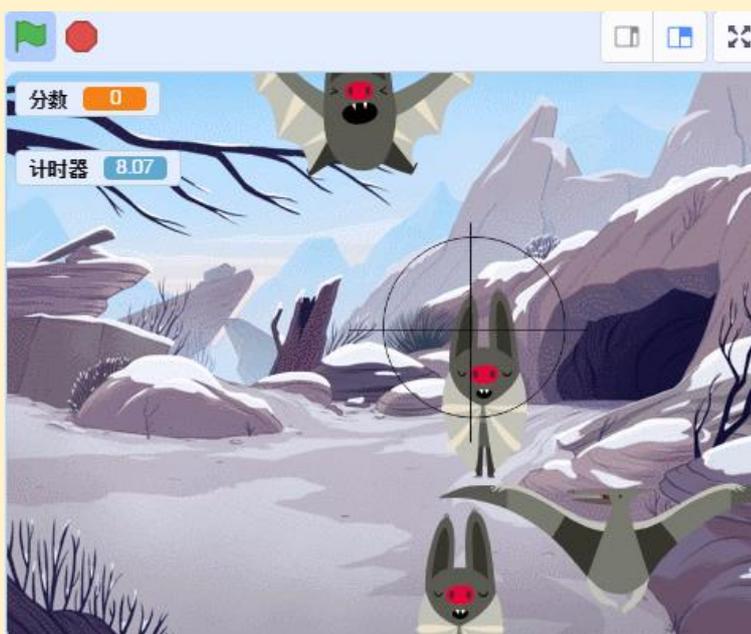


打蝙蝠

项目名称：	打蝙蝠	类别：	趣味项目
适应学段：	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：



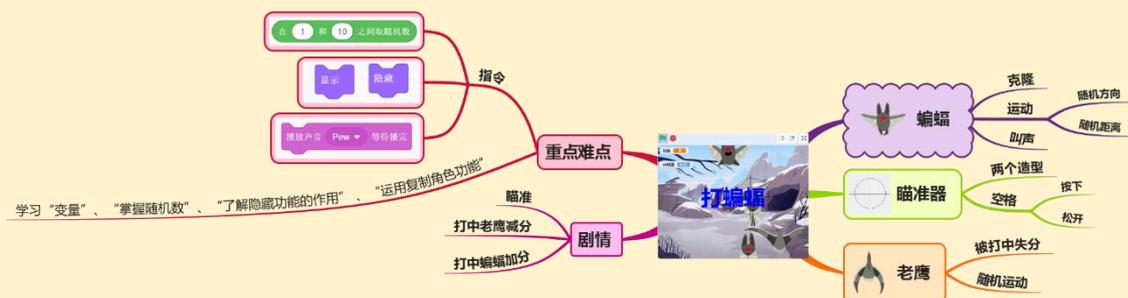
项目描述：

使用方向键控制运动，空格键控制射击；当打到蝙蝠得分加 1，打到其他动物（比如恐龙）得分减 1。计时器时间大于 20 秒，游戏也会自动停止哦。

教学方法：

讲授法，演练法，任务驱动

思维导图：



情感态度

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。

与价值观	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。
-------------	---

学 习 目 标	知识目标	能力目标	素质目标
	1.掌握事件积木的用法。用空格键控制游戏开始 2.掌握碰撞侦测的方法； 3.隐藏和在随机位置显示	1.根据视频创作打蝙蝠作品 2.能够根据自己的创意改进作品	1.培养创新能力 2.培养谨慎认真的态度

学习重点	学习难点
1.变量积木的用法。包括：“变量”、“列表”积木。 2.事件积木的用法。包括：“当绿旗被点击”、“广播消息”、“当接收到消息”积木，能够精确使用不同的事件积木。	1.控制积木的用法。包括：“重复执行”、“重复执行 n 次”积木。 2.理解时序控制的含义，综合统筹的能力培养。

课程资源区

 分步演示视频	打蝙蝠-1-项目导入	点击观看
	打蝙蝠-2-任务 1-项目导入	点击观看
	打蝙蝠-3-任务 2-飞翔的蝙蝠	点击观看
	打蝙蝠-4-任务 3-瞄准器瞄准	点击观看
	打蝙蝠-5-任务 4-开火	点击观看

	打蝙蝠-6-任务 5-蝙蝠被打中了	点击观看
	打蝙蝠-7-任务 6-恐龙也被打中了	点击观看
	打蝙蝠-8-任务 7-多只蝙蝠？	点击观看
	打蝙蝠-9-任务 8-加分功能的实现	点击观看
	打蝙蝠-10-任务 9-计时器的实现	点击观看
	打蝙蝠-11-任务 10-添加音效	点击观看
	打蝙蝠-12-任务 11-回顾和总结	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



[打蝙蝠](#)



[打蝙蝠](#)



[打蝙蝠](#)



[点击观看](#)