

領域/科目	科技領域/資訊科技	設計者	楊迦妤
實施年級	7年級	總節數	共 1 節， 45 分鐘
主題名稱	Scratch 程式設計 - 基礎篇		
教材來源	翰林資訊科技課本		
教學設備/資源	電腦/scratch 離線版 3.0		
學習目標	1. 認識 scratch 2. Scratch 操作介面介紹 3. Scratch 動畫實作		

教學活動內容及實施方式

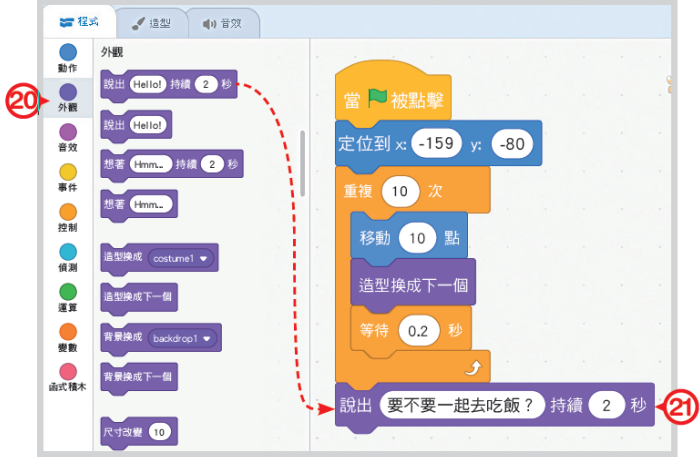
備註

- 一、引起動機
先給 3 分鐘讓學生試著編輯專屬於自己的貓狗對話內容
- 二、發展活動
(1) 如何利用scratch讓貓狗對話

開始撰寫貓狗對話程式，設定讓小貓先說話。

點選外觀類別。

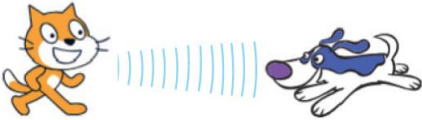
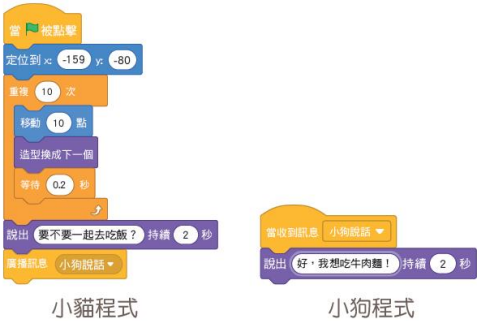
將「說出 Hello! 持續 2 秒」積木，拼接在之前完成的程式積木下方，改為「說出 要不要一起去吃飯? 持續 2 秒」。



(2) 如何利用scratch的廣播功能讓貓狗對話

廣播積木與接收積木的互動方式

- 1 當程式執行到小貓的廣播積木。
- 2 小貓的廣播積木發出小狗說話訊息。
- 3 小狗的接收積木收到訊息後，啟動執行。



三、綜整活動(學習表現)
將完成的作業繳交到線上教室