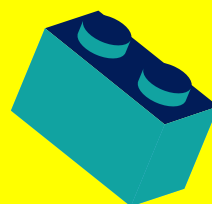


玩乐空间

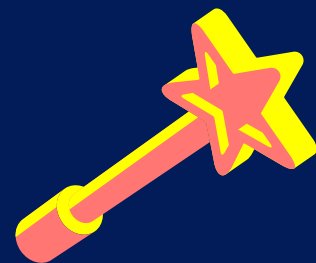


教师指南



让学习
进入
玩乐模式

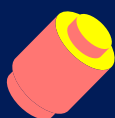
让学习 进入玩乐模式



我们正面临全球性的儿童玩乐时间不足的问题。数据显示，约 60% 的儿童希望拥有更多的玩乐时间，20% 的家庭几乎没有任何亲子互动机会，而全球仅有一半的学生能够接触到富有趣味性和动手实践的学习体验。然而，对于那些参与动手实践式学习的学生来说，他们所获得的积极影响显而易见：这些学生变得更加自信，同时在这一过程中培养了包括创造力、解决问题的能力 and 批判性思维在内的面向未来的核心素养，并且在学业成绩上也有显著提升。

在乐高®教育，我们的使命是通过动手实践的方式，将“有目的的玩乐”带入课堂，成为教育的优先选项。45 年来，我们持续为全球学生与教师提供充满惊喜、激发想象力的学习体验。我们始终相信，快乐是学习的基石，而我们真正的关注点，是如何提供富有意义、贴合教学标准的学习方式，助力师生不断成长。

值此国际玩乐日，让我们携手行动，将每一天都化为充满乐趣的玩乐日——通过趣味十足和动手实践式的学习体验，激发每个孩子对探索的热情。



6 月 11 日，一起庆祝“国际玩乐日”

玩乐远非简单的消遣，它是培养创造力、问题解决能力及探索精神的基础。基于这样的理念，联合国正式通过决议，将每年的 6 月 11 日设立为“国际玩乐日”。乐高集团与乐高基金会等全球组织共同坚信，每个儿童都应享有通过玩乐来学习、成长，并实现其潜能的机会。

玩乐空间

以玩乐的力量 改造城市空间

现代城市的建设多以“效率”为导向，却常常忽略了玩乐的价值。这也是我们在“国际玩乐日”发起“玩乐空间”主题挑战活动的初衷。诚邀全球学子，共同探讨一个关键问题：如何在满足社区实际需求的同时，为城市增添更多玩乐元素？

任务很简单：引导学生将闲置空间改造成充满创意、欢乐与社交互动的趣味中心，比如滑板公园露天剧场、巨型海盗船或者万花筒花园。学生将分组合作，让那些被闲置的角落重新焕发生机，并在此过程中探索与城市空间设计相关的 STEAM 职业方向，运用设计思维构建创意原型并付诸实践，最终呈现完整的解决方案。

本次活动最大的亮点在于，学生可自主选择需要改造的空间，教师则可根据课堂节奏灵活设计活动内容。

让我们开始吧！

主题挑战活动，由此启程

本教师资源包配备全套学习资料，助您开展精彩的学习之旅。

《玩乐空间》主题挑战活动方案：本次活动共包含 6 个阶段，引导学生围绕“社区空间改造”主题展开探索与创作。每个活动均可根据课时安排进行弹性调整，以满足不同教学场景的需求。

乐高教育城市主题课程合集：本系列课程采用 LEGO® Education SPIKE™ Prime 科创套装和 LEGO® Education SPIKE™ 科创基础套装，聚焦动手实践式学习，与国家课程标准相匹配。

STEAM 职业探索卡：每份探索卡都聚焦一位 STEAM 领域的专业达人，生动展现他们如何凭借自己的专业技能，为社区发展注入新活力。

课堂演示课件：这是一份面向学生的课堂演示幻灯片，帮助您引导全班开启“玩乐空间”主题挑战活动。

课堂创意记录笔记本：这是一份可选的学生讲义，学生可用作课堂讨论、思路梳理、设计构想等用途，提升项目执行力与表达能力。

活动证书：这是一份可打印的证书，用于表彰学生的创新与成果。



没有乐高®积木？ 别担心！

学生可通过手绘草图、制作三维模型等多种方式，尽情展现他们对玩乐空间的创意构想。本活动不设定具体的材料要求，教师可根据课堂现有的教具和资源灵活安排。配合 LEGO® Education SPIKE™ Prime 科创套装或 LEGO® Education SPIKE™ 科创基础套装，或乐高积木，能更好地激发学生的创造力和探索精神。

