表格中查看相关教育准则的概述。您可以根据每堂课结尾列出的学习目标，判断每个孩子的语言和文学素养是否已经得到锻炼。这些要点针对的是每堂课中练习或介绍的特定技能或信息。



Learning Goals	
Language Arts	✓
Math	✓
Science	✓
Social Studies	✓
Art	✓
Music	✓
Physical Education	✓
Character Education	✓
SEL	✓
Other	✓



童话王国套装 学习表格

学习目标

	学习目标			
	对看过的图书、听过的故事能说出自己的看法。	能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。	能听懂并讲出所听儿歌或故事的主要内容。	能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。
人物		●		●
场景		●		●
豌豆公主			●	●
三只坏脾气的小山羊			●	●
小种子	●	●		
我的宠物	●	●		
不同的结局	●			●
度假故事	●	●		

入门活动

人物

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 围绕故事展开讨论，要求孩子们说出一个自己听过的故事。如果想不起来，问他们还记不记得老师最近在课堂上讲过的故事。
- 讨论故事中出现的人和动物。告诉孩子们这些叫作人物，并说明故事中的人物非常重要，因为所有情节都是和人物联系在一起的。
- 让孩子们说出自己听过的故事中都有哪些人物。
- 向孩子们展示童话王国套装里的人仔和动物，告诉他们这些都是故事中的人物。
- 向他们示范如何通过特征来描述一个人物。

建构

- 让孩子们一起来玩一个有关人物的小游戏。
- 悄悄地选择一个人仔或动物，注意不要让任何人发现。描述这个选定的人仔或动物，让孩子们猜猜这是谁。猜出来的孩子可以得到这个人物，直到游戏结束。

反思

- 鼓励孩子们讨论人物的特征。考虑提出以下问题：
 - 你说出了哪几种特征？
 - 是不是很难找出一个人物的所有特征？为什么是或为什么不是？
 - 为什么要在故事里描述一个人物的特征？
- 告诉孩子们，刚才讨论的特征叫生理特征。解释生理特征的意思是一个人物的外表，在故事中描述人物的生理特征有助于听众把握人物的形象。
- 告诉他们，比起生理特征，更重要的是理解人物的行为模式。说明行为模式也称为人格特点，然后举例（如一匹马的特点可能是勇敢和有爱心）。

拓展

- 再玩一次猜人物的游戏。将所有人物放进一个包里，让一个孩子避开大家的视线从包里挑选一个人物。鼓励他或她通过发出声音和做动作来模仿自己挑选的人物。要求其他学生猜测其扮演的人物。如果游戏时遇到困难，可以帮助他们找到容易辨认的特征。

您注意到了吗？

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼，可依据下列标准进行观察。

- 能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。
- 能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。

学习成果

孩子们将：

- 探索童话王国套装的各个组件
- 了解故事人物
- 使用描述性语言

词汇

故事、人物、生理特征、人格特点



入门活动

场景

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 让大家讨论一下，看看是不是每一个故事都会有一个场景。以最近课堂上讲过的故事为例，讨论故事中的场景。
- 向孩子们展示童话王国套装中的背景卡，告诉他们这些卡片的正反两面描绘了不同的故事场景。
- 选择一张背景卡，示范如何描述场景。
- 让孩子们假装自己处于卡片展示的场景中。如有必要，可以向孩子们示范如何在场景中做动作或移动。根据需要，可在不同的场景中多玩几次游戏。

建构

- 展示如何搭建背景卡的托架。
- 让孩子们轮流将背景卡插入托架内。
- 要求一个孩子挑选背景卡的一面，并向大家描述卡面上的场景；补充学生漏掉的细节（如有）。

反思

- 讨论故事场景的重要性。考虑提出以下问题：
 - 为什么要描述故事的场景？
 - 听众如何通过细节来理解故事内容？
- 告诉孩子们，场景也可以让听众判断出自己所读或所听故事的类型。

