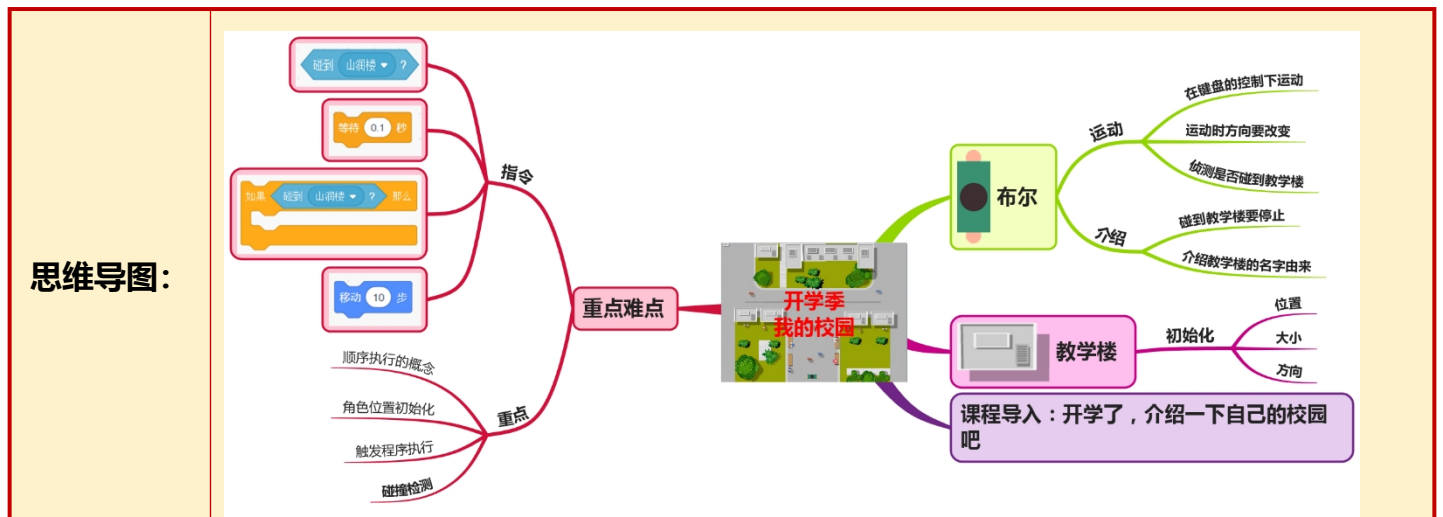


2-开学季-我的校园

开学季-我的校园

项目名称：	开学季-我的校园	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>布尔考入了日照职业技术学院，让他带领我们认识一下美丽的日职校园吧！</p> <p>导入学生角色，控制他在校园里走动，每到一座教学楼，都要停下来说一下这座教学楼的故事。打造丰富有趣的认识 Scratch。</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，初步掌握面向对象编程的方法和设计程序的技术。</p>		



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.熟练启动/关闭/保存 scratch 程序的方法； 2.掌握动作模块中“移动到鼠标”模块的使用； 3.掌握利用“绿旗”启动程序的方法； 4.了解程序中循环的控制。	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。
	学习重点	学习难点	
	1. “移动到鼠标” 模块的使用；	1.理解循环对程序的控制；	

2.循环结构在 scratch 中的使用。

2.游戏情节的设计和控制

3. “面向角色”、“面向方向”、“一秒内滑
行到”等新脚本

课程资源区



分
步
演
示
视
频

开学季-我的校园-1-程序的顺序执行

点击观看

开学季-我的校园-2-程序的重复执行

点击观看

开学季-我的校园-3-运行效果

点击观看




教师教学参考课程包





学员学习课程包





分
角
色
学
习
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 

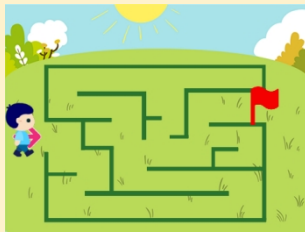
手机版（扫码运行）

电脑版（点击下图运行）

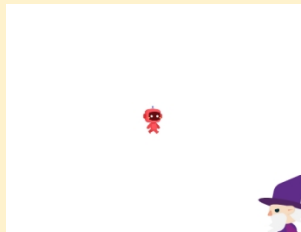
展示



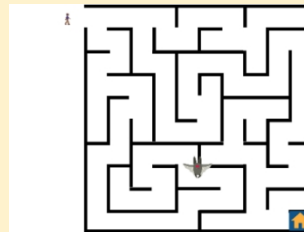
优秀作品



[我的校园生活](#)



[坐标移动练习](#)



[移动编程](#)



[点击观看](#)