《玩乐空间》主题挑战活动：

以下是本次主题活动的六个阶段，每一部分都有清晰的教学目标，支持学生在项目过程中不断探索、构想与表达他们理想中的“玩乐空间”。



时间有限？

如果希望在有限的课堂时间内完成“玩乐空间”主题挑战活动，这里有几种简化流程的方法，既能节省时间，又能确保核心学习目标的达成。

合并第一和第二阶段

在学生了解全球各地的玩乐空间案例后，直接引导他们思考并确定一处具有改造潜力的闲置场地作为设计对象。

合并第四和第五阶段

在完成创意头脑风暴后，直接进入草图绘制或原型搭建阶段，加快构思实现的节奏。

预先选定空间

教师可提前选择一个待改造的公共空间（如校园角落），节省学生调研和讨论时间，更快进入设计与搭建环节。

如在教学实施过程中需要支持，欢迎通过邮件联系我们：community@LEGO.com。

点亮学生的创意瞬间



与乐高®教育 分享学生们的创意成果

欢迎将学生们在“玩乐空间”主题挑战活动中的创意成果，分享到社交媒体，请记得添加话题标签 **#玩乐空间** 和 **#乐高世界玩乐节**，@乐高教育官方账号(乐高教育LEGOEducation)，让我们一起为他们的创造力点赞！

优秀作品将有机会刊登在乐高教育的官方社交媒体平台，激发更多人参与“世界玩乐节”活动，共同体验“让学习进入玩乐模式”的乐趣。

我们始终乐于见证学生在动手实践中的表现，希望通过展示其作品来传递灵感。但为保护个人隐私与网络安全，请展示他们的作品，而不是人像照片。如果您的作品被选中，我们将联系您签署一份授权书，获取在官方平台展示相关照片或视频的许可。

与乐高集团分享创意成果！

您还可以将学生的创意作品正式提交给乐高集团官方平台，让学习与城市一同进入玩乐模式！部分最具创意的作品将有机会入选乐高官网（[LEGO.com](https://www.lego.com)）全球展示区，更有可能被城市规划者和决策部门采纳，让学生的想法真正走入现实世界！

请访问[LEGO.com/WorldPlayDay](https://www.lego.com/WorldPlayDay)分享作品，并添加话题标签 **#乐高世界玩乐节**



创意设计五步法

“玩乐空间”主题挑战活动旨在激发学生的创造力、创新思维与解决问题的能力。虽然没有固定的执行流程，但我们鼓励学生参考以下五个步骤，将他们的创意转化为可实现的方案。在学生正式开始设计之前，您可以带领他们先理解这五个关键步骤，以便更好地开展实践探索。

2.发散思维，头脑风暴

引导学生以小组形式进行头脑风暴，汇集多样解决方案。鼓励学生发挥创造性思维，无论想法多么离奇、富有想象力。在思考过程中，要全面考虑各种可能性，并同时评估潜在的约束条件或现实需求。

