

目录

目录	1
第一章 图形的识别.....	3
第 1 课 初识 Codecraft.....	4
第 2 课 直线与序列.....	7
第 3 课 四边形与变量.....	9
第 4 课 行走的小车.....	13
第 5 课 圆与循环 (1)	15
第 6 课 圆与循环 (2)	18
第 7 课 三角形与逻辑判断 (1)	21
第 8 课 三角形与逻辑判断 (2)	27
第 9 课 图形的识别与函数.....	32
第二章 方位与地图.....	37
第 10 课 方向识别.....	38
第 11 课 路线与地图	42
第三章 四则运算.....	47
第 12 课 四则运算 (1)	48
第 13 课 四则运算 (2)	55
第四章 巡线计分小车	61
第 14 课 巡线计分小车 (1)	62
第 15 课 巡线计分小车 (2)	68
第五章 小车大作战.....	75
第 16 课 小车大作战	76
附件	78



第一章

图形的识别

第 1 课 初识 Codecraft

一、任务要求

1. 认识 Codecraft 的操作界面
2. 学会拖拉 Codecraft 的积木块，运行程序。

二、实践操作

任务一：添加动作

添加“移动 10 步”模块到脚本区域，点击该模块，让猫头鹰移动。

任务二：添加声音

添加“播放声音 Meow 直到结束”模块到脚本区域，点击该模块，打开音响聆听声音效果。

任务三：开始“跳舞”

添加一个新的移动模块，点击修改参数为-10，使其反向移动。点击左上角“声音”按钮，添加新声音，返回积木区，拖动“播放声音 Meow 直到结束”模块到脚本区域，点击下拉菜单，选择刚才添加的声音。点击模块组合里的任意一块来运行模块组合。

任务四：重复执行

添加一个“重复执行”模块，并把它放在模块组合的顶部（需要“重复执行”模块环绕整个模块组合）。点击模块组合里的任意一块来运行模块组合。

任务五：学会“说话”

在“外观”中拖动出一个“说 hello! 2 秒”的模块。在“说 hello! 2 秒”模块的文本框中输入文字“你好”。然后把它放在模块组合的顶部，点击模块组合运行程序。

任务六：运行程序

在“事件”中拖出“当绿旗被点击”的模块，并把它放在模块组合的顶部。这个时候，当你单击软件舞台区左下角的绿色标志时，程序即会启动。

三、参考程序



Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



L1-尝试让猫头鹰动起来程序.cdc



L1-让猫头鹰动起来（优化）程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 2 课 直线与序列

一、任务要求：

1. 理解序列的概念；
2. 认识直线、线段、射线等线条；
3. 掌握画笔工具的使用；

二、实践操作

任务一：画线段

尝试用 Codecraft 软件，让猫头鹰博士在我们已经画好的 20cm 的线段上从左端点沿着线段 走到右端点。

三、参考程序



Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



L2-线段程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 3 课 四边形与变量

一、任务要求

1. 理解变量的概念；
2. 认识正方形、长方形等四边形等常见图形；
3. 探索变量模块积木的使用；
4. 掌握画笔工具的使用；

二、实践操作

任务一：画正方形

尝试用 Codecraft 软件，让猫头鹰博士尝试来画一个正方形吧。

任务二：用变量画正方形

尝试用 Codecraft 软件，利用变量让猫头鹰博士尝试来画一个正方形吧。

任务三：用变量画平行四边形和长方形

尝试用 Codecraft 软件，利用变量让猫头鹰博士尝试来画一个平行四边形和长方形吧。

任务四：画等腰梯形和直角梯形

尝试用 Codecraft 软件，让猫头鹰博士尝试来画一个等腰梯形和直角梯形吧。

三、参考程序

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L3-正方形程序.cdc



L3-正方形（变量）程序.cdc





L3-平行四边形 (变量) 程序.cdc



L3-长方形 (变量) 程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 4 课 行走的小车

一、任务要求

1. 了解自动化设备的概念；
2. 认识小车套件的模块及其常用功能；
3. 掌握小车巡线的方法。

二、实践操作

任务一：连线小车。

现在要用 G0 小车把商品从仓库运送到维克多家，用黑色的笔连接仓库和维克多家，试一试，小车会发生什么？如果在维克多家门口画一个红点，又会发生什么？中间用黑色的线连着，可以不是直线。

任务二：小车走平行四边形和长方形

请大家用黑色的笔分别画一个长方形和平行四边形，然后让小车按照图形巡线。

任务三：小车慢速前进

通过 Codecraft 对实体小车进行编程，让它实现慢速前进。

任务四：小车慢速前进和中速后退

请大家实现让小车慢速前进，请大家尝试让小车中速后退。

三、参考程序



Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



L4-小车慢速前进程序.cdc



L4-小车中速后退程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 5 课 圆与循环 (1)

一、任务要求

1. 理解循环的概念;
2. 区别确定循环和不确定循环;
3. 掌握圆的基本概念;
4. 探索循环语句模块积木的使用;
5. 掌握画笔工具的使用;

二、实践操作

任务一：画“假期选择”流程图

请大家试着用流程图画出：假期选择流程图，如果作业没写完，那么写作业，否则去公园玩。

任务二：画一个圆

如何通过 Codecraft 编程画圆呢？请大家先把流程图画出来，再用 Codecraft 画一个圆。

任务三：画六个圆的花样图

请大家用 Codecraft 画六个圆的花样图。

任务四：画三个圆的花样图

请大家用 Codecraft 画三个圆的花样图。

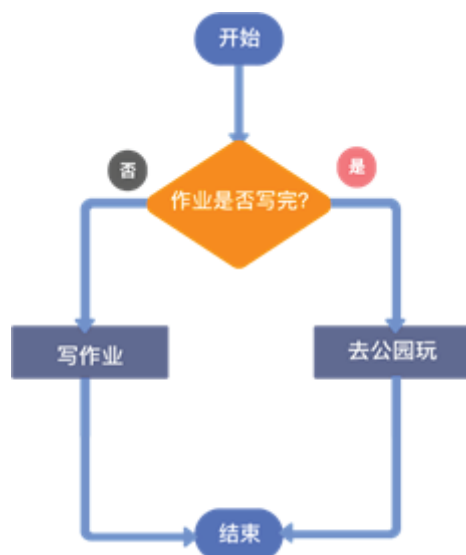
任务五：画一个炫酷的图形

尝试利用本节课所学知识画出一个炫酷的图形吧！

三、参考程序



Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



假期选择流程图



L5-圆的程序.cdc



L5-六个圆的程序.cdc



L5-三个圆的程序.cdc



四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 6 课 圆与循环（2）

一、任务要求

1. 区别计数次循环、无限循环和重复直到循环；
2. 探索循环语句模块积木的使用；
3. 掌握画笔工具的使用；

二、实践操作

任务一：圆的无限循环小游戏

请大家尝试通过“重复执行”语句实现“输入任意数字，圆会根据设定变大变小。”

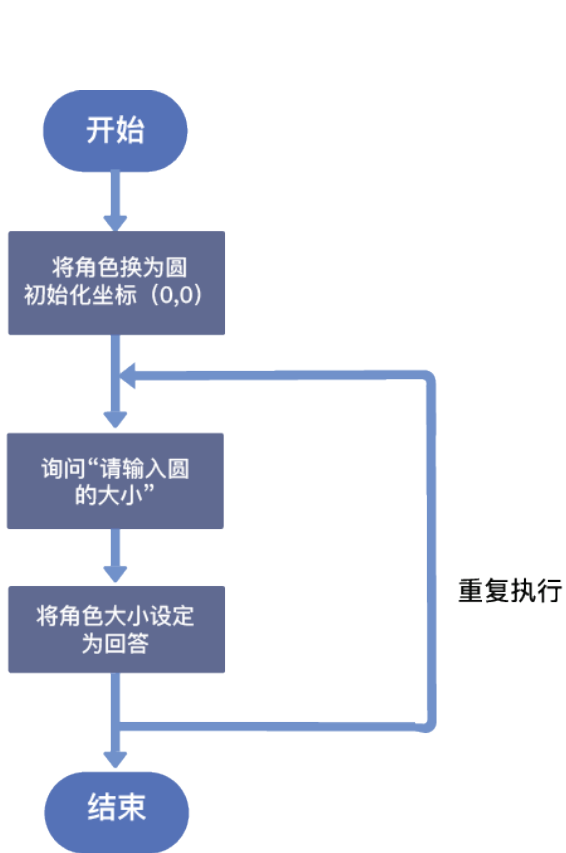
任务二：“圆的随机变化”小游戏

请大家尝试通过“重复执行直到”语句实现“圆在 5 秒内随机滑行并增加 20，重复执行直到圆碰到边缘即停止。”

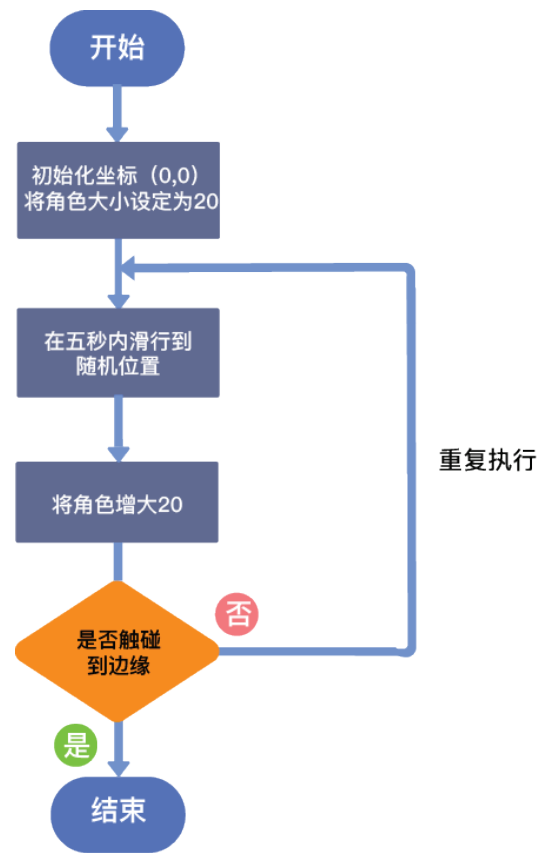
任务三：思维拓展挑战

请大家挑战用任意一个类型的循环语句画出酷炫的图案吧！

三、参考程序

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

圆的无限循环流程图



圆的随机变化流程图



L6-圆的无限循环程序.cdc



L6-圆的随机变化程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 7 课 三角形与逻辑判断 (1)

