

第十九节 音乐绘本

课程内容	米乐熊绘本大冒险。
课程时间	45 分钟
教学目标	1、音乐循环。 2、书写绘本。 3、增加效果。
教学难点	在背景中添加文字。
设备要求	音响、A4 纸、笔

Ps: 教案内容仅为老师提供参考资料, 一切以实际上课情况和教师讲课习惯为主

一、课堂导入

第一小节 (自我介绍)

(教师)《教室介绍, 学校介绍, 以及自我介绍》同学们大家好, 欢迎来到 XX 编程课堂, 我是你们的 XX 老师, 很高兴又和大家见面了, 在上节课当中我们只做了一款非常时尚可爱的小贺卡, 大家还记得么? 现在就跟着老师一起看一看我们上节课完成的任务吧!	1 分钟
--	------

播放视频 1: 课程导入

1 分钟

第二小节 (上节回顾)

(教师) 我们首先要来回顾一下上节课, 同学们都还记得上节课都做了什么吗? 我们为米乐熊制作了一款非常绚丽的生日贺卡! 那看一下上节课都用到了哪些代码指令吧! 首先按照流程图我们给米乐熊设置了一系列的初始化指令, 有移到 x y 指令, 面向方向以及已经将背景切换为指令! 然后使用重复执行几次指令包裹旋转组合指令, 完成了小树叶旋转的样子, 最后通过虚像以及颜色的循环变化, 展现了烟花在空中爆炸的效果, 完成了美丽的烟花贺卡。这是一个小小的惊喜, 因为今天我们就要把贺卡送给米乐熊了。	2 分钟
--	------

第三小节 (本节课内容介绍)

(教师) 那本节课我就一起来看看今天的米乐熊绘本吧! 来到老师事先准备好的程序中! 点击绿旗, 美妙的音乐响起, 米乐熊再向大家讲述一路过来的小故事, 通过绘本上的文字就可以看到米乐熊在不同场景下遇到的小故事。米乐熊出发, 想要参加小伙伴们的森林 party, 可以是一路会遇到艰难险阻, 克服困难和小伙伴享受了整个聚会之后开心地回到了家中。	2 分钟
---	------

播放视频 1: 课程导入

1 分钟

二、绘制流程

第四小节 (内容分解)

(教师) 现在大家已经知道我们本节课应该完成一个什么样的内容了。那大家思考一下, 如果我们要完成这样的效果应该怎么做呢? 首先我们先通过一个视频来分解一下整个内容。	1 分钟
--	------

播放视频 2: 绘制流程

1 分钟

(师生互动: 提问模式) 老师提问: 了解了我们今天的课程目标, 接下来应该怎样完成它? 有没有同学能告诉老师, 我们要怎样才能让背景音乐不断循环播放出来么? 学生回答: xxxxxx	2 分钟
--	------

老师提问：还记得我们刚刚提到的行动流程么？我们怎样才能给米乐熊的故事添加我们自己的构想呢？同学们来说一下都有哪些！ 学生回答：xxxxxxx	
--	--

第五小节（流程图）	
（教师）很多同学已经理解了我们今天程序的步骤，现在我们来使用更科学的方法，尝试着分解出我们今天要完成的步骤，用流程图规划出来吧。（视情况讲解：老师上节课已经科普过流程图的概念了，我们再来回顾一下：以特定的图形符号加上说明，表示算法的图，称为流程图。也代表了我们完成一件事情要经历的大致步骤。 为便于识别，绘制流程图的习惯做法是： 圆角矩形表示“开始”与“结束”； 矩形表示行动方案、普通工作环节用； 菱形表示问题判断或判定（审核/审批/评审）环节； 用平行四边形表示输入输出； 箭头代表工作流方向。）	1 分钟

分解流程图



（师生互动：动手练习）现在和老师一起来想一想，画出流程图。我们来为本节课的内容做一个划分，自己动手一起来分解一下我们要完成的步骤吧。（让每一个同学完成流程图绘制）	3 分钟
--	------

三、编写程序

第六小节（音乐背景）	
（教师）我们怎样才能播放声音呢？对了，就是要使用声音区的指令来播放我们的绘本背景音乐，但是我们今天会有一个小要求，那就是如何让背景音乐循环播放，如果大家不知道怎么样来处理的话，那我们就一起来看一下熊博士是怎样解决这个问题的吧。	2 分钟
播放视频 3：编写程序（第一部分）70s	1 分钟
（师生互动：动手练习）大家看到我们使用了重复执行，还有声音区的播放声音直到播完的指令，现在就来找到这个指令积木来组合试着完成吧。之后点击绿旗，看一下效果，让我们的绘本发出很美妙的声音	2 分钟

