附件2

中小学图形化趣味编程科普课程表

**〔1-3年级课表〕**

|  |  |
| --- | --- |
| **时间和主题****（晚上19:30）** | **课程内容** |
| 花果山风波 | 认识图形化编程界面理解编程中的顺序执行实现角色切换造型、说话和瞬间移动 |
| 大战鲤鱼精 | 实现角色跟随鼠标移动初识条件判断实现重复条件判断的效果 |
| 智斗牛魔王 | 理解两个事件代码块的区别实现按键控制角色上下左右移动实现重复条件判断的效果 |
| 抓捕黑熊精 | 学习切换角色编程实现角色重复往返的效果实现按键控制角色上下左右移动 |
| 迷宫设计师 | 学习项目改编的思路学习切换舞台背景综合应用代码块，实现丰富的效果 |

**〔4-9年级课表〕**

|  |  |
| --- | --- |
| **时间和主题****（晚上19:30）** | **课程内容** |
| 天才蛋糕师 | 锻炼拆解问题、分析问题能力分析编程作品、并依次用代码实现掌握编写、删除、修改代码的操作 |
| 探寻森林宝藏 | 理解程序顺序执行的运行规则学习用循环结构解决重复问题了解随机的概念、初识条件判断 |
| 起飞吧！滑翔翼 | 加深对循环结构的理解强化角色移动逻辑的使用学习在多个角色下编写代码，制作多角色作品 |
| 咔咔！吃豆人 | 通过具体代码执行的效果，理解抽象知识掌握如何实现角色边缘反弹效果学习对克隆体的制造与删除，能够区分本体和克隆体 |
| 望“果”止渴 | 能够运用所学知识，完成多个角色上的代码编写，调试与完善综合应用循环、判断、播放音效、更换造型代码 |