

9 荒漠狂飙



荒漠狂飙

项目名称:	荒漠狂飙	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:	甲壳虫在克隆的跑道上不断奔跑，只有甲壳虫没有撞到路边马路牙子的时候才能得分，用手柄摇杆控制甲壳虫的左右移动，从而得到更高的分数。		
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，初步掌握面向对像编程的方法和设计程序的技术。		

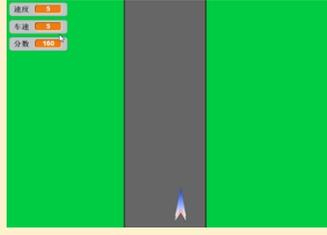
<p>思维导图：</p>			
<p>情感态度与价值观</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.在动手与动脑相结合的过程中，让学生感受信息技术对生活、学习的作用，并保持学习信息技术的兴趣。 2.初步形成有目的地选择判断信息、表达信息和使用信息技术的意识，对程序软件学习兴趣的保持，以及程序思维在学习中的锻炼。 3. 感受程序设计技术实现功能的独特性，激发对信息技术的学习兴趣，体验创作结合程序功能的交互式多媒体作品的乐趣，有个性地表达内心的创想。 		
<p>学习目标</p>	<p>知识目标</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.学会制作简单小游戏的一般步骤与方法； 2. 能根据流程图制作编写游戏。 3.学会本体边运动边克隆的技术； 	<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> <ol style="list-style-type: none"> 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。
<p>学习重点</p>	<p>学习难点</p>		
<p>1.学习“克隆”、“颜色侦测”、“变量”等</p>	<p>1.克隆的基本步骤</p>		

脚本	2.深入理解克隆体和本体
2.学会制作简单小游戏的一般步骤与方法;	3. 将指令移动到角本区使角色动起来
3.能根据流程图制作编写游戏。	

课程资源区

 分步演示视频	1. 沙漠狂飙-1-项目导入	点击观看
	2. 沙漠狂飙-2-任务 1-项目部署	点击观看
	3. 沙漠狂飙-3-任务 2-不断延伸的马路	点击观看
	4. 沙漠狂飙-4-任务 3-道路上的斑马线	点击观看
	5. 沙漠狂飙-5-任务 4-道路两侧的树	点击观看
	6. 沙漠狂飙-6-任务 5-奔跑的虫子	点击观看
	7. 沙漠狂飙-7-任务 6-设置规则	点击观看
	8. 沙漠狂飙-8-任务 7-美化和总结-1	点击观看
	9. 沙漠狂飙-9-任务 8-美化和总结-2	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 			
	手机版 (扫码运行)		电脑版 (点击下图运行)	
				
				
	极速狂飙	沙漠狂飙	火箭狂飙	
				点击观看