拓展

- 让孩子们一起来玩一个游戏。将所有背景卡放在一个包里或藏在一块布下面，悄悄地选择其中的一张卡片。
- 描述卡片上刻画的场景，让孩子们猜猜这是哪一个故事场景。也可以通过角色扮演形式模仿场景内容，给孩子们一点提示。
- 如果孩子们还是猜不出来，就将所有卡片拿出来给大家看，让大家猜一猜刚才描述的到底是哪一个卡片上的场景。
- 如果可以，让每个孩子轮流选择并描述一张背景卡。

您注意到了吗？

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼，可依据下列标准进行观察：

- 能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。
- 能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。

学习成果

- 学习如何使用背景卡
- 了解故事场景的相关知识
- 使用描述性语言

词汇

故事、托架、背景卡、场景、人物、细节



如需重复打印背景卡图片，请参见附录中的相应页码。打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。

豌豆公主

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 围绕故事展开讨论，并向孩子们说明，有些故事（例如童话故事）会涉及不可能在现实生活中出现的魔幻事件。
- 让孩子们轮流说出自己知道的故事名称。如果孩子们想不起来，提醒他们不要忘记老师在课堂上讲过的那些故事。
- 告诉孩子们，老师要讲一个著名的童话故事《豌豆公主》（也可以替换成更适合所在班级的其他故事）。
- 讲完后，展开讨论并要求孩子们复述故事内容。

建构

- 让孩子们分组搭建故事的开头。向他们提问，哪张背景卡最像故事开头的场景。如果孩子们想不起来，再读一遍故事中的相应内容。
- 让孩子们分组搭建故事中间发生了什么（经过）。复述故事的开头和经过，但不要复述故事的结局。
- 讨论故事的结局，要求孩子们复述发生了什么事情。清理出前两个场景中的全部积木，让孩子们拼砌故事的结局。每个孩子都可以在自己的场景中使用一个搭建板、一个托架和一张背景卡。如果需要让多个孩子使用相同的背景卡，可以重复打印附录中的相关图片。打印时选择“实际尺寸”，以确保打印图片与托架相匹配。对于年纪特别小的孩子，可以考虑先让这些孩子以小组的形式进行搭建，然后再让他们各自独立搭建故事的结局。

反思

- 孩子们完成搭建任务后，鼓励他们轮流和大家分享自己搭建的结局。让他们使用人仔来表演场景中的内容。考虑提出以下问题：
 - 可不可以解释一下故事的结局发生了什么事情？你是怎么样在场景中展示这件事的？
 - 你是否喜欢故事的结局？为什么是或为什么不是？

拓展

- 向孩子们解释，很多现代故事都是开放式结局，不会告诉读者/听众一个确定的答案，需要他们自己展开想象。告诉孩子们，这就是作者和编剧往往会原创故事之后接着写续篇或续集的原因。可以举例说明。
- 让孩子们想想《豌豆公主》的续篇中会发生什么事情（也就是说，王子和公主结婚以后，把豌豆放在博物馆里，接下来又发生了什么事情？）
- 鼓励孩子们拼砌《豌豆公主》续篇中的场景。提醒他们《豌豆公主》原来的结局中并没有讲到婚后发生的故事，所以不妨发挥自己的想象力编写自己喜欢的情节。

您注意到了吗？

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼，可依据下列标准进行观察：

- 能听懂并讲出所听儿歌或故事的主要内容。
- 能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。

学习成果

- 回忆和复述故事的结局
- 了解事件的发展顺序：开头、经过和结局

词汇

开头、经过、结局、公主、豌豆、王子、皇后、床垫、羽毛床



如需查看大图，请参见附录

三只坏脾气的小山羊

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 在上课之前，搭建《三只坏脾气的小山羊》中的三个场景，然后放在一边，到讲故事的时候再拿出来（建议使用附录中推荐场景的图片；也可以选择更加贴合课堂的其他故事）。
- 告诉孩子们，老师要讲一个名为《三只坏脾气的小山羊》的著名童话故事，故事里的人物包括小山羊和妖怪。
- 一边讲故事，一边用之前搭建的三个场景来展示故事内容。
- 讲完后，围绕故事展开讨论，然后要求学生复述故事中发生的事情。

