横山桥中心小学真真少年宫车模制作活动设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 辅导时间 | 2017.2.13-2017.3.11 | 活动地点 | 科技活动室 |
| 辅导内容 | 四驱车的拼装与调试 | 辅导老师 | 殷霙 |
| 活动目标 | 1、学生学会拼装四驱车。2、练习拼装速度。3、学会调试车速。4、能够自主改装设计车模。 |
| 活动设计 | 1. 激发学生兴趣
2. 出示拼装好的四驱车，并开一开。
3. 学生来尝试
4. 激发兴趣
5. 指导学生拼装
6. 出示四驱车的各种零部件
7. 指导学生认识各种零部件，并讲解各个零件的作用
8. 出示拼装工具，学习工具的使用方法。
9. 老师示范，学生学习拼装。
10. 评价
11. 展示学生作品
12. 老师点评
13. 学生修改
14. 调试车速

1.、拼装轨道2、学生练习在轨道上行车3、点评 |
| 活动反思 | 学员在拼装活动中对工具的使用掌握不是很好，所以在老师巡视中要做好细致的指导工作。拼装过程中要指导学员关注零件的细节。寻找拼装的最佳顺序，提高拼装速度。眼明手快，胆大心细是拼装的最佳状态。 |

 横山桥中心小学真真少年宫车模制作活动设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 辅导时间 | 2017.4.8-2017.5.13 | 活动地点 | 科技活动室 |
| 辅导内容 | 房车的练习 | 辅导老师 | 殷霙 |
| 活动目标 | 1、了解房车的结构 2、学会使用遥控器 3能很好地掌控车速，快速地行驶。 |
| 活动设计 | 一、出示房车，激发学员尝试的兴趣。1、出示房车，介绍十分之一房车的结构2、讲解房车的特点二、学员学习使用遥控器1、介绍遥控器的结构2、介绍遥控器的使用方法3、学员练习使用遥控器，老师手把手指导。4、学员练习使用遥控器三、开车练习 1、老师示范2、学员学习在直道上开车四、学习绕障碍物行驶1、老师讲清要求，并摆好障碍物2、学员练习绕障碍物行驶3、学员由慢到快地行驶五、总结 |
| 活动反思 | 遥控赛车主要训练学员手眼脑的协调配合能力，要多练。 |

横山桥中心小学真真少年宫车模制作活动设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 辅导时间 | 2017.3.13-2017.4.1 | 活动地点 | 科技活动室 |
| 辅导内容 | F1赛车的拼装与调试 | 辅导老师 | 殷霙 |
| 活动目标 | 1、学员学会拼装F1赛车，2、练习拼装速度。3、学会调试车速。 |
| 活动设计 | * 1. 激发学员兴趣
1. 出示拼装好的F1赛车，并开一开。
2. 学员来尝试
3. 激发兴趣

二、指导学员拼装1、出示F1赛车的各种零部件2、指导学员认识各种零部件，并讲解各个零件的作用3、老师示范，学员学习拼装三、评价1、展示学员作品2、老师点评3、学员修改四、调试车速1、讲解F1赛车的行驶情况要求2、学习调试，特别注意轮子的旋转方向3、学员练习调试 |
| 活动反思 | F1赛车的拼装是关键。车子的摆放技巧也很重要。放的好，车也会行地好。 |

横山桥中心小学真真少年宫车模制作活动设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 辅导时间 | 2017.5.15-2017.6.17 | 活动地点 | 科技活动室 |
| 辅导内容 | 越野遥控车  | 辅导老师 | 殷霙 |
| 活动目标 | １、知道遥控车的性能２、能指挥遥控车并绕障碍物前进 |
| 活动设计 | 一、激发兴趣视频，越野遥控车比赛情景二、介绍越野遥控车的特点 ①手柄式遥控器，操作简单方便，上手容易 ②越野车专用的超大马力电动机 ③时速可达约30公里/小时 ④后轮具有独立减震装置，有效缓冲车身震动 ⑤超大橡胶轮胎(直径约8.3厘米)，胎纹深厚，抓地牢固，缓冲效果好 ⑥全方位遥控：可前进、后退、左转、右转三、介绍如何开动遥控车使用方法：①全方位动作遥控，可前进、后退、左转、右转②车辆前进、后退：遥控器扳机左向前，车辆前进；向后推动遥控器扳机，车辆后退③车辆左右转向：由右边的扳机控制，车辆左转或者右转④行进中的转向：当车辆前时或后退时，控制遥控器转向键可使车辆在行进中向左或向右转向四、学员练习 |
| 活动反思 | 遥控赛车主要训练学员手眼脑的协调配合能力，要多练。 |

横山桥中心小学真真少年宫车模制作活动设计

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 辅导时间 | 2017.6.19-2017.6.24 | 活动地点 | 科技活动室 |
| 辅导内容 | 各种车辆的比赛 | 辅导老师 | 殷霙 |
| 活动目标 | １、拼装比赛　２、行驶比赛 |
| 活动设计 | * 1. 拼装比赛
1. 用老师提供的材料比赛
2. 比一比谁用的时间最短
3. 公布结果
	1. 行驶比赛
4. 各种相同型号的车辆进行比赛
5. 四驱车在轨道上比赛
6. 房车进行障碍赛
7. 新型车在直道上比赛
8. 在规定时间内比谁跑的圈数多
 |
| 活动反思 | 以比赛的形式来促进学员，同时可以提高他们的积极性。 |