**初中开放性科学实践活动**

点红包活动方案

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 活动项目名称 | 点红包小游戏 | 领域 | D电子与控制 |
| 适用年级 | 初二 | | |
| 实践活动简介 | （说明实践活动设计背景、实操内容、特色、优势）100字  人工智能技术中核心之一是图像识别与交互的应用，图像识别技术中又包含了丰富物理学原理。本活动是初中物理学科中光信息、电流和电路等知识的综合运用项目。学生通过自己动手实践的过程，探究图像识别的奥秘。 | | |

**（2）活动项目实施方案**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 活动目标 | | 知识目标：   1. 掌握按键数码管模块和彩色LED模块、编程技术的知识。 2. 巧用延时指令。 3. 了解啃编程的基本知识。   能力目标：   1. 培养学生运用物理知识解释生活中问题的能力。 2. 培养发现问题及解决问题的能力。 | | |
| 重难点分析 | | 重点：   1. 不断深挖需求，提高用户体验。最终得出结论的项目式探究学习。 2. 反思拓展环节的过程性反思、功能拓展及生活应用拓展。   难点：   1. 编程调试与创新设计。 | | |
| 活动  过  程 | 主讲及辅助人员活动 | | 学生活动 | 时间安排 |
| 一、问题形成   1. 主讲老师自我介绍，给学生进行两人一组分组。引导学生讨论常见的敏捷小游戏。（10分钟） 2. 主讲引导学生进行讨论并思考：延时指令的执行原理，延时指令影响传感器触发的情况有哪些。辅助人员在旁协助引导。（10分钟） | | 1. 分组讨论常见的敏捷性小应用，对比玩法。（10分钟） 2. 与同组同学探讨问题，并将设想填写在任务单上（10分钟） | 20分钟 |
| 二、获取证据   1. 协助人员发本节课作品成品视频，主讲教师引导学生体验作品并填写任务单：先完成让LED彩灯随机变换颜色。用变量记录的数值对应相应的颜色。协助人员在旁引导学生体验作品。（（10分钟） 2. 教师带领学生完成按键对比的功能，按键时通过变量判断是否为红色，正确加分，错误减分。协助人员在旁引导学生分析问题。（10分钟） 3. 教师带领学生总结更完善的需求，解决延时模块影响按键触发的问题。（10分钟） 4. 主讲引导学生设计编程作品，并与助教老师解答操作中的各种问题。（10分钟） 5. 继续上一步骤。（10分钟） 6. 继续上一步骤。（10分钟） 7. 教师及辅助人员组织学生小组内练习，熟悉操作，选出小组强势选手，准备比赛（10分钟） 8. 教师组织学生进行组间PK大赛，以积分赛的方式决出冠军。之后请冠军组分享获胜技巧，所有人一起交流优化方案。辅助人员引导鼓励学生展示本组成果。（10分钟） | | 1. 小组为单位体验本节课作品功能，思考填写任务单问题（10分钟） 2. 小组为单位进行作品的分析，思考刚才的设想。（10分钟） 3. 收集作品组件信息，了解组件功能，填写任务单。（10分钟） 4. 与同组同学配合，借助之前的拆解记录，应用理论知识，记录过程遇到问题，并思考之本组的设想。（10分钟） 5. 继续上一步骤。着重进行执行器与主板间的接线及调试。（10分钟） 6. 继续上一步骤。着重进行程序调试及作品整体运行状态调试（10分钟） 7. 组内探究是否需要优化，是否还可以实现其他功能的设计。（10分钟） 8. 展示本组测试探究结果及探究过程。（10分钟） | 80分钟 |
| 三、科学解释   1. 教师着重对模块工作原理进行科学解释，结合手工制作，进行适当的结构设计。（10分钟） | | 1. 结合之前动手实践和讨论，以及教师所给出的科学解释，得出探究问题的结论，在任务单上书写结论。（10分钟） | 10分钟 |
| 四、拓展反思   1. 教师引导学生进行反思拓展，并于辅助人员一起指导各组的操作。（10分钟） | | 1. 反思本组实践过程。对本组的作品提出改进想法并尝试实践，最后展示给他小组。（10分钟） | 10分钟 |