《吃豆精灵》教学反思

《吃豆精灵》游戏有的同学曾经玩过，所以在课的开始大家先来说一说自己玩过的《吃豆精灵》游戏，大家说的热火朝天，可是还有一些没有玩过的同学也是蠢蠢欲动，此时让大家来玩一玩我事先用Scratch制作好的《吃豆精灵》游戏，大家就变得尤为兴奋。但是在玩的过程中要带着问题去玩，思考游戏的背景、角色、游戏规则。游戏结束以后同学们也对今天要制作的吃豆精灵游戏有了初步的了解和认知。接下来更重要的就是利用思维导图来帮助学习理清游戏中的背景、角色和游戏过程，让同学们的思维可视化。在分析完游戏的背景、角色和游戏过程后就开始制作游戏了，从背景的绘制和角色的绘制开始，此时要注意提醒学生吃豆人有两个造型。而后开始编写脚本，吃豆人和豆子的脚本。《吃豆精灵》是同学们第一次开始编写为两个角色的编写脚本，所以在编写的时候要注意引导学生两者各自独立的部分以及相连的部分，同时强调从游戏现象来对应脚本的编写，这也对应到刚才分析的思维导图上去了。脚本的编写可以分成三部分：第一部分尝试使用面向和按键控制控件，实现按键控制吃豆人的方向；第二部分是学习使用侦测控件完成吃豆人的脚本设计；第三部分是使用随机函数控件让豆子出现在舞台上方的任意位置。在创作游戏的过程中，学生综合运用侦测和随机函数控件会遇到困难，所以在教学上主张让学生多尝试、多思考、多讨论，充分理解其中的含义，教师只是引领者。