

编者的话：

欢迎来到 Scratch 编程王国，让我们一起踏上编程之路吧！

第 1 课 行走的路人

学习目标：

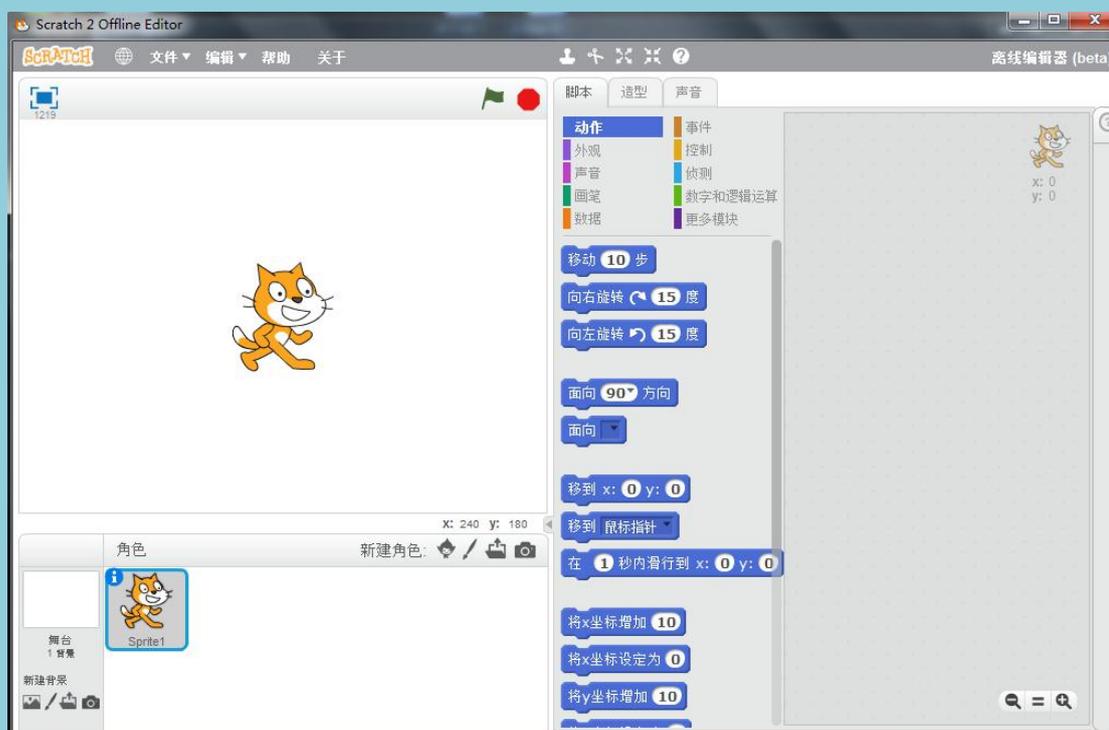
- 1、初步认识 Scratch 的界面；了解角色造型，能从角色库中选取角色；能运用绿旗运行脚本。
- 2、掌握简单脚本的拼搭，初步理解循环结构的用途。掌握角色之间的脚本复制。
- 3、简单了解少儿图形化编程，初步感受 Scratch 的乐趣，获得初次编程的成功体验。

