附件2

|  |  |
| --- | --- |
| 低年级（幼儿园） | 高年级 |
| 时间和主题  (19:30-20:00) | 课程内容 | 时间和主题  (19:30-20:00) | 课程内容 |
| **6月29日19：30开营** |
| 主题 | 课程内容 | 主题 | 课程内容 |
| 周五（第一课）花果山风波 | 认识图形化编程界。 | 周五（第一课）天才蛋糕师 | 锻炼拆解问题、分析问题能力。 |
| 理解编程中的顺序执行 | 分析编程作品、并依次用代码实现。 |
| 实现角色切换造型、说话和瞬间移动。 | 掌握编写、删除、修改代码的操作。 |
| 周六（第二课）大战鲤鱼精 | 实现角色跟随鼠标移动 | 周六（第二课）探寻森林宝藏 | 理解程序顺序执行的运行规则。 |
| 初识条件判断。 | 学习用循环结构解决重复问题。 |
| 实现重复条件判断的效果。 | 了解随机的概念、初识条件判断。 |
| 周日（第三课）智斗牛魔王 | 理解两个事件代码块的区别。 | 周日（第三课）起飞吧！滑翔翼 | 加深对循环结构的理解。 |
| 实现按键控制角色上下左右移动。 | 强化角色移动逻辑的使用。 |
| 实现重复条件判断的效果。 | 学习多角色下编写代码，制作多角色作品。 |
| 周一（第四课）抓捕黑熊精 | 学习切换角色编程 。 | 周一（第四课）咔咔！吃豆人 | 通过具体代码执行的效果，理解抽象知识。 |
| 实现角色重复往返的效果。 | 掌握如何实现角色边缘反弹效果。 |
| 实现按键控制角色上下左右移动。 | 学习对克隆体制造与删除，区分本体和克隆体。 |
| 周二（第五课）迷宫设计师 | 学习项目改编的思路；学习切换舞台背景。 | 周二（第五课）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。 |
| 综合应用代码块，实现丰富的效果。 | 综合应用循环、判断、播放音效、更换造型代码。 |
| 以上课程每周一期，循环开课，开课前，根据申报学校分批次进行开展，开课前同步专属开课通知单。 |

# 人工智能编程科普活动内容