建构

- 清理出课前所搭建场景中的所有积木。
- 给每个孩子发一个托架，并指定其完成故事中的一个部分，例如让一个孩子搭建开头、另一个搭建经过，还有一个搭建结局。
活动提示：如果孩子们想不起来故事里讲了什么，可以为他们再读一遍或复述其搭建的场景内容。他们也可以看看故事的配套绘本或本堂课的相关模型图片，以此来寻找灵感。

反思

- 孩子们完成搭建任务后，分组来复述故事，每个孩子负责讲述自己搭建的部分。考虑提出以下问题：
 - 在你搭建的故事场景中，发生了什么事情？
 - 这个场景涉及哪些人物？
- 讨论事件（故事中发生的事情）顺序的重要性。讨论《三只坏脾气的小山羊》中事件发生先后顺序的重要性。鼓励孩子们讨论这个故事中的事件顺序及其意义。考虑提出以下问题：
 - 为什么要按照正确的顺序讲故事？
 - 如果不按顺序来，会发生什么事情？

拓展

- 告诉孩子们，如果按照不同的顺序讲故事，整个故事会变得很有趣。
- 要求孩子们分组，重新安排《三只坏脾气的小山羊》的场景模型顺序。然后，按照新的发展顺序，讲一个新编故事。孩子们可能需要调整自己搭建的场景，甚至加入一些新事件。

您注意到了吗？

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼，可依据下列标准进行观察：

- 能听懂并讲出所听儿歌或故事的主要内容。
- 能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。

学习成果

孩子们将：

- 回忆和复述故事
- 了解事件的发展顺序

词汇

顺序、次序、事件、坏脾气的小山羊、妖怪、小河、桥



如需查看大图，请参见附录

小种子

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 向孩子们展示一个小女孩拿着水壶的图片(参见附录),告诉他们这是播种的场景。
- 让孩子们说出播种时需要的东西(例如铲子、水壶和肥料)。
- 向大家提问:播种时首先要做什么。然后,下一步要做什么,依此类推。
- 分组表演虚拟播种的场景。让孩子们在表演时复述播种的步骤。
- 讨论种子需要什么才能成长。表演种子逐渐成长的过程。

建构

- 要求孩子们拼砌一个场景,展示一粒种子在得到成长所需的一切资源之后会发生什么事情。
- 提醒孩子们选择一张适合这个故事的背景卡。

反思

- 孩子们完成搭建任务后,鼓励他们轮流分享自己的场景,并向大家讲述这粒种子的故事。
- 让孩子们进行角色扮演,展示应该如何照顾种子,让它健康成长。考虑提出以下问题:
 - 播种以后发生了什么事情?
 - 种子变成了什么植物或者变成了什么花? 它能不能结出水果、蔬菜、或者豆荚?
 - 故事中的人物在场景里做了什么?

拓展

- 向孩子们介绍花园。要求他们描述一个花园和其中栽种的植物。
- 要求孩子们通过组合植物模型或搭建新的模型来打造一个花园。
- 鼓励孩子们使用人仔来玩打理花园的角色扮演游戏。

您注意到了吗?

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼,可依据下列标准进行观察:

- 对看过的图书、听过的故事能说出自己的看法。
- 能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。

学习成果

孩子们将:

- 了解流程中的各个步骤
- 描述顺序

词汇

种子、植物、花、豆荚、水果、蔬菜、成长、水、太阳



如需查看大图,请参见附录

我的宠物

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 向孩子们展示各种动物的图片 (参见附录) 并要求他们描述自己看见了什么。
- 围绕这些动物的需求展开讨论。考虑提出以下问题:

- 这些动物需要吃什么?
- 这些动物需要喝什么?
- 这些动物需要一个让自己感觉安全和舒适的地方, 这个地方叫什么呢?

