

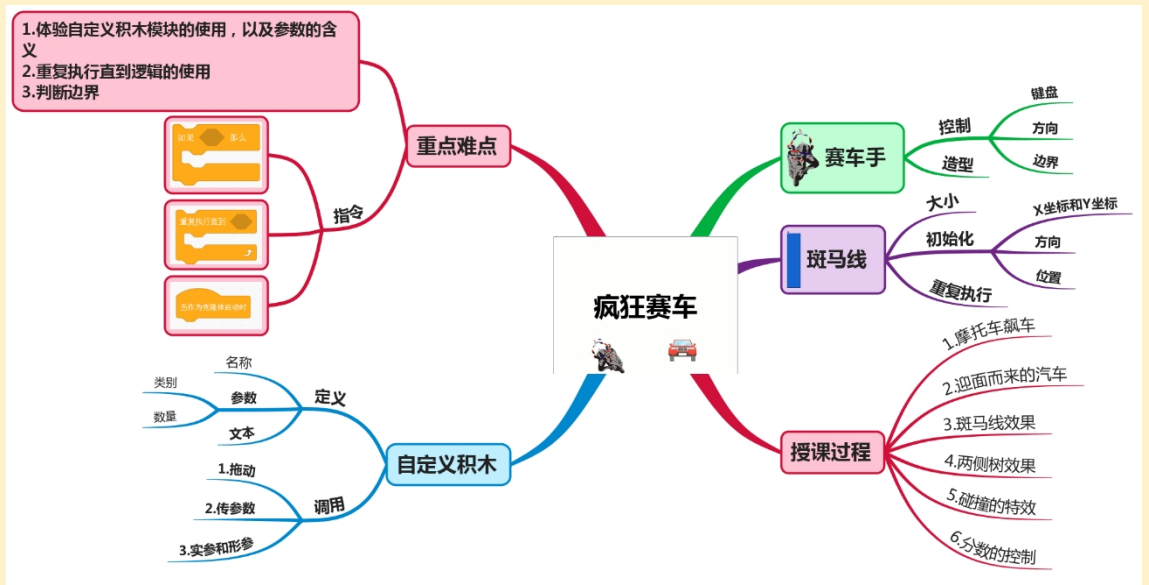
6-疯狂赛车



6-疯狂赛车

项目名称:	疯狂赛车	类别:	趣味项目
适应年龄:	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:	<p>现在，你是赛车手了，在马路上飙车。</p> <p>马路上有什么？要躲避什么？对了，你要躲避迎面而来的汽车，并且只能在马路上行驶，快来看看谁的驾驶技术更好吧！</p>		
教学方法:	<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
学习目标	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；	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。

学习重点	学习难点
1.学习“克隆”、“颜色侦测”、“变量”等脚本 2.学会制作简单小游戏的一般步骤与方法; 3.能根据流程图制作编写游戏。	1.克隆的基本步骤 2.深入理解克隆体和本体 3. 将指令移动到脚本区使角色动起来

课程资源区

	1. 疯狂赛车-1-项目导入	点击观看
	2. 疯狂赛车-2-任务 1-项目部署	点击观看
	3. 疯狂赛车-3-任务 2-飙车的摩托车手-1-飘移的摩托车	点击观看
	4. 疯狂赛车-4-任务 3-飙车的摩托车手-2-运动范围的限制	点击观看
	5. 疯狂赛车-5-任务 3-迎面而来的汽车	点击观看
	6. 疯狂赛车-6-任务 4-斑马线的效果	点击观看
	7. 疯狂赛车-7-任务 5-马路两侧的树	点击观看
	8. 疯狂赛车-8-任务 6-碰撞检测	点击观看
	9. 疯狂赛车-9-任务 7-分数的控制	点击观看
 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 	

 分角色学习包	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			