

钓鱼大作战

课程内容	使用侦测判断编写钓鱼大作战程序。
课程时间	45 分钟
教学目标	1、小鱼在水中的移动。 2、米乐熊的鱼钩下坠后的钓鱼效果。 3、鱼钩钩中鱼后的效果显示。
教学难点	鱼钩钩中鱼后的效果显示。
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) 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, 我们要怎样才能使小鱼在水中游动呢? 学生回答: 控制区与运动区 老师提问: 还记得我们刚刚提到的行动流程么? 我们怎样才能使鱼钩根据我们自己按下按键呢? 同学们来说一下都有哪些! 学生回答: 侦测空格按键	2 分钟
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, 那现在我们就来绘画;	1 分钟
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

三、编写程序	
第六小节 (小鱼游动程序)	
(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) 组织语言让同学们完成本节程序, 也可抛出一些问题! (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 (鱼钩的下坠)	
(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) 组织语言让同学们完成本节程序, 也可抛出一些问题! (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
第八小节 (钓到鱼的效果)	
(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) 组织语言让同学们完成本节程序, 也可抛出一些问题! (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

四、知识延伸	
(教师) 同学们知道钓鱼的相关知识吗?	1 分钟
播放视频 4: 知识延伸	1 分钟
(师生互动) 所以大家了解到钓鱼的相关知识。	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）

（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）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

（课程结束）我们拓展练习就是利用变量，增加倒计时功能，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
---	------