



New Energy Education & Sitan Tai Chi

2025 Summer Camp Program

第三十二天回顾 (8/13)

**227 Michael Dr.,
Syosset, NY 11791
516-323-5157
www.newenergyedu.com**

**391 W Jericho Turnpike,
Huntington, NY 11743
631-228-3398
www.newenergyedu.com**

English & Math (4th Grade)

今天的课上，同学们首先根据 Lori Friedman 的绘本《Back to School Rules》进行了详细写作，记录了学校规则以及他们对在校行为的想法与建议，并在日记中创造性地分享了“应该做什么”和“不能做什么”。随后，同学们还制作了一个三维学校场景 (triarama) 展示校园里的学生活动。在数学环节，同学们主要练习了分数的基础技能，包括分数的比较、加减及简单应用题。完成测验后，老师针对错误进行了讲解和讨论，帮助大家巩固概念并提升计算准确性。



Coding (K-1st Grade)



今天得编程课，同学们主要学习了“太空大战”游戏的制作，这是一个代码结构较为复杂的项目。在创作过程中，同学们运用了新的编程知识——clone myself（克隆自己）以及对克隆体的编程控制，同时结合broadcast（广播）与respond（回应）功能，实现了游戏中不同角色和事件的互动。在制作过程中，同学们还将这些新知识与之前学过的movement（移动）模块结合，成功还原了经典的“飞机大战”玩法。

English (2-3rd Grade)



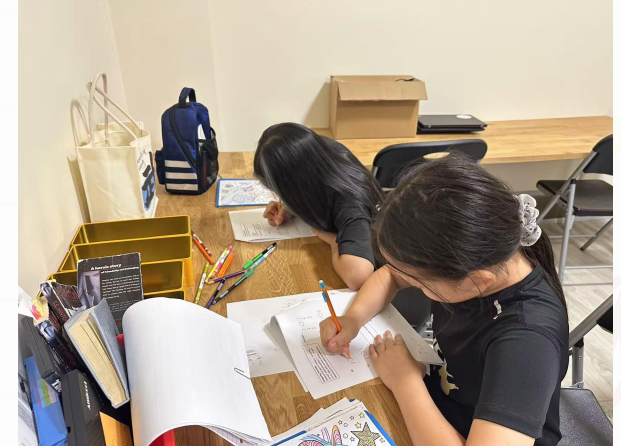
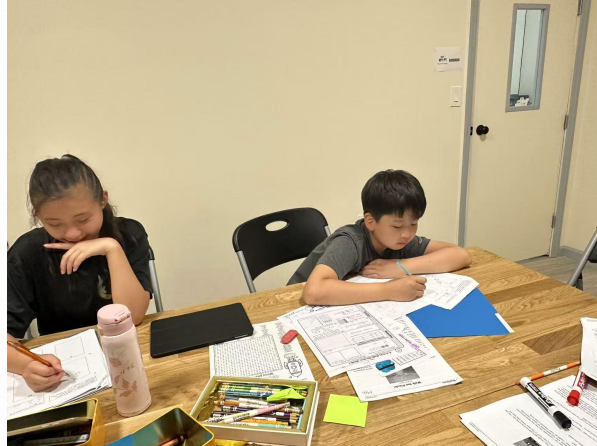
今天的课程先从语法练习开始，同学们学习区分形容词以及动词 go、going 和 went 的时态用法。接着，大家完成了行星剪贴匹配游戏，结合昨天的行星手工加深对数学概念的理解。随后进行了太空面具制作活动，同学们动手剪裁、上色并设计自己的太空头盔，并完成写作题目：“太空头盔为什么重要？”在完成英文部分后，数学环节开始，三年级的同学练习多位数乘法，二年级的同学继续练习两位数减法，加强进位与退位技能。



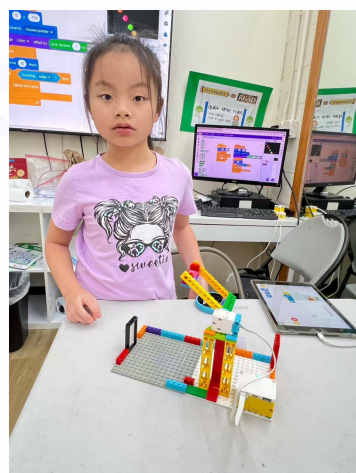
Math & English (6th Grade)



今天的课程从数学开始，学生们主要学习了最小公倍数、质因数分解、运算顺序以及分数的比较与排序，内容符合六年级标准。英文课的部分，同学们首先完成多项选择题和简答题的阅读理解练习，然后根据《Honey to the Bee》的文章完成写作模板练习，内容要求解释工蜂、蜂后和雄蜂在蜂群中的职责，并说明雄蜂为什么在冬季被赶出。此外，同学们还练习了写作结构，包括引言与论点、正文段落以及结论。



Robotics & Coding (2-3rd Grade)



今天的乐高课程以“旋转动能”为主题，同学们首先通过观察和讨论了解了物体在旋转时所具有的能量，并探究了旋转角度与移动距离之间的关系。接着，大家使用Spike编程控制马达按设定角度旋转，例如180°、360°，并通过多次测试体会角度变化对运动效果的影响。编程课中，学生们分别制作了迷宫游戏或巨龙攻击游戏。在项目过程中，大家运用了角色控制、坐标定位和条件判断来实现角色在地图中的移动与碰撞检测；通过循环(loop)保持游戏运行；并使用变量记录分数或生命值，让游戏更具互动性。

English & Math (K-1st Grade)

今天的课程中，同学们主要学习了高频词 (sight words)，并制作了关于遵守学校规则的海报，帮助理解课堂规范。随后，同学们两人一组进行阅读练习，加深对字母、发音和单词的认知。数学环节中，大家练习了1到20的计数，并通过观察房子里的物品数量进行识别和配对，巩固数数和数量判断能力。此外，学生们通过互动游戏和讨论，增强了学习的趣味性和合作能力，同时也培养了专注力和观察力。



Coding & Robotics (4th Grade)

今天乐高课程围绕“杠杆原理”展开，选调们首先通过生活中的实例（如跷跷板、剪刀等）理解了杠杆如何通过支点、动力臂和阻力臂来放大或减小力。随后，大家利用乐高零件搭建了不同类型的杠杆装置，并通过改变支点位置、调整臂长等方式，比较所需力量的变化。编程课中，同学们完成了迷宫游戏的制作。大家运用到坐标定位和条件判断 (if...then) 来控制角色的移动与碰撞检测，并通过循环 (loop) 让游戏持续运行。同时，大家还添加了事件触发功能，使角色在到达终点时能够播放音效或显示提示信息。

