**学习指南**

|  |
| --- |
| **一、学习指南** |
| **1.课题名称：小猫快走（二）**观看微课，达成以下学习目标，完成以下任务。  |
| **2.达成目标：**1.了解运动的作用。2.学会用“移动10步”、“碰到边缘反弹”、“将旋转模式设定为”等代码实现小猫行走的效果。3. 感受Scratch编程的基本过程。 |
| **二、学习任务** |
| **通过观看微课进行自学，完成下列学习任务：**请观看微课，完成以下任务：1. 为小猫添加代码，实现小猫行走；
2. 修改小猫的代码，实现小猫走走停停；
3. 添加新的角色，在舞台上溜溜达达,走来走去；

4．为故事设计新的情节：* 在新的情节中，有哪些角色参与了？
* 这些角色的位置有变化吗？
* 如果有变化，位置的变化使用哪些代码实现呢？
 |
| **三、困惑与建议** |
| **此项由学生自主学习之后填写：** |