|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **主备人教案（个案）——课例教案** | | | | | | | | | | |
| **年级组：五年级** | | | **主备人：于晶** | | |  | | | | |
| **教学内容** | | **Scratch编程：大鱼吃小鱼** | **上课时间** | | 2019.6.13 | **课时** | 1 | **课型** | | 复习 |
| 教学目标 | | 1.复习“数字与逻辑运算”模块中随机命令、判断大小命令  2.会运用控制模块的广播与接收命令  3.复习侦测距离并进行大小判断  4.巩固颜色侦测以及“外观”模块中的显示、隐藏、造型等命令。 | | | | | | | | |
|
|
| 教材分析 | | 教学重点 | | 侦测距离并进行大小判断、“外观”模块中的显示、隐藏、造型等命令。 | | | | | | |
| 教学难点 | | 侦测距离并进行大小判断 | | | | | | |
| 教具 | | 微机教室 | | | | | | | | |
| 教学模式 | | 五四三模式 | | | | | | | | |
| 教学流程 | | | | | | | | | | |
| 教学流程设计 | | | | | | | | | 修改建议 | |
| 一、导入  师：经过上一单元的学习，相信大家已经对scratch软件有了一定的了解，接下来让我们轻松一下，利用手中的scratch来一起制作一个小游戏吧！  在貌似平静的海底世界中，存在着弱肉强食的生存法则，当小鱼碰到大鱼只有被吃的命运。快来利用scratch软件制作一个大鱼吃小鱼的游戏吧！  要想制作游戏我们首先就要了解游戏的过程。小鱼在水中自由游荡，碰到边缘就反弹，如果小鱼碰到大鱼，就会被吃掉，然后会在随机的另一地点出现。大鱼始终游向鼠标指针的位置，大鱼吃掉小鱼后要吧唧吧唧嘴。  二、任务完成  （一）、创建游戏场景  在编写游戏前，我们首先要有游戏的场景，也就是舞台和角色，快发挥你的才能，创建你心中的游戏场景吧。  （二）、添加脚本  1.小鱼在水中自由游荡。  小鱼需要不断转向不同的方向，因此看起来才逼真。旋转的角度不是一个固定值，而有任意性。  大家发现小鱼虽然在游动可总是在画圆圈，怎么办呢？由于正数代表了一个方向，因此小鱼只能朝着一个方向旋转，看上去就是在画圆。试着修改“在……到……间随机选一个数”命令的参数，你发现了什么？  2.小鱼被大鱼吃掉  当小鱼碰到大鱼的时候，即小鱼身体某部分颜色碰到大鱼身体的部分颜色的时候，可以利用【侦测模块】中命令，小鱼隐藏同时广播我被吃了，并随机在另一个地点出现。  3.大鱼游向鼠标指针的位置  4.大鱼吧唧嘴脚本  当小鱼被吃后，广播“我被吃了”，此时，大鱼接收广播“我被吃了”，然后进行造型的切换效果   1. 小结   学生作品展示  教师总结 | | | | | | | | |  | |
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
|
| 板书设计 | 复习 | | | | | | | | | |