

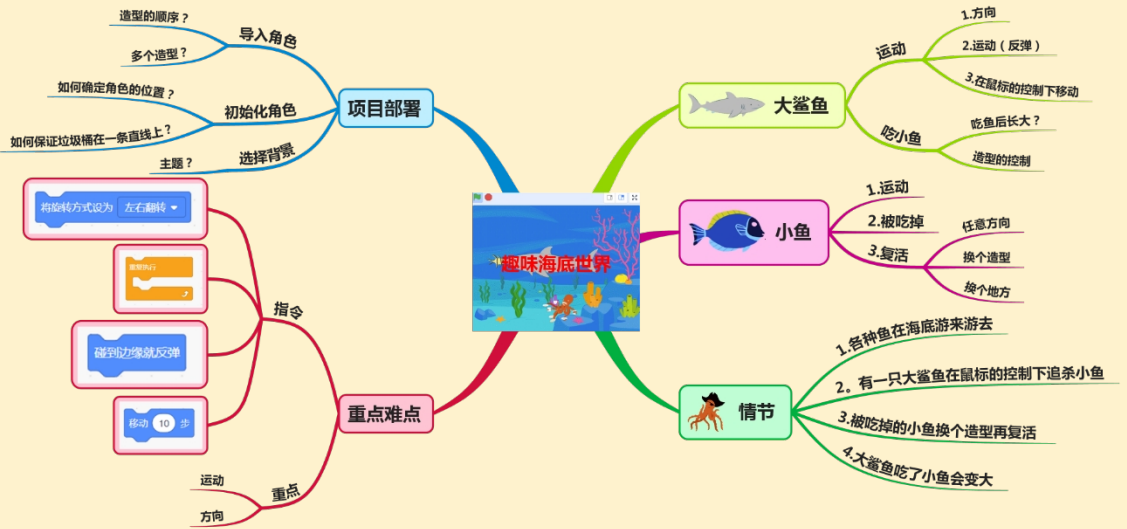
01-海底世界



海底世界

项目名称:	海底世界	类别:	趣味项目
适应年龄:	小学 4+ 年级	级别:	L2-1 动作的控制
教学建议:	可做教学案例	难度:	★★
作品演示:			
项目描述:	初识 scratch，学习基本的操作，导入各种海洋生物，控制他们海底移动，打造丰富有趣的海底世界。		
教学方法:	讲授法，演练法，任务驱动		

思维导图：



情感态度
与价值观

- 1.在动手与动脑相结合的过程中，让学生感受信息技术对生活、学习的作用，并保持学习信息技术的兴趣。
- 2.初步形成有目的地选择判断信息、表达信息和使用信息技术的意识，对程序软件学习兴趣的保持，以及程序思维在学习中的锻炼。

	知识目标	能力目标	素质目标
学习目标	<ol style="list-style-type: none"> 1、掌握启动/关闭/保存 scratch 程序的方法; 2、认识 scratc 的工作界面; 3、了解 scratch 中角色的含义; 4、初步掌握绘制角色的方法; 5、初步掌握利用功能模块实现造型切换的方法; 6、激发程序设计的兴趣。 	<p>能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.提高学生获取信息、重组信息、表达信息的素养 2.训练其设计程序和解决问题的能力; 3.养成严密的逻辑思维品质,以科学态度走向创新与实践。
	学习重点	学习难点	

- 1.认识 scratch 界面;
2. 角色的理解与操作;
3. 绘制角色的方法。

- 1.利用控制模块实现对角色造型的切换
- 2.完成自己的造型设计，实现程序控制;
- 3.保存文件并上交。
- 4.游戏情节的设计和控制

课程资源区



分步演示视频

1. 海底世界-1-项目部署	点击观看
2. 海底世界-2-小丑鱼动起来	点击观看
3. 海底时间-3-螃蟹动起来	点击观看
4. 海底世界-4-章鱼动起来	点击观看
5. 海底世界-5-鲨鱼动起来	点击观看
6. 海底世界-6-大鱼吃小鱼	点击观看
7. 海底世界-7-大鱼吃小鱼	点击观看



分角色学习包



教师教学参考课程包



学员学习课程包

教学 PPT 下载 	项目素材下载 
课程设计下载 	项目源码下载 
教案下载 	参考资料下载 
思维导图下载 	
习题下载 	

	<p>手机版 (扫码运行)</p>	<p>电脑版 (点击下图运行)</p>	
			
<p>优秀 作品</p>			
			<p>点击观看</p>