## 第六节 斯芬克斯的回答

 课程内容	深入了解判断指令,完成一个猜谜的小游戏	
课程时间	45 分钟	
教学目标	1、询问。	
	2、回答。	
	3、判断回答,做出操作	
教学难点	重复执行和判断回答	
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(自我介约	召)	
(教师)《教室》	介绍,学校介绍,以及自我介绍》同学们大家好,	1分钟
欢迎来到 XX 编程说	果堂,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	门已经帮助米乐熊成功的找到了吃的,小朋友们还	
记得吗?让我们一起	起来看一下吧!	
播放视频:	1:课程导入(第一部分)52s	1分钟
第二小节 (上节回廊	项)	
(教师)上节课	程中,我们帮助米乐熊选择了吃的食物,而且还学习	2分钟
了一些新的指令, 玛	见在我们来复习一下,在上节课程中米乐熊提出问题	
用到了询问指令, 主	这条指令能够帮助我们让角色询问出一个问题,为了	
判断回答,还用到了	了"如果那么"判断指令,这条指令能够帮助程序作	
出判断,只要在指令	守中间的六边形框内,放入判断条件即可,在回答完	
毕后,还使用了滑行指令,让米乐熊移动位置。这些就是我们上节课所		
学习的新指令啦!		
第三小节 (本节课p	内容介绍)	
(教师)在本书	方课中,狮身人面像会问出一个谜题,米乐熊会保持	1分钟
疑问的造型回答这个	▶ 谜题,如果回答正确,狮身人面像会让开,显示出	
金字塔的入口,并上	1. 说出"你竟然猜对了,这是我最难的问题,你进去	
吧!"同时米乐熊会	切换答对的造型,并说出"哇!好厉害"。但如果回	
答错误,狮身人面值	象就会撞向米乐熊,并且说出"哈哈!你果然没有猜	
对我的问题,快走"	巴,永远不要回来!",米乐熊会切换造型,还会说出	
"好疼呀"。		
播放视频1	:课程导入(内容介绍)53s-结束	1 分钟
二、绘制流程		
第四小节(内容分角	释)	
(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	1 分钟
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	
先我们先通过一个社	见频来分解一下整个内容。	
播放视频 2	: 程序解析	1分钟
(师生互动:提	问模式)	2分钟
老师提问:现在	老师来考一考大家,还记得我们的程序流程图么?	

我们的判断应该是用什么样的形状呢?	
学生回答: xxxxx	
老师对孩子们的回答讲解:开始与结束是圆角矩形,判断我们要使	
用菱形,以及正常事件我们来使用矩形。事不宜迟,大家就动手一起	
来绘制一下吧。	
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	1分钟
田田到兴始十计 些让关八级小业们太工田户出始上面 田达田团坝	

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"; 在形表示在书子来, 英语工作环节用。	
差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。)	
分解流程图	1 分钟

(师生互动帮助绘制流程图)现在和老师一起来想一想,画出流程 3分钟 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)

## 三、编写程序

第六小节 (初始化)	
(教师) 来到运动分区中,拖出一条移到指令,放入绿旗指令的下	2分钟
方,确定狮身人面像的初始的位置,在来到外观分区中,拖出一条换	
成"狮身人面像-问题"造型指令,放入移到指令的下方,确定初始的	

造型。	
播放视频 3: 编写程序 (第一部分) 45s	1分钟
(师生互动:提问模式)	2分钟
老师提问: 第一步我们是不是已经做过好多次了, 我请一位同学来	
解释一下初始化吧。	
学生回答: xxxxx	
老师对孩子们的回答讲解:初始化是一个概念,就是要我们每一次	
打开程序,角色都会保持原本的样子。我们要为米乐熊添加角色造型	
以及位置,一起试试看吧。	
(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(询问问题)	
(教师)狮身人面像初始化的功能已经设置完毕了,接下来让他询	1 分钟
问出他的问题,如何让狮身人面像问出问题呢?大家可以想一下,在侦	
测分区中,找到一条询问并等待指令,这条指令是不是就是用来帮助我	
们的角色提出问题的呀!让我们一起来看一下吧!	
播放视频 3: 编写程序(第二部分) 45s-1: 21s	1 分钟
第八小节 (斯芬克斯的判断)	
(教师) 我们已经成功的让狮身人面像问出了问题, 接下来就可以	1 分钟
进行回答了, 那怎么样确定我么的答案是不是正确的呢? 让我们来判断	
一下成功的条件,所以来到运算分区中,拖出一条等于指令,放在如果	
指令中,在来到侦测分区,拖出一条回答指令,这个回答指令,指的就	
是我们在键盘中所输入的答案。将回答指令放入等于指令的第一个指令	
框内,在第二个指令框内输入正确的答案,这样就可以判断答案是否正	
确了,让我们通过视频来仔细的观看一下吧!	
播放视频 3: 编写程序(第三部分) 1: 21s-5: 12s	4 分钟
第九小节(米乐熊的反应)	
(教师) 好啦, 这个时候我么已经可以完成询问问题并且判断回答	1 分钟
的问题是否正确了,那当米乐熊回答正确的时候狮身人面像会让出一条	
路,但是如果回答错误了就会受到相应的惩罚,让我们来看看如何完成	
米乐熊的这些反应吧!	
播放视频 3:编写程序(第四部分)5:12s-结束	2 分钟
(师生互动:提问模式)	2分钟
老师提问:最后一步我们应该做出米乐熊的反应,老师给大家打一	
个小比方,如果老师被打了,会做出什么反应呢?	
学生回答: xxxxx	
老师对孩子们的回答讲解:同学们回答的非常好,就应该是摆出挨	
打的造型以及移动位置对不对,那我们来试一试吧。	
(同学们操作,老师助教,保证学生完成)	
四、知识延伸	

(教师)现在整个程序都已经完成了,在这节课程中,米乐熊遇到了	1分钟
狮身人面像,小朋友们知道狮身人面像的传说吗?熊博士现在就带领大	

家了解一下狮身人面像。 狮身人面像是埃及的文化遗产,古埃及法老雷吉德夫根据父亲胡夫 的肖像建造了狮身人面像这座纪念碑。关于建造这座纪念碑事迹,还发 生过一个十分有趣且神奇的故事,让我们一起来看看吧!	
播放视频 4:知识延伸	1分钟
(师生互动)小朋友们现在知道狮身人面像的故事了吗?快和你身 边的小伙伴讨论一下吧~,可以在生活中将给自己的朋友或者爸爸妈妈 听!	2分钟

## 五、拓展练习

第十小节(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	1分钟
本节课都学习了那些知识吧!首先我们做出了狮身人面像的初始化,	
为它添加了初始造型和位置,之后我们紧接着完成了狮身人面像的询	
问,通过询问指令询问出耐人寻味的问题。拿到问题之后我们就要来	
进行判断了,依旧使用如果那么指令,还有回答以及等于指令,来组	
成我们需要的判断条件,接着来为米乐熊添加相应的初始化,使用广	
播指令来让米乐熊收到消息,分别是回答成功以及回答失败相应的判	
断。	
(教师)在下节课当中我们会进行"迷官大冒险"的小动画希望	1分钟
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。	
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	1分钟
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!	