《Scratch之小小演奏家》教学设计方案

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **案例名称** | | | **《Scratch之小小演奏家》** | | | | | |
| **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** | | | 8分39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：**   本节课的主要内容是Scratch的拓展功能——声音模块，主要介绍了声音模块的“设定乐器”、“弹奏音符”、“将节奏设定为”等指令，结合循环语句实现用音乐模块播放音乐，通过用Scratch编写、演奏音乐，从而激发学生学习音乐和Scratch的兴趣。   1. **教学重难点：**   **教学重点**：使学生理解“音乐”模块设计音乐的原理，掌握弹奏的方法。  **教学难点**：声音模块和音符的对应关系以及颜色等特效的使用。   1. **教学内容结构图：**   C:\Users\win10\Desktop\微课制作\《Scratch之小小演奏家》\素材\《小小演奏家》知识点.png《小小演奏家》知识点 | | | | | | | | |
| **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. 学习对照简谱，利用“演奏音符”的积木块搭建脚本弹奏一首歌曲。 2. 利用“设定乐器”模块，选择自己喜爱的乐器演奏歌曲。 3. 能够利用“设定节奏”模块，设定音乐的节奏。 4. 能够利用改变颜色特效模块，让角色改变颜色。 5. 回顾之前的知识，为角色切换造型。   **2.过程与方法目标：**   1. 通过与音乐学科的结合，使学生在掌握Scratch软件知识的同时，巩固自己所学过的乐理知识。 2. 在教师的适当讲解下，学生能够掌握音符与Scratch中音乐模块数字的对应方法，学会弹奏歌曲。 3. 通过学习Scratch的拓展功能，使学生认识Scratch强大的音效功能。   **3.情感态度与价值观目标：**   1. 通过本节课的学习，进一步激发学生学习Scratch软件的兴趣。 2. 让学生感受音乐的魅力，培养学生的音乐审美能力和创新能力。 3. 音乐学科与信息技术学科的结合，培养了学生的综合应用能力。 | | | | | | | | |
| **三、学习者特征分析（重点分析学生知识技能基础）** | | | | | | | | |
| 学生已经掌握了基本的乐理知识，有条件的学生可以根据乐谱弹奏过曲子，但大部分的学生没有条件，或者没有尝试过弹奏歌曲。学生的学习兴趣较高，他们在老师讲授的情况下能够创作出自己的特色作品，但是用Scratch创作的音乐作品还比较少。这节课不仅给学生提供了教授了Scratch的音乐拓展内容，而且让每一位学生拥有弹奏歌曲的机会。 | | | | | | | | |
| **四、教学策略选择与设计(完成教学目标和解决重点难点的措施)** | | | | | | | | |
| 1. **情境导入，感受声音：**   本次微课的情境导入法采用的是学生们熟悉的Scratch软件中的角色和学生对话的方法。这样的导入方法让学生产生亲切感和熟悉感，为之后音乐拓展功能的导入打下了良好的基础。同时让学生感受音乐的美妙，这大大的激发了学生想要自己弹奏歌曲的欲望，让学生产生了浓厚的兴趣。   1. **解决重难点的措施：**   本节微课的重点在于理解简谱中的音符与“音乐”模块中的数字对应的方法。只有掌握了对应的方法，弹奏任何歌曲的都成问题。在重难点的设计上，利用生动的动画来帮助学生们理解，同时也和学生之前学过的乐理知识相结合，突破教学中的难点。在讲解之后，教师根据讲到的对应关系动手操作，帮助同学们深入理解方法。 | | | | | | | | |
| **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** |
| 1分 | **情境导入**  **感受声音** | | | 教师：最近Scratch小猫咪迷上了乐器，它学习了很多乐器，打算给大家弹奏一首曲子《小星星》。大家想知道它是怎么弹的吗？一起去看看。  这节课我们就一起来学习Scratch中的声音模块。 | | | 利用学生熟悉的“小猫咪”角色来导入主题，给学生带来亲切感，并且能够激发学生的学习欲望。 |
| 4分 | **声音模块**  **初体验** | **音乐模块相关功能**  **音符与节拍** | | 教师打开Scratch软件，添加音乐作品所需的背景和角色。  教师：讲解音乐拓展模块的相关功能，认识“演奏音符”、“设定乐器”、“设置演奏节奏”等积木块。 | | | 使学生了解声音模块的基本功能，为之后弹奏歌曲打下坚实的基础。 |
| 教师：用钢琴弹奏曲子时，钢琴家要看乐谱，同样的，利用Scratch弹奏歌曲，也需要简谱。  教师讲解音符与Scratch声音模块中的数字之间的关系，并且根据简谱上的节拍，确定演奏的节拍。 | | | 通过确定“音符与节拍”，才能为之后演奏歌曲奠定基础，使学生将乐理知识与Scratch软件相结合，更好的理解知识。 |
| 1分56秒 | **掌握方法**  **演奏歌曲** | | | 教师动手操作：对照《小星星》简谱，编写脚本，设定好音符与节拍。  制作完毕之后，听演奏效果，因为之前的节拍较慢，所以可以利用“设定节奏”积木块，将演奏速度调快。  此外，利用“设定乐器”，选择自己喜欢的乐器来演奏《小星星》，感受不同乐器带来的音乐效果。 | | | 通过编写小星星的脚本让学生学会如何用Scratch制作音乐，掌握“声音”模块类的基本用法。激发学生兴趣，增强成就感，增加学习的信心。 |
| 1分14秒 | **拓展应用**  **添加特效** | | | 教师：为了给角色添加更多的色彩，利用“外观”模块中的“增加颜色特效”，其中还可以增加鱼眼、漩涡等特效，使颜色特效跟随着音乐闪动。 | | | 在原来操作的基础上，对动画进行更加合理的设计，拓展相关应用，培养学生的创新能力。 |
| 28秒 | **回顾收获**  **尝试创作** | | | 利用知识树来回顾本节课的案例中所讲的主要知识点。 | | | 回忆巩固课堂知识，熟练掌握技能。 |
| 教师提出：  同学们可以利用本节课所学的知识来演奏一首《两只老虎》，也可以自己创作一段音乐。 | | | 学生巩固本节课所学的弹奏歌曲的知识，并且提升自身能力。 |
| **教学流程图：**  **小小演奏家** | | | | | | | |
| **六、教学反思** | | | | | | | |
| 本节微课的内容比较简单，主要讲解的是Scratch软件的拓展功能——音乐模块，主要目的是培养学生的综合素质和综合应用能力，让学生在学习编程软件的同时也能够学习其他学科，也让学生认识到Scratch软可以和生活中许多知识相结合，来制作出很多有趣的东西。  我认识到要想让学生真正的学到东西，就要在课堂导入与教学过程的每一个环节中都精心设计，科学处理，以最容易被学生理解的方式来讲授课程，同时还要抓住学生的兴趣点，针对性教学。让学生能够利用微课，转变自己的学习方式，提高学习效率。 | | | | | | | |
| **七、特色与创新** | | | | | | | |
| 本节微课的教学以“情景导入——知识建构——综合应用”为主线，展开关于Scratch音乐模块的教学，这样的教学方式可以提高学生学习的主动性，拓展学生学习的范围，通过编程模块与音乐模块相结合，让学生感受利用编程来弹奏音乐的魅力，在玩耍中，在欢乐的氛围中学习知识，培养学生的音乐创新能力和音乐审美能力。 | | | | | | | |