**第15课 改编小故事**

【教学课时】1-2课时

【教材与学情简析】：

创编故事情景是一个综合运用的程序编写，通过场景切换、人物对话把故事讲述清晰，同时又要有互动增加趣味性。因此是对学生综合运用Mind+的一个考验。本课的范例（乌鸦喝水）故事情节学生比较熟悉，范例中对故事进行了一些改编，可分层对不同学生提出不同的要求，倡导在合理想象的范畴内进行创编。

【学习目标】：1.学会用Mind+描述完整的故事。

2.培养学生想象力和创新力。

【学习重难点】重点：编写程序讲述乌鸦喝水的故事。

难点：多个场景切换。

【教学资源】：学生机房或创客教室 学生机与教师机局域互联并安装Mind+软件 掌控板 教学范例

【预设流程】

**环节一、口头复述故事**

**教师活动**：出示乌鸦喝水情景故事动画，请学生讲一讲乌鸦喝水的故事。如果让你改编这个故事你会进行怎样地改编？

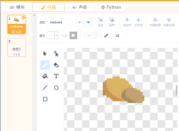
**学生活动**：观看乌鸦喝水故事动画，个别同学讲述乌鸦喝水故事。同桌交流故事改编。

**设计意图**：通过观看故事、复述故事、同桌交流改编故事，学生对这个故事印象就比较深刻了。在交流过程中，学生也是一个思考角色创建和场景变换的过程。这样在编程程序的时候就会有一个整体的把握。

**环节二、舞台创建**

**教师活动**：展示范例作品。这个作品进行了哪些改编？共有几个角色？几个背景？

（小乌鸦造型）



（乌鸦妈妈） （绘制石块造型） （瓶子）

**学生活动**：1.观察范例。

2.搭建硬件环境：打开Mind+软件，连接掌控板，实现设备正确连接。

3.搭建舞台环境：导入舞台背景、乌鸦、瓶子、绘画石头以及它们的不同造型。

4.分析为什么要有不同的造型。

**设计意图**：这个程序角色比较复杂，各个角色造型也多，场景也很多。每个角色都有各自的功能，学生需要非常清晰地理解每个角色的作用以及各个角色间的相互作用，这样在给角色编写脚本的时候才能全盘关注。

**环节三、程序流程分析**

**教师活动**：讲解：这是一个情景故事，我们完成的作品应该像观看电影一样，因此场景切换和角色对话是必不可少的，当中互动操作相对会少一些。因此在考虑运行流程时主要考虑场景切换。请分析一下这个故事场景切换流程，可以在纸上写一写，画一画。

**学生活动：**学生分析程序流程，可同桌互说，也可独自绘图或文字描述。

**设计意图：**较复杂的程序运行需要学生有较清晰的思维流程。让学生先在纸上画一画或者写一写，可以更有效地帮助学生理清故事脉络，也可以使在思考的过程中萌生更多的改编创意。不一定要求要描绘出完成的程序流程图，但可以鼓励有能力的同学尝试描绘。

**环节四、编写情景故事脚本**

**教师活动：**根据刚才流程分析，能独立创作的同学可以创编作品。有困难的同学可以参考老师的范例。

教师巡视个别指导。

**学生活动：**自行分角色进行编写，有能力的同学独立完成，有困难的同学在老师的指导下依次分角色完成。

**设计意图：**这是本套教材的15课。学生已经基本掌握操作技能，提供主题并进行分析之后可以放手让学生自行编写，所以也就没有对脚本进行逐一分析了。有困难的同学可以进行个别指导，允许他们参考范例，但不能抄写脚本。

**【课外拓展】：**在Mind+中改编熟悉的故事情景如小马过河、龟兔赛跑等。