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 |