3.动手实践，构建原型

选择最具潜力的创意方案，并制作原型。学生可通过绘制草图或搭建简易模型，将设计概念转化为初步实物形态，为后续迭代打基础。

4.测试优化，持续改进

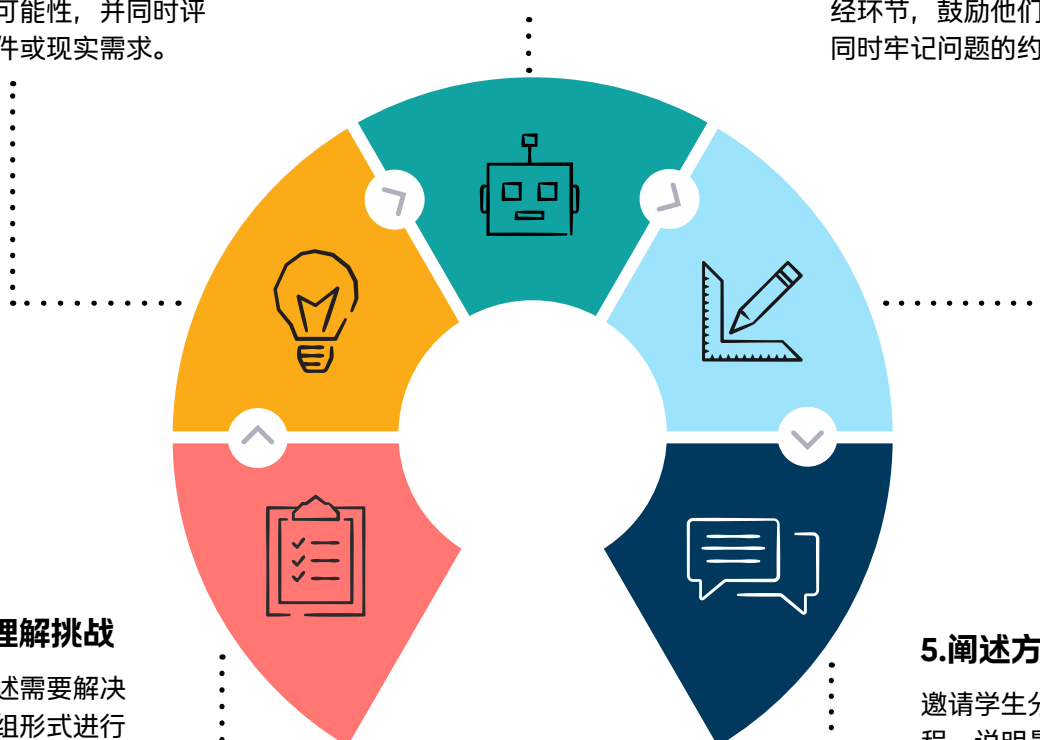
鼓励学生对原型进行测试，看看是否能够如预期那样运行，并根据需要做出调整。如果结果未达预期，需向学生强调失败是设计过程的必经环节，鼓励他们逐步完善方案，同时牢记问题的约束条件。

1.明确问题，理解挑战

帮助学生清晰陈述需要解决的问题，并以小组形式进行讨论。确保每位学生都能理解任务目标，知道“我们要解决什么”以及“我们该从哪里开始”。

5.阐述方案，表达思路

邀请学生分享他们的设计过程，说明最终方案的决策依据。他们可以讲述面临的挑战、解决方案的优化过程，以及如何满足问题的各项要求。



探索世界各地的创意玩乐空间改造案例

学习目标

在本阶段的学习中，学生将通过研究城市空间改造的实际案例，获取设计灵感。他们将深入探索世界各地的城市如何将闲置空间转变为兼具趣味性、活力感，并能促进邻里互动的优质场所。通过这些探索，学生将认识到，优秀的设计不仅能打造出适合玩乐与互动的空间，更能切实解决社区发展的核心问题。



课堂讨论引导问题

- 你是否去过一个令你印象深刻的玩乐空间？
- 你最喜欢的玩乐空间在哪里？你喜欢它的原因是什么？是巧妙的设计、有趣的活动，还是促进社区凝聚力的魅力征服了你？
- 这些改造后的玩乐空间最吸引你的是什么？哪个案例最具启发性？原因是什么？
- 你觉得有哪些 STEAM 相关职业，参与了这些优秀玩乐空间的设计与实现？



探索活动

将学生分成若干小组，每组研究不同国家或城市中的一个具有代表性的“玩乐空间”。学生可通过笔记形式记录感兴趣的空间案例，或借助乐高®积木搭建他们认为最具吸引力的空间模型。活动结束后，鼓励小组内部投票选出最受欢迎的空间，并向全班分享他们的选择理由。



