

打数字游戏

课程内容	使用角色点击、计算数字合，判断数字是否正确
课程时间	45 分钟
教学目标	1、询问数字问题的判断。 2、数字向下降落的效果。 3、点击数字后是否正确的判断。
教学难点	点击计算后的数字是否为正确结果的判断。
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

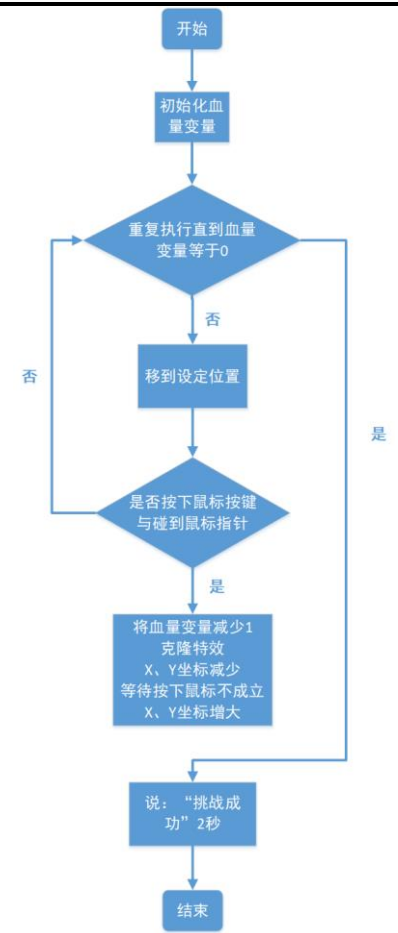
第一小节（自我介绍）

（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	5 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，我们要怎样才能询问问题呢？ 学生回答：侦测区的询问模块 老师提问：还记得我们刚刚提到的行动流程么？我们怎样才能使数字形成问答并形成我们点击所需要的数值呢？同学们来说一下都有哪些！ 学生回答：角色点击按钮，询问并等待回答	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

 <pre> graph TD Start([开始]) --> Init[初始化血量变量] Init --> Loop{重复执行直到血量变量等于0} Loop -- 否 --> Move[移到设定位置] Move --> Hit{是否按下鼠标按键 与碰到鼠标指针} Hit -- 是 --> Action[将血量变量减少1 克隆特效 X、Y坐标减少 等待按下鼠标不成立 X、Y坐标增大] Action --> Say[说：“挑战成功”2秒] Say --> End([结束]) Hit -- 否 --> Loop </pre>	
(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（提问以及准星效果）	
（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（数字 1 程序）	
（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（其它数字程序设定）	
（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) 同学们知道关于阿拉伯数字的相关知识吗？	1 分钟
播放视频 4：知识延伸	3 分钟
(师生互动) 所以大家了解到数字的相关知识了吗？	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	1 分钟
(课程结束) 我们拓展练习就是利用变量，增加计分功能，点击正确一个数字，增加一分。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