1. **文字“打招呼”**

**【教学课时】**1课时

**【教材与学生情况分析】**

本课是《Mind+和掌控板互动创意设计》第一单元《智能控制》的第一节课，Mind+是基于Scratch3.0开发的青少年编程软件，用其和掌控板结合可以很容易的去创造交互式故事情节、动画、游戏，可以大大增加学生的学习兴趣。本课作为初识课，主要是让学生初步了解Mind+，认识掌控板，通过生动有趣的实例，让学生在实践中了解Mind+和掌控板，提高学生的学习兴趣。

Mind+和掌控板都是学生头一回接触，因此需要一个良好的触发点来激起学生学习的兴趣。对于新事物，小学生有很强的好奇心和探究心，教师在适当的讲解后，可以让学生结合PPT自学，可以适当设置指令性任务，让学生懂得如何用程序化思维解决问题。

**【学习目标】**

1.认识Mind+和掌控板。

2.掌握掌控板驱动程序的安装方法。

3.体验显示屏的文字打招呼。

**【学习重难点】**

重点：1.了解Mind+和掌控板。

2.掌控板显示屏的文字显示。

难点：掌控板显示屏的文字显示。

**【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、教学案例。

**【预设流程】**

**环节一、引入新课**

**教师活动**：描述情景并展示掌控板与大家“打招呼”的画面。

关注学生反映，提出问题，导入课题。

**学生活动**：欣赏掌控板文字“打招呼”，思考如何在显示屏上显示文字。

*过渡语：这么有趣的第一次见面形式，是不是非常新颖呢？你们想不想自己也来试试看呢？那就让我们进入这堂课的学习《文字“打招呼”》（出示课题）。*

**设计意图**：对于掌控板，学生正处于初始阶段，心中满怀好奇，教师通过描绘场景，吸引学生注意力，渲染气氛，为更好的引入主题做好铺垫。

**环节二、初识编程环境**

**1.认识Mind+界面**

**教师活动**：简要介绍Mind+软件，包括界面及功能。

**学生活动**：倾听Mind+的介绍，观察了解软件界面。

**设计意图**：学生第一次接触Mind+软件，教师通过简要介绍，让学生对Mind+软件，包括界面及功能有个初步了解，为日后的编程打下基础。

**2.掌控板介绍**

**教师活动**：简要介绍掌控板；

放开广播，学生观察，让学生去感受掌控板。

**学生活动**：倾听掌控板简要介绍，初识掌控板；

观察掌控板。

**设计意图**：掌控板对于学生而言，也是第一次接触，跟Mind+软件的不同就在于它是一个硬件设备，教师在介绍掌控板时，组织学生通过边倾听边观察，加深对它的认识。

**3.掌控板驱动安装**

**教师活动**：演示掌控板驱动安装；

学生操作时，及时答疑解惑。

**学生活动**：观看教师演示步骤；

尝试驱动安装，不懂的向老师或同桌请教。

**设计意图**：驱动的安装对于学生来讲，此步骤还是有难度，且驱动的操作要点不熟悉就无法安装驱动，影响后面的任务进程，采用教师演示环节学生可快速直接获取关键步骤。

**环节三、显示文字**

1. **显示静态文字**

**教师活动：**演示如何在掌控板中显示文字；

讲解关键指令，呈现参考程序；

演示程序编写完成后如何执行；

学生操作时，及时答疑解惑。

**学生活动：**观看学习在掌控板中显示文字；

参考代码，自行输入；

观看学习如何运行程序；

尝试编写显示静态文字的脚本，并观察运行结果。

1. **显示动态文字**

**教师活动：**提问：掌控板中只能显示静态文字吗？

如何能让文字动起来呢？

请已经尝试过的学生上台演示或师广播演示；

学生操作时，及时答疑解惑。

集中反馈学生疑难，展示学生作品。

**学生活动：**思考讨论并尝试如何让文字动起来；

观看学习如何显示动态文字；

编写显示动态文字的脚本，并观察运行结果；

观看作品并点评。

**设计意图**：文字显示属于本堂课重点，学生第一次接触编程软件并尝试编写简单脚本，这个活动中设计成教师演示或者学生上台尝试，不但可加深学生的成就感，且有利于对关键操作的掌握。通过作品点评，进一步提高学生的兴趣。

**环节四、拓展探究**

**教师活动**：提出拓展问题：你还想在掌控板上显示哪些文字，中文可以吗？如何实现分行显示、调整滚动方向和速度？组织学生思考并尝试操作。

**学生活动**：思考拓展探究问题；尝试编写脚本，反馈疑难。

**设计意图**：探究环节为本节课的拓展任务，通过自主探究的方式，有利于加强学生独立思考问题的学习习惯，本节课以显示英文为例，对于中文显示并没有详细介绍，该环节的设置让生自行去尝试体验，更深入的去了解文字输出方式。