- 告诉孩子们, 如果要养宠物, 就应该对宠物负责任。向他们解释, 这种责任包括为宠物提供食物、水、栖身的小窝, 还要让宠物养成定期锻炼和运动的习惯、关心它、给它洗澡, 送它到兽医那里做体检, 万一宠物生病了, 记得给它吃药。
- 让孩子们想象一下, 把图片里的一只动物当成宠物来养会发生什么事情。

建构

- 让孩子们选择一只动物当宠物。
- 鼓励他们为自己的宠物搭建一个场景, 里面应当包含宠物需要的所有东西。提醒孩子们为宠物选择最适合的场景 (例如, 小狗要住在房子里, 而鸭子最好放在院子里)。
- 活动提示: 如果孩子们不知道宠物需要哪些东西, 先问问他们宠物应该吃什么。

反思

- 孩子们完成搭建任务后, 让他们和大家分享自己为宠物搭建的场景。考虑提出以下问题:
 - 你选择什么动物当宠物?
 - 你的宠物需要什么东西?

拓展

- 告诉孩子们, 如果要外出度假, 就需要请人来照顾自己的宠物, 这种护理员称为宠物保姆。
- 让孩子们做一份说明书, 告诉保姆自己不在时应当如何照顾自己的宠物。
- 鼓励他们玩一个角色扮演的游戏, 展示宠物主人如何拿着说明书向宠物保姆交待注意事项。

您注意到了吗?

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼, 可依据下列标准进行观察:

- 对看过的图书、听过的故事能说出自己的看法。
- 能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。

学习成果

孩子们将:

- 描述宠物的需求
- 制作简单的说明

词汇

动物、宠物、需求、责任



如需查看大图, 请参见附录

不同的结局

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 讲述《三只坏脾气的小山羊》的故事（或替换成更适合您所在班级的其他故事）。
- 围绕故事情节展开讨论，说明构成故事情节的主要事件（即故事中发生的事件）。例如，在《三只坏脾气的小山羊》中，每次小山羊走到桥上时发生的事情，就是故事中的一个主要事件/情节。
- 让孩子们回忆故事中的主要事件。考虑提出以下问题：
 - 故事的开头发生了什么事情？
 - 故事的经过发生了什么事事件？
 - 故事的结局发生了什么事情？

建构

- 告诉孩子们，有时人们会改写一些故事，编一个完全不同的结局。
- 让孩子们为《三只坏脾气的小山羊》改编一个不同的结局并搭建相应的场景。年纪大一点的孩子可以两人一组完成搭建任务。
- 孩子们做好之后，鼓励他们使用小山羊人仔轮流进行结局场景的角色扮演。如果他们想不出新结局，可以号召大家一起出点子，把可能发生的结局列一个表；或者，您也可以抛砖引玉，给他们一些启发，例如妖怪和小山羊变成好朋友，还开了个茶话会（参见附录）。

反思

- 孩子们完成搭建任务后，鼓励每个孩子展示和描述自己改编的结局。考虑提出以下问题：
 - 你是怎么想到这个结局的？
 - 你想出来的结局和原来的故事结局有哪些不一样的地方？
 - 在你的结局中，发生了什么主要事件？
- 所有人分享完毕之后，讨论如何用相同的人物构思不同的结局。向孩子们指出，每个人的想法和观点都是独一无二的，经常听听别人的意见是一件很有意思的事情。