一、任务要求

1. 理解逻辑判断的概念;
2. 认识不同类型的三角形的基本特征;
3. 掌握画笔的用法。

二、实践操作

任务一：根据三角形最大内角判断三角形类型

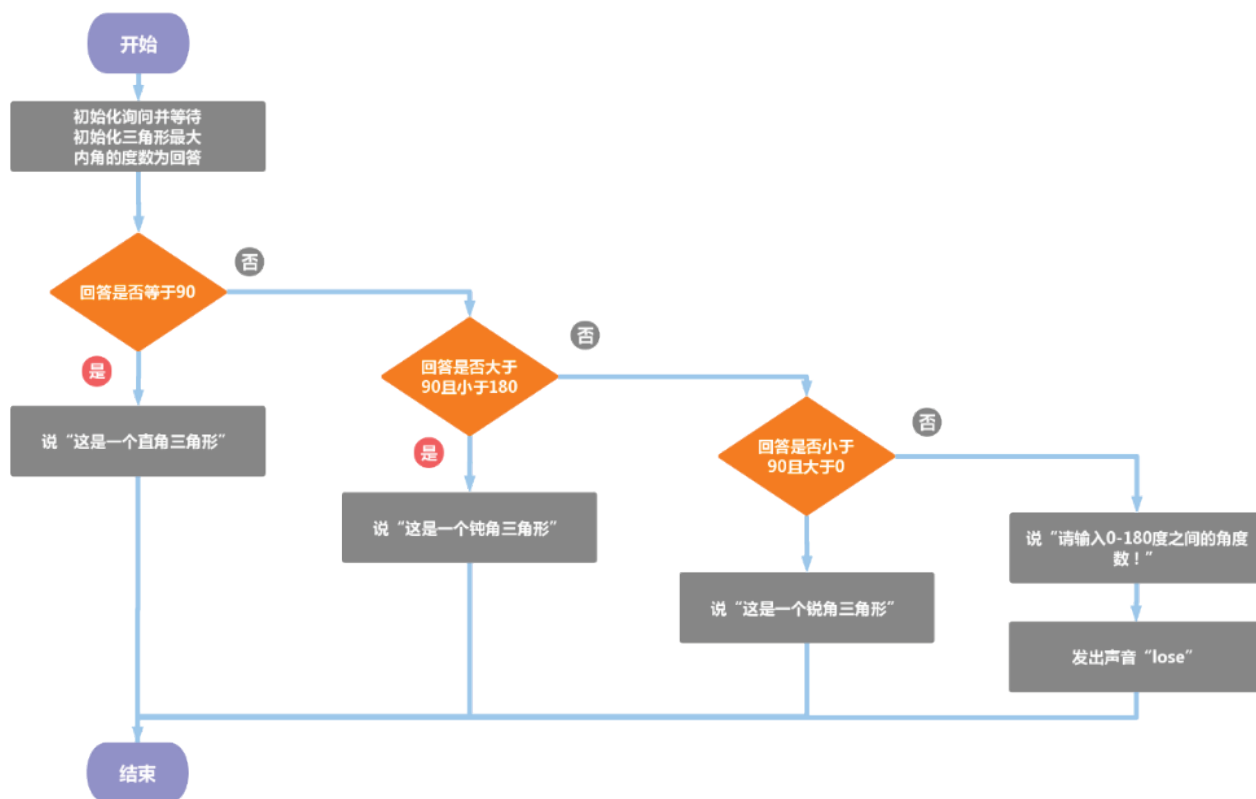
锐角三角形最大内角大于 0 度小于 90 度，直角三角形最大内角等于 90 度，钝角三角形最大内角大于 90 度小于 180 度。请大家用逻辑判断语句来编写程序来让计算机根据输入最大内角的度数来判断三角形的类型。

任务二：根据三角形相等边数的数量判断三角形类型

- 0 条边相等的三角形叫做不等边三角形，
- 2 条边相等的三角形叫做等腰三角形，
- 3 条边相等 的三角形叫做等边三角形。

请大家用逻辑判断语句来编写程序来让计算机根据输入三角形相等边数的数量来判断三角形的类型。

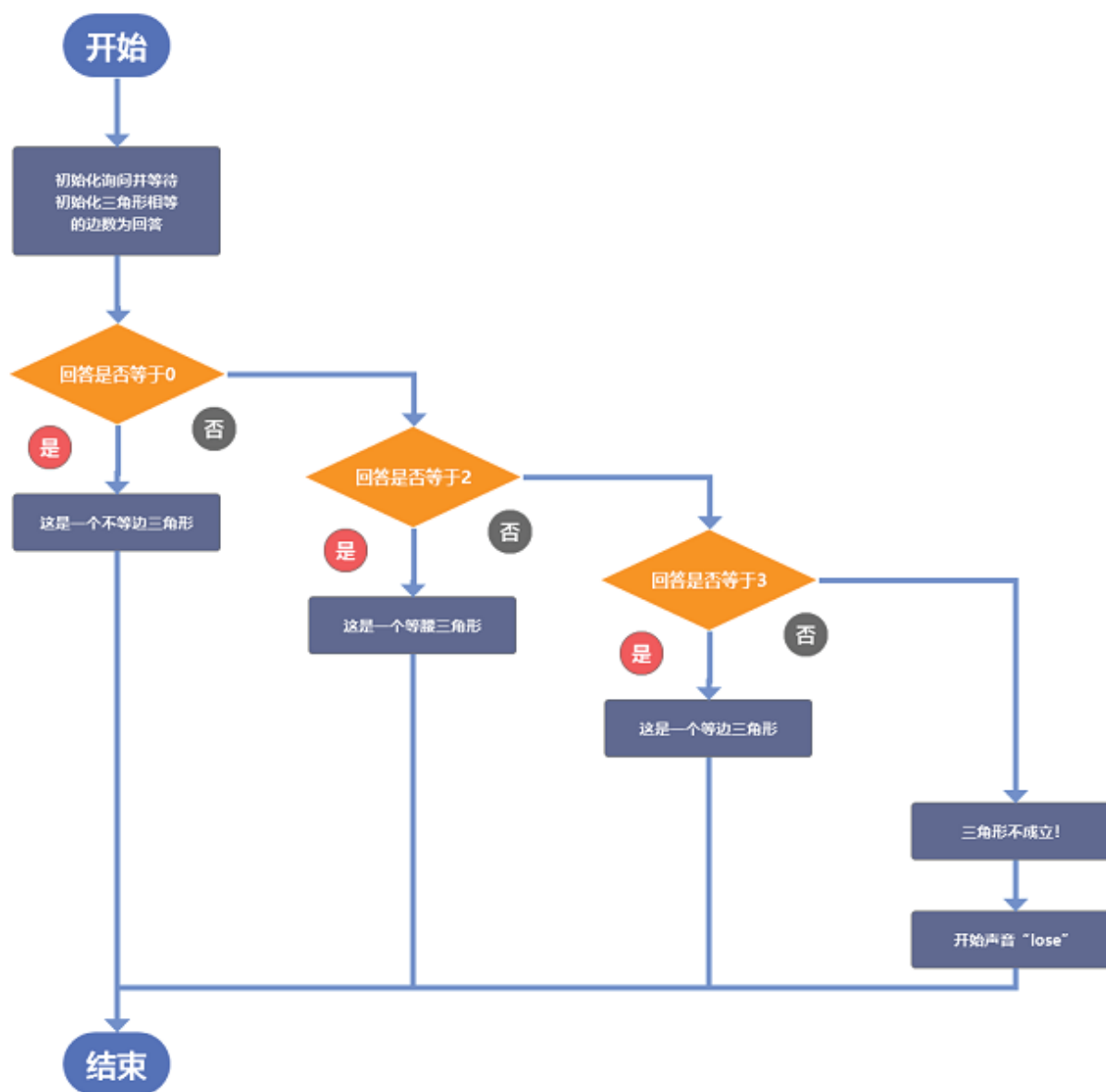
三、参考程序



根据最大内角判断三角形流程图

 Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L7-根据最大内角判断三角形程序.cdc



根据相等边数判断三角形流程图

 Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L7-根据相等边数判断三角形程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

7. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
8. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 8 课 三角形与逻辑判断 (2)

一、任务要求

1. 掌握逻辑条件判断的概念;
2. 认识不同类型三角形的基本特征;
3. 掌握画笔的用法
4. 学会用编程计算不同图形的面积。

二、实践操作

任务一：画等边三角形

如何通过 Codecraft 编程来画三角形呢？我们之前已经学会了四边形的画法，三角形的画法 应该有相似之处。那我们先来尝试画一下等边三角形吧！

任务二：用循环画等边三角形

等边三角形三条边三个角都相等，可以使用循环语句来画。如果要用循环，程序改怎么写呢？大家快试一试吧！

任务三：画等腰直角三角形和钝角三角形

请大家尝试画等腰直角三角形，钝角三角形。

任务四：三角形面积计算

我们在数学课上学习了计算三角形的面积，三角形的面积等于三角形的底乘以高，再除以 2。其实我们可以通过“三角形面积计算器”来帮忙，输入底和高的长度，程序就能自动计算三角形面积的大小，你们知道如何通过编程实现吗？