本课重点：拼搭脚本让角色动起来。

本课难点：理解循环结构，掌握角色间的脚本复制。

学习内容：

一、认识 Scratch2.0 界面



结合上图，认识角色区、舞台、脚本区等。

1、积木：如下图，这样一块块的，我们都把它叫做积木。



2、脚本：如下图，把好几块积木连接起来，我们就叫它为脚本。

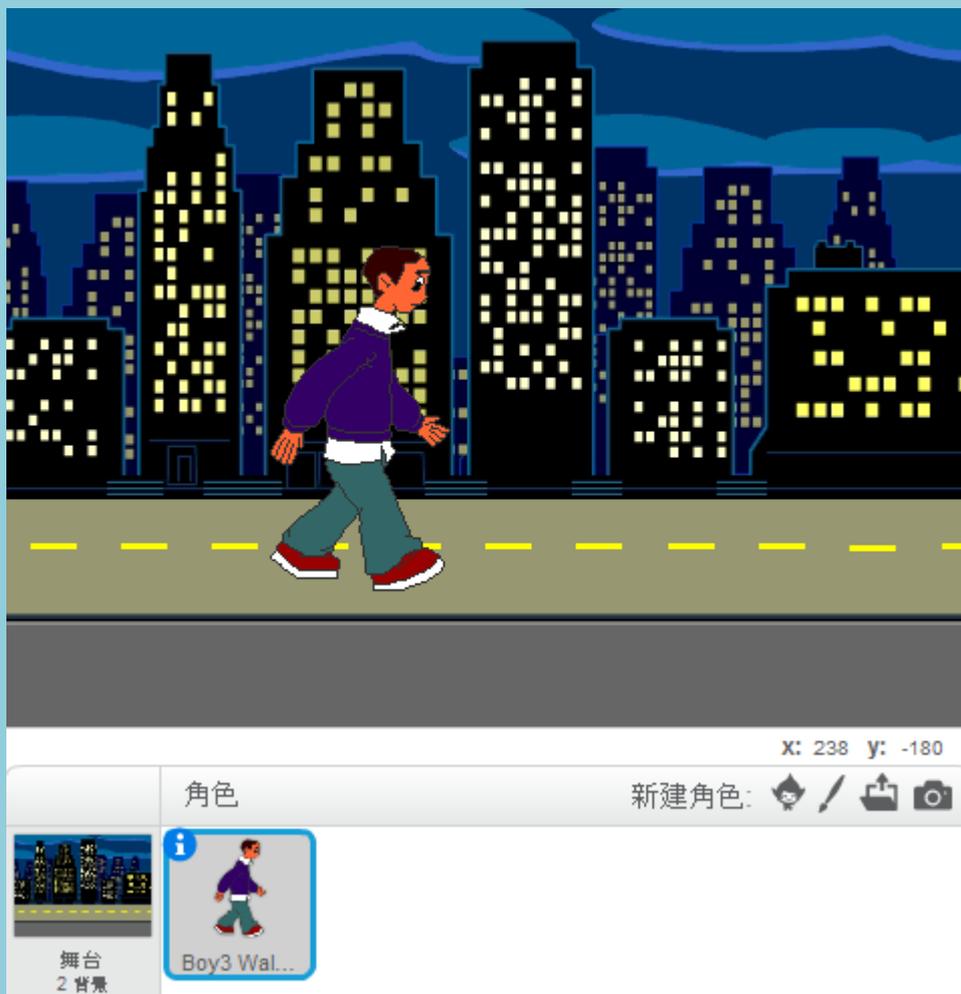


3、角色：每次打开 Scratch 就会出现在舞台上的小猫，我们把它叫做角色，我们还可以添加其他角色。



二、制作动画

1、添加舞台背景和角色



2、搭建脚本

从积木区拖拽脚本完成脚本搭建，点击绿旗运行程序。



三、拓展提升

结合本课知识点，创作动画：海底世界。

教学建议：

本课以小猫为入手点，先搭建脚本“重复执行”让小猫移动，然后增加“碰到边缘就反弹”积木让小猫来回移动。此时小猫的头是倒着的，怎么办？为了解决这个问题，顺势切入角色属性中旋转模式的设置知识。完成这些操作，小猫从不动到来回移动，刚接触 Scratch 的学生已经感受到神奇。那么从移动到行走，继续增加“下一个造型”的使用，但是新的问题产生了，猫的步态不太正常。教师通过引入新角色解决这个问题，“小男孩”角色有多个造型，更适合做行走的动作，自然而然地引得学生从角色库选取角色。我们不做无用功，如何将辛苦拼搭好的脚本从小猫角色复制到小男孩角色，在解决问题中将“角色之间的脚本复制”进行落实。

教学过程循序渐进，环环相扣，每一个操作都会产生新的问题，孩子就在教师引导下不断地解决问题。在学习中发现新问题，在解决问题中学习，这就应了 Scratch 的设计理念：亲自动手解决问题。

这节课到最后每个孩子都顺利完成了路人行走的动画效果，初次学习就获得了成功体验。