《Scratch之初体验》教学设计方案

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **案例名称** | | **《Scratch之初体验》** | | | | |
| **科目** | | 少儿编程 | | **教学对象** | 六年级 | |
| **课时** | | 1课时 | | **制作者** | 张慧楠 | |
| **视频长度** | | 5分29秒 | | **指导教师** | 王素坤 | |
| **一、教材内容分析(教学重点和难点，知识点及技能点之间的关系)** | | | | | | |
| 1. **教学内容分析：**   本教材是由电子工业出版社出版的小学信息技术六年级下册，有两个单元，第二个单元是Scratch基础知识。Scratch是一门全新的程序设计语言，用它可以很容易的去创造交互式故事情节，动画，游戏，能够大大增加学生的学习兴趣。本课作为Scratch的第一课，主要介绍Scratch3.0软件的特点、作用和界面让学生初步了解Scratch软件，并且制作简单初级、生动有趣的动画实例，让学生在实践中了解Scratch界面，提高学生的学习兴趣。   1. **教学重难点：**   **教学重点**：了解Scratch软件的特点与作用，认识Scratch 3.0软件的操作界面。  **教学难点**：通过简单的任务实例“让小猫动起来”，掌握Scratch 3.0的基本工作方式，掌握Scratch3.0软件的新增功能，体验创作Scratch作品的乐趣。   1. **教学内容结构图：**   **Scratch 3.0软件** | | | | | | |
| **二、教学目标（知识与技能，过程与方法，情感态度与价值观）** | | | | | | |
| **1.知识与技能：**   1. 初步了解Scratch软件的来源以及特点。 2. 明白Scratch软件的作用，了解Scratch软件的用途。 3. 初步了解Scratch的界面，掌握积木模块和功能区。 4. 尝试简单脚本的编写以及认识Scratch 3.0版本的新功能。   **2.过程与方法目标：**   1. 在尝试实践的过程中，掌握Scratch的基本工作方式。 2. 通过具体的程序，掌握Scratch的基本编程过程。 3. **情感态度与价值观目标：** 4. 培养学生对于编程的学习兴趣，激发学生的求知欲。 5. 体验并感受Scratch程序设计的魅力，感受Scratch的功能。 | | | | | | |
| **三、学习者特征分析（重点分析学生知识技能基础）** | | | | | | |
| **1.学生的年龄特点和认知特点：**  六年级的学生对信息技术课的兴趣很浓，主要原因在于对计算机的好奇以及计算机的游戏、娱乐功能，但是学生的遗忘性大，操作易生疏。只要能充分抓住并利用好学生对于游戏、娱乐等感兴趣这一特点，将游戏、娱乐适当蕴含于课堂，对教学效果的提高有着事半功倍的作用。  **2、在学习本节课之前学生应具备的基本知识和技能：**  六年级的学生对电脑已经有了一定的兴趣和自主学习能力，对于这个程序掌握起来应该非常感兴趣。本课设计的内容是基础部分，因此学习的过程中要注意学生的实际应用，使学生巩固练习，对Scratch软件更加熟悉。 | | | | | | |
| **四、教学策略与方法(完成教学目标和解决重点难点的措施)** | | | | | | |
| 1. **课堂观念对比导入：**   由于介绍Scratch软件的内容相对来说，比较单调枯燥，教师利用游戏来激发学生的学习兴趣，进一步引出传统的编程观念，与Scratch的编程观念对比，从而调动学生的学习积极性。   1. **解决重难点的措施：**   在了解Scratch的主要界面上，教师选择以软件为例，直观的为同学们展示软件界面，通过简单有趣的小例子“让小猫动起来”，让学生掌握Scratch软件的基本工作凡方式，同时通过拓展性练习的设计，培养学生的创新精神，启迪学生的思维。   1. **三个问题贯穿全课：**   本微课利用三个层次递进的问题来贯穿始终，符合学生心中的疑问，又避免了以往授课呆板的样式，给学生带来新鲜感，同时学生能够带着问题去更好的接收本节课所讲内容，对Scratch的学习产生浓厚的兴趣。 | | | | | | |