核心词汇

趣味性
充满活力
改造利用
创意设计
优化提升

全球各地的创意玩乐空间

1 The Bentway 空间 加拿大多伦多

一个充满活力的城市公共空间，位于高架快速公路下方，冬季有热闹的滑冰活动，并定期举办艺术展览与亲子活动。

2 Superkilen 公园 丹麦哥本哈根

一座融合休闲娱乐与社区生活的城市公园，旨在倡导社区团结，推动多元化与包容性。

3 红色沙丘游乐场 中国广州

一个多充满活力的多层游乐空间，红色沙丘起伏延展，拱门装置趣味横生，更有仿照山岩洞穴打造的神秘地下空间！



4 Water Mark 雕塑 美国 亚利桑那州斯科茨代尔市

这组 14 英尺（约 4.3 米）高的骏马形雕塑群，既以磅礴气势夺人眼目，又作为城市防洪设施的有机组成部分，堪称艺术价值与实用功能结合的典范。

6 Battery 游乐场 美国纽约州纽约市

一座创意十足的游乐场，巧妙融合了花岗岩滑梯、树屋建筑、水景游乐区和木偶剧场等设施，重新诠释了曼哈顿滨水区的历史风貌。

5 科奥斯寺滑板公园 西班牙利亚内拉

由一座废弃教堂改造而成的滑板公园，传统建筑风貌与当代街头艺术在此完美融合。

7 屋顶游乐场 德国施瓦本格明德

一座高耸的立体游乐场，设有九米高立方体结构、攀爬网以及惊险刺激的滑梯，可供儿童从屋顶一路滑回街道。

8 街头投币式舞池 / 城市空地改造计划 新西兰基督城

2011 年地震后的闲置地块，在一系列经济又实用的改造项目中重获新生——投币式洗衣机变身点唱机，搭配新建的户外舞池，为这里注入活力。

拓展学习建议

在深入研究多个玩乐空间后，引导学生制作信息图表，着重呈现最吸引他们的特色亮点，比如迷人的自然景观、巧妙的色彩搭配，或是有趣的游乐设施等。

分级教学建议

小学低年级：向学生展示世界各地公共空间的图片，鼓励其绘制或制作最有趣、最激动人心、最好玩的公共玩乐空间。

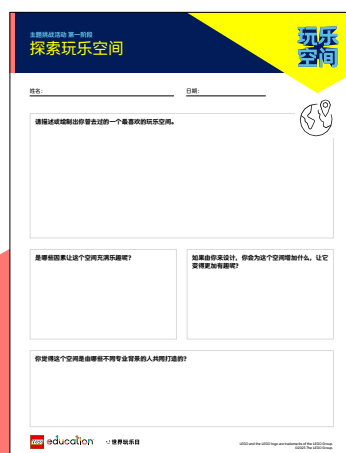
小学高年级：请学生挑选一个知名的城市公共空间，并用几句话描述该空间的独特之处。

初中阶段：鼓励学生研究一个真实的城市公共空间改造案例，并展示研究成果，重点说明改造目的以及过程中遇到的挑战。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。



创意记录笔记本

探索玩乐空间

这份资料可用于指导学生认识各类玩乐空间，剖析其特性，并解读最具启发性的空间范例及其背后缘由。



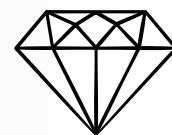
教师反思引导

- 在活动与讨论的哪个阶段，学生的参与度最高？
- 哪些因素激发了他们的创意，或帮助他们与课程内容产生共鸣？
- 学生对这些案例的哪些部分最感兴趣？
- 有哪些启发可以帮助您提升未来的课堂设计？

挖掘城市中的宝藏角落

学习目标

在这一阶段，学生将深入所在城市进行实地考察，探寻当前利用率不足或被忽视的公共空间。随后，他们将展开头脑风暴，提出具体方案，将这些空间改造成充满趣味性和互动性的乐园。通过这个过程，学生将亲身体验如何通过改造让公共空间焕发新生，更好地服务于社区，并选定一个适合采用类似方式改造的本地空间。



课堂讨论引导问题

- 在你所在的社区中，你最喜欢哪些区域？
- 如何让这些区域变得更受欢迎、更有亲和力？
- 你所在的社区是否存在闲置或荒废的角落？
- 如果发挥创造力对这些地方进行改造，它们会得到怎样的变化与提升呢？



探索活动

建议带领学生在周边社区开展一次简短的实地步行观察，或借助电子地图，对本地公共空间进行探索。学生可通过绘制草图，或使用乐高®积木对他们所观察到的空间场景进行简易建模。随后，教师可组织全班投票选定一个空间作为共同改造目标，或由各小组自主选择希望重新设计的目标空间进行创意设计。



核心词汇

社区

广场

绿地

创意重塑

改善

拓展学习建议

鼓励学生采访一位家庭成员或社区居民，询问他们对公共空间改进的看法：他们认为怎样的空间设计会让公共区域变得更有趣、更有吸引力？随后，学生可以在班级中分享这些访谈结果。

