

第五节 熊熊吃什么

课程内容	帮助选择困难症的米乐熊选择心爱的食物。
课程时间	45 分钟
教学目标	1、询问指令。 2、判断回答。 3、做出相应的动作。
教学难点	判断回答
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，很高兴又跟大家见面了，在上节课中我们已经完成了米乐熊从远处跑过来的效果，小朋友们还记得吗？	1 分钟
---	------

第二小节（上节回顾）

（教师）上节课程中，我们完成了奔跑的米乐熊的效果，现在老师就带着大家复习一下。在上节课程中使用了重复执行指令与将大小增加指令，让米乐熊由小变大，又使用了造型切换指令，让米乐熊一直切换造型，这样米乐熊一边变大一边切换造型，就实现了由远到近的奔跑效果啦。在米乐熊离我们很近的时候，使用说指令说出了一句话，最后使用停止全部脚本指令，让程序停止了下來。这些就是上节课程用到的指令啦！让我们一起来看一下吧！	1 分钟
--	------

播放视频 1：课程导入（第一部分）1：05s

1 分钟

第三小节（本节课内容介绍）

（教师）在本节课中，米乐熊会站在一个分叉路口，右边有一片森林，左边有一条小河，米乐熊会说出一句问题，他说好饿呀，吃鱼还是吃蜂蜜呢？1 表示吃鱼，2 表示吃蜂蜜。这时我们在下方的输入框中输入 1，点击回车，会发现米乐熊移动到了小河边，并且切换了一个造型，说出鱼儿真好吃，我们在来运行一下程序，这次我们输入 2，点击回车，会发现米乐熊移动到了森林里，并且切换了一个造型，说出蜂蜜真甜啊！	1 分钟
---	------

播放视频 1：课程导入（内容介绍）结束

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：程序解析

1 分钟

（师生互动：提问模式）

老师提问：现在老师来考一考大家，小熊都喜欢吃什么食物呢？

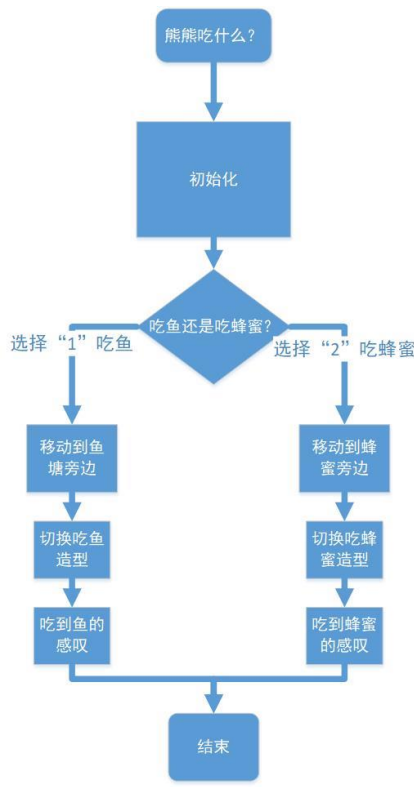
学生回答：xxxxx

2 分钟

老师对孩子们的回答讲解：同学们回答得非常好。小熊在生活中的喜欢的食物有很多，有小鱼，蜂蜜，苹果。它的好朋友大熊猫还喜欢吃竹子呢。 老师提问：那今天小熊到了一个岔路，左边是小鱼。右边是蜂蜜，大家想要小熊吃什么呢？只能选一种哦。 学生回答：xxxxx 老师对孩子们的回答讲解：在只能选择一种的情况下，我们是不是要进行一种选择呢？在我们生活中我们要选择走哪一条路去学校以及周末做什么？我们来看一看米乐熊要怎样抉择吧。	
---	--

