



米乐熊过河

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	利用简单的编程知识帮助米乐熊成功过河。
课程时间	45分钟
教学目标	1.初识编程； 2.移动与切换造型； 3.角色转动方向。
教学难点	米乐熊的初始化以及方向的改变。
设备要求	音响、A4纸、笔

目录

Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习



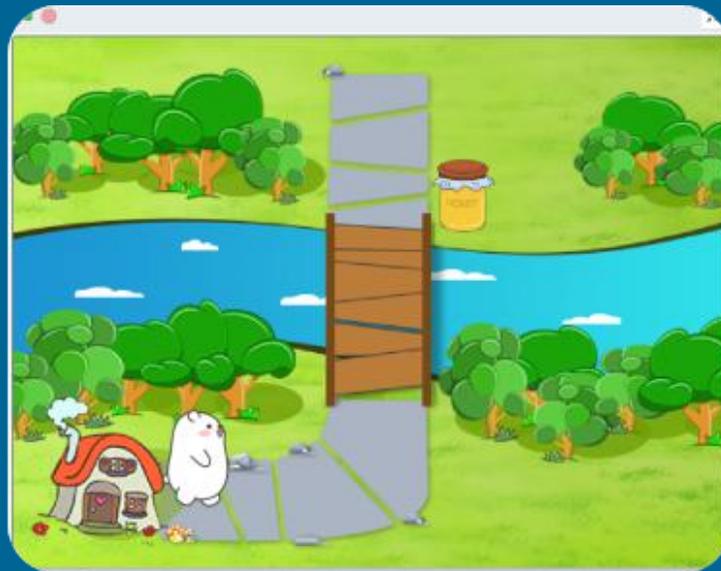
01

课程导入

- 课程导入

清晨，米乐熊要外出觅食，发现河对岸有一罐蜂蜜，米乐熊应该如何走到对岸吃到蜂蜜呢？

在本次课程中我们会学习移动，等待，下一个造型，面向方向，移到以及说...2秒指令。通过这几个指令的组合，来帮助米乐熊走到对岸。





02

程序解析

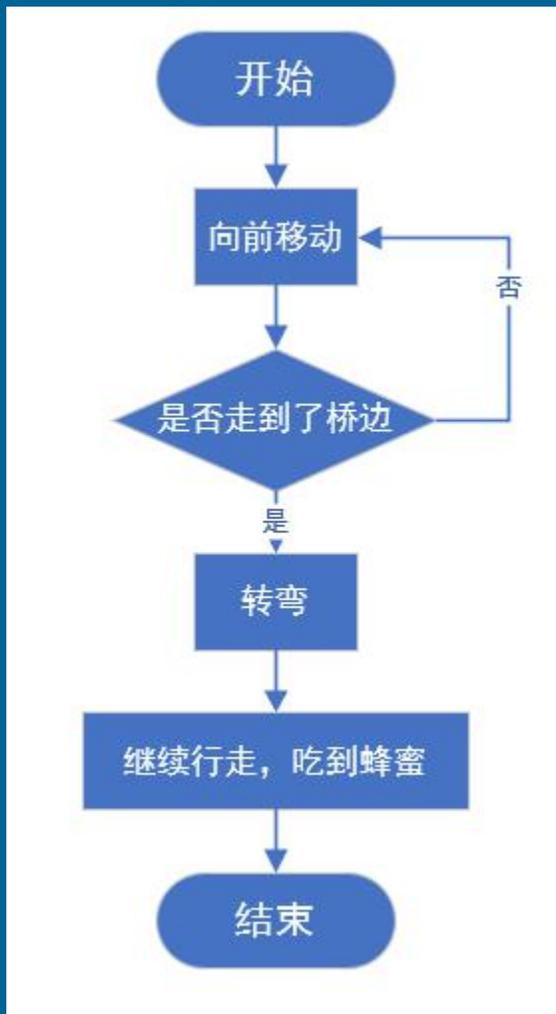


- 程序解析

1. 让米乐熊开始移动；
2. “绿旗”指令的使用；
3. 让米乐熊转弯以及初始化程序。



- 流程图





03

课堂任务



- 初识程序

程序 (Program)：是一系列指令，指令让电脑理解并执行，它还有一个小朋友们都听说过的名字，叫做软件。



<CODING/>

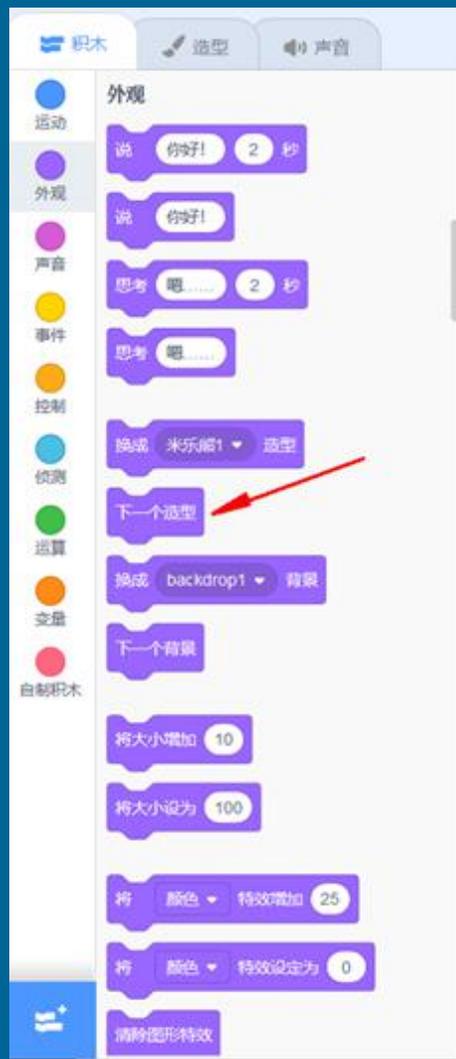
尝试让米乐熊进行移动

1. 在运动分区中找到移动指令，将其拖动到脚本区中，点击它。
2. 移动指令中有一个白色输入框，用鼠标点击这个输入框，会发现里面的数字是可以修改的，试着把数字改为30。
3. 再试试在数字前添加一个减号，又会发生什么呢？