分级教学建议

小学低年级：引导学生绘制或搭建所选空间改造前后的对比图，呈现他们为增添空间趣味性所采取的具体措施。

小学高年级：引导学生撰写短篇故事，描绘理想中的改造空间，畅想人们在此的使用场景与享受方式。

初中阶段：邀请学生创作多格漫画，生动展现社区空间从现状到被改造后的转变过程。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。

创意记录笔记本

社区空间观察

这份资料旨在引导学生选择一处本地未被充分利用的空间，评估其现状及可能遇到的挑战，并提出富有创意的改进建议，以增强该空间的趣味性和吸引力。



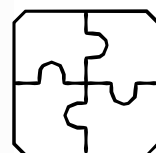
教师反思引导

- 当探讨学生所在城市空间时，他们的兴趣点是否有所变化？
- 学生们在观察本地空间时，发现了哪些具体问题或发展潜力？
- 如何将这些观察与未来的课程内容相结合，让课堂与学生生活产生更直接的联系？

探索 STEAM 职业， 用科技与创意改变世界

学习目标

在这一阶段，学生将了解 STEAM（科学、技术、工程、艺术与数学）相关职业，如何共同参与社区空间的塑造与改造。通过学习和了解，学生将认识到各领域专业人士如何携手打造出功能完备、可持续且富有创意的玩乐空间，并根据兴趣，确定自己在项目中想担任的角色。



课堂讨论引导问题

- 回想你最近一次逛公园或广场的情景。有没有什么让你感到兴奋、放松或受到启发？你觉得是哪些专业人士让这个空间变得如此特别？
- 如果由你来设计一个全新的玩乐空间，你会加入哪些元素？你觉得其中会需要哪些 STEAM 技能？
- 哪个 STEAM 职业最让你感兴趣？为什么？



探索活动

组织学生观看教师资源包里的 STEAM 职业介绍视频或 STEAM 职业探索卡，引导学生初步了解相关职业。待学生对各项职业有所了解后，将其分成四人小组，每人扮演一个 STEAM 职业角色，展开团队合作。



STEAM 职业介绍视频通过以下渠道获取：访问 LEGOEducation.com/WorldPlayDay 网站、浏览乐高教育官方社交媒体账号（@乐高教育 LEGOEducation），或直接使用课堂演示课件（视频已嵌入）。

核心词汇

职业发展
团队合作
动手实践
空间结构
自然环境

STEAM 职业聚焦

公共艺术策划师



采用壁画、雕塑、艺术装置和互动艺术等手段，打造具有视觉吸引力的公共空间。通过与艺术家及社区合作，将艺术元素融入公共空间，将其转化为充满活力、文化氛围浓厚的场所。该职业主要运用以下 STEAM 技能：

- **文化意识：**识别并推广艺术与文化的交融，着重强调公众参与和多元文化包容
- **健康与安全：**确保艺术设施安全可靠，严格遵守相关规章制度

生态规划师



基于环境知识打造可持续的生态友好型公共空间。通过种植本地植物、打造传粉花园和雨水花园恢复生物多样性，同时兼顾气候适应能力。该职业主要运用以下 STEAM 技能：

- **土壤科学：**分析土壤类型、侵蚀过程及土壤健康状况，为土地利用和开发提供科学依据
- **数据建模与分析：**运用软件工具预测开发项目对生态系统、野生动植物及资源的影响

景观建筑师



通过座椅布局、通行步道、游乐区域和绿化景观的设计，实现美学、自然与功能的完美融合。运用天然材料和本土植物，打造兼具观赏性与实用性的公园绿地与公共区域，营造独特的空间感受。该职业主要运用以下 STEAM 技能：

- **艺术表达：**创新性地整合植物造景、水景设计和雕塑艺术等景观元素，营造和谐统一的环境氛围
- **气候科学：**综合考虑温度、降水、风力等当地气候条件，精选最适宜的建材与植被

智慧城市技术专家



将数字世界与现实空间有机融合。通过部署智能照明系统、架设 Wi-Fi 热点及安装数据传感器，全面提升城市运行效率，打造更具互动性与趣味性的公共空间。该职业主要运用以下 STEAM 技能：

