

04-排队的虫子



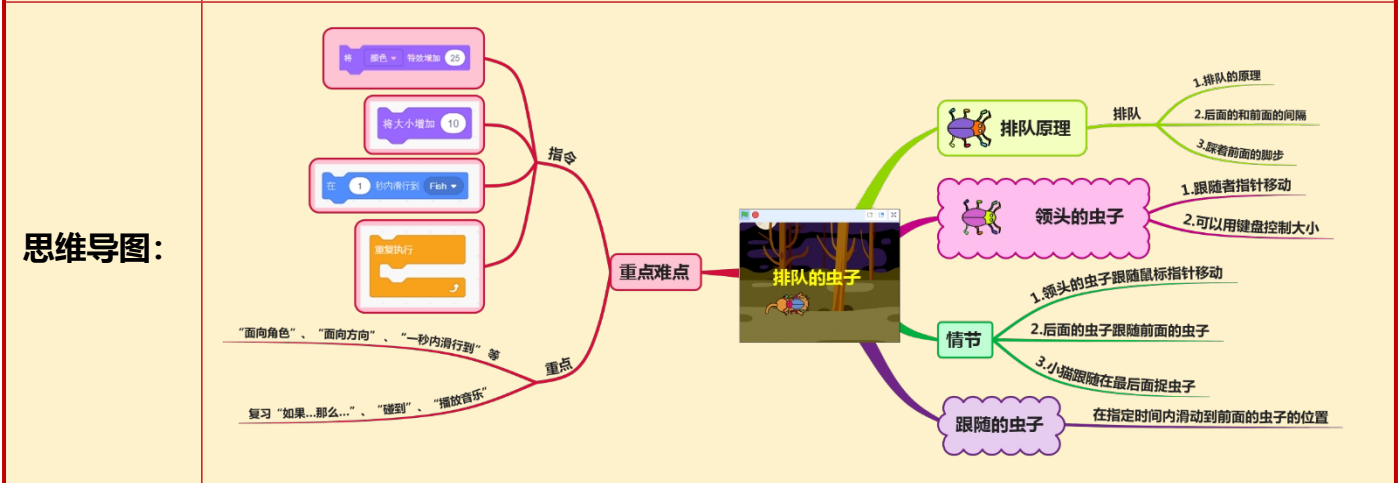
04-排队的虫子

项目名称:	排队的虫子	类别:	趣味项目
适应学段:	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:	★★



项目描述: 用编程手柄控制小虫子移动，大花猫和其他虫子不断去追逐小虫子，试试看能不能追到小虫子。

教学方法: 讲授法，演练法，任务驱动



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

<p>与价值观</p>	<p>学习信息技术的兴趣。</p> <p>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。</p>		
<p>学习目标</p>	<p>知识目标</p> <p>1.熟练启动/关闭/保存 scratch 程序的方法;</p> <p>2.初步掌握动作模块中“移动到鼠标”模块的使用;</p> <p>3.初步掌握利用“绿旗”启动程序的方法;</p> <p>4.了解程序中循环的控制。</p>	<p>能力目标</p> <p>能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展</p>	<p>素质目标</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
<p>学习重点</p>		<p>学习难点</p>	
<p>1.“移动到鼠标”模块的使用;</p> <p>2.循环结构在 scratch 中的使用。</p> <p>3.“面向角色”、“面向方向”、“一秒内滑行到”等新脚本</p>		<p>1.理解循环对程序的控制;</p> <p>2.游戏情节的设计和控制</p>	
<p>课程资源区</p>			
<p>排队的虫子-1-项目导入</p>		<p>点击观看</p>	

 分步演示视频	排队的虫子-2-任务 1-项目部署	点击观看			
	排队的虫子-3-任务 2-我是排头兵	点击观看			
	排队的虫子-4-任务 3-闪闪发亮的排头兵	点击观看			
	排队的虫子-5-任务 4-虫子排排队	点击观看			
	排队的虫子-6-任务 5-美化项目	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 				
 展示	手机版（扫码运行）		电脑版（点击下图运行）		
					
					
				 游戏视频 看看小伙伴们们的作品	



优秀

作品

[排队的虫子](#)

[排队](#)

[老鹰捉小鸡](#)

点击观看