课程 6 外观和造型 教案

学习目标

让角色有丰富的活动效果

学习内容

说话

改变动作

改变大小

增加特效

学习重点

造型

学习难点

修改造型

学习过程

内容	评估	附注
让学生尝试探索代码-外 观 各个积木的效果	学生在探索后应该会提 出问题	
造型是在哪里定义的 修改造型 造型大小/中心点	知道通过代码块如何得 到需要的造型	
修改背景		
调整角色大小	知道数字和大小的关系	
增加角色特效	知道夜色和虚像特效的 作用,并能适当应用	
角色外观代码和背景外 观代码差异	通过观察比较找出异同	
	让学生尝试探索代码-外观 各个积木的效果 造型是在哪里定义的 修改造型 造型大小/中心点 修改背景 调整角色大小 增加角色特效 角色外观代码和背景外	让学生尝试探索代码-外 观 各个积木的效果 学生在探索后应该会提 出问题 造型是在哪里定义的 修改造型 造型大小/中心点 修改背景 烟整角色大小 知道数字和大小的关系 增加角色特效 知道夜色和虚像特效的 作用,并能适当应用 角色外观代码和背景外 通过观察比较找出异同

课后作业

自定义故事片段,添加角色和背景,使用运动和外观指令

学生评价