- **人工智能 (AI) 和机器学习：**运用 AI 及机器学习算法实现实时决策与预测，优化城市服务效能
- **人本设计理念：**确保所开发系统不仅技术先进，同时充分考虑城市居民的社会文化需求

拓展学习建议

鼓励学生选择一位具有代表性的公共艺术策划师、景观设计师、生态规划师或智慧城市技术专家作为研究对象。引导学生绘图或撰写简短文字，介绍其工作内容及其对城市空间的影响。建议邀请以上四类 STEAM 领域的本地从业者（线下或线上）分享他们在城市建设中的实践经验。

分级教学建议

小学低年级：引导学生制作职业卡片，介绍每种 STEAM 职业的职责与所需技能。

小学高年级：将学生分成四人小组，选定一个 STEAM 职业角色，随后通过角色互换，亲身感受并深入了解每种职业在项目中的作用。

初中阶段：引导学生选择一个 STEAM 职业进行调研，并展示其在城市规划或改造中的实际应用价值。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。



创意记录笔记本

走进 STEAM 的世界

这份资料旨在引导学生探索不同的 STEAM 职业方向，并思考每种职业如何促进公共玩乐空间的未来发展。



教师反思引导

- 哪些学生的创造力以及对特定 STEAM 职业的兴趣让您感到意外？
- 你可以如何帮助学生延续这种兴趣，并在今后的教学中提供更多探索机会？
- 你将采取哪些举措，确保所有学生都能轻松融入 STEAM 职业相关活动，并且充满参与热情？

大胆构想， 释放创意

学习目标

在这一阶段，学生将围绕选定的城市空间展开头脑风暴，共同构思具有创新性的改造方案。他们将思考“玩乐”与公共空间如何通过运动、社交互动和创意活动等方式提升人们的幸福感。本阶段结束时，学生将明确他们的城市空间改造构想：既有趣、安全，又具可持续性。



课堂讨论引导问题

- 如何使这一空间兼具趣味性与实用性？
- 如何通过该空间增强社区凝聚力？
- 每个 STEAM 职业如何推动该空间的改造？
- 如何通过该空间设计激发学生的想象力？
- 该空间又如何应对社区面临的挑战或满足某种实际需求？



探索活动

现在，学生们需通过头脑风暴，将灵感转化为玩乐空间设计方案。他们可向全班分享初步构想，包括设计理念、碰到的挑战，以及应对约束条件的办法。随后，可进一步完善设计方案，形成最终的搭建计划。



核心词汇

可循环使用
创意设计
功能定位
用户友好型
风格特征

拓展学习建议

指导学生通过图片、纹理、配色等元素制作灵感板，呈现目标空间的设计美感与功能构想。其形式可采用实体拼贴画，亦可使用在线工具制作数字版本。

分级教学建议

小学低年级：引导学生使用杂志剪贴图片制作拼贴画，展示他们梦想中的“玩乐空间”。

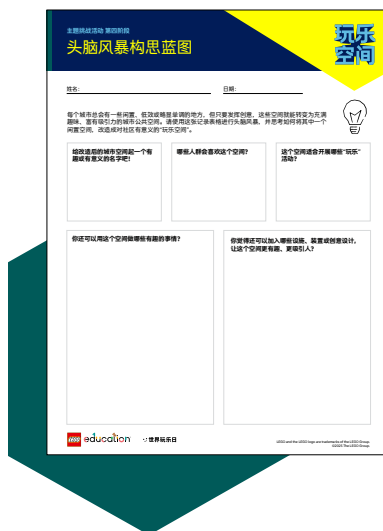
小学高年级：引导学生编写一份《参观指南》，介绍空间中的有趣功能和创意设计亮点。

初中阶段：引导使用纸板、陶土或乐高®积木等材料制作模型，并标注关键尺寸与材料信息。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。



创意记录笔记本

头脑风暴构思蓝图

这份资料旨在引导学生梳理思路，选择他们认为最有影响力的设计概念，并说明为什么选择该概念作为城市空间改造的核心构想。



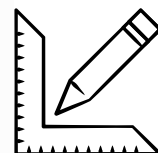
教师反思引导

- 哪些提问或引导最有效地激发了学生的创意？
- 在未来的课堂教学中，可以采取哪些措施来鼓励学生更积极开展头脑风暴和创意交流？
- 给予学生充分的探索空间后，他们在课堂中的参与程度发生了怎样的转变？

