

# 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

时间	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	

## 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

