

## 投篮游戏

|      |                                    |
|------|------------------------------------|
| 课程内容 | 消息的衔接。                             |
| 课程时间 | 45 分钟                              |
| 教学目标 | 1、球框的移动。<br>2、篮球的运动。<br>3、广播消息的传递。 |
| 教学难点 | 广播消息与停止指令。                         |
| 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，以及自我介绍》授课老师开始授课！引入上节课复习。 | 1 分钟 |
|--------------------------------------|------|

播放视频 1：课程导入

1 分钟

第二小节（上节回顾）

1 分钟

（教师）询问学生是否还有疑问，并引入本节课内容。

2 分钟

第三小节（本节课内容介绍）

（教师）抛出互动问题！和学生进行互动，提问

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）

2 分钟

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，我们要怎样才能使用篮球进行投篮呢？

学生回答：消息传递

老师提问：还记得我们刚刚提到的行动流程么？我们怎样才能给篮球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：投篮得分，失败扣分。

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。<br>为便于识别，绘制流程图的习惯做法是：<br>圆角矩形表示“开始”与“结束”；<br>矩形表示行动方案、普通工作环节用； | 1 分钟 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|

|                                                                                    |      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 菱形表示问题判断或判定（审核/审批/评审）环节；<br>用平行四边形表示输入输出；<br>箭头代表 workflow 方向。）                    |      |
| 分解流程图                                                                              | 1 分钟 |
|  |      |
| （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 |
| <b>三、编写程序</b>                                                                      |      |
| 第六小节（球框的移动）                                                                        |      |
| （教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。                                                         | 2 分钟 |
| 播放视频 3：编写程序（第一部分）70s                                                               | 1 分钟 |
| （师生互动：提问模式）<br>组织语言让同学们完成本节程序，也可抛出一些问题！<br>（同学们操作，老师助教，保证学生完成本小节的代码指令！）            | 2 分钟 |
| 第七小节（篮球的运动）                                                                        |      |
| （教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。                                                         | 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：提问模式）<br>组织语言让同学们完成本节程序，也可抛出一些问题！                                            | 2 分钟 |

|                                                                                                                            |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| (同学们操作, 老师助教, 保证学生完成本小节的代码指令!)                                                                                             |      |
| 第八小节 (指令的传递)                                                                                                               |      |
| (教师) 引入本节需要学习的代码指令, 让学生认真听讲。                                                                                               | 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: 提问模式)<br>组织语言让同学们完成本节程序, 也可抛出一些问题!<br>(同学们操作, 老师助教, 保证学生完成本小节的代码指令!)                                                | 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 (分数的设置)                                                                                                               |      |
| (教师) 引入本节需要学习的代码指令, 让学生认真听讲。                                                                                               | 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: 提问模式)<br>组织语言让同学们完成本节程序, 也可抛出一些问题!<br>(同学们操作, 老师助教, 保证学生完成本小节的代码指令!)                                                | 2 分钟 |
| <b>四、知识延伸</b>                                                                                                              |      |
| (教师) 同学们知道 NBA 么?                                                                                                          | 1 分钟 |
| 播放视频 4: 知识延伸                                                                                                               | 1 分钟 |
| (师生互动) 在美国又有哪些风靡全球的运动呢?                                                                                                    | 2 分钟 |
| <b>五、拓展练习</b>                                                                                                              |      |
| 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)                                                                                          |      |
| (课程结束) 总结本节课的代码知识!                                                                                                         | 3 分钟 |
| 第十小节 (课后作业)                                                                                                                |      |
| (教师) 在下节课当中我们会进行“飞船冒险”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蓝筐随机速度移动, 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 |