|  |
| --- |
|  **Scratch初级 第8课** |
| **课程信息** |
| **主题** | Scratch初级 | **搭建内容** | 使用画笔类代码中的程序指令使用运动中的移动到鼠标指针位置 | **设计意图**：Scratch初级编程课程，重点学习各类代码中的编程指令，本节课重点学习的是“画笔”中的编程指令，再搭配其他代码进行熟练运用，让学生们更深一步探索Scratch的奥秘。 |
| **年龄** | 8＋ |
| **名称** | 神笔马良 |
| **活动目标** | **知识目标**1.学习设定画笔的大小和颜色2.复习隐藏指令的使用3.复习循环模块的使用 | **情感目标**1.培养学生的逻辑思维能力2.锻炼学员的耐心（要想画出好看的图形就一定要有耐心去反复测试） 3.增强举一反三的能力 | **技能目标**1.培养学生的观察力和想像力2.培养学生的编程思维3.能熟练掌握隐藏指令、循环指令的使用 |
| **任务目标** | 设置画笔的大小，随机画笔的颜色，通过让角色移动到随机位置使之在舞台区随意图画，并设置角色移动的步数和角度画出图形。 |
| **课堂环节** |
| **ICE教学法** | **导入****（10min）** | **提问导入** 现在的科技如此先进，很多美术行业已经从以前的在纸上写写画画，转战到了在电子屏幕上进行作品创作，那么你知道是如何操作的吗？**电子画板**  |
| **创建****（55min）** | **1.进入角色库、随意选择一个角色****2.在代码区右下角进入“程序扩展夹”添加画笔代码****3.在当前角色下的脚本区进行程序指令的编辑****4.编写程序，实际如图所示：**（1）当绿色旗子被点击程序开始，在画笔中选择“全部擦出”指令（原因是每次开始时都要将上一次的画痕清空掉）。（2）在外观中选择“隐藏”指令（原因是让画画效果变成鼠标在画画）。（3）动模块选择“移动到随机位置”（切换为“移动到鼠标指针 ”让角色始终跟随鼠标指针进行移动）。（4）设置画笔。在画笔中选择“将笔的粗细设为”（设置画笔的粗细为“6”）在画笔中选择“将笔的颜色增加”（设置画笔的颜色每次增加“9”） |
| **沉思****（5min）** | 1.为什么神笔马良不能画出好看的画？（没有设置相应的程序）2.如果想要画的好看一点应该怎么做？（再拓展里会设置画六边形） |
| **拓展****（10min）** | 1.尝试画出单一颜色的图形（将画笔颜色“增加”改为“设定”）。2.尝试画出有规则的图形（将运动路线设置为指定的程序命令，如图所示）。 |
| **课堂延伸** | **分享****（5min）** | **孩子分享**本节课我们学习了代码指令区中的“画笔”，里面的指令基本和画画的术语有关，今天我们只学习了其中两个程序指令“将画笔的粗细设为”和“将画笔的颜色增加”。 |
| **家长分享**本节课我们主要学习的是关于“画笔”这一代码中的相应指令，通过本节课的学习可以让孩子们知道现在的一些绘画软件中的奥秘，明白了任何事物都是有相应的逻辑在里面，只要耐心就可以找到。 |
| **教师点评****（5min）** | **孩子A****（慢热型）**宝贝在本节课上课前期注意力不是很集中，一直在专注于自己喜欢的东西，后来经过与老师的沟通，逐渐步入正轨，并在搭建过程中积极思考，希望在下节课能够更快的进入状态。 | **孩子B****（特别活泼型）**宝贝在本节课表现得很积极，整节课都能积极参与互动和思考，并在自己擅长的循环模块上做的很出色，希望下节课继续保持。 | **孩子C****（不在状态型）**宝贝本节课由于编写循环程序遇到困难，没有能够完全理解，所以整节课比较沮丧，虽然在老师的讲解下最终解决了问题，但希望下节课在遇到困难时候能够主动寻求老师的帮助。 |
| **作品完成图** |
|  |
| Respect originality and not copy.  |