学习成果

- 孩子们将：
- 理解情节和主要事件等故事元素
 - 回忆和复述故事
 - 改编现有的故事
 - 对比故事的不同版本

词汇

情节、主要事件、开头、经过、结局、坏脾气的小山羊



如需查看大图，请参见附录

拓展

- 告诉孩子们，不光是读者/听众觉得改编故事情节很好玩，有时作者自己也会改变故事场景。要求孩子们使用不同场景来搭建和复述《三只坏脾气的小山羊》的故事（参见附录中有关场景布置的创意启发图片）。年纪大一点的孩子可以两人一组完成搭建任务。
- 提醒孩子们，思考一下故事场景改变之后，其中的人物会受到哪些影响。考虑提出以下问题：
 - 故事人物在这个场景里有什么变化吗？
 - 妖怪在这个场景里会干什么？
- 鼓励孩子们搭建自己的场景，然后轮流把小山羊人仔放到场景中玩角色扮演游戏，展现故事的开头、经过和结局。

您注意到了吗？

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼，可依据下列标准进行观察：

- 对看过的图书、听过的故事能说出自己的看法。
- 能根据故事的部分情节或图书画面的线索猜想故事情节的发展或续编、创编故事。



如需查看大图，请参见附录

度假故事

最多可供 6 名儿童使用

联系

- 向孩子们展示海滩场景的图片 (参见附录), 告诉他们小男孩和女士是一家人, 正在外出度假中。
- 让孩子们描述自己看到的内容。考虑提出以下问题:
 - 这个场景中有哪些人物?
 - 能不能描述一下这个故事场景?
 - 这个场景中的人物正在做什么?
- 围绕故事中发生的主要事件展开讨论, 说一说这些事件如何构成故事的整个情节。例如, 这个场景中的男孩看上去是在挖掘。也许, 他是希望找到埋在地下的宝藏。这就是故事情节的一部分。

建构

- 让孩子们拼砌一个展现一家人外出度假或学校组织旅游的场景。年纪大一点的孩子可以两人为一组完成搭建任务。
- 如果孩子们想不出真实发生的事件, 可以鼓励他们编一个故事场景。提醒他们选择适合故事的背景卡。例如, 孩子们应该考虑故事人物是到温暖的地方还是寒冷的地方度假, 以及是在室内游玩还是在户外游玩。如果需要让多个孩子使用相同的背景卡, 可以重复打印附录中的图片。打印时选择“实际尺寸”, 以确保打印图片与托架相匹配。

反思

- 孩子们完成搭建任务后, 鼓励他们轮流分享自己的场景, 并向大家讲述自己的故事。考虑提出以下问题:
 - 你的故事里有哪些人物?
 - 你的故事里有什么场景?
 - 在度假或旅游中发生了什么事情?

拓展

- 告诉孩子们, 真实的生活也许未必像他们期盼的那样有趣。但是, 我们可以通过自己的行动让生活变得更有意思。
- 鼓励孩子们重新搭建一个场景, 展现梦想中的假期生活。您也可以在策划班级旅行的时候, 要求学生分组做这个活动。考虑提出以下问题:
 - 如果你可以去任何地方度假, 你会选择哪里作为目的地呢?
 - 你想和谁一起去度假?
 - 你在梦想假期里会做什么事情?

您注意到了吗?

要判断学生的语言和文学素养是否得到了锻炼, 可依据下列标准进行观察:

- 对看过的图书、听过的故事能说出自己的看法。
- 能有序、连贯、清楚地讲述一件事情。

学习成果

孩子们将:

