3.1 初识画笔教学设计

课题	第1节初识画笔	单元	3	学科	信息技术	年级	四下				
学习 目标 成	知识与技能:初识 Scratch 添加扩展中的画笔模块,学会选择不同颜色、不同粗细的画 笔,绘制图形。 过程与方法:通过发现式学习和小组式学习等方式探究 Scratch 添加扩展中的画笔模块。 情感态度与价值观:渗透美育于信息技术教学,让学生乐于学习和运用信息技术,体验 成功编程的乐趣。										
重点	初识 Scratch 添加扩展中的画笔模块,学会选择不同颜色、不同粗细的画笔,绘制图形。										
难点	初识 Scratch 添加扩展中	初识 Scratch 添加扩展中的画笔模块,学会选择不同颜色、不同粗细的画笔,绘制图形。									
教学过程											
教学环节				<u>P</u>	学生活动	设计意图					
导入新课	一、单元导学 第三单元奇妙的画 欢欢不仅用照片、 用星三好图形化编程中 水。 本单元,我们将学 学会选择不同颜色、不 学会运用变形工具,将 造型中心,旋转图形画 章、自制积木、随机数 出美丽的图画。 星三好图形化编程 https://www.xshcs.c 星 三 好 图 形 化 纳 Scratch3.0 编程软件,它 础上作了优化处理,也 形化编程软件。 二、.新课导学 第1节初识画笔 想让你图画中的角 化编程软件就可以实现 起这支奇妙的笔,描绘	笔文奇 习同图出等 软 on a 在是 包 次 可 可同图出等 软 on a 在 之 也 欢 中 动 欢 生 动 欢 生 动 か 水 生 动 か 水 生 动 か か よ し む か か か か か か か か か か か か か か か か か か	该行 描 。 他 展 「 和 的 , 种 们 程 都 的 , 种 们 程 都 的 , 种 们 程 都 的 , 种 们 程 都 的 。 种 们 程 都 都 前 的 你 形 还 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的 的	还的 決形巧习, 套器的 图要 想 重, 約 本 重, 前 前 0 本 前 前 0 本 点 前 前 0 点 前 前 1	读,思考: 单元的学习 真是什么? 读,思考: 報我们学什 內容?	明确学习]目标]重点				
讲授新课	 F课 一、任务分析,想一想 在图形化编程中,这支奇妙的笔在哪里?找到 这支笔,画出各式各样的线条。 二、知识积累,学一学 1.添加画笔 情境展示: 欢欢:爷爷,我在积木分类里怎么找不到"正 笔"类呢? 		找到 "画 阅词	5,讨论 实,观察 步.体验	学生自主 小组合作	主学习, ≅探究					

	七回 2.1.1 印图 2.1.2 年二		
	如图 3-1-1 和图 3-1-2 所示。		
	2.初识画笔		
	就像现实生活中用笔在纸上画画一样,在图形		
	化编程中,"落笔"才能画画,"抬笔"就不能画画。		
	情境展示:		
	欢欢: 画笔的粗细和颜色, 可以随意变换吗?		
	博士: 当然可以,灵活使用 "笔的颜色"和		
	"笔的 粗细"积木就行啦(图 3-1-3),快去试试吧!		
	学一学:用一支粗细为 5,颜色为红色的笔,画		
	一条长100步的直线。脚本如图 3-1-4 所示。		
	情境展示:		
	欢欢:爷爷,太神奇了,小猫的头部会画线?	观察, 实践	
	博士:是的,这只小猫的头部就是笔尖。你要		
	想象每一个角色都握着一支无形的笔,角色的位置		
	就是画笔的位置,角色的造型中心就是笔尖。		
	小知识: 造型中心		
	· 伊藤 《清型 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
	点击中的		
	"造型"选项,进入造型编辑窗口。移动角色,可		
	以看见造型中心 🔷 ,还可以改变造型中心的位		
	置。		
	想一想:图 3-1-5 中的小猫,造型中心在哪里?		
	它用身体的哪个部位画线呢?		
	3.变换的线条		
	情境展示:		
	欢欢: 爷爷, 我想画出多彩的线条,可以吗?		
	博士: 当然。只要你一边画线一边改变颜色就		
	行啦!记得落笔前,先将舞台清理干净,角色初始		
	化哦!	合作, 交流	小组合作
	画彩色线条的参考脚本,如图 3-1-6 和图 3-1-7		1 ME H 11
	所示。		自主探究
	小知识:		
	角色面向的方向,就是画线的方向。		
	角色在舞台上的位置,就是画线的起始位置。		
	想一想:还有别的方法可以画出彩色线条吗?		
	情境展示:		
	欢欢:爷爷,就像画彩色线条一样,不同粗细		
	的线条我也会画啦!先初始化角色及舞台,再把		
	/ 将笔的 颜色 ・ 増加		
	积木换为 积木,		
	脚本如图 3-1-8 所示。		
	博士: 你真聪明! 想一想, 线条还可以怎样变		
	换呢?		
	三、趣味编程,做一做		
	利用画笔类积木,画出你心中的线条。		

	四、学习延伸,试一试 怎样用简单的彩色线条,拼出图 3-1-9 的图形?		
课堂小结	今天你有哪些收获?还有哪些困惑?	交流,讨论	学习反馈
板书	第三单元奇妙的画笔 第1节初识画笔 一、任务分析,想一想 二、知识积累,学一学 三、趣味编程,做一做 四、学习延伸,试一试		任务驱动