任务五：正方形和长方形面积计

请大家尝试“正方形面积计算器”和“长方形面积计算器”的程序吧。

任务六：圆的面积计算

请大家挑战“圆的面积计算器”程序。

三、参考程序

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L8-等边三角形程序.cdc



L8-等边三角形（循环）程序.cdc

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



L8-钝角三角形程序.cdc



L8-等腰直角三角形程序.cdc



L8-三角形的面积程序.cdc

 Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L8-长方形的面积程序.cdc



L8-正方形的面积程序.cdc



L8-圆的面积计算器程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 9 课 图形的识别与函数

一、任务要求

1. 掌握函数的概念；
2. 掌握函数结合不同多边形的使用方法。

二、实践操作

任务一：画房子

请大家利用 Codecraft 画一个三角形屋顶和正方形屋子的房子。

任务二：选择不同的图形求面积

看来大家已经掌握的差不多了，那我再出个难题。还记得之前我们通过编程分别计算三角形、长方形和圆的面积吗？今天，我们就来尝试选择不同的图形求面积：

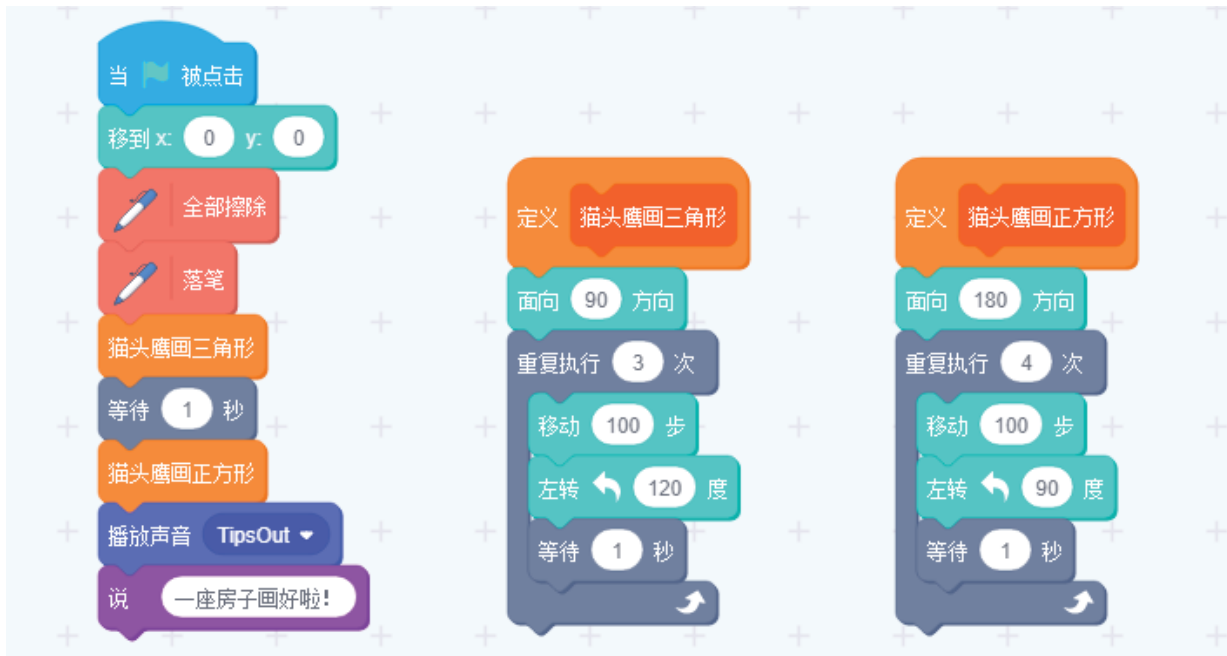
输入 1，计算长方形的面积；

输入 2，计算三角形的面积；

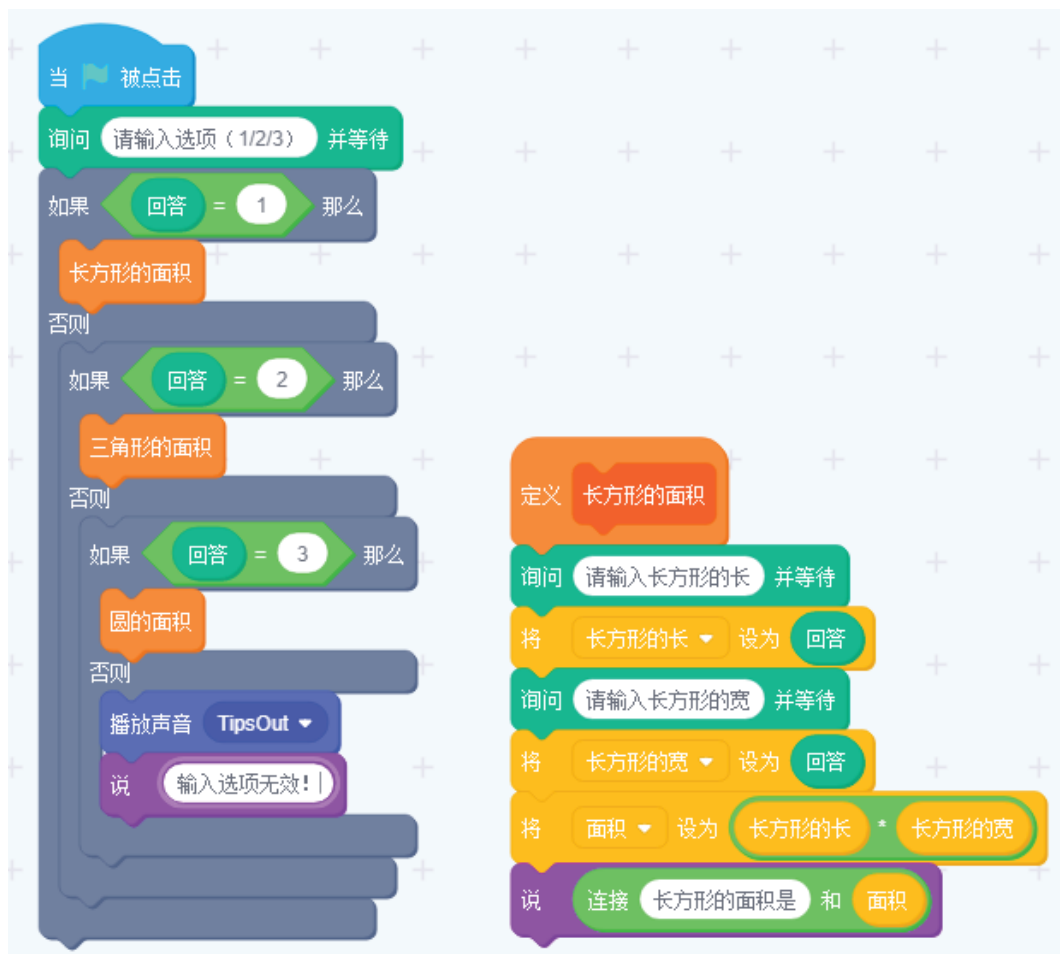
输入 3，计算圆的面积。

三、参考程序

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

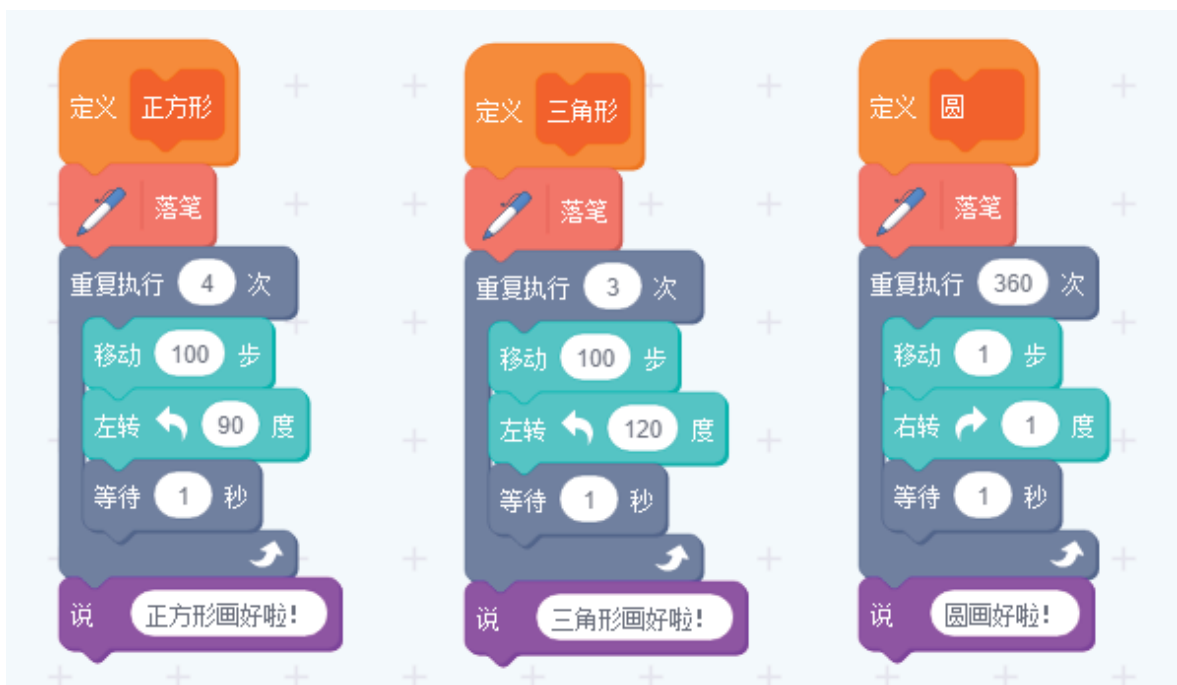


L9-画房子程序.cdc





L9-选择不同图形求面积程序.cdc



L9-显示不同的图形程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。



第二章

方位与地图

第 10 课 方向识别

一、任务要求

1. 结合具体情境，认识东、南、西、北、东北、西北、东南、西南八个方向，并能用这些方位词描述物体所在的方向；
2. 结合具体情境给定一个方向，能辨认其余的七个方向。