搭建终极玩乐空间

学习目标

在这一阶段，学生将通过团队协作，运用 LEGO® Education SPIKE™ 科创基础套装、LEGO® Education SPIKE™ Prime 科创套装、乐高积木或其他课堂现有材料，将设计构想的空间方案转化为实体模型。他们需制定空间规划方案，综合考虑成本预算、审批流程及后期维护等实际问题，并提出创新解决方案。在整个设计与搭建过程中，学生不仅能打造出富有创意的玩乐空间，还能系统培养团队协作、问题解决和创新思维等核心素养。



课堂讨论引导问题

- 你们是如何决定使用哪些材料的？
- 你们打算如何分工合作？
- 如果某个环节没有按预期运作，你们打算怎么办？
- 在搭建过程中，如何通过团队协作来调整或优化设计方案？



探索活动

学生可以分组合作，为改造空间绘制图文方案，或搭建原型模型。根据现有材料，可使用卡纸、彩色马克笔、扭扭棒等简易材料；若条件允许，亦可选用 SPIKE 科创基础套装、SPIKE Prime 科创套装或乐高积木进行设计搭建。完成设计优化调整后，需采集模型影像资料记录成果，并为课堂演示做好准备。



核心词汇

系统

创新设计

组装搭建

维护保养

经济适用

拓展学习建议

学生可以撰写一段文字，描述自己在搭建阶段承担的角色，反思对指定 STEAM 职业的所学所得，并说明自己的工作如何推动整体设计的实现。此外，还可以分享在此过程中新了解到的、此前未知的 STEAM 职业相关知识点。

分级教学建议

小学低年级：使用乐高教育解决方案、乐高积木或现有材料搭建简易模型，表达自己的设计想法。

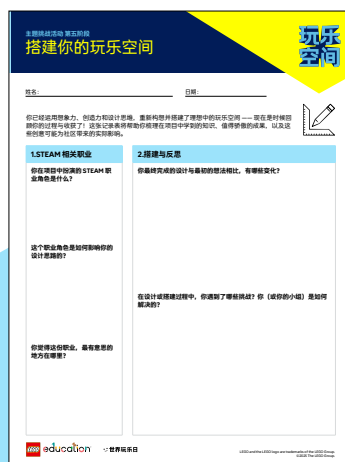
小学高年级：鼓励学生加入桥梁、斜坡或小型机械装置等功能性元素，增强模型的交互性。

初中阶段：进一步要求学生运用齿轮、滑轮等机械装置，增加模型的机械复杂度。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。



创意记录笔记本

搭建你的玩乐空间
这份资料包含一份 STEAM 职业清单，旨在帮助学生在进行搭建任务时，明确自己的 STEAM 职业与职责。



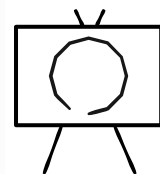
教师反思引导

- 学生在将创意转化为实体的过程中，所面临的最大的挑战是什么？
- 在未来的课堂教学中，可采取哪些措施帮助学生克服这些挑战？
- 在团队合作中，学生对自己所扮演的角色感受如何？
- 在此过程中，是否出现过令人意外的突破或成长时刻？

展示你的创意空间

学习目标

在主题活动的最终阶段，学生将有机会向全班（乃至本地社区成员）展示他们的创意搭建成果。通过这一过程，他们将学习城市规划师是如何向政府及相关方陈述设计方案，同时掌握有说服力的演讲技巧和可视化表达方法。经过这样的实践锻炼，学生将能够自信地展示创意构想，并学会如何为社区带来积极改变发声。



课堂讨论引导问题

- 城市规划者如何向决策者和相关方进行清晰有效的方案展示？
- 你认为一次成功展示的关键要素有哪些？
- 可视化工具和现场答疑能力到底有多重要？
- 如何通过视觉化叙事让我们的方案更打动人心、通俗易懂？



探索活动

引导学生个人或小组准备方案展示，模拟向市政官员正式提案的流程。鼓励他们在展示中加入一些创意元素，如朗朗上口的标语、简短的情景剧或互动道具。展示形式可采用海报、幻灯片或视频。最后，组织学生或小组向全班介绍自己的项目方案，并说明其设计构想。



