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（自我介绍）

|  |  |
| --- | --- |
| （教师）《教室介绍，学校介绍，以及自我介绍》同学们大家好，欢迎来到 XX 编程课堂，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？让我们一起来看一下吧！ | 1 分钟 |
| 播放视频 1：课程导入（第一部分）52s | 1 分钟 |

第二小节（上节回顾）

|  |  |
| --- | --- |
| （教师）上节课程中，我们帮助米乐熊选择了吃的食物，而且还学习了一些新的指令，现在我们来复习一下，在上节课程中米乐熊提出问题 用到了询问指令，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“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！ | 2 分钟 |
| 第三小节（本节课内容介绍） |  |
| （教师）在本节课中，狮身人面像会问出一个谜题，米乐熊会保持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，并且说出“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，狮身人面像就会撞向米乐熊，并且说出“哈哈！你果然没有猜对我的问题，快走吧，永远不要回来！”，米乐熊会切换造型，还会说出 “好疼呀”。 | 1 分钟 |
| 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：程序解析 | 1 分钟 |
| （师生互动：提问模式）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？ | 2 分钟 |

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”； 矩形表示行动方案、普通工作环节用；菱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。） | 1 分钟 |
| 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（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 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

2 分钟

|  |  |
| --- | --- |
| 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）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） | 2 分钟 |

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！ | 1 分钟 |
| 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！ | 1 分钟 |
| 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！ | 1 分钟 |
| 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）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） | 2 分钟 |

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 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

1 分钟

|  |  |
| --- | --- |
| 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。 | 1 分钟 |
| （教师）在下节课当中我们会进行“迷宫大冒险”的小动画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）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 |