尝试让米乐熊切换不同的动作

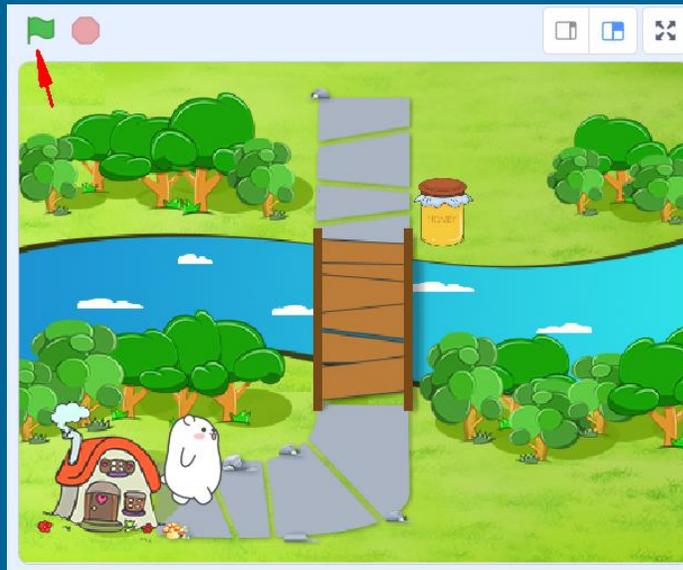
1. 我们再来学习另外一个指令：在外观分区中找到下一个造型指令，将其拖到脚本区，我们发现米乐熊的造型发生了改变。
2. 现在我们将下一个造型指令拖放到移动指令的下方，这样两个指令组合在一起后，会有怎样的变化呢？



• 绿旗与红灯

1. 现在我们为这段程序加个入口，在事件分区中找到当绿旗被点击时，拖出来并放到程序的头部。在舞台区的左上角有两个按钮：绿旗与红灯，这两个按钮可以分别用来启动与停止程序。用鼠标点击绿旗，即可执行当绿旗被点击时下面的程序。

2. 为了让米乐熊走得更远，同学们有什么办法吗？



米乐熊转弯

1. 蜂蜜在舞台的上方，怎么让米乐熊转弯呢？在运动分区中找到面向指令，将他拖动出来，放到程序底部，单击输入框，出现了一个方向圆盘，我们将箭头指向朝上，将米乐熊拖回到起点运行程序。
2. Emmm~虽然米乐熊可以成功到达对岸，可是躺着过河未免有些怪异，而且拖回起点再次运行时米乐熊的面向方向也不正确。



• 初始化

1. 虽然程序第一次可以成功执行，但是第二次执行时却不能达到和第一次相同的效果。因此，我们需要对程序进行一下初始化。
2. 初始化就是在程序开始的时候为角色设定一个初始状态，比如这里的米乐熊就应该是从家里出发，面前90度。





04

升级任务



- 动手练习

练习：

1.熊博士已经带领大家学习了这么多指令，是时候让米乐熊走到蜂蜜罐那儿了！

2.我们想要让米乐熊更快的吃到蜂蜜，应该怎么做呢？

Ps：米乐熊可以迈出的步子更大，或者步速变快。



05

知识拓展



桥梁的历史 桥是一种用来跨越障碍的大型构造物。目的是允许人、车辆、火车或船舶穿过障碍。桥可以搭在河谷或者海峡两边，又或者起在地上升高，越过下面的河或者路，让下面交通畅通无阻。





桥梁的类型：按结构体系划分，有梁式桥、拱桥、钢架桥、缆索承重桥（即悬索桥、斜拉桥）等四种基本体系。





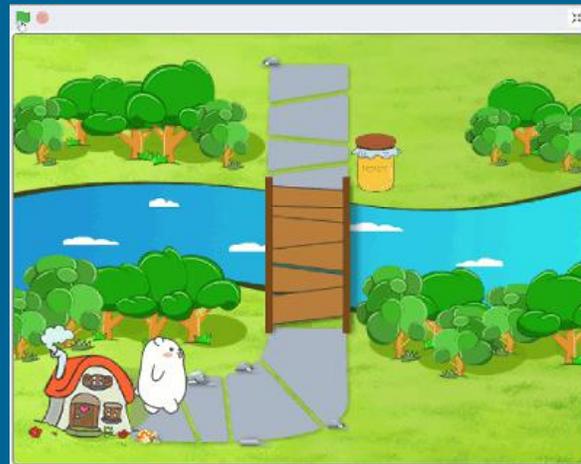
06

创意练习

- 创意练习

练习：

1、在演示中，我们的米乐熊不止会移动，还会说话，那在scratch中，我们应该如何让角色开口说话呢？





谢谢！