**第一课 初识scratch**

一、教学内容

初识scratch

二、教材分析

本节课是scratch单元的起始课，学生在本课的学习之前，尚无编写程序的知识基础，因此本课的内容有着重要的引领作用。从教材的内容角度分析，本课的教学重点在于scratch主要功能模块的认识，以及简单编辑流程的学习。

三、学情分析

六年级的孩子前面学过了logo编程，已经对编程有了初步的理解，对于这个“可视化”的程序语言掌握起来应该非常感兴趣。

四、教学目标要求

1.知识与技能

（1）初步了解scratch的界面。

（2）识记软件的主要功能模块。

2.过程与方法

（1）结合生活，熟悉模块的功能。

（2）通过具体的程序，掌握scratch的基本编程过程。

3.情感态度与价值观

培养学生对于编程的学习兴趣，激发学生的求知欲。

4.行为与创新

体验信息技术课堂教学的建构性特诊，帮助学生形成拓展性思维。

五、教学重点

Scratch界面的认识和体验。

六、教学难点

Scratch简单程序的编写和执行。

Scratch简单程序的修改。

七、教学准备

scratch软件

八、教学过程

一、激发兴趣，导入新课

今天，我们一起来认识一个新朋友，看一看它是谁呢？

（播放flash，小猫为主角）

它就是我们的新伙伴，是一位聪明的马戏明星哦，它有很多本领。

（展示scratch的部分编程游戏：以大鱼吃小鱼为例）

今天，就让我们一起学习新课，初识scratch

二、新授：“认识软件”

Scratch是一个非常能干的软件，它可以帮助我们小朋友实现很多的梦想，比如：让小猫翻跟头、让小鱼自由地游。

它的设计者是美国著名的麻省理工学校的哥哥姐姐们…（结合CAI，介绍历史）

学生了解软件的历史知识

三、新授：“认识操作界面”

教师在桌面上找到小猫的图标，双击可以打开这个软件(学生同步练习)

它的主要界面包括几个部分

功能区：包含一些常用功能

控制区：对演示区的角色进行控制的区域。

控件区：对演示区的角色进行的区域。

脚本区：拖拽、组合程序模块以控制角色的区域。

角色区：显示当前所有角色的区域。

演示区：演示设计好的脚本的区域。

学生打开软件，体验每个区域的功能，并识记名称。

四、练习脚本搭建

小猫已经准备好了，让我们一起给它编写活动的程序吧

（1）选定“控件区”的控制模块，将其中的“当绿旗被点击”积木拖动到“脚本区”

（2）选定“控件区”的“外观”模块，将其中的“说你好”积木拖动到脚本区，并放在积木的后面。

（3）单击播放，让小猫说“你好”2秒

（4）单击“你好”输入新的文字“同学们，你们好”

学生编写脚本，让小猫自我介绍。

九、全课总结

在本节课中，我们一起学习了新的编程软件，还让小猫做了自我介绍。在后面的学习中，小猫还有更多的功能等着我们呢。