- 理解情节和主要事件等故事元素
- 培养聆听故事的技能
- 回忆和讲述故事

词汇

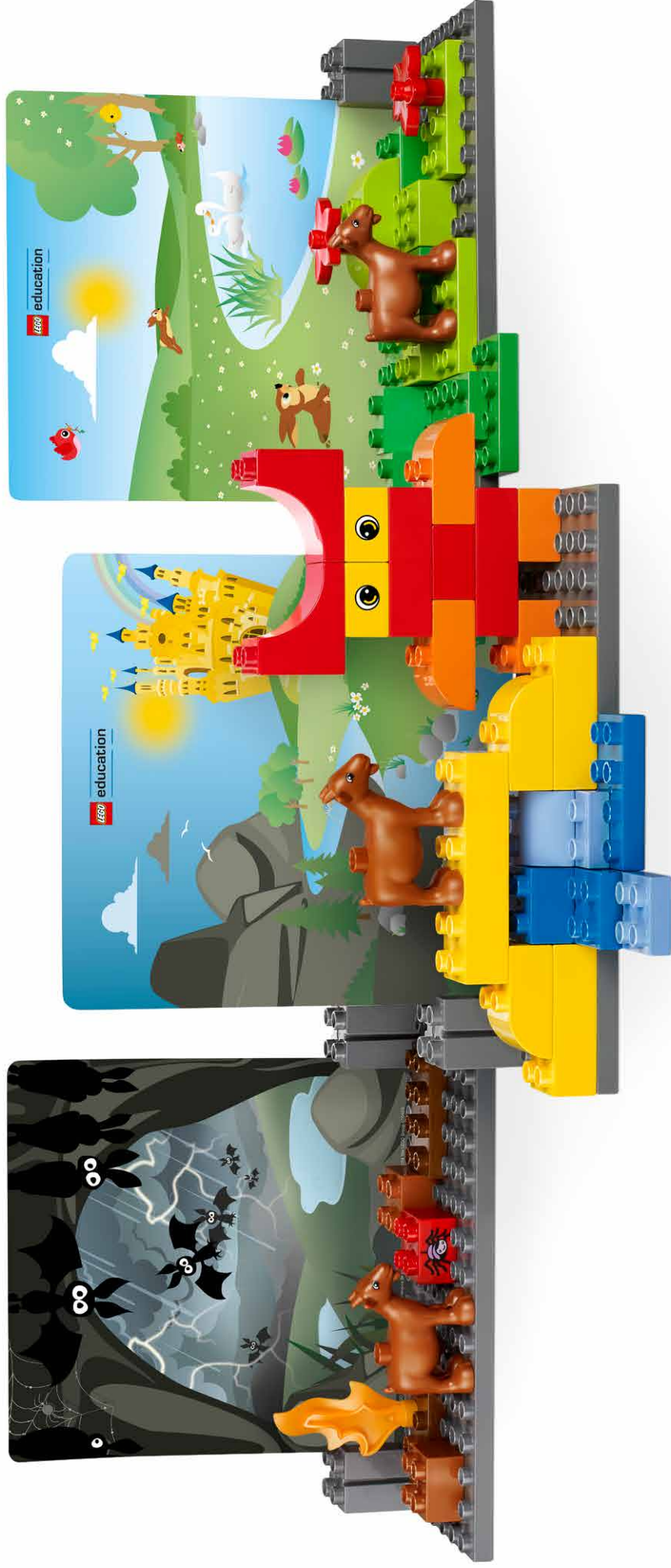
海滩、情节、事件、
度假、旅行

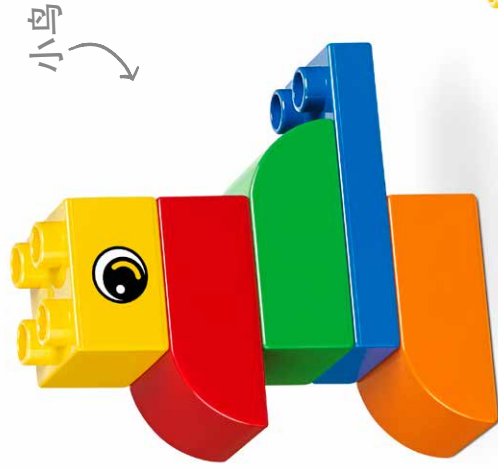


如需查看大图, 请参见附录

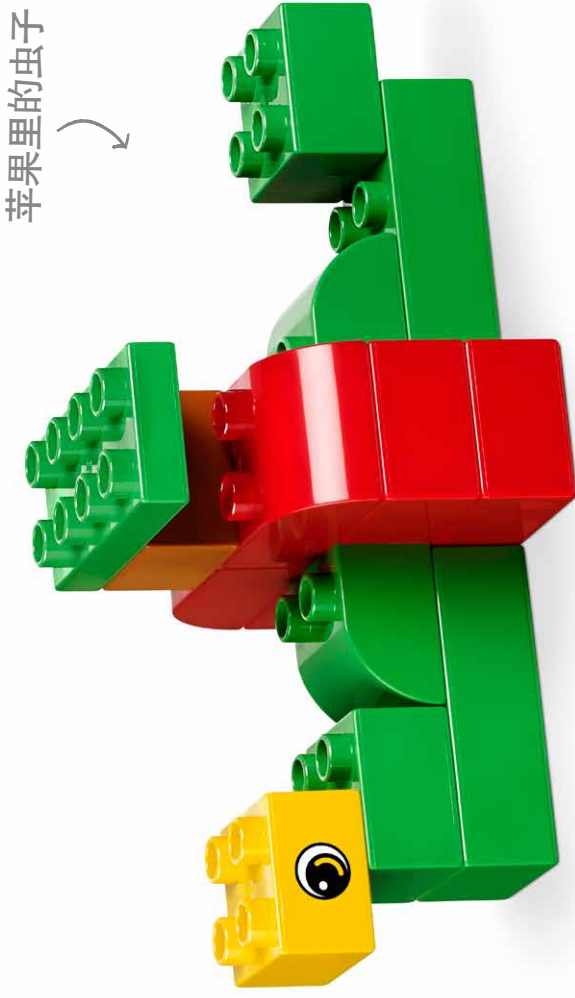




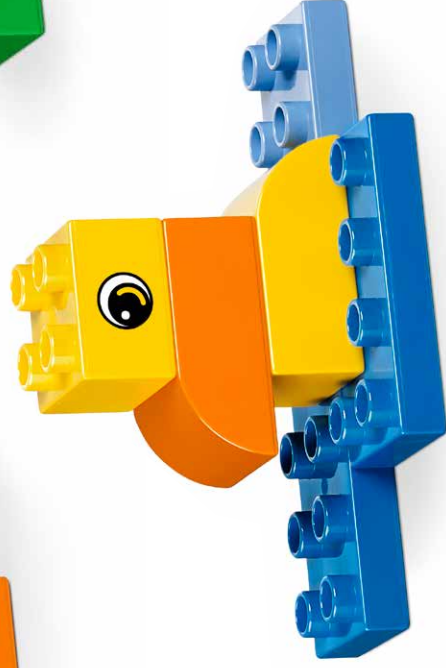




小鸟



苹果里的虫子



鸭子



乌龟



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



