STEAM项目游戏案例——《沙池音乐会》

绵阳市涪城区教工幼儿园 刘婷婷 马小红

1. 活动背景：

每周三、五是幼儿园的融合游戏日，也是孩子们最期待的日子，因为在游戏日这天，孩子们可以到“沙趣”区沉浸在沙的世界中尽情玩耍。

孩子们把沙区的各种玩具都玩了个遍，慢慢的他们开始去探索新的玩具，尝试新的玩沙方法······

1. 活动实施过程：
2. **探索新材料**

阳阳找到了一个竹筒玩具往里面装沙后发现能够发出声音，孩子们开始探索新式玩沙方法。

1. **自主探索、自选容器装沙**

孩子们开始寻找容器来装沙玩、元宝找了矿泉水瓶装沙后发出了好听的声音，其他小朋友纷纷模仿他去寻找矿泉水瓶装沙玩。

1. **探究声音的不同**

孩子们将矿泉水瓶装沙后摇了摇、发现声音不同。通过观察比较孩子们找到了声音不同的原因，最后在老师的支持引导下，通过调整自己的矿泉水瓶里的沙量或材质，让瓶子发出了更好听的声音！

1. **制作乐器——探寻容器装沙**

矿泉水瓶装沙后有声音，还有其他什么容器装沙后也可以发出声音呢？孩子们去寻找、制作可以发声的玩具。

1. **发现问题、解决问题**

孩子们装沙容器遇到了漏沙的问题，他们需要思考解决的办法，在想办法的过程中又遇到了新的问题——“毛毛虫掉竹筒里了”。

孩子们解决了毛毛虫的问题，最终在美工区找到了解决办法，成功为容器封口，制作了一个“乐器”

1. **完成作品、进行演奏**

活动结果:乐器做好后，孩子们开了一场沙池音乐会，体验了成功带来的快乐。

1. 活动反思：

SREAM 教育的重点，用通俗的话讲，就是“授人以鱼不如授人以渔”最重要的是帮助幼儿掌握一种思考方法。

在整个项目游戏中，幼儿从自主探索、自选容器装沙，到探索声音的奥秘，再到活动中遇到各种问题，幼儿自己去发现问题、思考、分析问题（容器如何不漏沙）（用什么工具把毛毛虫弄出来）（寻找什么材料为容器封口），最后在自主思考和探索中去找到方法解决问题，通过动手操作、实验验证等，幼儿的观察力、逻辑思维、独立解决问题的能力都得到了发展！