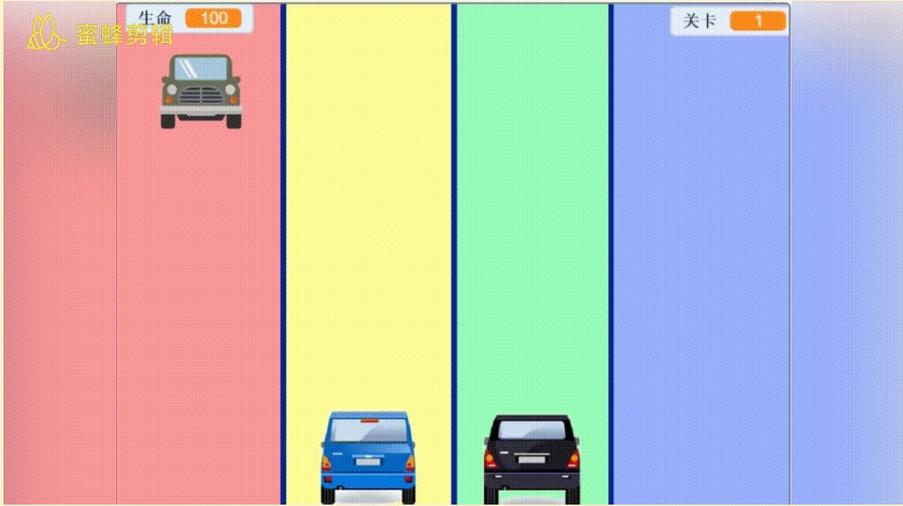


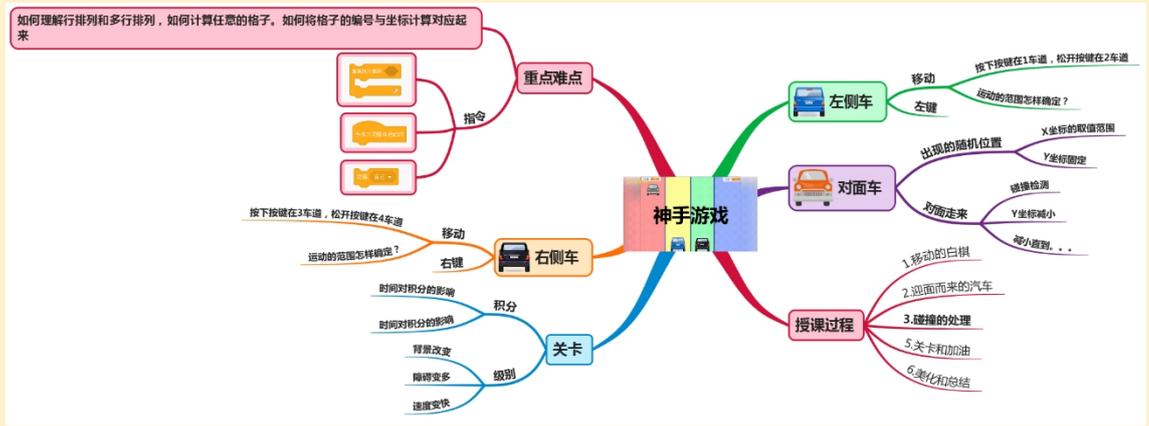
## 4-伸手游戏



## 4-伸手游戏

<b>项目名称:</b>	神手游戏	<b>类别:</b>	趣味项目
<b>适应学龄:</b>	小学 4+ 年级	<b>级别:</b>	L3-4
<b>教学建议:</b>	可做教学案例	<b>难度:</b>	★★★★★
<b>作品演示:</b>			
<b>项目描述:</b>	<p>这是一款曾经非常流行的手机微信小游戏，左侧车代表你右手的食指，右侧车代表你右手的中指。当按下食指时，左侧车到最左侧车道，松开返回中间车道；当按下中指时，右侧车到最右侧车道，松开返回中间车道。</p> <p>记得躲避迎面而来的汽车啊。看看谁的手指更灵活吧！</p>		
<b>教学方法:</b>	<p>讲授法，演练法，任务驱动</p> <p>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：**



**情感态度  
与价值观**

- 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。

	知识目标	能力目标	素质目标
<b>学习目标</b>	1.了解对 scratch 中游戏的简单分析方法; 2.熟练掌握重复执行直到指令在运动中的控制 3.掌握利用变量对单个角色的控制方法; 4.克隆和克隆体的控制	能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展	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。
	<b>学习重点</b>		<b>学习难点</b>
	1.克隆技术的使用，区分本体和克隆体		1.克隆体和克隆技术

2. 熟练变量及链表的使用方法;

2.重复执行直到指令控制角色的运动范围。

3.熟练掌握变量对单个角色的控制方法。

## 课程资源区



### 分步演示视频

1. 伸手游戏-1-项目导入

[点击查看](#)

2. 神手游戏-2-任务 1-项目部署-忘记记录人了

[点击查看](#)

3. 神手游戏-3-任务 2-被手指控制的汽车

[点击查看](#)

4. 神手游戏-4-任务 3-迎面而来的汽车-1-不同的跑道

[点击查看](#)

5. 神手游戏-5-任务 3-迎面而来的汽车-2

[点击查看](#)

6. 神手游戏-6-任务 4-碰撞的处理

[点击查看](#)

7. 神手游戏-7-任务 5-关卡和加油

[点击查看](#)

8. 神手游戏-8-任务 6-我能坚持几秒钟?

[点击查看](#)

9. 神手游戏-9-美化和总结

[点击查看](#)



### 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



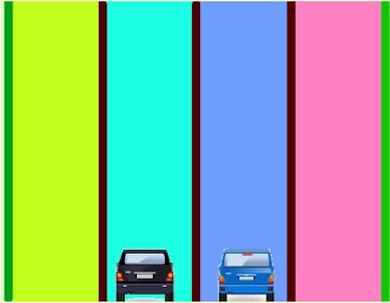
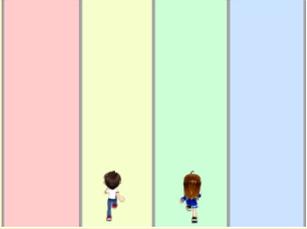
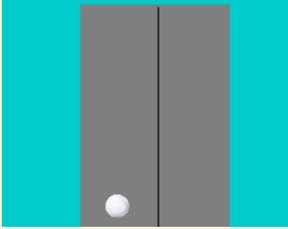
思维导图下载



习题下载



### 分角色学习包

	<p>手机版 (扫码运行)</p>	<p>电脑版 (点击下图运行)</p>		
				
<p>优秀 作品</p>				
	<p><a href="#">伸手游戏</a></p>	<p><a href="#">伸手</a></p>	<p><a href="#">伸手</a></p>	<p>点击观看</p>