吧。 (同学们操作, 老师助教, 保证学生完成角色的初始化)	
第七小节 (文字小故事)	
(教师) 在同学们都能点击绿旗播放我们的音乐的同时, 老师要询问大家一个问题, 我们现在的绘本上是没有文字的, 那么我们是不是要为我们的音乐绘本添加我们自己喜欢的文字呢? 我们可以在自己的书本上写下自己的名字, 也可以在空白的笔记本上添加文字, 图画。现在我们的手中就好像有一本图画书了, 要我们去编写故事, 我们先来翻阅一下吧, 从第一张背景到最后一张背景, 我们可以想象一下米乐熊经历了什么故事呢? 第一张米乐熊在家门口捧着书本, 第二张是我们熟悉的小熊过桥的故事, 后面是小熊闯迷宫和峡谷, 最后和小伙伴一起做游戏比赛。已经有了想法的小同学们先不要着急, 我们一起看看熊博士它是怎样为我们编写绘本的呢? 我们怎样才能够在背景当中添加自己喜欢的文字呢?	3 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第二部分) 75s -369s	2 分钟
(师生互动: 动手练习) 现在大家是不是明白了如何在绘本添加文字的呢? 那接下来就自己动手完成一下吧! 我们首先按照熊博士的方法, 在背景区点击文字效果, 选择一个好的位置, 试着添加熊博士准备好的第一段话“又是一个阳光明媚的早晨, 米乐熊整装待发, 准备去参加森林里小伙伴们举办的 party”, 在后面依次可以加入熊博士为我们准备好的一些话, 在这里给大家充分的发挥时间让大家进行吧。 (同学们操作, 老师助教, 保证学生完成角色变大变小的操作)	2 分钟
第八小节 (场景的变幻)	
(教师) 到现在为止我们的绘本小故事已经补充的十分完美了, 我们来自自己观察一下, 哪里还有等待补充的文字, 帮米乐熊添加小故事吧。点击绿旗试试看, 在美妙的音乐之后我们的绘本并没有自动翻页, 让老师来想一下, 我们的背景翻页是要不断地切换背景, 我们要借用下一个背景以及重复执行, 但是现在我们一起来听一下熊博士是怎样回答的吧。	2 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第三部分) 374s-512s	2 分钟
(师生互动: 动手练习) 这样我们刚刚的问题就已经解决了, 点击绿旗就可以让绘本自动进行翻页了, 我们来使用绿旗, 等待 5 秒, 下一个背景以及重复执行就可以完成了。 (同学们操作, 老师助教, 保证学生完成自动切换背景的代码)	2 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第三部分) 233s-393s	2 分钟
第九小节 (米乐熊的造型)	
(教师) 现在我們还需要做一件事情, 在完成了背景的切换之后, 可能已经有同学发现了, 我们米乐熊并没有随着场景进行变换样子, 我们来一起看一看米乐熊的造型区吧, 点击米乐熊角色, 点击造型, 可以看到米乐熊出现了很多造型, 有开心的, 吃蜂蜜的, 害怕的, 做游戏的, 那么我们要在哪一个场景下让米乐熊切换出相应的样子呢? 在这里熊博士有一个好建议, 我们一起来听一下它是怎样在每一个场景让米乐熊切换出对应的样子呢?	2 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第三部分) 516s-600s	2 分钟
(师生互动: 动手练习) 好啦, 音乐绘本制作完毕, 米乐熊也在每个不同的场景内展现出不同的样子了, 小同学们再检查一下, 确保不会让米乐熊在不同的场景内展现出不合适的样子了。	2 分钟

(同学们操作, 老师助教, 保证学生完成自动切换背景的代码)	
--------------------------------	--

四、知识延伸

(教师) 在我们的课堂当中, 我们学习了新的体裁——绘本, 但是绘本是要靠故事来支撑的, 我们的绘本通常表达了什么呢? 其实很多绘本表述的是童话体系, 童话相信很多同学都听说过, 但是没有实际的深入了解过, 那现在熊博士就一起来认识一下童话的特殊含义吧!	1 分钟
播放视频 4: 知识延伸	1 分钟
(师生互动) 童话寄托了我们先前人们的美好愿景以及对人性中美好品质的赞扬, 我们的童话当然不止这些, 美人鱼, 阿拉丁也都是广为流传的童话, 同学们试试看, 我们在课后能不能为米乐熊也书写一篇童话呢?	2 分钟

五、拓展练习

第九小节 (课程总结)

播放视频 5: 课程总结 (该视频为静态图片, 用于辅助老师总结)

(教师) 在这里本节课的内容就结束了, 让我们一起来总结一下本节课都学习了哪些知识吧! 首先我们使用了声音区的播放声音直到指令制作了音乐背景, 让我们在点击绿旗时就可以听到重复循环美妙的音乐声。之后让小同学们跟着熊博士填写了绘本中的关键故事小文字, 比如说米乐熊遇到了危险以及动物伙伴送给米乐熊生日贺卡的故事。接着我们使用重复执行, 等待, 以及下一个背景补充了能让绘本自动翻页的代码, 这样我们的绘本就像一个小动画一样讲述着米乐熊一路以来的见闻。最后我们千万不要忘了给米乐熊制作在每个场景下的样子, 这样就要用到我们的当背景换成指令以及换成造型指令。这样我们的音乐绘本就大功告成了, 我们可以尽情享受米乐熊一路以来的趣闻了。在最后, 熊博士还给大家介绍了童话的历史和由来, 以及不同的童话名人这就是本节课的主要内容啦!	3 分钟
--	------

第十小节 (课后作业)

(教师) 在下节课当中我们会进行“动画绘本”的创作。希望同学们可以在课后提前预习, 在下次课中踊跃表现。大家千万不要忘了在课下完成我们的课后作业, 这里是我们的一个升级的小挑战, 我们一起来看一下吧。	1 分钟
播放视频 6: 拓展练习	1 分钟
(课程结束) 我们拓展练习就是让米乐熊在不同场景下找到合适的位置, 那么今天的课程就到这里了, 大家可以把这节课完成的作品提交给老师。希望同学们能够在以后的课程中展现自己的奇思妙想, 为我们的编程课堂迸发出不一样的思维火花, 我们下次编程课堂不见不散, 拜拜!	1 分钟