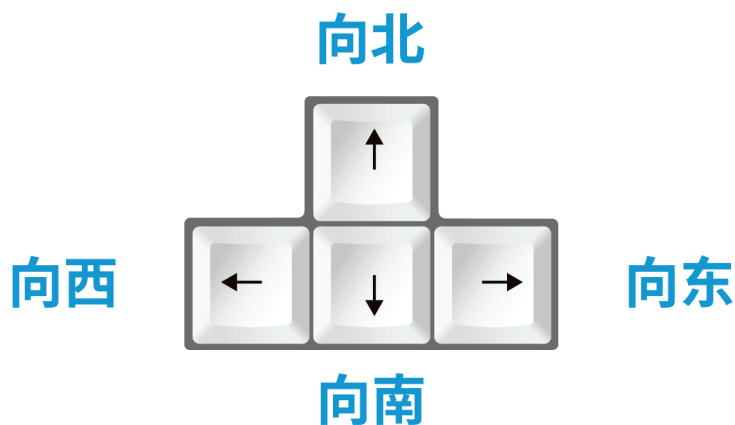
二、实践操作

任务一：通过 Codecraft 让猫头鹰识别八个方向

在舞台模式上自行决定北的方向并绘制出一个方向的图标并通过运用运动板块中的旋转模块进行图标的方向旋转。在方向旋转后对所指示的方向进行相应的回答。

任务二：方向键控制方向

现在我们也来尝试用 Codecraft 软件来设计一款简单的方向控制游戏吧。



上键控制向上运动（代表向北）；

左键控制向左运动（代表向西）；

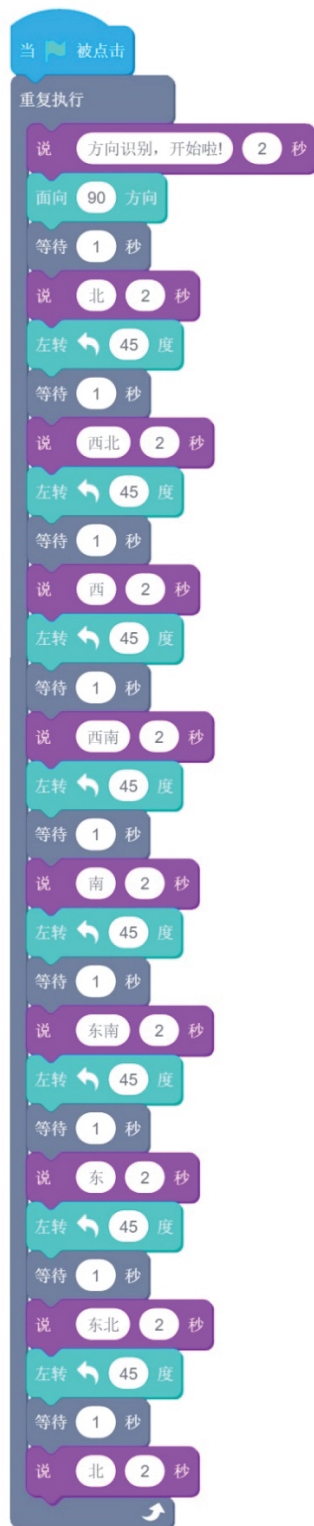
下键控制向下运动（代表向南）；

右键控制向右运动（代表向东）。

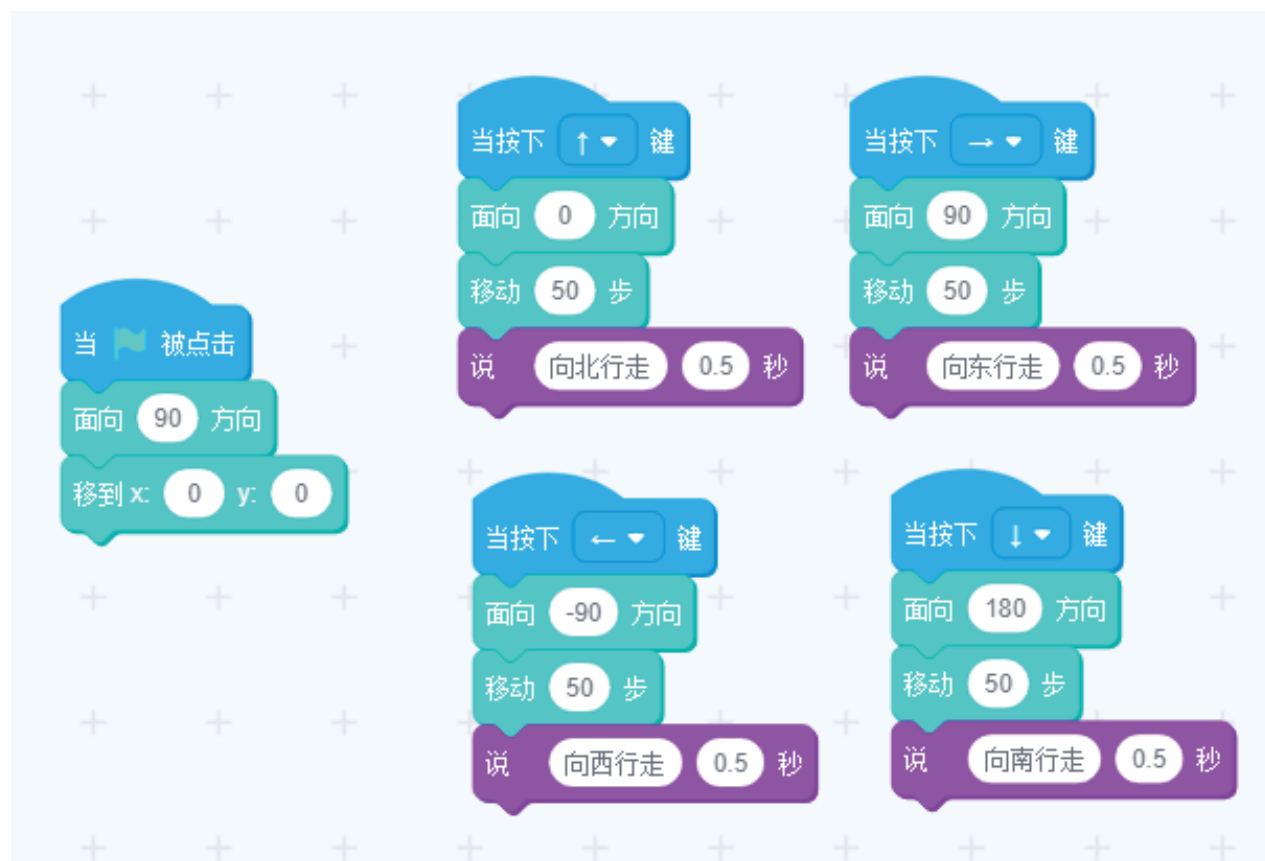
三、参考程序



Codecraft 编程: ide.tinkergen.com



L10-方向辨别程序.cdc



L10-上下左右键控制方向程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 11 课 路线与地图

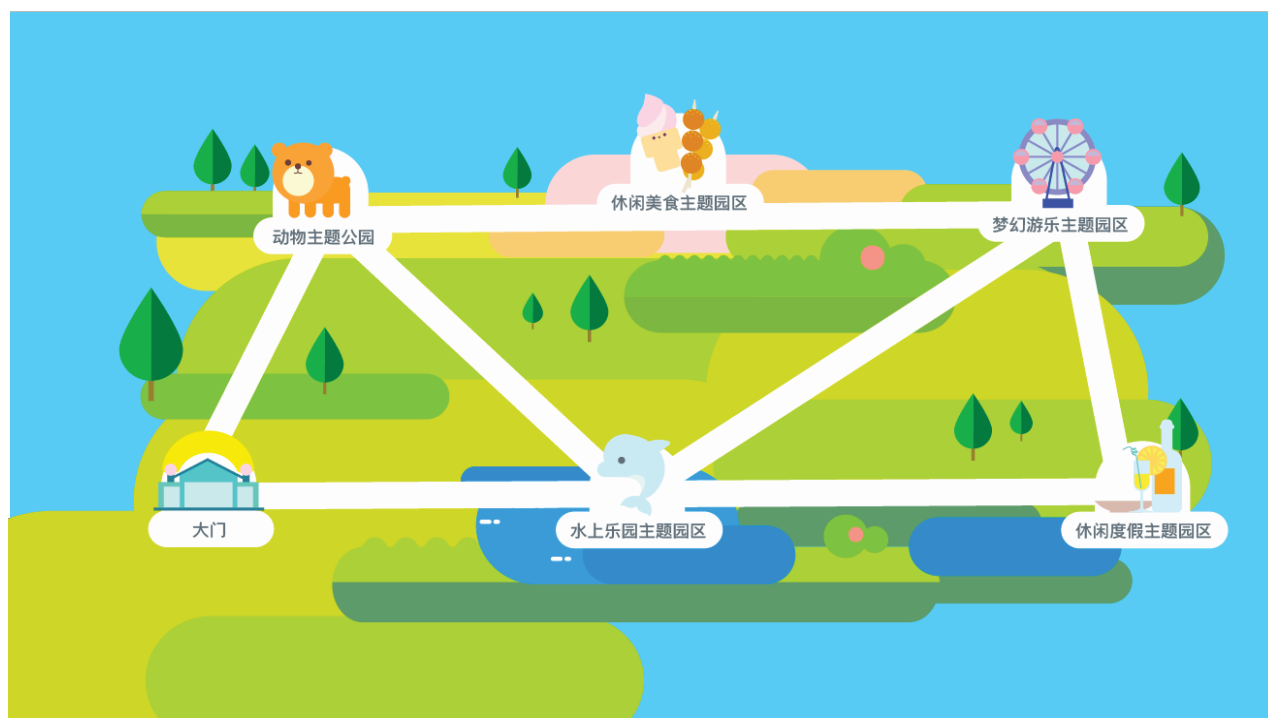
一、任务要求

1. 在给定一个方向，学生能够辨认其余七个方向；
2. 学会看简单的路线图，并能描述行走的路线；
3. 能独立绘画复杂的路线图，设定游戏地图。

二、实践操作

任务一：线路规划 1

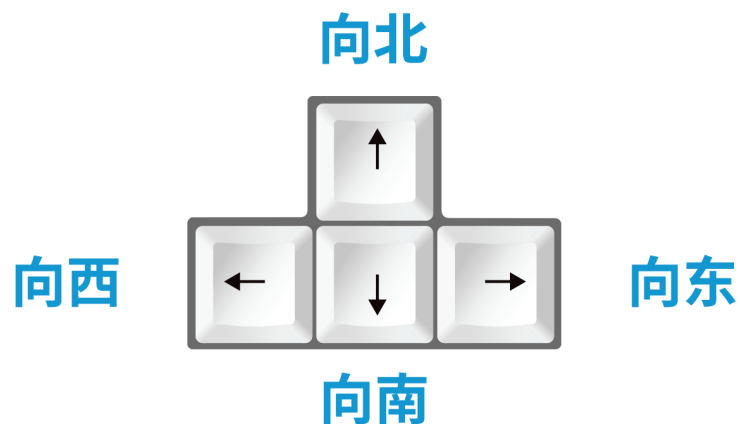
根据下图中的地点，在舞台模式上先绘制一个简单的地图，然后设计不同的路线规划，保证猫头鹰从大门，走到梦幻游乐主题园区。



路线地图

任务二：线路规划 2

请大家尝试融入方向键控制，实现路径规划吧！



上键控制向上运动（代表向北）；
左键控制向左运动（代表向西）；
下键控制向下运动（代表向南）；
右键控制向右运动（代表向东）。

任务三：小车的路线图

请大家将程序中的地图画下来，尝试让小车按照地图纸上的路线行走，保证小车从大门口出发最后顺利到达终点梦幻游乐主题园区。

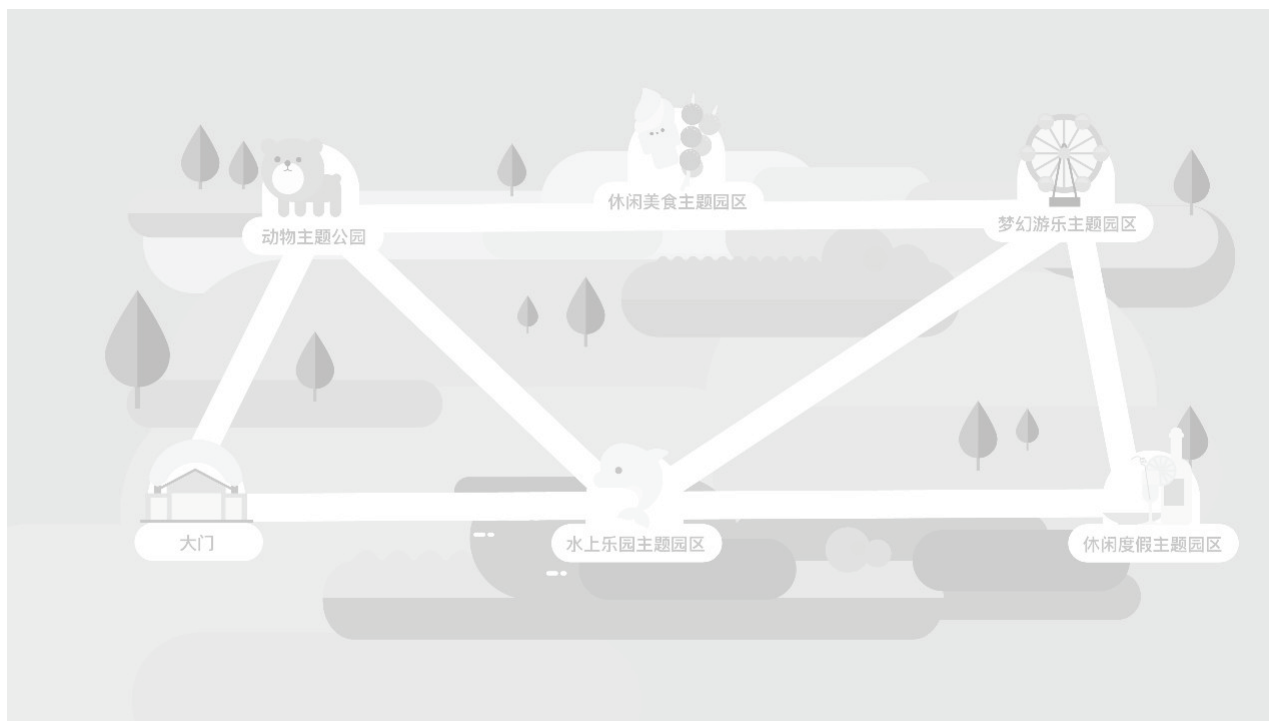
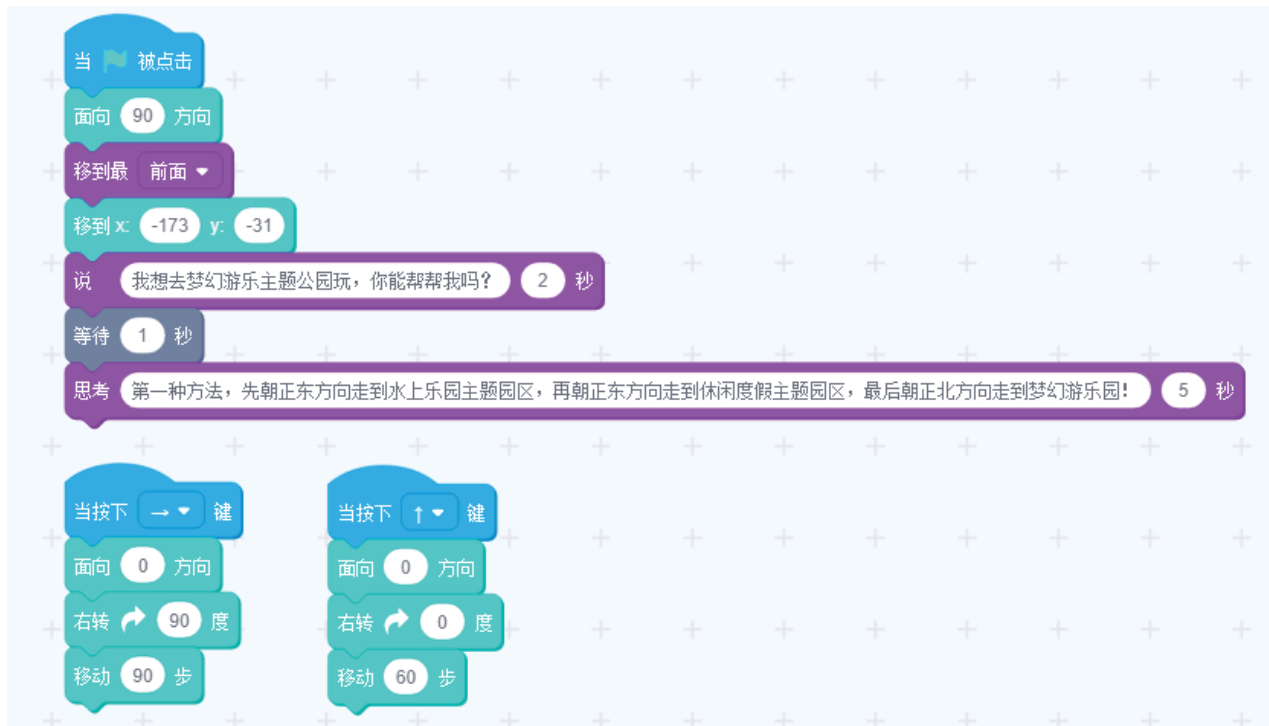