| **五、教学过程** | | | | | | |
| **时间**  **分配** | **教学过程**  **(教学环节）** | | **教师活动** | | | **设计意图及资源准备** |
| 36秒 | **观念对比**  **导入新课** | | 教师利用游戏来提出传统意义上的编程观念，利用C语言、C++等进行佐证。对比Scratch编程方式与传统编程方式。 | | | 通过传统编程观念的引出，使学生对这一观念产生共鸣，同时激发学生的兴趣。 |
| 1分50秒 | **介绍软件**  **深入了解** | | 教师提出本节课的重点：Scratch软件。 | | | 激发学生学习全新软件的强烈兴趣。 |
| 首先讲解Scratch软件名字的由来，让学神有一个大致的了解。然后介绍Scratch的特点以及使用情况，最后指出Scratch的作用。 | | | 增强学生学习的兴趣与热情，增强学生对软件的了解程度，为后续学习打基础。 |
| 30秒 | **介绍界面**  **巩固新知** | | 教师介绍软件的菜单栏，讲解常见按钮的使用。介绍舞台区的作用：角色演出的地方。 | | | 通过讲解Scratch3.0软件的基本界面，学生深入的掌握Scratch 3.0软件的工作原理，为创作作品打下基础。 |
| 教师讲解角色场景列表区：显示当前角色的名称，旋转方向，坐标位置等基本资料。 | | |
| 教师讲代码区：将选择好的指令按顺序放在脚本区内，像搭积木一样设计脚本，告诉角色在舞台上要做什么。 | | |
| 教师讲解积木区：用拖拉的方式，把命令积木堆叠起来，可以编写代码。 | | |
| 3分10秒 | **任务驱动**  **尝试创作** | | 教师提出“让小猫动起来”的任务并且和大家打招呼。 | | | 锻炼学生独立思考问题和创造的能力。 |
| 教师演示“让小猫动起来”的操作步骤，在“事件”中选择“当绿旗被点击”，在“运动”中选择“移动10步”。 | | | 锻炼学生动手的能力，同时培养学生在做中学的能力以及边做边思考的好习惯。  掌握Scratch3.0软件的新功能，实现更多有趣的功能。 |
| 在小猫行走时，它想要欢迎大家来到它的世界，在“外观”中找到“说你好！两秒”，将其改为“说Welcome to my world ！2秒”。 | | |
| 教师讲解Scratch 3.0的新文字朗读功能，在左下角找到“添加拓展”，选择“文字朗读”，选择“当绿旗被点击”，朗读“welcome to my world”可以实现文字与声音同步。 | | |
| 14秒 | **巩固知识**  **能力提升** | | 教师提出拓展任务：  在课后大家思考怎么可以让小猫一直向前走（提示：利用“重复执行模块”可以实现） | | | 通过拓展作业，学生巩固本节课所学知识并提升能力。 |
| **教学流程图：**  C:\Users\win10\Desktop\Scratch之初体验2.pngScratch之初体验2 | | | | | | |
| 1. **教学反思** | | | | | | |
| 课堂导入是课堂教学中很重要的一个环节。利用学生所熟悉的游戏做导入，可以让学生主动进入了新知识学习的状态，激发学生的学习兴趣和求知欲望，让学生在课堂上乐学。  在制作微课过程中，PPT的排版设计也是一大难点，选择适合学生观看的动画与内容，是一门需要深究的学问。在设计的过程中要避免呆板，尽量考虑学生的年龄特点和性格特点，从而设计出合适的PPT课件。正在教学过程中要紧紧抓住学生的注意力，尽量营造轻松快乐的氛围，让学生在几分钟的微课时间里，抓住重点内容，实现快乐学习。  本微课也存在不足之处，对于语速上调整的不够合适，对于我的不足之处，我将再下一次的微课制作过程中，多加注意，并认真改正，争取做到最好，让更多学生，利用更短的时间，学习到更加精华的知识，找到更适合自己的学习方法，提高实际学习效率。 | | | | | | |
| 1. **特色与创新** | | | | | | |
| 本次微课是少儿编程系列——Scratch软件的第一课，利用一些生动形象的动画让学生更清楚的了解Scratch软件的基本内容，为之后的学习打下坚实的基础。整个课程是由三个问题推进的，避免了普通课程的呆板沉闷，从学生思考问题的角度完成本课程，是一种可以让学生更容易接受的方法。 | | | | | | |