09 火柴人开放创作工作坊

学习目标

* 回顾与反思之前围绕火柴人创作的作品
* 综合应用火柴人相关知识，对之前作品进行再创作或创作新作品
* 计算实践：试验和迭代、测试和调试、重用和改编
* 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、变量）

招募人数：年龄 8+，共 6 人

时长：90 分钟

难度：4 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）

活动流程

项目回顾（15 分钟）

展示之前创作的火柴人作品：

* [火柴人跳舞](https://create.codelab.club/projects/3635/)
* [火柴人 5 种走路动画](https://create.codelab.club/projects/4295/)
* [火柴人格斗](https://create.codelab.club/projects/5438/)
* [火柴人游戏](https://create.codelab.club/projects/5788/)
* [火柴人平台游戏](https://create.codelab.club/projects/5975/)
* [火柴人跑酷](https://create.codelab.club/projects/6442/)

回顾每个作品的过程中，通过提问来回顾所学知识：

* 设计火柴人的造型有什么诀窍？
* 如何创作流畅的火柴人动画？
* 如何设计得分条件？
* 让火柴人跳跃有哪些方式？
* 平台游戏有什么特点？
* 游戏场景如何连续切换？

**项目反思**

让学生回顾创作火柴人作品的过程，回答这两个问题：

* 我学到了什么？
* 我还想了解什么？

火柴人项目开放创作（55 分钟）

让学生基于火柴人主题自主创作，可以对之前的作品进行再创作（改编）或拓展，或者创作新的火柴人相关的作品。

**项目构思**

如果创作新作品，在设计日志上回答这两个问题来明确项目创意：

* 描述你的项目，比如新作品有什么功能/场景？
* 要完成这个项目，需要哪些步骤？

可以让学生画出场景的草图。

备选创意：

* 双人平台游戏/双人跑酷
* 火柴人故事

**项目反馈**

在创作过程中，老师可以通过提问的方式来帮助学生明确目标，并给出建议。

**点评小组**

两人一组，体验同伴的作品，并做出反馈：

* 做得好的地方是什么？
* 可以改进的地方是什么？

**作品拓展**

让学生自由发挥，根据同伴的反馈拓展作品。

作品展示（10 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[火柴人开放创作](https://create.codelab.club/studios/302/)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

* 给予学生自主的掌控感可以更好地激发创作动力，但这不等于袖手旁观，老师需要适当通过提问帮助学生明确目标，促进和同伴的交流
* 如果在项目构思环节学生没有清晰的想法，可以先创作，在创作过程中可能想法会越来越清晰。强调没做完也没关系，可以课后继续做