图 11.2 小车行走的路线图

三、参考程序

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L11-路线规划 1 程序.cdc



L11-路线规划 2 程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。



第三章

四则运算

第 12 课 四则运算（1）

一、任务要求

1. 理解变量的概念；
2. 了解加减法及乘法的运算规则；
3. 掌握创建变量的方法；
4. 探索变量模块积木的使用；
5. 掌握画笔工具的使用；

二、实践操作

任务一：加法答题器

加法答题器，当输入不同的数字，会有不同的计算结果，每答对一道题目得一分，满分十分，最后显示最终得分。我们先来看这道题目要实现哪几个功能？

1. 记录分数
2. 随机出题
3. 判断正误
4. 循环次数

任务二：减法答题器

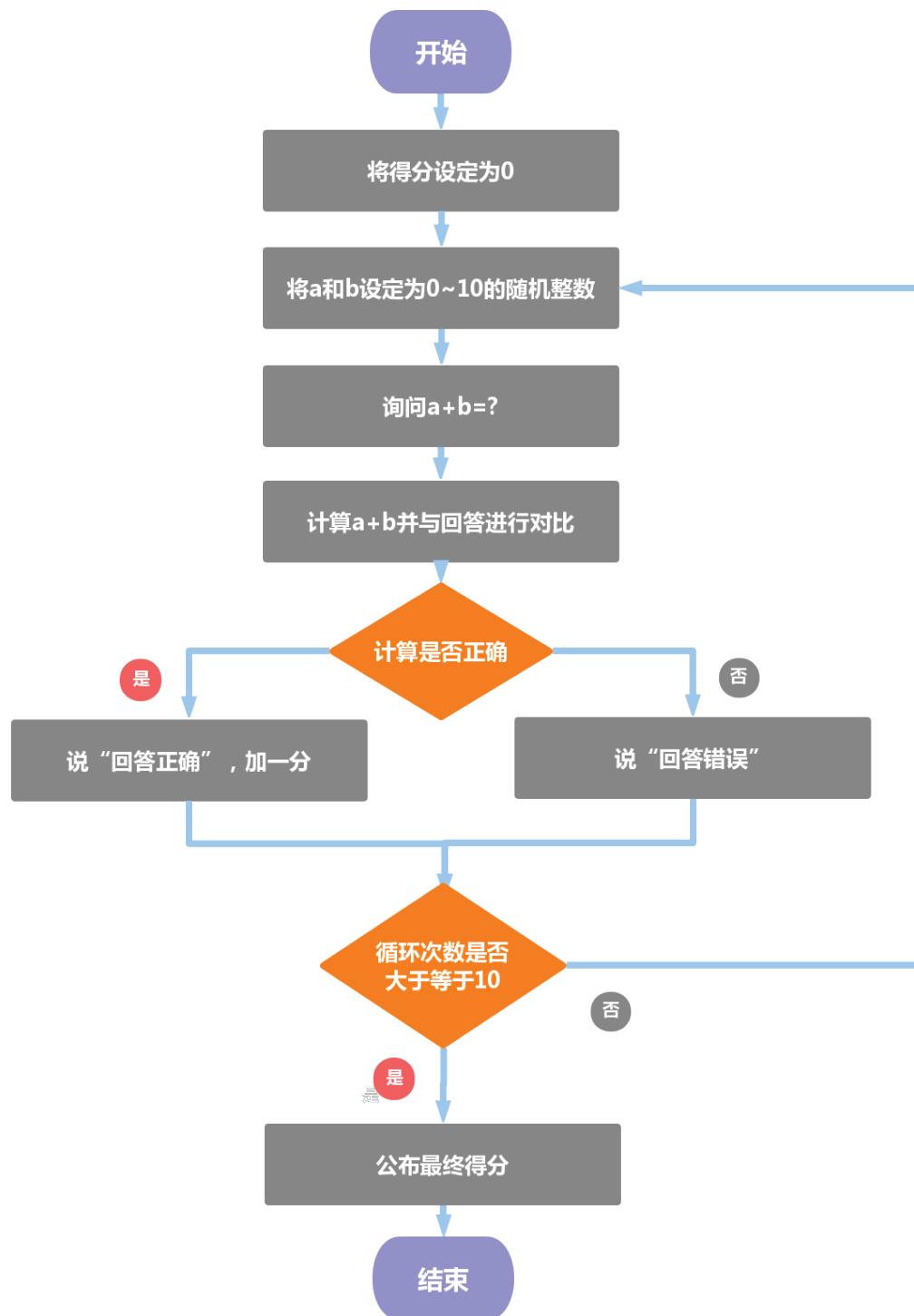
减法答题器，当输入不同的数字，会有不同的计算结果，每答对一道题目得一分，满分十分，最后显示最终得分。我们先来看这道题目要实现哪几个功能？

