

揭阳职业技术学院教学日历

二〇二五 ~ 二〇二六学年第 一学期

授课计划时数:	48	学时
授 课 周 数:	16	周
每周教学时数:	3	学时

专业 计算机应用技术 班别 251

任课教师 薛晓桂

课程名称 专业技能实训 I

教材名称 《Scratch 程序设计》

系主任（签名） _____

二〇二五年九月二十日填

周次	日期	时数	教学方式	教学内容	备注
1	9月8日至 9月14日	3	上机		
2	9月15日至 9月21日	3	上机		
3	9月22日至 9月28日	3	上机	第1章 程序设计入门 1.1 计算机程序概要 1.2 算法 1.3 程序流程图	
4	9月29日至 10月5日	3	上机	1.4 算法的程序实现 2.1 什么是 Scratch 2.2 Scratch 3.4 的下载与安装 2.3 Scratch 编程界面认识	
5	10月6日至 10月12日	3	上机	2.4 Scratch 编程方法入门 2.5 第一个 Scratch 程序案例——神奇的魔法球	
6	10月13日至 10月19日	3	上机	第3章 舞台与角色设计 3.1 角色及舞台背景设计 3.2 矢量图和位图 33 3.3 Scratch 中角色造型及背景的编辑	
7	10月20日至 10月26日	3	上机	第4章 Scratch 简单动画 4.1 角色动画 4.2 动画程序案例1——海底世界	
8	10月27日至 11月2日	3	上机	4.3 场景切换动画 4.4 动画程序案例2——“礼赞70周年”贺卡设计 4.5 动画程序案例3——海空畅游	
9	11月3日至 11月9日	3	上机	第5章 键盘控制交互程序设计 5.1 脚本的触发 5.2 条件积木 5.3 “侦测”模块	
10	11月10日至 11月16日	3	上机	5.4 键盘控制编程方法 5.5 键盘控制程序案例1——牛顿接苹果 5.6 键盘控制程序案例2——弹力小球 5.7 键盘控制程序案例3——迷宫闯关	
11	11月17日至 11月23日	3	上机	第6章 鼠标控制交互程序设计 6.1 鼠标控制编程方法 6.2 鼠标控制程序案例1——找不同	
12	11月24日至 11月30日	3	上机	6.3 鼠标控制程序案例2——地球守卫者 6.4 鼠标控制程序案例3——打地鼠	

13	12月1日至 12月7日	3	上机	第7章 Scratch 数学问题程序设计 7.1 变量与列表 7.2 运算表达式 7.3 过程的定义与调用 7.4 数学问题程序案例1——鸡兔同笼
14	12月8日至 12月14日	3	上机	7.5 数学问题程序案例2——百元百鸡 7.6 数学问题程序案例3——判断素数 7.7 数学问题程序案例4——圆柱体的计算 7.8 数学问题程序案例5——数鸭子
15	12月15日至 12月21日	3	上机	第8章 Scratch 克隆方法程序设计 8.1 克隆的概念及应用 8.2 克隆功能编程方法 8.3 克隆程序设计1——奔腾的小马
16	12月22日至 12月28日	3	上机	8.4 克隆程序设计2——可视化加法计算 第9章 Scratch 音乐功能应用 9.1 声音播放与控制 9.2 音乐音效编辑与设计 9.3 音效程序案例1——乐曲制作
17	12月29日至 1月4日	3	上机	9.4 音效程序案例2——调乐师 第10章 Scratch 绘图功能应用 10.1 画笔与图章 10.2 创意绘图程序案例1——三角框线图 10.3 创意绘图程序案例2——能对称画图的笔
18	1月5日至 1月11日	3	上机	10.4 创意绘图程序案例3——万花筒 10.5 创意绘图程序案例4——神奇南瓜园
19				
20				

说明：此表一式四份，由任课教师填写，于开学前一周内交系办公室，由系主任审核。一份由教师保存；一份由教师所在系办公室和学生所在系办公室作为“教师业务档案”保存；一份送教务处备案。