

10-打砖块



10-打砖块

项目名称:	打砖块	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:	★★★★★
作品演示:			
项目描述:	制作打砖块游戏，使用手柄控制挡板移动，接住并反弹小球，消灭所有的砖块游戏胜利。		
教学方法:	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		

与价值观	<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>
-------------	--

	知识目标	能力目标	素质目标
学习目标	<p>1. 了解对 scratch 中游戏的简单分析方法;</p> <p>2. 熟悉变量的使用方法和通过变量对方向的控制;</p> <p>3. 掌握利用变量对单个角色的控制方法;</p>	<p>能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展</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>

学习重点	学习难点
<p>1.变量的使用方法;</p> <p>2.方向的控制规律</p> <p>3.变量对单个角色的控制方法</p> <p>4. “显示”、“隐藏”、“在...和...之间取随机数”等脚本</p>	<p>1.对程序的分析评价;</p> <p>2.利用变量控制单个角色;</p> <p>3.反弹中方向的算法。</p>

课程资源区

1. 打砖块-1-项目导入	点击观看
2. 打砖块-2-任务 1-项目部署	点击观看
3. 打砖块-3-任务 2-球板的运动控制	点击观看

 分步演示视频	4. 打砖块-4-任务 3-小球弹起来	点击观看			
	5. 打砖块-5-任务 4-小球反弹的计算	点击观看			
	6. 打砖块-6-任务 5-打砖块	点击观看			
	7. 打砖块-7-任务 6-小球落地游戏结束的控制	点击观看			
	8. 打砖块-8-任务 7-完善与总结	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

[打砖块](#)

[弹球游戏](#)

[打砖块闯关](#)

点击观看