1. 记录分数
2. 随机出题
3. 判断正误
4. 循环次数

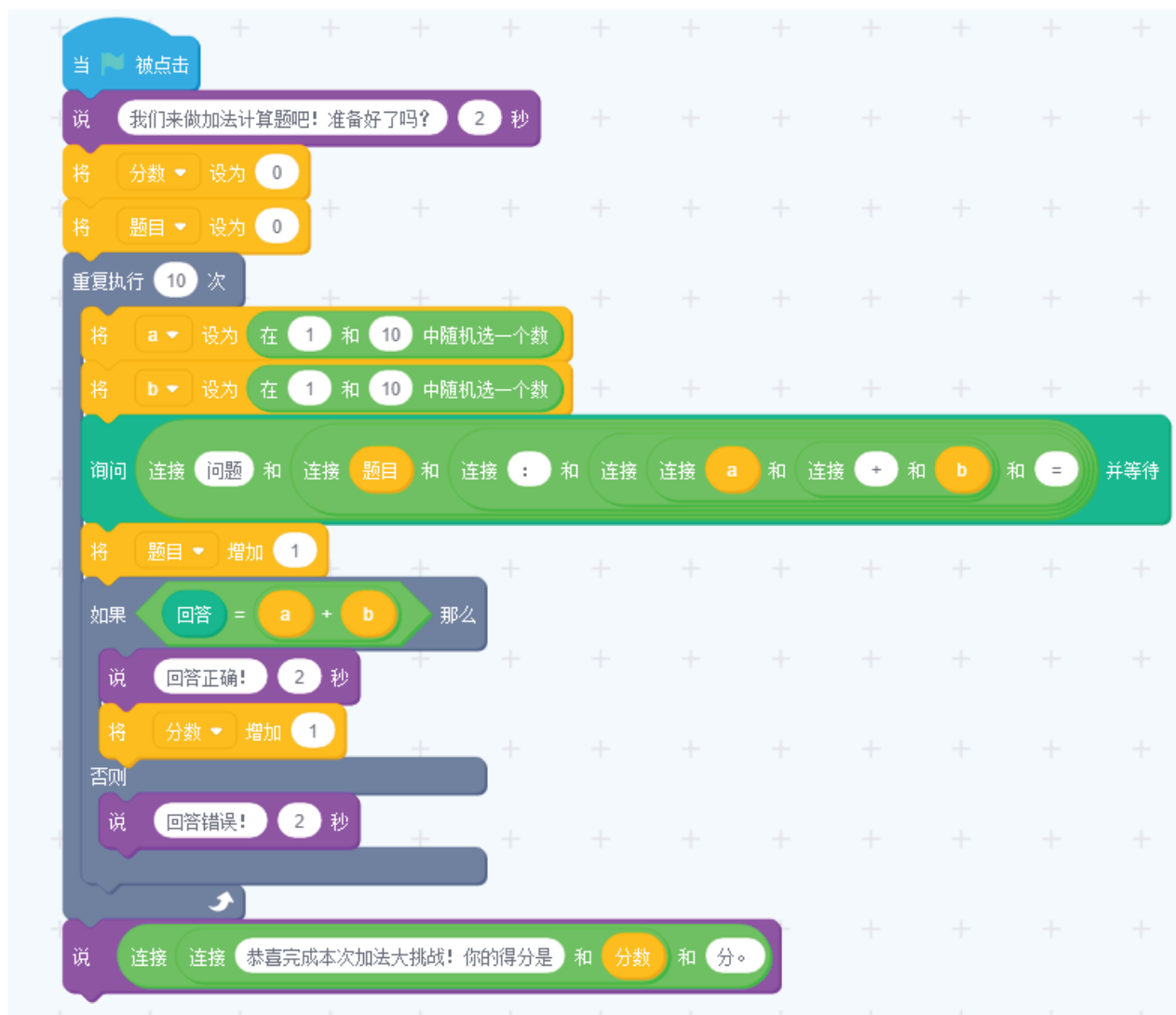
任务三：乘法答题器

请大家根据今天所学内容挑战乘法答题器。

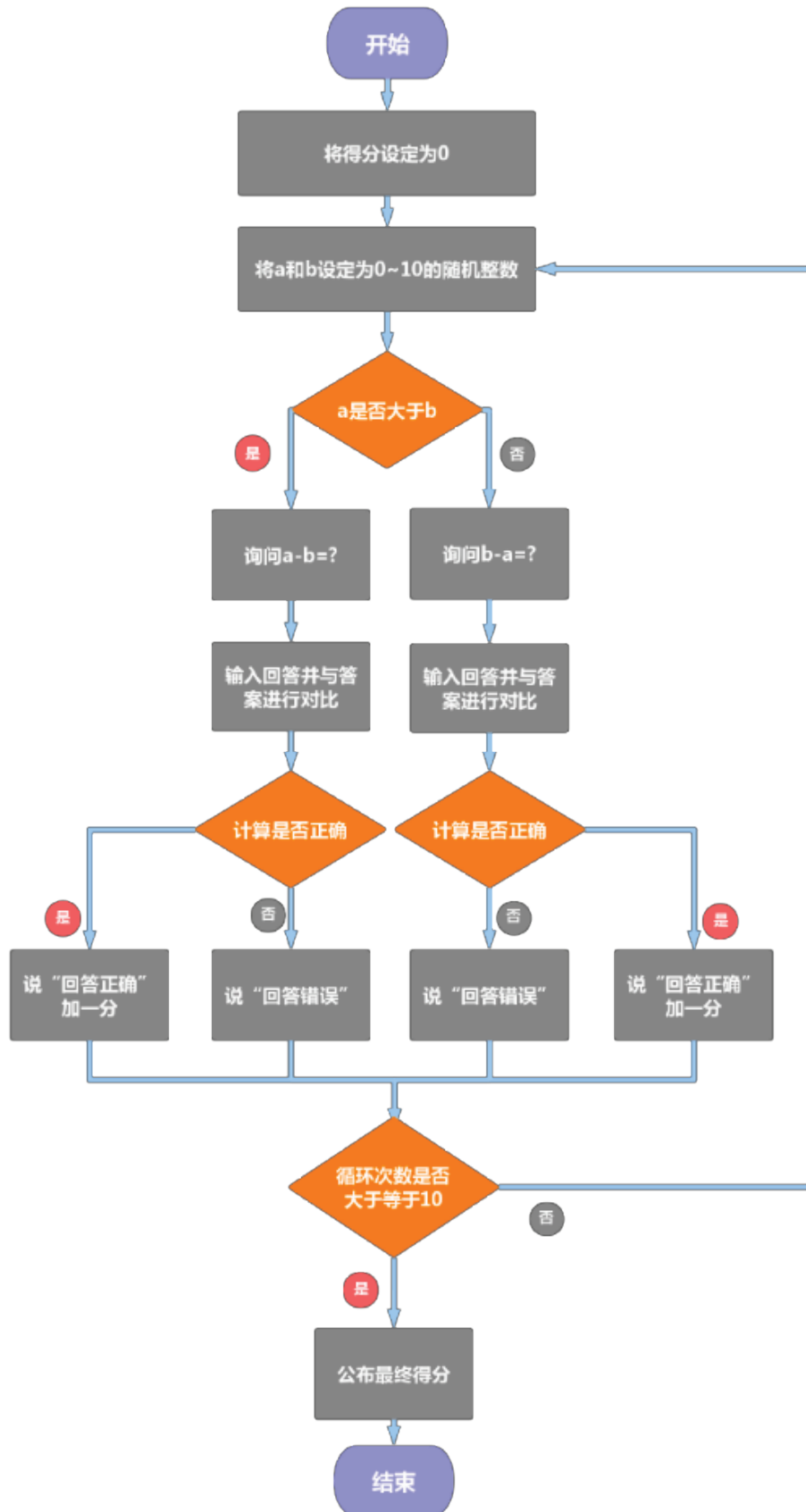
三、参考程序



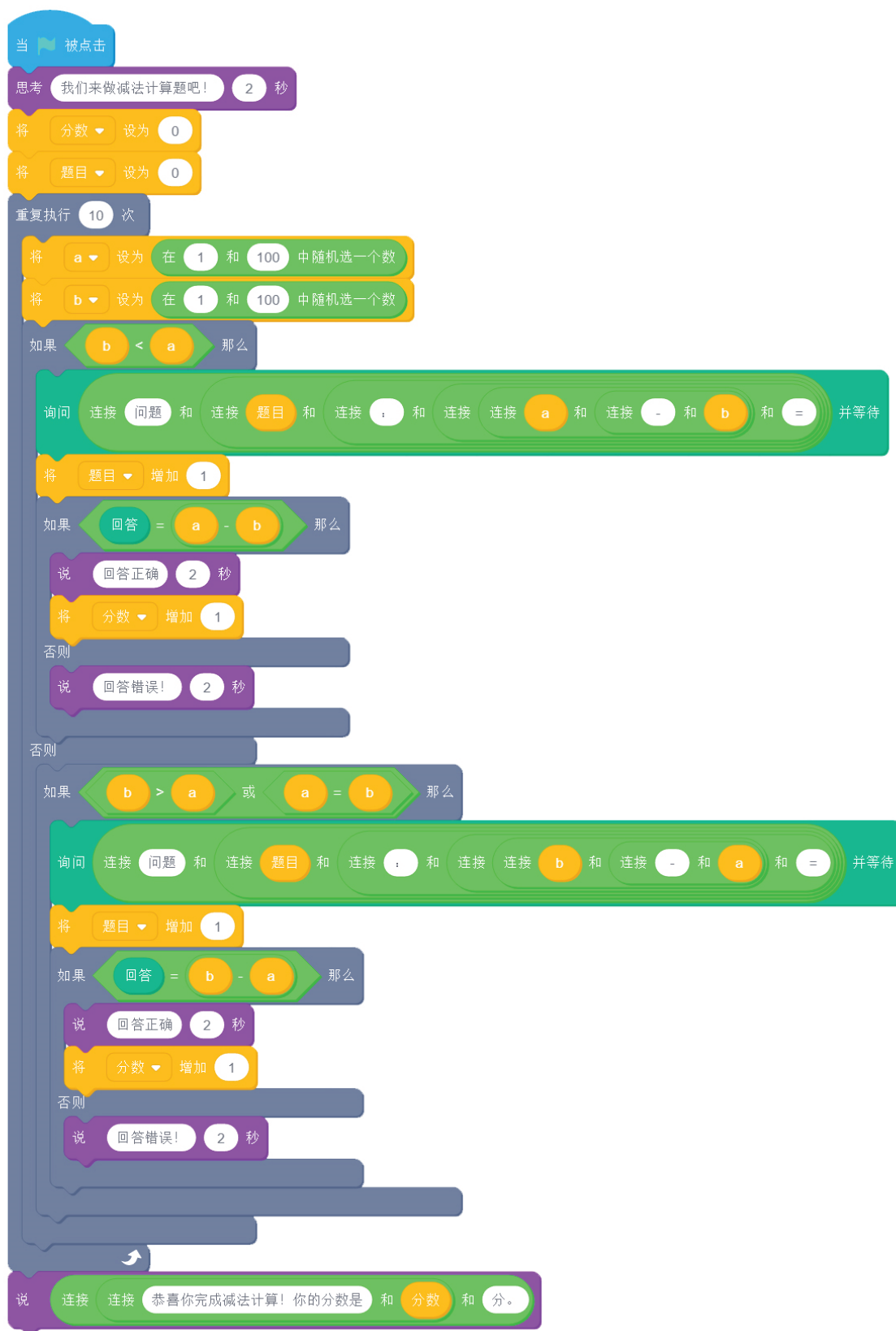
加法答题器流程图



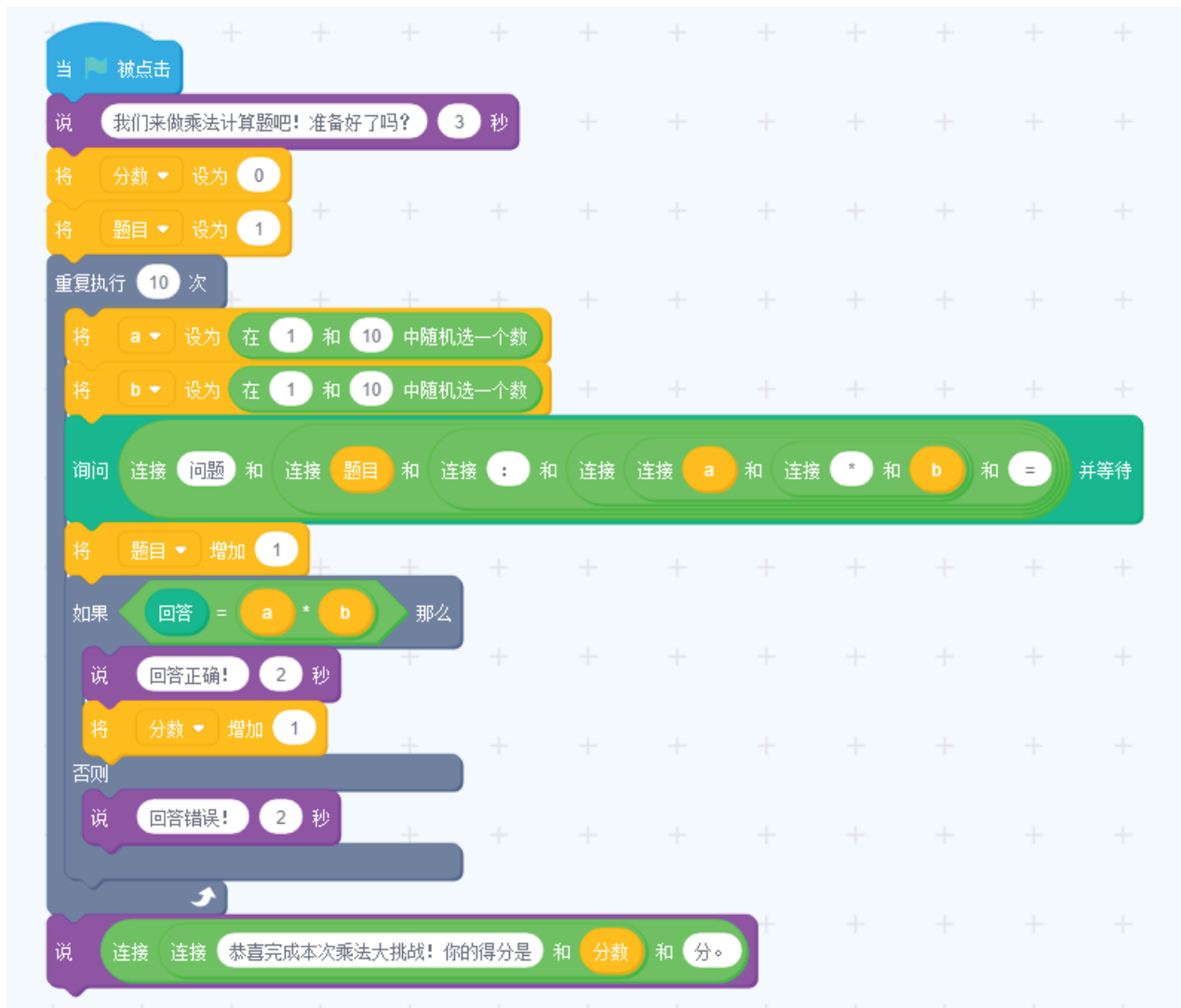
L12-加法答题器程序.cdc



减法答题器流程图



L12-减法答题器程序.cdc



L12-乘法答题器程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 13 课 四则运算 (2)

一、任务要求

1. 了解除法的意义;
2. 掌握基本的计算方法 (除数为一位数、两位数的除法) 并能正确计算;
3. 能运用除法运算解决一些实际问题。

二、实践操作

任务一：除法答题器

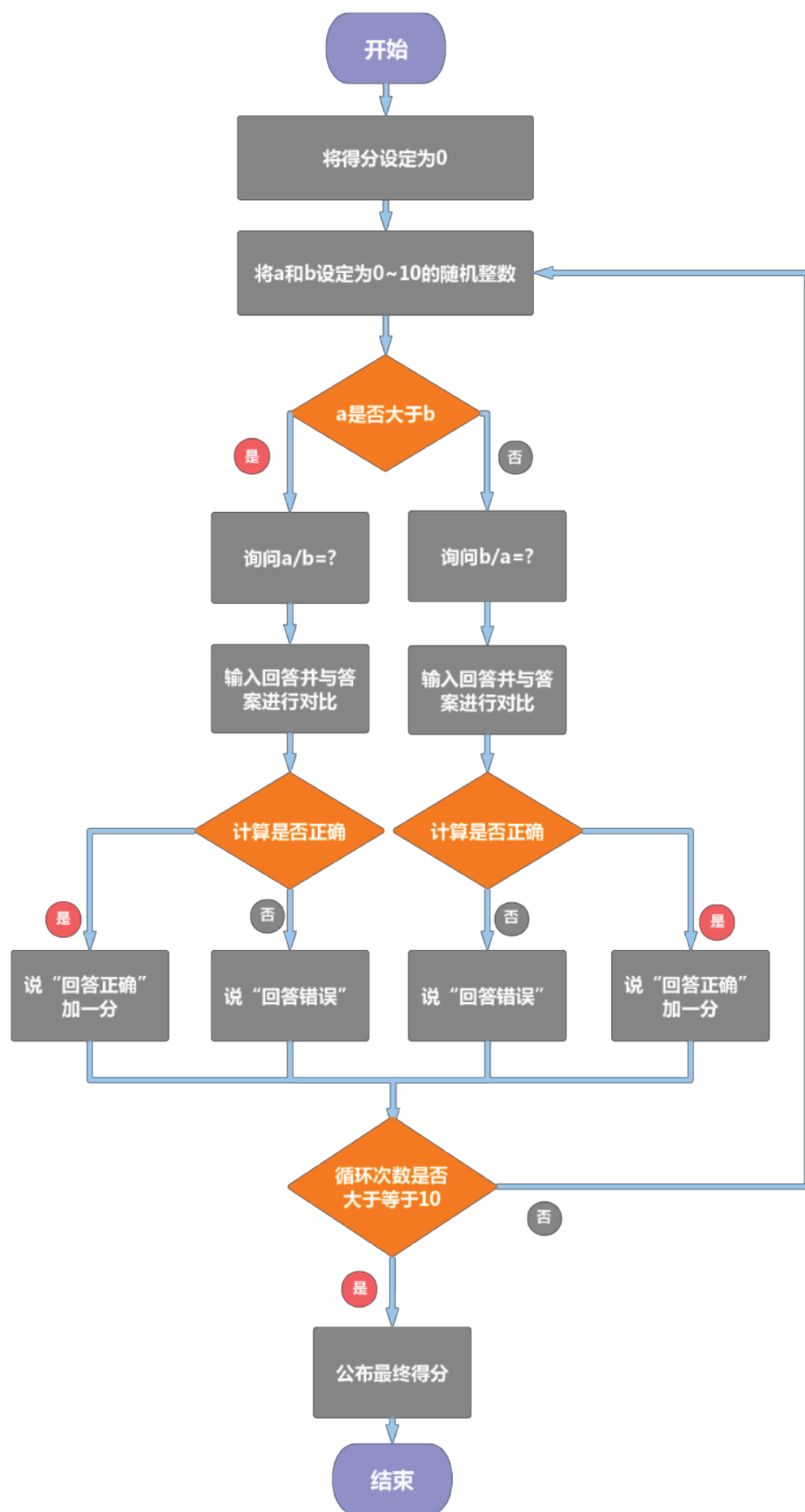
除法答题器，和加、减、乘法答题器是同样的功能，当输入不同的数字，会有不同的计算结果，每答对一道题目得一分，满分十分，最后显示最终得分。总的来说，也是四个步骤：