核心词汇

说服表达
呈现方式
包容设计
空间布局
优化建议

拓展学习建议

可将设计方案通过校内展示或网络平台进行呈现，并适时邀请家长或社区代表参与观看，以扩大项目的影响力。这不仅让学生看到自己的成果可以带来真实影响，也鼓励他们积极参与社区事务。

分级教学建议

小学低年级：组织学生展示他们的乐高模型，并解释自己的设计如何为人们带来快乐或安全感。

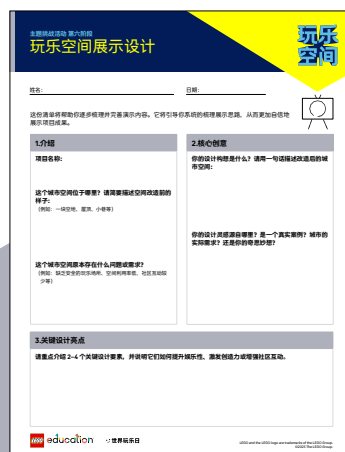
小学高年级：鼓励学生制作宣传海报以展示设计方案，突出他们设计中最能吸引社区关注的部分。

初中阶段：在方案展示后安排一个答疑环节，通过解答疑问来详细说明设计理念。

教师资源包

课堂演示课件

工具包内附可直接使用的课堂教学幻灯片，帮助教师逐步引导学生完成此次主题挑战活动。



创意记录笔记本

玩乐空间展示设计

这份资料旨在鼓励学生回顾他们构思设计的“玩乐空间”，说明他们的创意如何为社区带来积极影响，并产生持久的正面作用。



教师反思引导

- 学生是如何表达和分享他们对此项目的热情的？
- 如何在未来课堂中邀请更多社区成员参与，例如邀请本地相关人员参加学生的展示活动？

乐高®学习系统

城市主题课程合集

为延续“玩乐空间”主题活动的学习热度，我们特别整理了一套精选的乐高®教育 SPIKE™ 科创基础套装和乐高®教育 SPIKE™ Prime 科创套装的系列教学课程。这些围绕城市与社区设计的课程，能够有效拓展学生的学习体验与探究深度。

LEGO® Education SPIKE™ 科创基础套装 (小学阶段)

高科技游乐场

学生将设计一款新型高科技游乐场设施。

缆车

学生将制定出一种乘坐缆车跨越“Spike 湖”的方法。

出租车！出租车！

学生将制定一条乘坐出租车前往城市艺术博物馆的路线。

大巴士

学生将工程设计出一种前往体育场观看大型比赛的方案。

城市观光

学生将协助团队抵达“Spike 城堡”。

保护环境

学生将探索如何在社区中保护自然环境。

LEGO® Education SPIKE™ Prime 科创套装 (初中阶段)

种菜小帮手

学生将借助实时预报数据，判断本周是否需为番茄植株浇水。

风速指示器

学生将构思出一种运用定量云数据呈现风速的方式。

实现自动化！

学生构建并编程一个自动化分拣助手，能根据颜色识别并运送正确包裹。

超级清理器

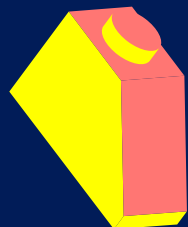
学生将测试两种不同抓取器设计的效率，并根据具体的测试标准确定最佳设计。

为自己发明设计

学生将发挥创造力，探究设计工程流程，并发明桌面帮手。

智能房屋：绿色环保

学生将设计、搭建和编程智能家居功能，最大限度减少人类对环境的影响。

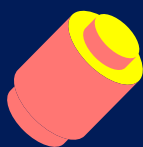


为学生们的创意喝彩

请务必打印**活动证书**，并颁发给每一位参与此次主题活动的学生。

任务达成!

感谢您参与“玩乐空间”主题挑战活动，共同助力本年度乐高®集团“世界玩乐节”圆满成功。我们热切期待在接下来的一年中，通过有目的的玩乐，创造更多引人入胜、动手实践的学习体验!



让我们一起为他们的创造力点赞!

请于 6 月 11 日通过社交媒体分享学生的作品，并添加话题标签 **#玩乐空间** 和 **#乐高世界玩乐节**，并 @乐高教育官方账号(乐高教育 LEGOEducation)。

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the SPIKE logo are trademarks of the LEGO Group.
©2025 The LEGO Group.