Scratch初级班第一课（第1课时）教学设计

**教学内容：**初识scratch

**教学目标：**1、初步认识scratch,知道scratch能够做什么，以及了解scratch的界面；

2、掌握插入背景、导入角色和声音等程序模块的知识点；

3、建立学习scratch 的兴趣；。

**学情分析：**初级班主要是小学一二年级的学生，本年龄段的学生注意力不够持久、容易分散，掌握的数学基本知识较少，但对卡通人物、小动物和动画片比较容易产生兴趣，以及对新鲜事物比较容易吸引等特点；

**教学方法：**情景引导、师生互动、讲解示范法；

**教学准备：**1、熊出没动画片段、电子贺卡、换装以及打地鼠等小游戏（全部自己制作）；

2、移动x步、当 被点击、当角色被点击时、播放声音x的程序模块的教具；

3、多个卡通场景（jpg）、小动物（连续的png）的素材；

4、自定义角色行走的更多积木程序；

5、熊大、熊二头饰若干；

教学过程

1. 情景引导
2. 教师提问：小朋友们，你们肯定看过不少动画片的，能说说看，都看过哪些呢？（学生回答问题） 2m
3. 教师展示熊出没动画片段（熊大、熊二走到场景相互打招呼的情景），看完之后，教师提问:小朋友们以前都是看动画片，想不想今天跟着老师一起制作动画片？（预计学生回答：想） 3m
4. 基本部分
5. 教师讲解示范如何打开scratch以及scratch界面分布的简单介绍（学生自己动手打开scratch并能认真听教师讲解）；3m
6. 教师讲解示范如何导入背景（学生自己动手导入背景）；3m
7. 教师讲解示范如何导入角色（学生自己动手导入角色）；3m
8. 教师提问：现在我们如何让森林中熊大、熊二走近吗？在制作动画之前，我们先做一个搭积木的小游戏；10m

A.将学生分为两人一组，一人扮演熊大，另一人扮演熊二，并让他们自己戴上头饰；

B.学生跟随教师利用手上的积木教具完成下图：





C.当学生将手上积木拼好以后，教师先和一个学生示范动画过程，

教师和学生扮演成熊大、熊二相互走近， 师生相互打招呼；

D.学生按照刚刚师生示范的要求，完成两边动画过程，第二次演绎时，角色可以互换；

E．教师可以安排学生到前面进行示范表演；

5、教师讲解示范，点击熊大角色，从脚本区拖入

再点击熊二角色，动作同上；

这里教师可以一步一步执行上面动作，每一个动作之后，可以检查一下学生完成的情况；5m

6、教师讲解示范点击绿旗，出现熊大、熊二相互走近的动画，点击其中一角色，该角色就会发出声音，学生跟着教师进行操作这一步骤；3m

7、教师提出问题：我们可不可以换一个场景，换一些动物，每个同学做出个性化的动画作品吗？5m

三、激发兴趣

1、教师展示动画、电子贺卡、小游戏等片段，并提出问题：刚刚同学们看到的这些都是用scratch完成，我们想不想学好它，以后制作出精美的动画和有趣的游戏吗？（预计学生回答：想） 3m

2、教师宣布下课。