10-打砖块

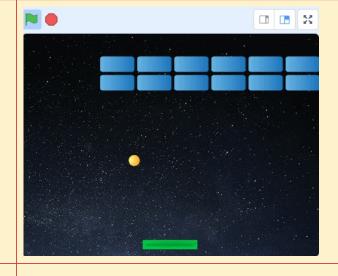


项目名称: 打砖块 **类别:** 趣味项目

适应学龄: 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:



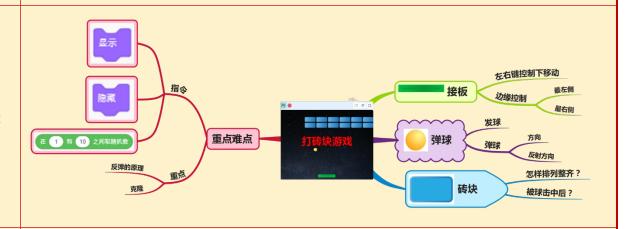
项目描述:

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

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	1.了解对 scratch 中游戏的简单分析		1.能规范合理地使用信息技术	
	方法;	能够综合应用	工具, 养成合理应用信息技术的	
	2. 熟悉变量的使用方法和通过变量对	所学脚本完成	行为习惯。	
	方向的控制;	编程项目并扩	2.在程序设计中形成一个整合	
	3. 掌握利用变量对单个角色的控制方	展	的概念,在团队中认识自我,突	
	法;		破自我,形成集体意识。	
学习重点		学习难点		
1.变量的使用方法;				
2.方向的控制规律		1.对程序的分析评价;		
2.方向的	控制规律	1.对程序的分析	评价;	
	控制规律 单个角色的控制方法	1.对程序的分析 2.利用变量控制		
3.变量对			单个角色;	
3.变量对	单个角色的控制方法示"、"隐藏"、 "在…和…之间取随机	2.利用变量控制	单个角色;	

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

	4. 打砖块-4-任务 3-小球弹起来		点击观看	
步	5. 打砖块-5-任务 4-小球反弹的计算		点击观看	
分步演示视频	6. 打砖块-6-任务 5-打砖块		点击观看	
频	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	
	◆ 教师教学参考课程包		² 员学习课程包	
_	教学 PPT 下载	项目素材下载		
-DD- 公会	课程设计下载	项目源码下载		
分角 色学 习包	教案下载	参考资料下载		
75	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)		
展示				
			_	
			•	
		主命例 X数 2 分散		
		前式を明 (大きかないわか) 12とままり 分数明 (大きが大き 日本) 14年 大きが大き 大数明 (日本) 15日 (日本) 14年 大きない 生命報酬 (日本) 15日 (日本) 14日 (日本	### ### ### ### ### ### ### ### ### ##	
	MANUAR II BY II BY II BY			

ķ©å				
优秀	<u>打砖块</u>	<u>弹球游戏</u>	<u>打砖块闯关</u>	点击观看
作品				