

控制角色教学设计

一、基本信息							
学校	北京市丰台区丰台第七小学校						
课名	控制角色			姓名	祁学军		
学科 (版本)	信息技术(北京教育科学研究院编)			章节	第三册第三单元第 19 课第 119 至 120 页		
学段	小学	年级	六	学时	1	课时 长度	40
<p>二、学习者分析</p> <p>本节课是灵活控制角色的第 2 课时，在第 1 课时，学生已经完成舞台背景的导入和舞台背景灯光变化的脚本；本节课主要是完成对鼓槌的控制，对鼓槌脚本的编写。</p> <p>学生已经对 scratch 软件有一定的了解，学习了 2 个月，能编写简单的脚本程序。</p>							
<p>三、教学目标</p> <p>学会在程序中控制角色协调运行的基本方法。</p> <p>进一步理解选择结构程序设计的思想和方法。</p> <p>培养学生严谨、求实、质疑、创新的学习态度，激发学习兴趣。</p>							
<p>四、教学重难点分析及解决措施</p> <p>教学重点：学会在程序中控制角色协调运行的基本方法。</p> <p>解决措施：首先教师演示多次，学生观察鼓槌如何移动，击鼓时的变化，找出规律，并能说出来，最后编写程序</p> <p>教学难点：进一步理解选择结构程序设计的思想和方法。</p> <p>解决措施：用流程图帮助理解，按照流程图编写程序。</p>							
五、教学设计							
教学环节	环节目标	教学内容			学生活动	媒体作用及分析	
课堂	渗透视频动画	动画制作的基本原理与电影、电			一学生介	播放 PPT,	

点染 2'	制作的常识	视一样，都是利用人类具有的视觉暂留特性。我们看一个物体时，物体消失后，眼睛仍能保留其影像 0.1-0.4 秒左右。利用这一原理，在一幅画还没消失前播放下一幅画，就会给人造成流畅的视觉变化效果，几幅画面连续播放就产生了动画效果。	绍，其余学生聆听	通过看文字、听介绍多种感官获得知识，帮助记忆。
导入 3'	观察：为提出问题、引出课题做准备 提出问题，为编写脚本做理论基础 板书课题	播放“欢乐舞台”的动画展示。 鼓槌怎么移动？随鼠标指针移动 分析： 移动到鼓做什么？击鼓	观察鼓槌的移动 回答	用 scratch 软件播放动画，生动形象。
新授 20'	分析鼓槌击鼓的过程，为编写脚本做理论基础 首先让学生独立编写程序，培养自主学习意识。 学生展示，既可以展示学生学习效果发现问题，也为学习能力差的学生提供具体的编程过程。 有错的学生改错，未完成的学生继续做完。 学生学习效果反馈。 为学习变量做铺垫。	用你的语言表述鼓槌击鼓的过程：移动鼓槌，当鼓槌碰到鼓就发出声音，然后还原。 并出示流程图 编写程序，教师巡视辅导 分步学生汇报： 1. 让鼓槌随鼠标移动。 2. 鼓槌遇到鼓发出声音。 让学生继续编写程序。 学生汇报展示 变换数字，试试其它鼓声	用自己的语言叙述 根据流程图编写脚本程序 一学生展示 一学生展示 学生继续编写程序。 一人汇报，其余观看 变换数字，	流程图方便学生编写脚本，理解程序 学生使用教师机汇报，并展示给其他学生看。 利用电子教室软件的广播功能。

			试试其它鼓声	
巩固提高 13'	<p>不同学生要求不同：学的好学生有提高空间，学的一般的学生完善基本造作。</p> <p>了解学生的设计思路，给予肯定。</p>	<p>打开“迷宫游戏”，利用今天学习的知识，再次挑战游戏难度。设计方案：增加一个活动障碍物，为小球设计相关的碰撞反应动作，如后退、延时等。</p> <p>汇报展示</p>	<p>一部分学生提高迷宫难度，一部分完成今天基本操作。</p> <p>一人汇报，其余聆听</p>	<p>PPT 展示要求</p> <p>电子教室软件的学 生演示展 示学生作 品</p>
小结 3'	谈谈学习的体会，介绍学习经验。	本节课学会了什么？	学生说说	