泸县义务教育学校学科课时作业设计

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 熊文健 | 学校 | 云龙镇学校 | 联系电话 | 18982491380 | 学科 | 信息技术 | 年级 | 三年级 | 学期 | 春期 |
| 教材  出版社 | 四川教育出版社 | | | | 单元/模块/章节 | | 第三单元/Scratch/第1节：初识Scratch | | | 课时 | 1课时 |
| 课标分析 | 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。  逐步建立程序设计思想、理念，积累程序设计方法。  提高孩子的信息素养。 | | | | | | | | | | |
| 课时内容及教材分析 | 认识Scratch软件操作界面，体验创作乐趣。  掌握Scratch的基本工作方式，自己体验创作Scratch作品。 | | | | | | | | | | |
| 学情分析 | 农村学校三年级的学生基本都没有接触过少儿程序设计，但他们对于程序设计的作品“游戏”还是很感兴趣的。基于此，只要我们在教学设计《认识Scratch》时，使学习变得可视化、趣味化，还是能激发孩子的好奇心和求知欲。 | | | | | | | | | | |
| 学习目标 | 了解Scratch软件界面，基本功能。  认识Scratch图标，并能够进行打开Scratch软件。  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  能够完成指令拖拽和效果预览等操作 | | | | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课时作业目标及设计  意图 | 1. 认识Scratch图标，并能够进行打开Scratch软件。  2. 了解Scratch软件界面，基本功能。  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  4．能够完成指令拖拽和效果预览等操作 | | | | | |
| 作业  类型 | 书面作业 🞈活动类作业 | 作业功能 | | 课前预习与诊断 🞈课中反馈与生成 课后巩固与延伸 | | |
| 题号 | 作业内容 | | 完成时长 | 水平要求  （识记、理解、掌握运用、经历、探索等 | 评价标准 | 应用反馈  （完成情况、讲评方式、教学反思） |
| 1 | 打开Scratch软件，  认识Scratch功能区。 | | 3min | 识记Scratch软件图标。  识记Scratch各功能区，理解每个功能区的作用。 | 观察学生能否正确打开Scratch软件。  观察学生是否能根据需要，快速定位到相应功能区。 | 学生基本能正确打开Scratch软件。抽个别学生演示，教师巡视。  学生基本能理解常用功能区的作用。 |
| 2 | 拖一拖，  连一连，  存一存，  删一删。 | | 5min | 探索把积木从积木区拖到脚本搭建区。  探索把脚本搭建区的两块积木连在一起。  掌握保存文件的方法，并能打开指定文件。  探索拆分积木块的方法，掌握删除积木的方法。 | 观察学生能否把积木拖到积木搭建区。  观察学生能否把积木连在一起，并发现规律。  观察学生能否把文件保存到特定位置。  是否能拆分积木块，是否能把不需要的积木从积木搭建区拖回积木区。 | 学生都能完成。  大部分学生都能连接积木，并发现规律。  学生能完成的不多，需要不断地强化练习  学生基本能够完成。 |
| 3 | 补全“键盘控制小猫.sb3”,使用方向键控制小猫上下左右移动。  2.png | | 5min | 探索根据积木分类（不同的颜色）选择需要的积木。会修改积木中的参数，运用连接积木搭建代码块。运行代码，体验创作乐趣。 | 综合检查学生选择积木，选择和修改参数，连接积木搭建代码块的能力。 | 学生小组合作，基本能够完成。小组推选代表演示交流。 |