1. 记录分数
2. 随机出题
3. 判断正误
4. 循环次数。

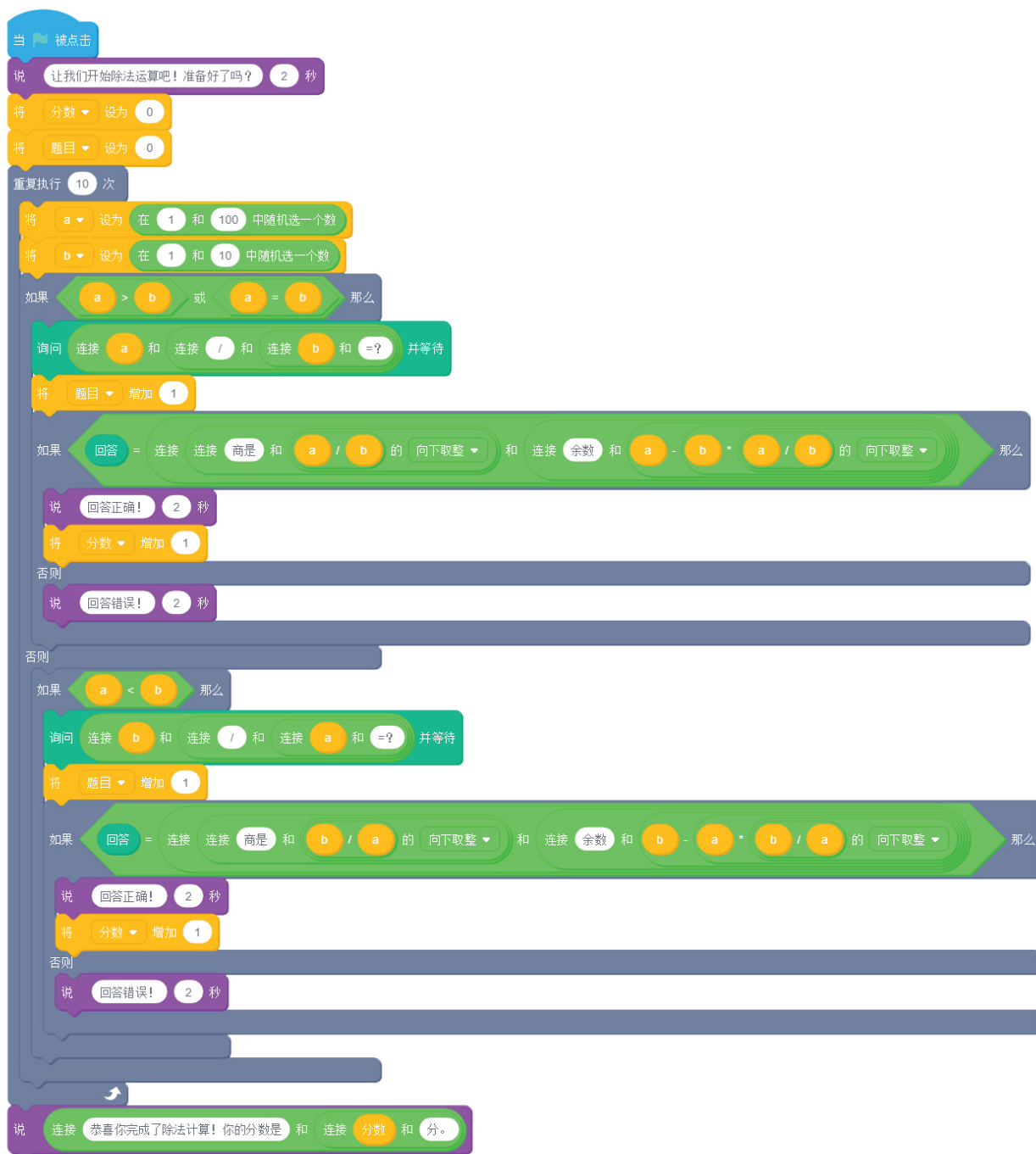
任务二：最大公约数

最大公约数的计算有几种，这次给你介绍辗转相除法。我们来计算 96 和 82 的最大公约数。先用 96 除以 82，得到余数 14，因为余数不为 0，我们继续。这次用 82 除以 14，余数 12，再用之前的 14 除以 12，余数是 2，再用 12 除以 2，商是 6，余数是 0。这个 2 就是我们要找的最大公约数了！

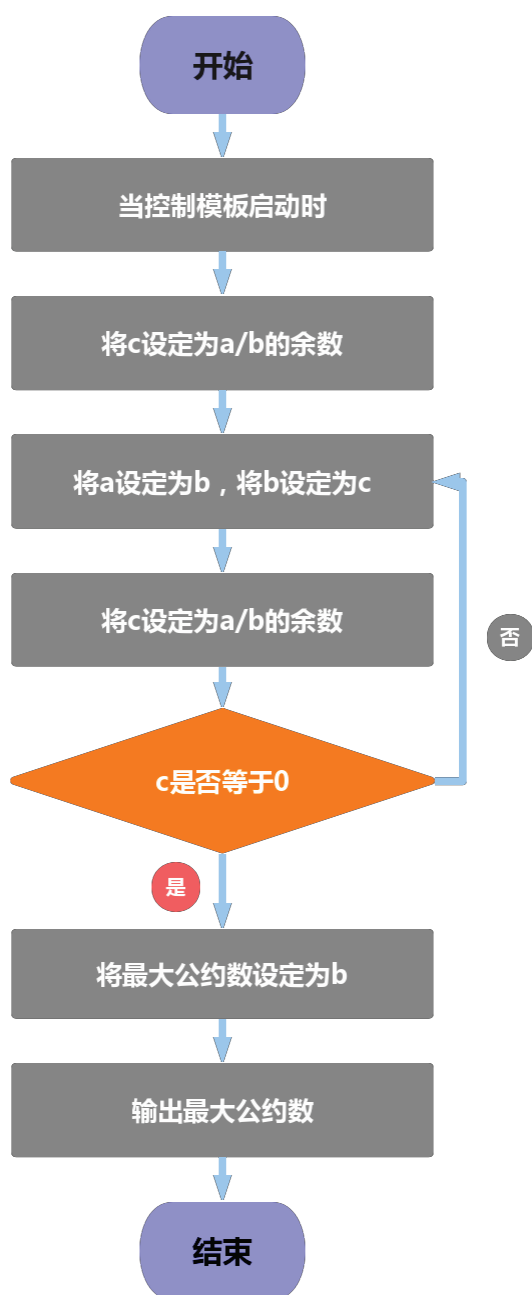
三、参考程序



除法答题器流程图

 Codecraft 编程: ide.tinkergen.com


L13-除法答题器程序.cdc



拓展（辗转相除求公约数）流程图

 Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L13-拓展 (辗转相除求公约数) 程序.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。



第四章

巡线计分小车

第 14 课 巡线计分小车（1）

一、任务要求

1. 理解数值的概念，学会运用编程进行数值计算；
2. 认识三角形、四边形、圆等常见图形；
3. 探索 Codecraft 各种模块积木的使用；
4. 掌握巡线、颜色检验及数值设定的基本原理；

二、实践操作

任务一：巡线功能

利用 Codecraft 编程实现小车的巡线功能。需要注意的是，在进行巡线的时候，我们需要考虑 3 种情况：

第一种，小车直行，即中间的颜色传感器检测到黑线，小车中速直行；

第二种，小车左转，即左边的光线传感器检测到，小车中速左转，最左边的光线传感器检测到，小车快速左转；

第三种，小车右转，即右边的光线传感器检测到，小车中速右转，最右边的光线传感器检测到，小车快速右转。

任务二：计分功能

巡线功能实现了，计分功能该如何实现呢？这就要用到四位数码管了，它可以显示数字，也可以实现计分功能。我们先来尝试实现四位数码管随着小车启动，从 0 开始自动递增加 1 的功能。

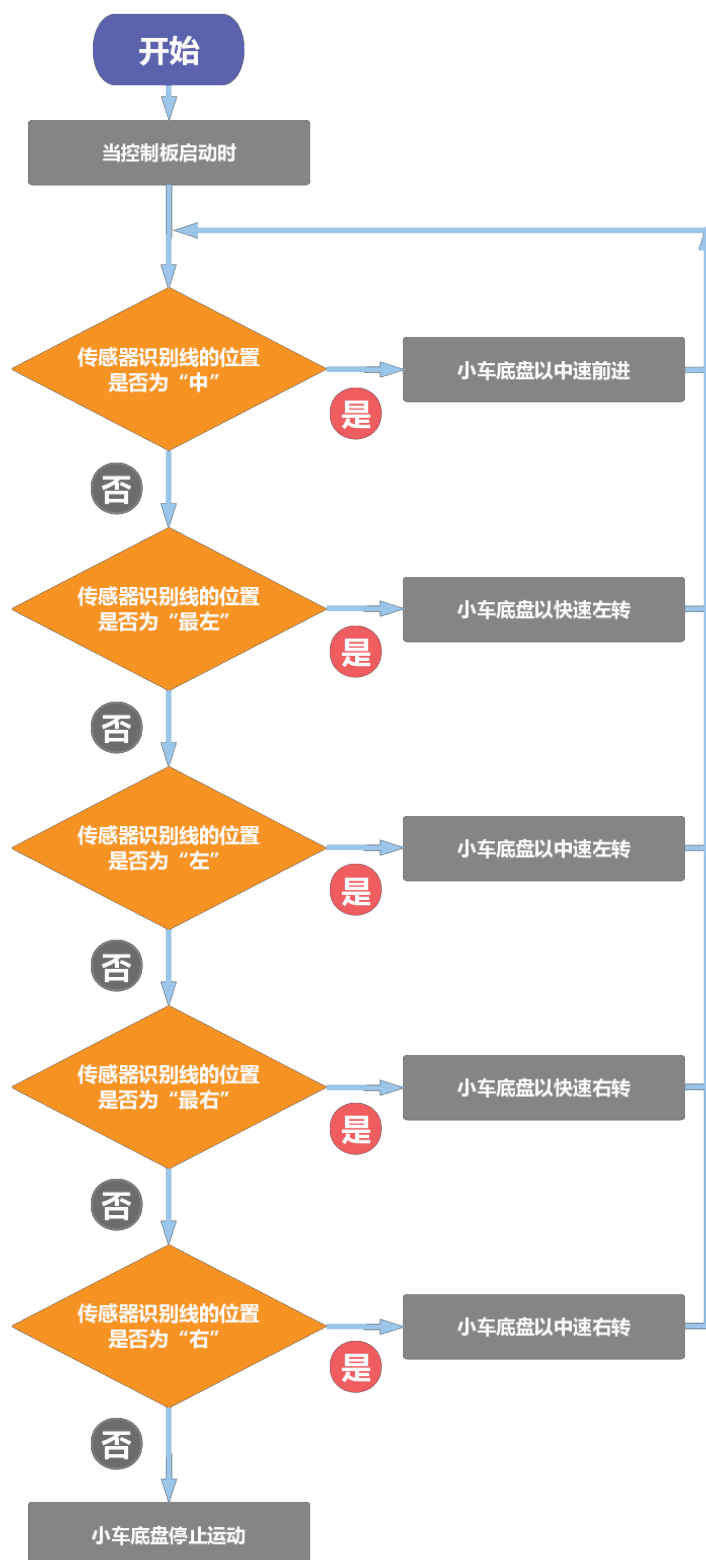
任务三：蓝牙功能

我们的蓝牙主控带有收发广播的功能，大家挑战——用两个小车进行广播互动。

- 小车 A 遇到黑色，发送广播给小车 B，使其中速前进；
- 小车 A 遇到红色，发送广播给小车 B，使其中速后退。

注意：蓝牙主控的使用需要用到广播频道，同时需要两个主控版分别进行烧录，为了保证发送和接收一致，需要设置广播频道相同。

三、参考程序

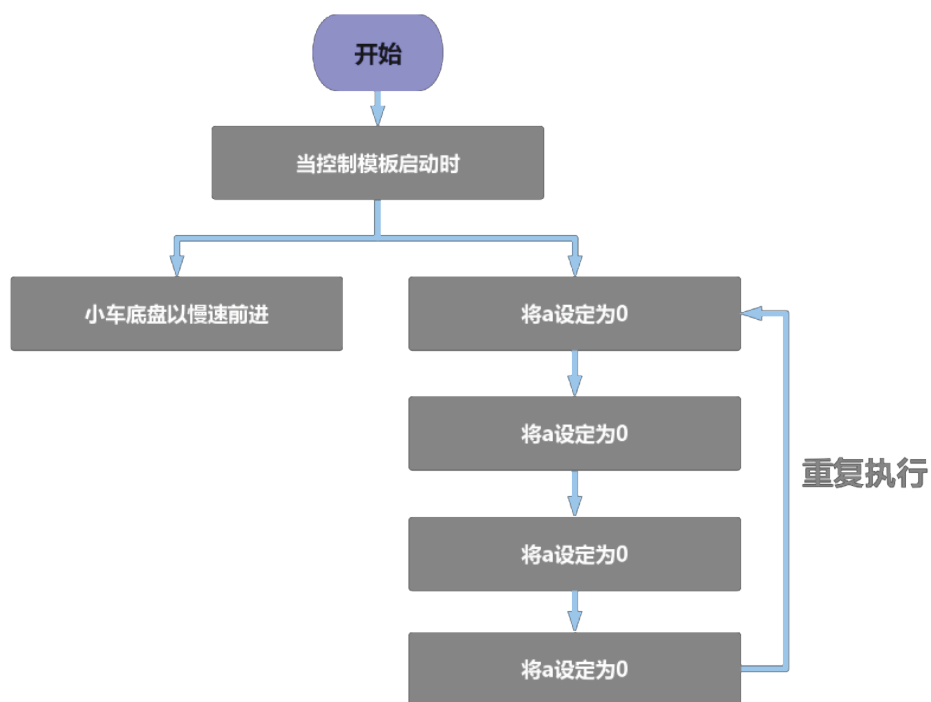


巡线流程图



L14-巡线程序.cdc





数码管逐渐递增流程图

Codecraft 编程: ide.tinkergen.com

L14-数码管逐渐递增程序.cdc



L14-发送广播.cdc



L14-接收广播.cdc

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

第 15 课 巡线计分小车（2）

一、任务要求

1. 理解数值的概念，学会运用编程进行数值计算；
2. 认识三角形、四边形、圆等常见图形；
3. 探索 Codecraft 各种模块积木的使用；
4. 掌握巡线、颜色检验及数值设定的基本原理；

