

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，初步掌握面向对象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>	

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

课程资源区

 <p>分步演示视频</p>	<p>1. 沙漠狂飙-1-项目导入</p>	<p>点击观看</p>
	<p>2. 沙漠狂飙-2-任务 1-项目部署</p>	<p>点击观看</p>
	<p>3. 沙漠狂飙-3-任务 2-不断延伸的马路</p>	<p>点击观看</p>
	<p>4. 沙漠狂飙-4-任务 3-道路上的斑马线</p>	<p>点击观看</p>
	<p>5. 沙漠狂飙-5-任务 4-道路两侧的树</p>	<p>点击观看</p>
	<p>6. 沙漠狂飙-6-任务 5-奔跑的虫子</p>	<p>点击观看</p>
	<p>7. 沙漠狂飙-7-任务 6-设置规则</p>	<p>点击观看</p>
	<p>8. 沙漠狂飙-8-任务 7-美化和总结-1</p>	<p>点击观看</p>
	<p>9. 沙漠狂飙-9-任务 8-美化和总结-2</p>	<p>点击观看</p>

 <p>分角色学习包</p>	<p> 教师教学参考课程包</p>	<p> 学员学习课程包</p>
	<p>教学 PPT 下载 </p>	<p>项目素材下载 </p>
	<p>课程设计下载 </p>	<p>项目源码下载 </p>
	<p>教案下载 </p>	<p>参考资料下载 </p>
	<p>思维导图下载 </p>	

	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		