2024-2025学年第一学期编程社团计划

Scratch编程社团计划旨在通过Scratch这一图形化编程语言，培养学生的创新思维、逻辑思维能力和问题解决能力。以下是一个详细的Scratch编程社团计划示例：

一、指导思想

Scratch是由麻省理工学院（MIT）开发的一套面向8岁以上儿童的编程语言。它通过图形化的界面和积木式的编程方式，让孩子们能够轻松地创建自己的动画、游戏、音乐和艺术作品，从而表达自己的想法和创意。Scratch编程社团的指导思想是，通过Scratch的学习，帮助学生发展学习技能、培养创造性思维和合作精神，同时增强他们对程序设计流程的认识和兴趣。

二、活动目的

激发兴趣：利用学生对游戏和动画的兴趣，激发他们学习编程的热情。

培养能力：通过Scratch编程的学习，培养学生的创新思维、逻辑思维和问题解决能力。

自主学习：鼓励学生自主学习，培养他们独立思考和解决问题的能力。

合作交流：通过团队合作和分享交流，提升学生的合作精神和沟通能力。

三、活动内容

基础教学：首先，教授学生Scratch编程软件的基本操作，包括软件的启动与退出、舞台设置、角色添加等。

案例学习：通过一系列案例的学习，让学生掌握Scratch编程的基本概念和技巧。

创意实践：鼓励学生根据自己的兴趣和想法，创作自己的动画、游戏或艺术作品，并在社团内部进行展示和交流。

竞赛活动：组织参加校内外Scratch编程竞赛，提升学生的编程能力和竞争意识。

四、活动安排

1. 时间安排

每周三、周四15:30-16:30进行社团活动。

2. 地点安排

微机室

3. 活动进度表

| 周次 | 内容 | 课时 |
| --- | --- | --- |
| 第3周 | 课前教育 & 听话的小猫咪 | 2 |
|  | - Scratch软件介绍与基本操作 |  |
|  | - 小猫移动脚本编写（基础） |  |
| 第4周 | 不停行走的猫咪（重复命令） | 2 |
|  | - 巩固小猫移动脚本，引入重复命令 |  |
|  | - 制作小猫循环行走的动画 |  |
| 第6周 | 快乐的PARTY（造型切换） | 2 |
|  | - 学习角色造型切换的脚本编写 |  |
|  | - 制作小猫变换造型的动画 |  |
| 第7周 | 自我介绍（录音外观说话设置） | 2 |
|  | - 学习录音、外观设置和说话脚本 |  |
|  | - 制作带有自我介绍的小动画 |  |
| 第8周 | 夜行蝙蝠（坐标） | 2 |
|  | - 引入坐标概念，控制蝙蝠飞行 |  |
|  | - 制作蝙蝠按照指定路径飞行的动画 |  |
| 第9周 | 炫丽的舞台（外观特效） | 2 |
|  | - 学习外观特效的脚本编写 |  |
|  | - 制作带有特效的舞台背景 |  |
| 第10周 | 欢快的小鱼（坐标平移特效） | 2 |
|  | - 学习坐标平移和特效综合运用 |  |
|  | - 制作小鱼游动并带有特效的动画 |  |
| 第11周 | 大鱼吃小鱼（讯息广播与接收） | 2 |
|  | - 学习讯息广播与接收的脚本编写 |  |
|  | - 制作大鱼吃小鱼的游戏逻辑 |  |
| 第12周 | 海底世界（随机函数） | 2 |
|  | - 学习随机函数的使用 |  |
|  | - 制作海底世界场景，增加随机元素 |  |
| 第13周 | 综合创作（如小猫踢球、打地鼠游戏等） | 2 |
|  | - 学生自由创作，综合运用所学技能 |  |
|  | - 分享展示作品，进行互评与反馈 |  |
| 第14周 | 管理作品 | 2 |
|  | - 学习作品管理与导出技巧 |  |
|  | - 整理个人作品集，准备展示 |  |
| 第15周 | 背景绘制 | 2 |
|  | - 学习使用Scratch绘制背景 |  |
|  | - 创作个性化背景，提升作品美观度 |  |
| 第16周 | 角色控制 | 2 |
|  | - 深入学习角色控制脚本编写 |  |
|  | - 优化作品中的角色交互与控制 |  |
| 第17周 | 游戏创作 |  |
|  | - 学生分组进行游戏创作 |  |
|  | - 经历构思、设计、编程、调试、改进全过程 |  |
| 第18周 | - 最终展示作品，进行成果汇报 | 2 |

五、教学资源

教材与资料：使用Scratch官方教程、相关书籍和在线资源作为教学资料。

软件与工具：确保每位学生都有访问Scratch编程软件的权限，并提供必要的电脑设备。

六、活动评估

过程评估：通过观察学生在社团活动中的表现，评估他们的学习态度、创新思维和团队合作能力。

作品评估：对学生的创意作品进行展示和评估，评选出优秀作品并给予奖励。

竞赛成绩：将学生在校内外Scratch编程竞赛中的成绩作为评估的一部分。

七、总结与展望

Scratch编程社团计划通过一系列丰富多彩的活动，旨在培养学生的创新思维和编程能力。未来，我们将继续优化活动内容和教学方式，为学生提供更多展示自己才华的机会，让Scratch编程成为他们成长道路上的一道亮丽风景线。

编程社团成员名单2024.09

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 班级 | 姓名 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 四1 | 徐瑞欣 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 杨壹壹 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 顾振轩 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 四2 | 赵鑫浩 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 陈相诺 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 张宸宇 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 陈奕然 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 韦依茹 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 四3 | 李若妍 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 刘沐鑫 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 赵亦冉 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 张一诺 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 四4 | 李佳宇 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 高佳琳 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 赵紫辰 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 张诗茹 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 朱启铭 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 宋杨 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |