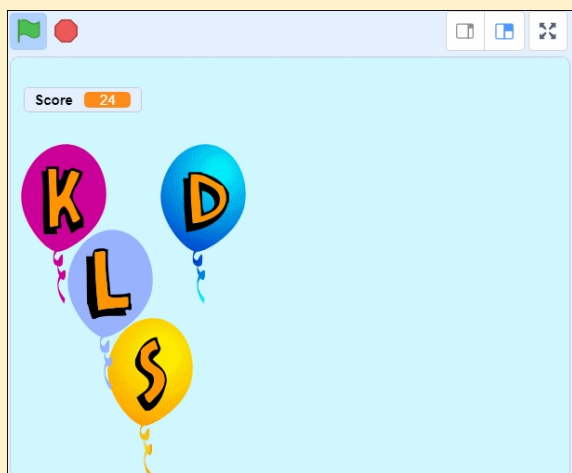


5 打字游戏



项目名称:	打字游戏	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:

打字是我们使用电脑不可避免要使用到的基本技能，今天我们首先练习 asdfghjkl，也就是键盘中间一行字母。

教学方法:

讲授法，演练法，任务驱动
通过完整地体验设计想象、编辑角色、选择积木指令、组装搭建积木指令、执行调试等创作过程，初步掌握面向对象编程的方法和设计程序的技术。

思维导图:




情感态度 与价值观	<p>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。</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>3. 感受程序设计技术实现功能的独特性，激发对信息技术的学习兴趣，体验创作结合程序功能的交互式多媒体作品的乐趣，有个性地表达内心的创想。</p>
----------------------	--

	知识目标	能力目标	素质目标
学习 目标	<p>1.理解并运用“变量”和“链表”等常见数据结构类型。</p> <p>2.了解变量在程序设计中的作用,掌握变量定义及使用变量的方法,编写含有变量的程序,实现计数器的程序功能。</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.程序执行过程中,变量用于保存数据的改变。</p> <p>2.“按下a键”、“变量使用”、“随机数的使用”等新脚本</p>	<p>1.将指令移动到脚本区使角色动起来。</p> <p>2.克隆技术的使用</p>

课程资源区

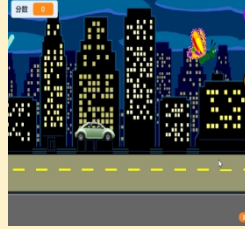
 分 步 课	打字测试-1-项目导入	点击观看
	打字测试-2-任务 1-项目部署-1-字母角色的准备	点击观看

	打字测试-3-任务 1-项目部署-2-初始化	点击查看
	打字测试-4-任务 2-让气球飞起来	点击查看
	打字测试-5-任务 3-被戳破的气球	点击查看
	打字测试-6-任务 4-计分功能的实现	点击查看
	打字测试-7-任务 5-美化和成绩判断	点击查看
	打字测试 8-总结	点击查看
 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）
		

优秀作品



打字游戏



打字游戏



打字游戏



点击观看