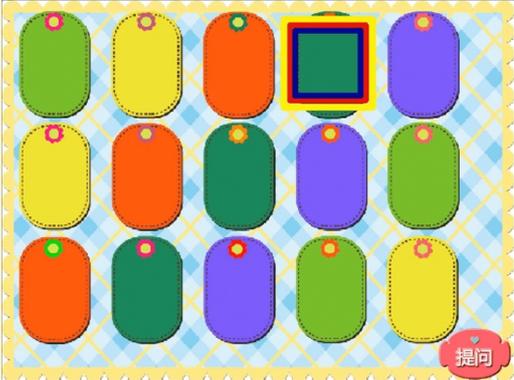
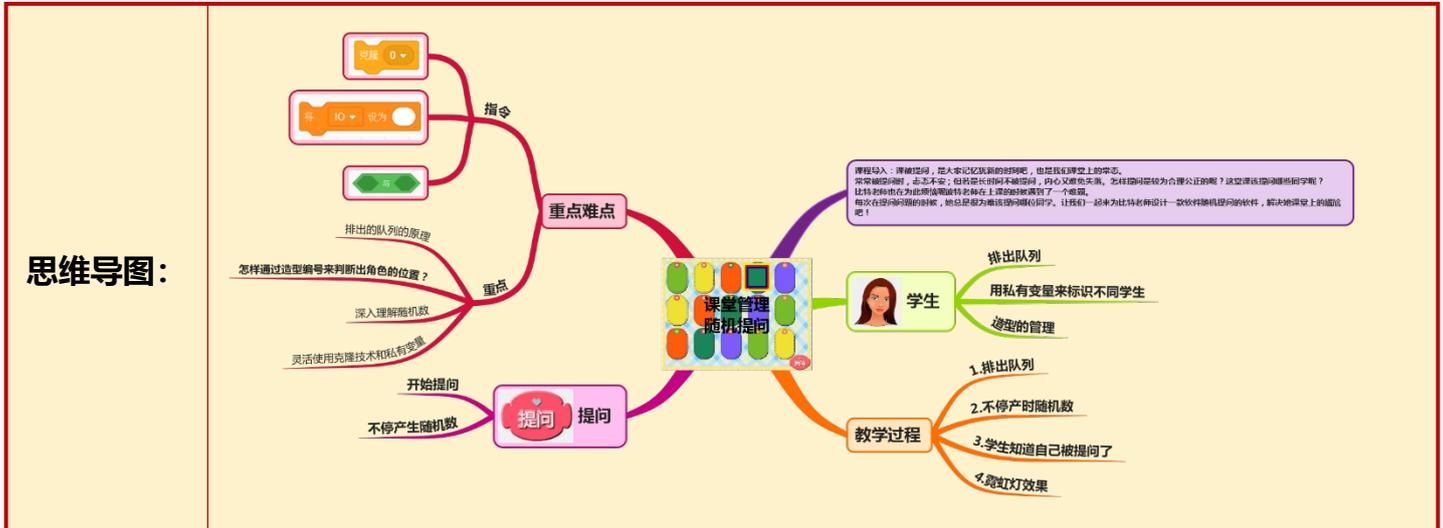


9-课堂管理-随机提问软件

 课堂管理-随机提问软件			
项目名称:	课堂管理-随机提问软件	类别:	趣味项目
适应年龄:	小学 5+ 年级, 大学生	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>课被提问,是大家记忆犹新的时刻吧,也是我们课堂上的常态。常常被提问时,忐忑不安;但若是长时间不被提问,内心又难免失落。怎样提问是较为合理公正的呢?这节课该提问哪些同学呢?比特老师也在为此烦恼呢彼特老师在上课的时候遇到了一个难题。每次在提问问题的时候,她总是很为难该提问哪位同学。让我们一起来为比特老师设计一款软件随机提问的软件,解决她课堂上的尴尬吧!</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
4	1. 掌握闰年的判断、大月小月的判断方法 2.掌握获得系统时间的方法 3. 熟练掌握列表的相关操作, 包括数据的读和写; 3. 培养程序初始化的设计思想, 综合应用所学功能, 编写简单程序的能力培养 4.灵活应用随机数来解决随机问题	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。

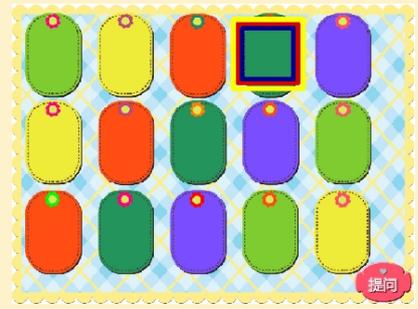
学习重点	学习难点
1.排出的队列的原理（起始位置不同？） 2. 闰年的判断、大月小月的判断方法 3.根据不同的月份显示不同的天数 4.如何标识输入备忘信息的月份？	1.理解列表和列表的操作 2.根据需求设计程序的能力 3.在列表中查找克隆体的属性的对应算法。

课程资源区

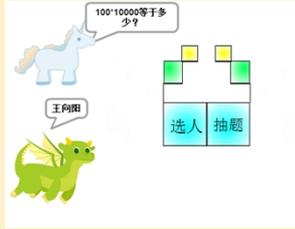
 分步演示视频	课堂管理-随机提问软件-1-课程导入	点击观看
	课堂管理-随机提问软件-2-随机提问学生	点击观看
	课堂管理-随机提问软件-3-选择器的动画效果	点击观看
	课堂管理-随机提问软件-4-美丽的霓虹灯效果	点击观看
	课堂管理-随机提问软件-5-运行效果预览	点击观看

 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 	

<div style="border: 2px solid red; padding: 2px; display: inline-block;">展示</div>	手机版（扫码运行）	电脑版（点击下图运行）
---	-----------	-------------



**优秀
作品**



[随机提问生成器](#)

[恐龙随机提问](#)

[随机提问](#)

点击观看