03 火柴人跳舞工作坊

学习目标

* 设计简单的动画人物，绘制不同的造型
* 使用按键切换造型和位置形成跳舞动画，编排多角色的舞蹈
* 通过体验和制作，认识音乐的节奏感，让火柴人跟随音乐节奏舞动
* 计算实践：试验和迭代、测试和调试
* 计算视野：表达、连接

活动信息

知识要求：已掌握 Scratch 基本知识（事件、循环、条件）

招募人数：年龄 8+，共 6 人

时长：90 分钟

难度：2 星

准备工作

招募

通过公众号、微信群等渠道发布活动信息，建立微信群用于活动报名和沟通。

**材料**

* 笔记本电脑（由学生准备，提醒带好电源线和鼠标）
* 设计日志（记录编程问题、心得、反思的笔记本，由学生准备）
* A4 纸 x 6，铅笔 x 6，橡皮擦 x 2

活动流程

项目体验（5 分钟）

邀请学生体验[火柴人跳舞](https://create.codelab.club/projects/3635/)项目。

火柴人跳舞动画设计（45 分钟）

**观看火柴人动画**

观看[视频](https://www.bilibili.com/video/BV1ex411J7GE?p=12)，了解火柴人动画。

**绘制火柴人造型**

在 A4 纸上设计 4 种跳舞动作，如上下左右，然后在 Scratch 中绘制对应造型。

**编程测试**

添加积木让火柴人动起来，选择有节奏的背景音乐，让它跟随节奏舞动。

**作品拓展**（15 分钟）

继续拓展作品，比如编排多人舞蹈，添加背景特效，让动作更加丰富。

作品展示（15 分钟）

向大家介绍作品，并让同伴体验：

* 作品是什么？
* 如何制作的？
* 大家有什么问题或建议？

作品工作室（5 分钟）

将作品添加到[火柴人跳舞](https://create.codelab.club/studios/205/)工作室，让学生体验工作室中的作品。

课堂总结（5 分钟）

回顾今天的学习过程，在设计日志中进行反思：

1. 今天你学到了什么？
2. 创作过程中你遇到的主要问题是什么？你是如何解决的？
3. （可选）同伴的作品给了你什么启发或产生了什么新的灵感？

授课总结

* 提供适当的脚手架，比如做一个有基础功能的项目或功能不完善的项目，让学生可以基于此进行改编，加入自己的创意
* 鼓励学生之间互相交流，如果一个问题另一个学生知道解决方法，让他分享