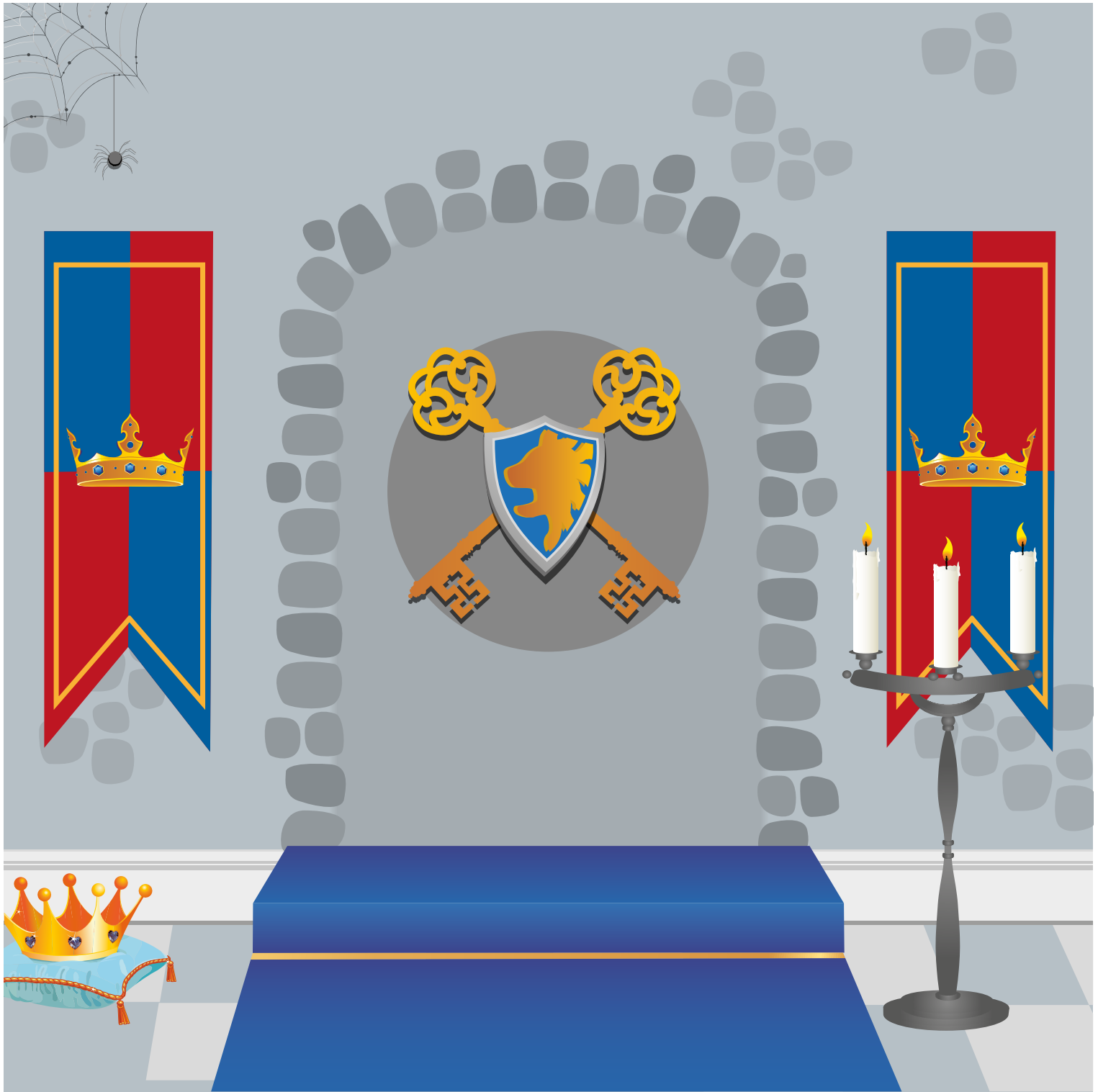
打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。



打印“实际尺寸”，以确保图片大小与托架匹配。

帮助学龄前 儿童培养重 要的技能



乐高® 教育™ 幼儿教育解决方案可激发孩子们与生俱来的好奇心，鼓励他们共同探索，让他们在游戏中学到知识。我们的幼儿教育解决方案将支持您培养学龄前儿童在以下各方面的技能：

- 锻炼儿童与周围的其他人进行协作和沟通的社交技能
- 促使儿童发掘自身的各项能力并掌握基本的生活技能
- 培养入学所需的重要技能，把重点放到早期儿童发展的四大关键学习领域：创造性探索、社会情感培养、初级数学与科学、初级语言

了解更多内容...

LEGOeducation.com

LEGOeducation.com

LEGO, the LEGO logo and DUPLO are trademarks of the/son des marques de commerce du/son marcas registradas de LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. 201705.17. - V.1.



education