二、实践操作

任务一：巡线计分实践操作

小车游戏规则：

1. 小车可以按照黑线进行巡线
2. 小车可以计分，遇到绿色三角形+50，遇到蓝色圆形+100，遇到红色正方形-50 分
3. 将小车巡线地图画出，自行安排颜色和形状位置，最后计算总分和不同图形的数量。

我们这节课就来实现它吧！我们其实已经实现过小车按照黑线进行巡线的功能了。程序部分 我们只
要实现小车的计分功能就好，遇到绿色加 50，遇到蓝色加 100，遇到红色减 50 分。

任务二：设计地图

接下来要终于要开始设计地图了。大家还记得我们地图的要求吗？地图上要有黑线，要有 红色、绿色、蓝色的图形来计分，不同的颜色对应不同的图形。大家先来尝试把它完成吧。

先用笔把地图填满，然后让小车巡线计分，三角形加 50 分，圆形加 100 分，正方形减 50 分。



图 15.3 巡线地图

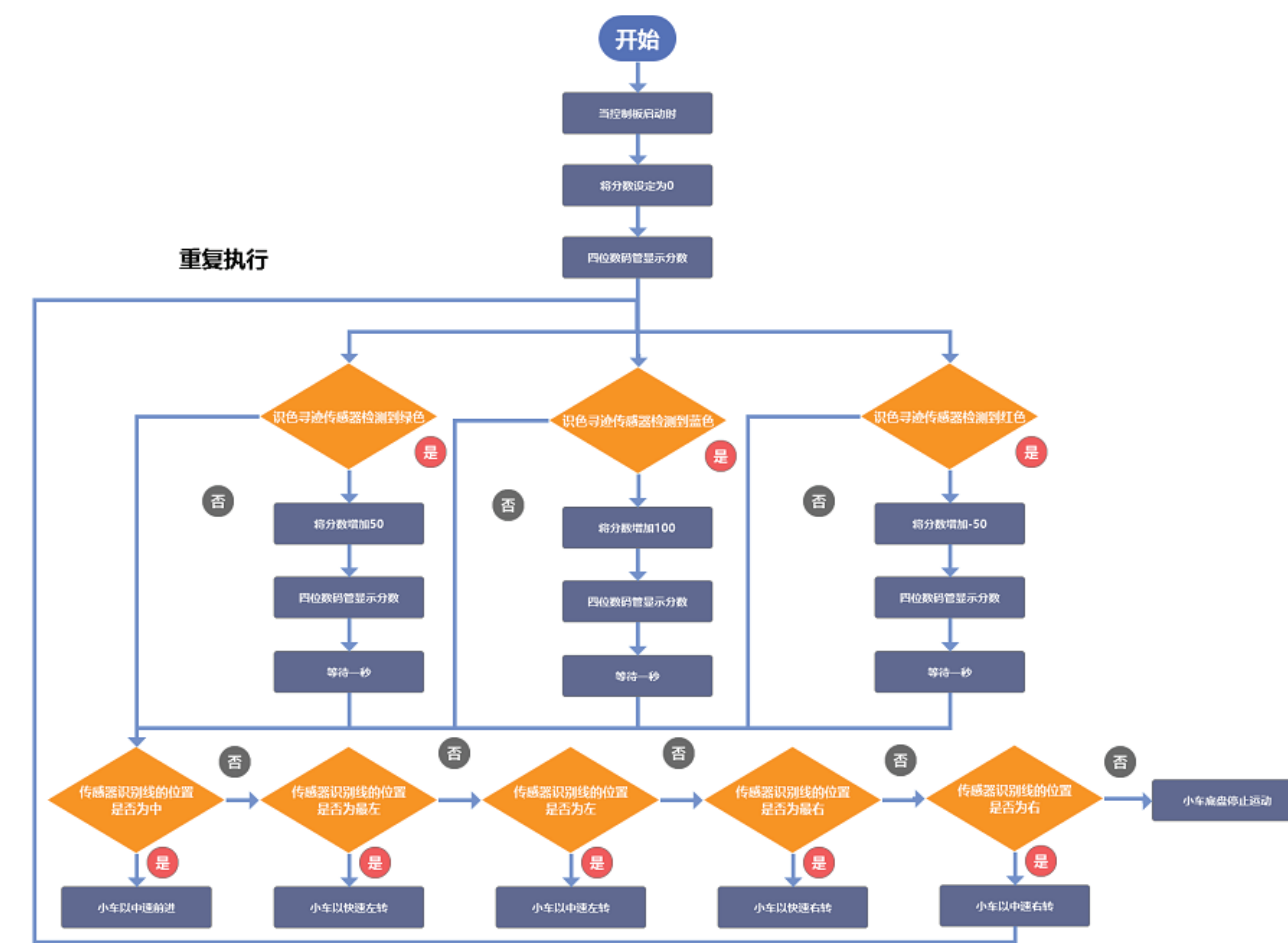
任务三：结课作业

同学们，在大家的帮助下，小车游戏已经完成了。接下来，就看大家的啦，以小组为单位，每组制作一个小车游戏，请大家：

- 1、制定好游戏规则。
- 2、将小车程序编写好，画出流程图。
- 3、绘制游戏地图。师：在最后一节课，我们会进行游戏制作、分享与挑战，请大家开动脑筋，Let's go!

小组名称		人数	
组员分工			
游戏规则			
程序流程图			
地图草图			

三、参考程序



巡线计分流程图



L15- 巡线计分程序

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

- 1、将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
- 2、将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。



第五章

小车大作战

第 16 课 小车大作战

一、任务要求

1. 请大家对本组的游戏进行最终调试。
2. 请每组派 1 名代表分享本组设计的游戏规则。

二、实践操作

1. 组内 pk，每位成员挑战本组设计的游戏，记录分数，选出分数最高的组员。
2. 每组分数最高的组员在班级进行分享。

组内完成挑战的同学，可以申请去其他小组进行挑战。

三、参考程序

无

四、自我测评

评分要点	美观性	创新性	科学性	实用性	团队协作
自己评价					
组员评价					
老师评价					
评语					

每项满分 10 分，同学们可根据实际情况填写

五、课后整理

1. 将电脑关机，将小车套装整理好放回收纳箱。
2. 将文具和工具收纳整理好，将垃圾扔到垃圾箱里。

附件

Codecraft 下载



Codecraft 是一款基于 Scratch3.0 的多平台图形化编程教育工具。孩子通过拖拽积木即可实现从简单到复杂的逻辑编程，以此编写互动游戏，创作场景动画。

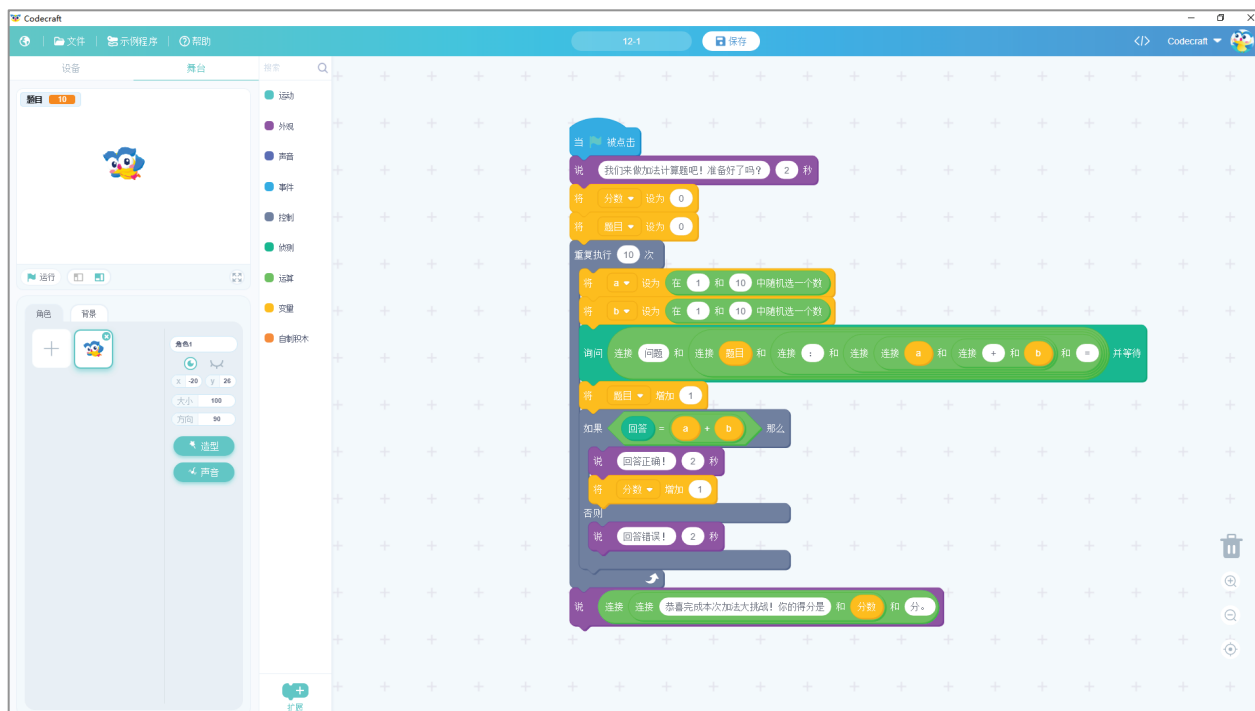
Codecraft 还可以结合柴火旗下的各类硬件，将编程结果以各类现实世界的创造发明呈现出来，在提升编程学习乐趣及成就感的同时，更能激发孩子的创造力。

Codecraft 还支持将积木块实时转换成人工智能时代下最受欢迎的 Python, JavaScript 等文本代码，轻松实现进阶学习，让孩子从零开始，轻松学习编程技能。

Codecraft 获取网址：<https://ide.tinkergen.com>（推荐使用浏览器：谷歌浏览器 Chrome。同时支持 Safari/ Firefox/ 360 极速/ 360 安全浏览器）

如果需要软件的离线版本

请于官网下载最新版本 <https://ide.tinkergen.com/download/cn/>



注：界面 UI 可能会随软件升级有所变化。

在线资源

访问课程的在线介绍

玩编程，学数学课程主页：https://www.tinkergen.com/cn_wbcxsx

访问《玩编程，学数学》配套教具在线介绍

《玩编程，学数学》配套教具主页：https://www.tinkergen.com/cn_carkit



更多课程资源请访问：

柴火创客教育主页：<https://www.tinkergen.com/cn>

柴火创客教育-产品与课程问题与意见

在您使用柴火创客教育的产品与课程过程中，如发现有硬件/软件问题，或教案与教师 PPT 出现错误，可以在此提交您的问题或意见，我们将安排专人处理并解答。



扫码提交问题，或访问下面的链接

<https://jinshuju.net/f/OyJEVT>