## 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	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	7节 教	教师活动				生活动	设计意图			
导入新	第三单元奇明是 第三单元有明况。 对图形化编程 水。 本单元,同形形, 一种不可形。 本进程一个,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种。 是一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一种,一	文奇 对同图出等 软的程 次向 不知知 不知知 不知知 不知知知 如 如如如果我们是我们是我们是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知,我们就是我们的一个不知识,我们就是我们的一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个	,描绘的,描绘的,并是是一个的,并是一个的,并是一个的,并是是一个的,并是一个的,并是一个的,是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,并是一个的,	的 块形巧习, 套器的 图山,。用图画 的基图 形	本单重点。阅读	,思考: 我们学什	明确学习			
讲授新	在图形化编程中, 这支笔,画出各式各样 二、知识积累,学 1.添加画笔 情境展示: 欢欢:爷爷,我在 笔"类呢?	这支奇妙的笔在哪里?找到 样的线条。			阅读		学生自言 小组合作			

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? 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

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

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:

置。

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

画彩色线条的参考脚本,如图 3-1-6 和图 3-1-7 所示。

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



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。 观察,实践

合作,交流

小组合作 自主探究

	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