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



1 分钟

(师生互动: 提问模式) 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) 还记得我们首先应该使用什么形状来开始呢? 学生回答: xxxxxx 教师: 那事不宜迟, 我们就来一起试一下。	3 分钟
三、编写程序	
第六小节 (初始化)	
(教师) 来到外观分区中, 选择换成疑问造型指令, 将他指令放入绿旗指令的下方, 这条指令能够帮助我们确定米乐熊的初始造型, 每次点击绿旗之后, 米乐熊首先都会切换到这个造型, 接下来在运动分区中, 拖出一条移到指令, 这条指令能够帮助我们确定米乐熊的初始位置, 添加过这条指令之后, 无论在舞台上如何移动米乐熊的角色, 只要我们点击绿旗按钮, 米乐熊就会回到初始的位置。	1 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第一部分) 58s	1 分钟
(师生讨论操作环节) 大家看到我们使用了换成造型、移动到 xy 指令, 现在就来找到这个指令积木来试着完成吧。之后点击绿旗, 看一下效果。 (同学们操作, 老师助教, 保证学生完成角色的初始化)	2 分钟
第七小节 (询问问题)	
(教师) 选择一条询问并等待指令, 将他拖到移到指令的下方, 这条询问指令能够帮助米乐熊问出问题, 我们点击询问指令中间的空白区域, 会发现文字会变蓝, 这时我们输入我们的问题: “好饿呀, 吃鱼还是吃蜂蜜呢? 小朋友帮我决定吧! 1: 吃鱼; 2: 吃蜂蜜”, 现在我们的问题已经制作好啦!	1 分钟
播放视频 3: 编写程序 (第三部分) 58s-1: 43s	1 分钟
第八小节 (判断回答)	
我们来看看效果, 点击绿旗按钮运行程序, 会发现米乐熊已经能够问出问题啦, 但是我们在输入框内输入数字 1 或者数字 2, 都是没有反应的, 这是为什么呢? 其实很简单, 这是因为我们还没有给米乐熊制作回答问题之后的判断, 现在熊博士就来教给大家, 来到控制分区中, 会发现这里有一条叫做“如果那么”的指令, 我们将这条指令拖出来, 放在询问指令的下方, 这条指令就是我的判断指令, 我们可以在这条指令的 6 变形格子中, 放入判断条件! 接下来我们就来判断, 来到运算分区中, 会发现这里有各种运算的符号, 拖出一条等于指令, 将他放入在“如果那么”指令中, 在来到侦测分区中, 拖出一条回答指令, 放入到等于指令的第一个格子内, 在等于指令的第二个格子中输入数字 1, 这样判断的条件就变成了 如果回答等于 1 就去做一些什么事情了, 如果回答等于数字 1 的话, 我们就要让米乐熊去吃蜂蜜	3 分钟

播放视频 3: 编写程序（第三部分）1: 43s-结束	5 分钟
老师提问：在刚刚我们使用了如果那么指令，老师现在有一个问题要问大家，如果老师现在饿了，老师应该去干嘛呢？ 学生回答：xxxxxxx 老师提问：如果那么指令就是我们的条件判断，满足什么条件就可以去完成什么事情，比如我们的小熊就要在满足 1 的条件吃鱼，那么 2 的条件时应该去做什么？ 学生回答：xxxxxxx 老师回答：那么大家就来试试看，为米乐熊添加判断吧。 （同学们操作，老师助教，保证学生完成米乐熊向我们跑过来的操作）	2 分钟
四、知识延伸	
（教师）现在整个程序都已经完成了，在我们这节课中米乐熊吃的是鱼与蜂蜜！小朋友们知道在现实生活中，动物都是什么食性吗？这节课熊博士就来到领大家了解一下动物的食性。让我们一起来看一下吧！	1 分钟
播放视频 4: 知识延伸	2 分钟
（师生互动：讨论模式） 教师提出讨论问题：小朋友们现在知道小熊的进食习惯了吧？快和你身边的小伙伴讨论一下吧~，大家也可以联想一下，生活中还有哪些进食非常广泛的动物呢？它们都爱吃什么呢？	2 分钟
五、拓展练习	
第九小节（课程总结）	
（师生互动：提问模式） 教师提问：在这里本节课的内容就结束了，但是老师还不知道同学们有没有掌握，下面老师来请一位同学来回答我们本节课使用了什么样的指令完成了什么样的动画效果呢？ 学生回答：xxxxxxx	1 分钟
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那些知识吧！首先我们学习了初始化指令，初始化包括的内容很多，就是让我们的角色在每次点击绿旗的时候恢复到初始的状态。之后我们学习了新的指令——询问，在其中输入内容可以让米乐熊询问我们的回答。接下来就是我们的重头戏，条件判断指令——如果那么。如果满足一个条件我们就可以执行其中的代码，接着使用回答以及等于指令拼接在一起，以及在下方加入移到指令和说指令，大功告成！在知识延伸中我们还了解到了米乐熊的进食习性还有很多其他动物小伙伴最爱的食物。	3 分钟
第十小节（课后作业）	
（教师）在下节课当中我们会完成一个“斯芬克斯的回答”的小游戏，是个猜谜的小游戏。希望同学们可以在课后提前预习，在下次	1 分钟

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。	
播放视频 6：拓展练习	1 分钟
（课程结束）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