|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2021年泸州市教育教学优秀案例评选 |  | 案例统一编号 |
|  |

初识Scratch

教学背景：

信息技术日新月异，党和国家大力倡导培养创新型人才。为了培养孩子分析问题，解决问题的能力，适应智能化社会发展的需要，新编川教版信息技术教材增加了适合少儿学习的《Scratch》。孩子们通过对《Scratch》的学习，逐步建立程序设计思想、理念，积累程序设计方法。《初识Scratch》为《信息技术》三年级上册第三单元第1节内容。

教学目标：

1.知识与技能

（1）了解Scratch软件界面，基本功能（知识技能）

（2）认识Scratch图标，并能够进行打开Scratch软件（动作技能）

（3）能够了解指令与分类的对应关系，对不同分类有初步的认识（知识技能）

（4）能够完成指令拖拽和效果预览等操作（动作技能）

2.过程与方法

（1）通过观看教师演示，能够进行打开Scratch软件的操作。

（2）通过教师讲解与引导，了解Scratch的基本界面以及分类与指令之间的对应关系。

（3）通过自主练习与尝试，能够完成指令拖拽与预览操作。

（4）通过课堂分享与交流，能够对本课所学内容进行总结与拓展。

3.情感态度与价值观

（1）通过欣赏演示作品，萌生对Scratch编程学习的兴趣。

（2）通过完成操作练习，提升自身动手操作能力。

（3）通过分享与交流，提升自身语言表达与总结的能力。

教学重难点：

重点：认识Scratch软件操作界面，体验创作乐趣。

难点：掌握Scratch的基本工作方式，自己体验创作Scratch作品。

教学过程：

激趣引入

情景一：在课前导入时，让学生观看Scratch作品《游动的鱼》。学生欣赏到精美的鱼儿自由自在的水草中游动，不时吐出气泡的画面，从视觉上震撼学生心灵，激发孩子们学习Scratch的兴趣。

情景二：学生们玩Scratch作品《打地鼠》。由于孩子的天性好玩，在玩耍中得到快乐。《打地鼠》游戏设置时间为一分钟，统计击中地鼠的次数。孩子们在游戏中既要动手、又要动脑，最后体验胜利的喜悦。教师引导学生，我们在网上所玩的游戏，都是由软件工程师编程设计的作品。一个人的快乐不是最大的快乐，我们要为别的小朋友设计出更多、更好的游戏，那才是更大的快乐。

板书课题（初识Scratch）

布置任务

任务一：初识软件，看一看。

任务二：趣味搭建，试一试。

任务三：互帮互助，做一做。

任务四：分享快乐，说一说。

新课教学

任务一（板书）

打开Scratch软件 （板书）

教师演示并讲解操作要领，学生练习。

认识Scratch功能区（板书）

教师课件展示，学生初步认识Scratch各功能区。

教师演示角色列表区与舞台背景区的使用，学生观看。

教师强调积木区与分类区：Scratch把相同类别的积木（指令）放在一起，并用同种颜色标识。不同种类的积木颜色不同，通过点击分类，可以快速找到需要的积木。

任务二（板书）

拖一拖 （板书）

教师课件演示并讲解，学生练习。

教师演示单击脚本，预览角色的舞台效果，学生练习。

连一连 （板书）

教师课件演示并讲解，学生练习。强调一段脚本通常由“事件”类积木开始

存一存 （板书）

教师课件演示并讲解。

学生练习保存文件。（路径：桌面，名称：小猫.sb3）（板书）

学生练习打开文件。（路径：D:＼初识Scratch\， 名称：游动的鱼.sb3）

4. 删一删（板书）

教师课件演示并讲解。

任务三（板书）

自主练习搭建脚本 （板书）

学生自主练习搭建脚本，预览舞台上角色的变化，体验不同类别积木的功能。

创作简单的动画

情景三：教师打开并运行键盘控制小猫.sb3,用键盘的“上”、“ 下”、“ 左”、“ 右”键控制小猫运动。这与学生平时玩网络游戏情境想吻合，学生惊奇地发现，完成键盘控制小猫向上运动，只需4块积木就可搭建完成。

学生参考学案“键盘控制小猫”图片，小组合作创作游戏“键盘控制小猫”，教师巡视，并适时指导。

任务四（板书）

分享作品，交流创作感悟。（板书）

自我评价：《初识Scratch》是本单元第一课，旨在培养学生对学习Scratch的兴趣，我在本课教学中基本到这一目的。由于我所在学校为乡村学校，学生对少儿程序的接触几乎为零。故在新课教学中，教师演示、讲解居多，学生合作、探究偏少。尽管我准备了学案，图文并茂列出了任务中的操作步骤，但学生只要一处出错，或一处不能理解，都不能达到预期效果。特别是任务三中的“键盘控制小猫”学生没能很好完成。即便是让他们照样子搭建积木，难度也偏大了。