# 课程设计-第（1）次课

|  |  |
| --- | --- |
| 授课主题 | scratch入门 |
| 故事 | Scratch介绍  人物介绍 |
| 先导内容 | 确认基本的学生有基本的电脑操作能力 |
| 教学内容明细 | 1、scratch介绍；  2、scratch安装和功能介绍；  3、导入人物，设置人物位置，设置人物大小；  4、人物说话；  5、保存和导入scratch项目。 |
|
| 教学目的及要求 | 1、学习下载和安装scratch；  2、了解scratch基本功能；  3、scratch基本操作。 |
| 教学方法 | 案例、故事导入 |
| 教学实间 | 15分钟 |

## 授课内容

1、开场

Hi，大家好！我是\*\*老师。从今天开始，我将和大家一起开始一段奇妙的旅程，我将教会你们一个奇妙的魔法，学会了这个魔法后，你们将可以把自己加入到熊大、熊二的队伍中，一起打败破坏深林的坏蛋；你们也可以把自己打入到喜洋洋的队伍中，一起战胜灰太狼；你们甚至可以自己设计植物大战僵尸的游戏，你可以让自己加入植物的队伍，也可以让自己加入僵尸的行列。

在魔法的学习开始之前，我们需要找到我们的魔杖，也就是我们神奇的魔法工具scrach，你可以打开以下的网址（。。。）下载最新的scratch，也可以通过我们提供的百度网盘下载（。。。），下载和安装的详细步骤可以在我们的公众号上找到详细的教程。

--展示公众号地址

如果有不会的同学记得找你们父母帮忙哦。

在安装好scratch之后，你的左面上将增加这样一个图标

--展示图标

双击图标打开scratch，我们就可以看到我们的魔法工具的界面了。

2、scratch介绍

1）菜单区域

2）方块区域

3）脚本区域

4）舞台区域

5）角色区域

大家可以看到，我们已经有了一个小猫的默认角色，我们将鼠标移动到小猫角色上面，将会看到一个红叉，点击红叉将它删掉。

3、导入角色

大家已经对我们的魔法工具scratch有一个基本的了解了，接下来，就是我们的主要人物pico登场的时候了

--导入任务pico，介绍详细过程

我们的小pico生活在一个大草原上，所以我们需要为他导入一个背景：

--导入背景，介绍详细过程

接下来，我们需要为pico设置一个大小，并让它站到屏幕的中央：

--介绍详细过程

最后，让我们的pico给大家打个招呼吧

--让pico说“大家好，我是pico！”

最后，我们需要将我们的游戏保存起来

--介绍保存过程

如果你们需要再次修改这个游戏，你可以通过这个方式重新导入游戏：

--介绍导入过程

好了，小朋友们，今天的课程就结束了。从明天开始，我们的小pico将开始一段奇妙的冒险了，再见。