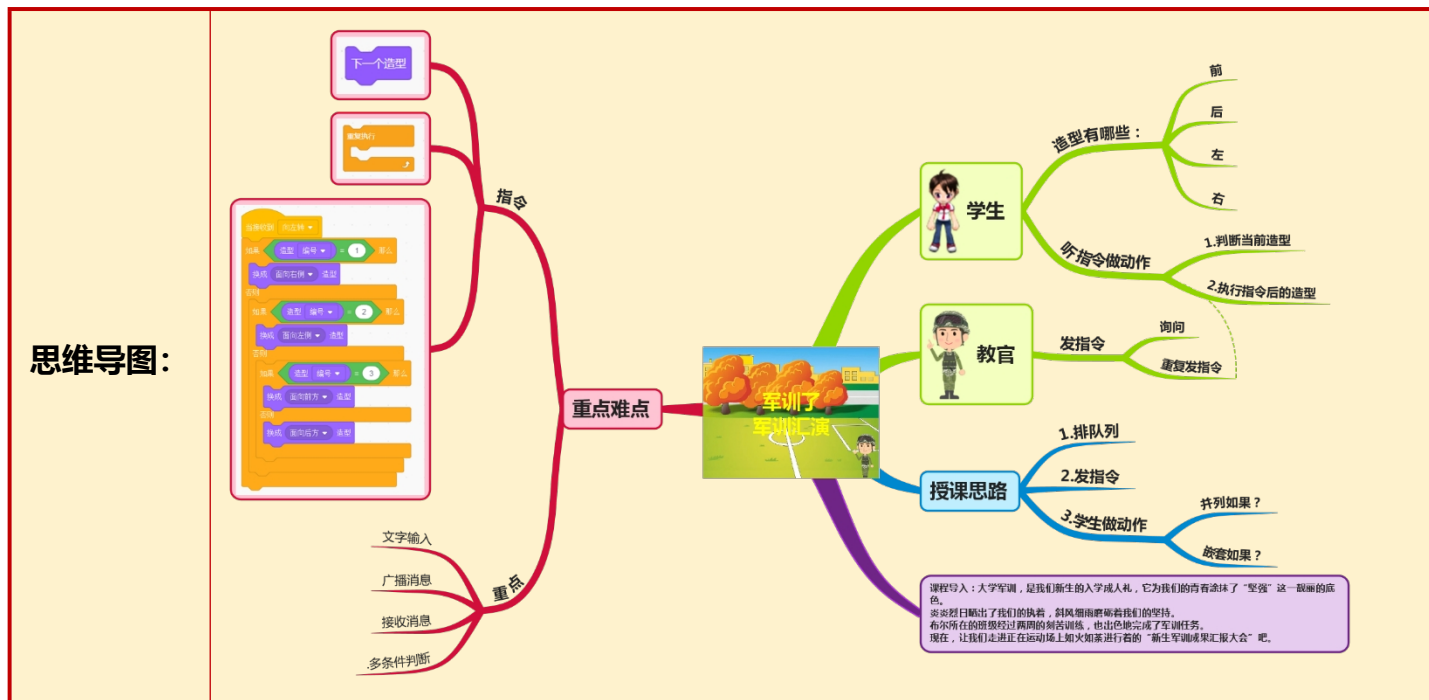


4-军训了-军训汇演

军训了-军训汇演			
项目名称:	军训了-军训汇演	类别:	趣味项目
适应学龄:	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>大学军训，是我们新生的入学成人礼，它为我们的青春涂抹了“坚强”这一靓丽的底色。炎炎烈日晒出了我们的执着，斜风细雨磨砺着我们的坚持。布尔所在的班级经过两周的刻苦训练，也出色地完成了军训任务。现在，让我们走进正在运动场上如火如荼进行着的“新生军训成果汇报大会”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>		



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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解广播和接收消息的含义。 2. 运用广播与接受消息创作故事或游戏。 3. 理解多重如果和嵌套如果的区别 4. 掌握造型切换的原理 	能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展	<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。
	学习重点		学习难点

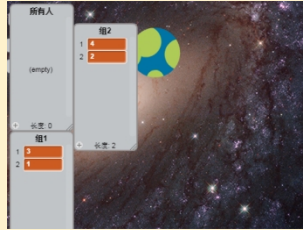
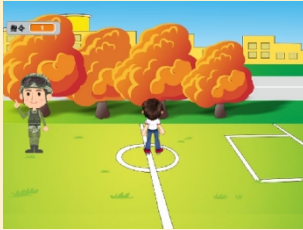
1.文字输入	
2.广播消息	1.理解初始化在编写程序中的作用
3.接收消息	2.将指令移动到角本区使角色动起来。
4.多条件判断	3. 多条件判断
5.重复执行	

课程资源区

 分步演示视频	军训了-军训汇演-1-课程导入	点击观看		
	军训了-军训汇演-2-让教官发出指令	点击观看		
	军训了-军训汇演-3-接收指令向那转?	点击观看		
	军训了-军训汇演-4-连续发出指令	点击观看		
	军训了-军训汇演-5-运行效果预览	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 			
 展示	手机版（扫码运行）		电脑版（点击下图运行）	



优秀
作品



[军训](#)

[管理](#)

[搜索](#)

[点击观看](#)