

疫情防卫战（下）

课程内容	防范疫情，提高对病毒的防范意识。制作疫情防卫战小程序
课程时间	45 分钟
教学目标	1、克隆体的创建与利用。 2、子弹角色打击敌人后，所对应的效果显示。 3、敌人角色的前行与被炮弹击中后的效果显示。
教学难点	敌人角色的前行与被炮弹击中后的效果显示。
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

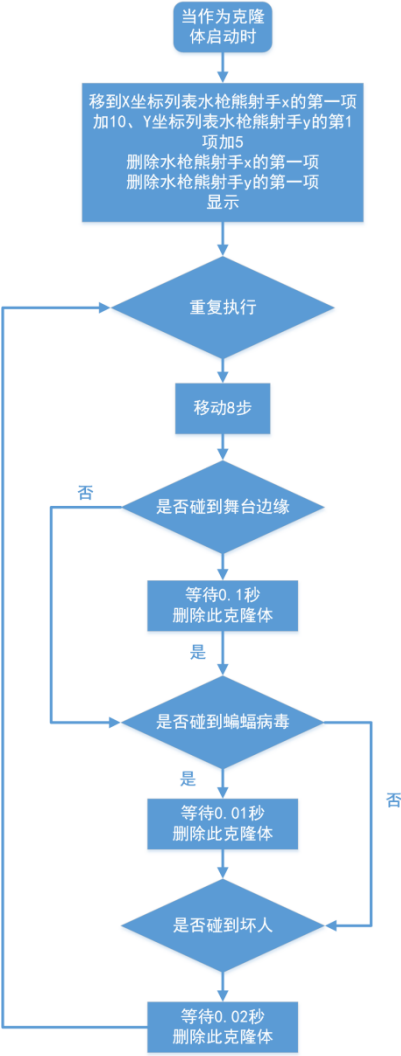
第一小节（自我介绍）

（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	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，提问问题！	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，我们要怎样才能使数据坐标被保存呢？ 学生回答：列表 老师提问：还记得我们刚刚提到的行动流程么？我们怎样才能使角色变多呢？同学们来说一下都有哪些！ 学生回答：克隆。	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([当作为克隆体启动时]) --> Move[移到X坐标列表水枪熊射手x的第一项 加10、Y坐标列表水枪熊射手y的第1项加5 删除水枪熊射手x的第一项 删除水枪熊射手y的第一项 显示] Move --> Repeat{重复执行} Repeat --> Move8[移动8步] Move8 --> Edge{是否碰到舞台边缘} Edge -- 是 --> Wait01[等待0.1秒 删除此克隆体] Edge -- 否 --> Virus{是否碰到蝙蝠病毒} Wait01 --> Virus Virus -- 是 --> Wait001[等待0.01秒 删除此克隆体] Virus -- 否 --> Bad{是否碰到坏人} Wait001 --> Bad Bad -- 是 --> Wait002[等待0.02秒 删除此克隆体] Bad -- 否 --> Repeat Wait002 --> Repeat </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（射手的功能）	
（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（病毒与坏人的移动）	
（教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。	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（游戏失败的效果）	
（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	5 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）今天我们了解到疫情的可怕之处，并制作了疫情防卫战程序，其实防范病毒最好的方法，就是增强自己的免疫力！那生活中我们应当如何加强免疫力呢？让我们详细的了解一下吧！	1 分钟
播放视频 4：知识延伸	4 分钟
（师生互动）这就是关于增强免疫力的知识，你记住了吗？	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）我们拓展练习就是现在来增加游戏难度，提升病毒血量！一起来动手练习吧！。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