

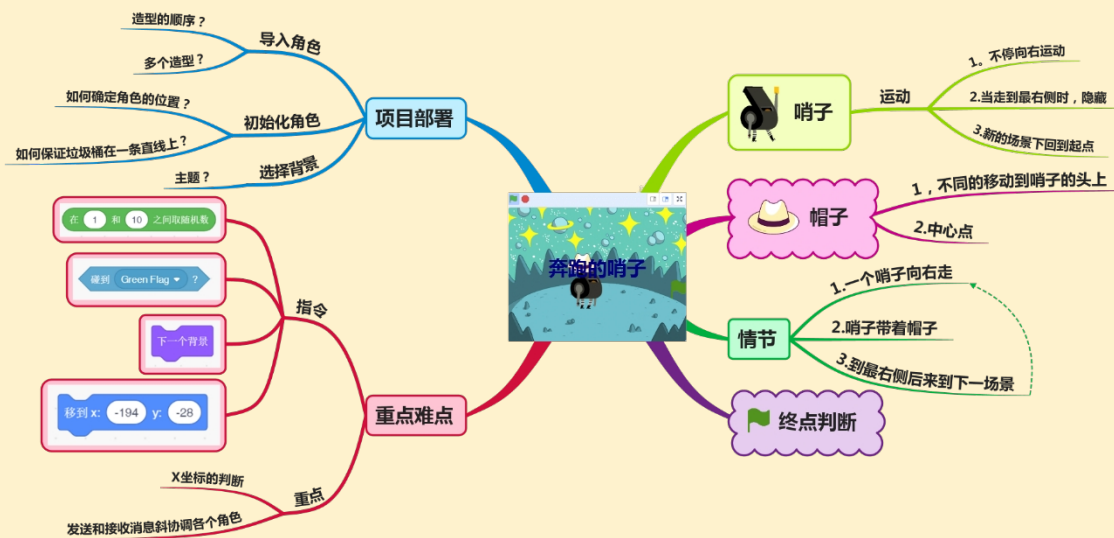
## 03-奔跑的哨子



## 03-奔跑的哨子

<b>项目名称:</b>	奔跑的哨子	<b>类别:</b>	趣味项目
<b>适应学龄:</b>	小学 4+ 年级	<b>级别:</b>	L2-1 动作的控制
<b>教学建议:</b>	可做教学案例	<b>难度:</b>	★★
<b>作品演示:</b>			
<b>项目描述:</b>	设计奔跑的哨子造型，让哨子在不同的场景世界里奔跑，哨子碰到最右边的小绿旗可以切换不同的场景。		
<b>教学方法:</b>	讲授法，演练法，任务驱动		

思维导图：



情感态度

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。

与价值观

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

1. 熟练掌握 scratch 中绘制角色的方法;
2. 掌握 scratch 的舞台设置;
3. 初步掌握数字和逻辑运算模块中“在之间随机选一个数”模块的使用;
4. 熟练使用程序中循环的控制。

学习目标

能力目标

能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展

素质目标

- 1.能规范合理地使用信息技术工具，养成合理应用信息技术的行为习惯。
- 2.在程序设计中形成一个整合的概念，在团队中认识自我，突破自我，形成集体意识。

学习重点

学习难点

1. 掌握舞台的设置方法;
2. 掌握随机数的的使用方法。
3. “碰到”、“下一个背景”、“移到X/Y坐标”等新脚本。

正确放置模块的位置，实现程序目标

## 课程资源区

 分步演示视频	1. 奔跑的哨子-1-项目导入	点击观看
	2. 奔跑的哨子-2-任务 1-项目部署	点击观看
	3. 奔跑的哨子-3-任务 2-哨子跑啊跑	点击观看
	4. 奔跑的哨子-4-任务 3-给哨子戴上帽子	点击观看
	5. 奔跑的哨子-5-任务 4-旅游中的哨子	点击观看
	6. 奔跑的哨子-6-任务 5-美化项目	点击观看
 分角色学习包	 <b>教师教学参考课程包</b>	 <b>学员学习课程包</b>
	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 	
手机版（扫码运行）	电脑版（点击下图运行）	

				
 <b>优秀作品</b>				 <b>游戏视频</b> <b>看看小伙伴们作品</b>
<b>作品</b>	<a href="#">奔跑吧！哨子</a>	<a href="#">瑞德大冒险</a> <a href="#">Red Alien</a>	<a href="#">城市的夜晚</a>	<a href="#">点击观看</a>