

认识“图形化编程”

教学目标：

- 1.介绍图形化编程的概念、特点、应用及优势
- 2.认识图形化编程界面
- 3.编程使角色动起来

教学重点：

1.课堂引入：让学生知道学习编程的重要性，认识 scratch 角色“小猫”

2.认识 scratch：图形化编程是一种基于图形的编程方式，它通过图形化的界面和拖拽式的操作方式，可以通过拖拽不同的图形化元素来构建程序设计逻辑脚本。

3.了解编程页面：应用商城或浏览器搜索 scratch，软件根据不同的功能，分成多个区域，分别为积木区、脚本区、舞台区、角色区。

积木区：包含动作、外观、声音等八大类指令

脚本区：为角色及舞台编写脚本区域

舞台区：创作和展示的窗口

角色区：管理角色及舞台区域

认识 scratch8 大类指令

运动、外观、声音、事件、控制、侦测、运算、变量

4.编程体验：

①现在请你试着从左边的积木区拖动模块到中间的脚本区域

②让你的小猫向前走 10 步

③让你的小猫咪旋转 15 度

回顾总结：

- 1.scratch 一共有几大类指令？
- 2.什么是图形化编程？
- 3.编程页面一共分为几个区域？分别叫什么名称？