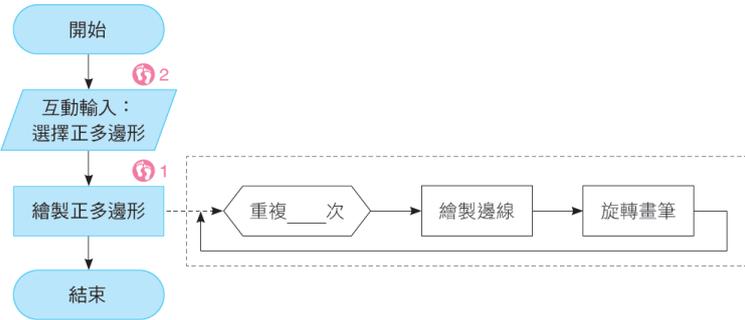


領域/科目	科技領域/資訊科技	設計者	黃秀瑩
實施年級	8 年級	總節數	共 1 節， 45 分鐘
主題名稱	模組化程式-幾何藝術家		
教材來源	康軒資訊科技課本		
教學設備/資源	電腦/scratch 離線版 3.0		
學習目標	1. 認識何謂程式語言，讓學生了解人與電腦溝通的方法 2. 認識 scratch 3. 了解什麼是 Scratch 中初始狀態的設定		
教學活動內容及實施方式			備註
<p>一、引起動機</p> <p>講解流程圖：</p>  <p>二、發展活動</p> <p>(1) 如何利用scratch畫出正方形</p>  <p>(2) 如何利用scratch畫出正五邊形</p> <p>1. 試試看，若想將程式修改成畫出正三角形，上圖程式要修改哪些地方？</p> <p>2. 請觀察下圖，試推測：</p> <p>(1) 畫完一個正多邊形，角色總共會轉動幾度？</p> <p>(2) 要畫出正五邊形，每畫完一個邊之後，角色應該轉動幾度？</p> <p>三、綜整活動(學習表現)</p> <p>將完成的作業繳交到線上教室</p>			