

STEAM之创意编程思维(Scratch精英版)/天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书



[STEAM之创意编程思维\(Scratch精英版\)/天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书_下载链接1](#)

著者:居晓波 等著

出版者:复旦大学出版社

出版时间:

装帧:平装

isbn:9787309128451

Scratch是美国麻省理工学院多媒体实验室为青少年设计的可视化积木拼搭设计方式的编程软件，帮助学生进行有效的信息化表达和数字化创作。本书是“天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书”中的一本，适合于8岁及以上的青少年。本书将Scratch编程灵活地结合STEAM各个领域的内容，与科学、技术、工程、艺术、数学等领域的学习活动相融合，开展多元化跨学科的科艺创作，学生通过参加高端的现代科艺活动，发展创新思维、提高实践能力。学生在开放、愉快的氛围里合作开展Scratch创意设计活动，在实践、合作、分享的过程中，对新事物共同进行探索和尝试，强化理性思维和感性思维的综合发展。

作者介绍:

目录: 目录

前 言

第1课 Scratch初体验

学习目标

- 一、初识Scratch
- 二、了解Scratch
- 三、体验Scratch编程

第2课 炫动风车

学习目标

- 一、创设活动情境
- 二、想象与分析
- 三、创作与调试
- 四、拓展

第3课 电动门

学习目标

- 一、创设活动情境
- 二、想象与分析
- 三、创作与调试
- 四、拓展

第4课 猫咪铃儿响叮当

学习目标

- 一、创设活动情境
- 二、想象与分析
- 三、创作与调试
- 四、拓展

第5课 灭火机器人

学习目标

- 一、创设活动情境
- 二、想象与分析
- 三、创作与调试
- 四、拓展

第6课 猜数字

学习目标

- 一、创设活动情境
- 二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第7课 趣味抽奖

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第8课 火箭发射

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第9课 垃圾分类

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第10课 定时浇花

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第11课 试试手测测速

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第12课 喵喵问不倒

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第13课 π 的探索

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

第14课 光影的感测

学习目标

一、创设活动情境

二、想象与分析

三、创作与调试

四、拓展

附录 Scratch创意编程科目内容及架构

参考文献

• • • • • ([收起](#))

[STEAM之创意编程思维\(Scratch精英版\)/天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书_下载链接1](#)

标签

scratch

趣味编程

贝尔编程

编程

教育

少儿编程

图形化编程

儿童编程

评论

[STEAM之创意编程思维\(Scratch精英版\)/天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书_下载链接1](#)

书评

[STEAM之创意编程思维\(Scratch精英版\)/天才密码STEAM之创意编程思维系列丛书_下载链接1](#)