



魔术大冒险

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	帮助米乐熊在马戏团完成一场魔术表演。
课程时间	45分钟
教学目标	<ol style="list-style-type: none">1、在点击米乐熊时，使其挥动魔术棒。2、使用变量来控制物品的冒出。
教学难点	物品会监听变量，并自己缓缓从帽子里冒出。
设备要求	音响、A4纸、笔

目录

Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习



01

课程导入

- 课程导入

今天熊博士来到了马戏团，准备给大家表演一段才艺。同学们在现实生活中有没有去过马戏团呢？在马戏团你都看过什么表演，一起来看下熊博士准备给大家表演什么节目吧。





02

程序解析



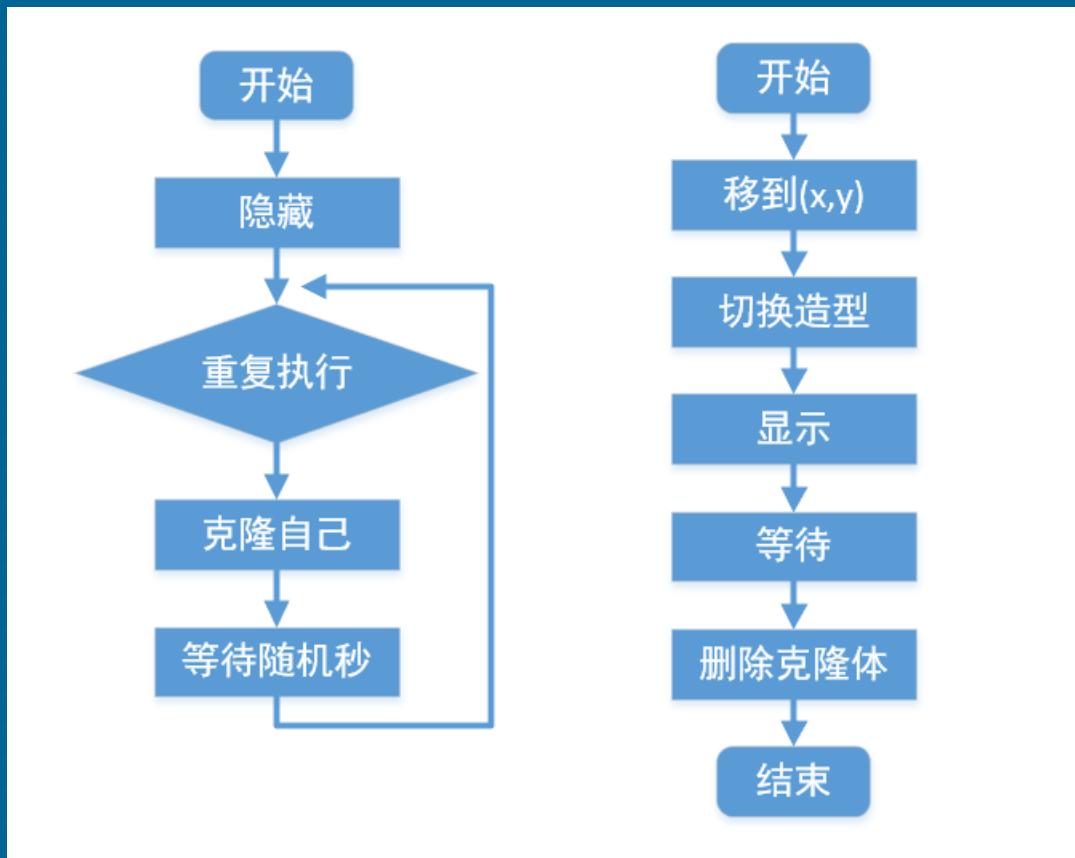
02 程序解析



- 程序解析

1. 熊博士挥舞魔术棒；
2. 随机设置变量；
3. 物品的冒出。

- 流程图



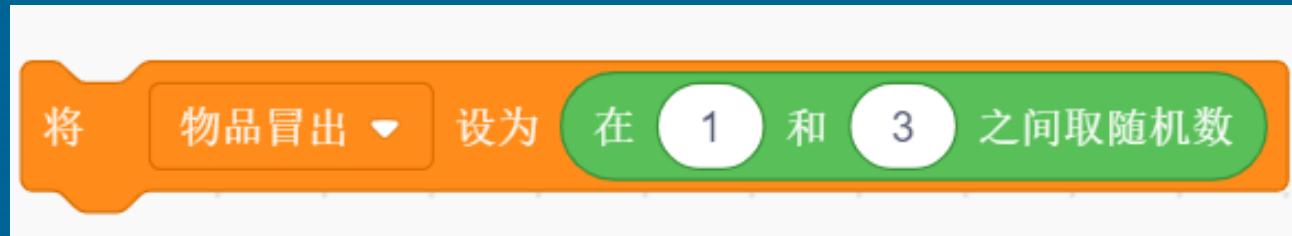


03

课堂任务

- 课程重点

设置变量随机值：使用随机数和变量指令搭配，将变量设为随机的值。



- 挥动魔术棒

在点击米乐熊后，米乐熊会
挥动魔术棒。



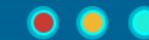
- 对应物品

监听对应物品。





03 课堂任务



• 物品冒出

在监听到对应的物品后，
物品会缓缓飘出。





03 课堂任务



- 停止当前脚本

该指令只会停止当前脚本，
其他脚本并不会停止。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：1.我们可以使用询问指令让小朋友们猜一下出现的角色物品么？



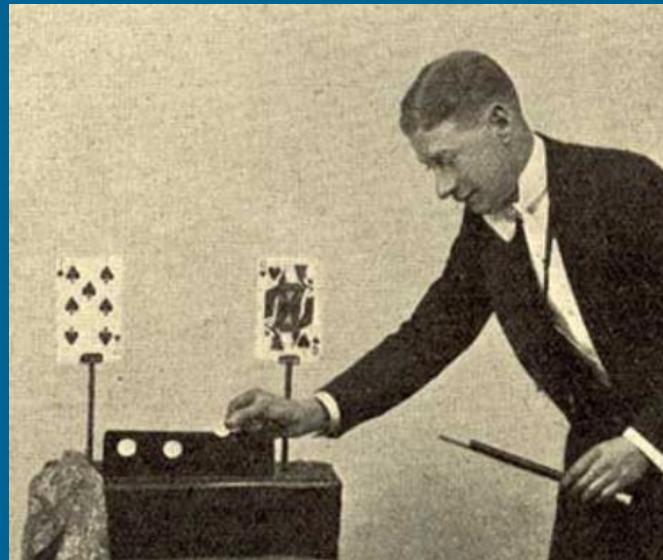
05

知识拓展

魔术是以不断变化让人捉摸不透并带给观众惊奇体验为核心的一种表演艺术，是制造奇妙的艺术。更简单的说，他是一种违反客观规律的表演。



原理：魔术是依据科学的原理，运用特制的道具，巧妙综合视觉传达、心理学、化学、数学、物理学、刑侦学、表演学等不同科学领域的高智慧的表演艺术。抓住人们好奇、求知心理的特点，制造出种种让人不可思议、变幻莫测的现象，从而达到以假乱真的艺术效果。





06

创意练习



06 创意练习



- 创意练习

练习：1、现在我们是用三个角色将物品的飞出制作完毕！

那想一想如何通过一个角色中飞出不同的物品呢？



谢谢！