

# 彰化縣陸豐國民小學 110 學年度教師公開觀課教學 六年級 彈性領域教學活動設計表

教學單元	三、百變造型師	教學日期	110 年 11 月 18 日	
教學班級	六年甲班	教學設計者	蒲聰閔	
教材來源	巨岩	教學時間	15:10~15:50	
<p>一、教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。</li> <li>2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。</li> <li>3. 分析與拆解問題，培養自主思考的能力。</li> <li>4. 學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。</li> <li>5. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</li> </ol> <p>二、教學準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課前確認教學活動空間-電腦教室。</li> <li>2. 教師確認學生電腦是否正常運作；網路是否暢通。</li> </ol>				
教 學 活 動		時間分配	教學資源	學習評量
<p>準備活動</p> <p>(一) 器材：電腦、電腦畫面廣播器、網路</p> <p>(二) 暖身活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開機</li> <li>2. 設定環境</li> <li>3. 開啟 Scratch 軟體(線上版也可以)</li> </ol>		5	電腦、電腦畫面廣播器	能確實了解 Scratch 座標及圖層指令
<p><b>引起動機</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲設計需要哪些流程？</li> <li>2. 要如何創作不同角色？</li> <li>3. 有玩過紙娃娃嗎？或其他人偶類型娃娃？喜歡幫娃娃換造型換衣服嗎？</li> <li>4. 展示程式完成遊玩畫面。</li> </ol>		5	1. 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師	
<p><b>主要活動</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 認識 Scratch 舞台座標的概念。</li> <li>(2) Scratch 圖層指令。</li> <li>(3) 本課程式流程圖。</li> <li>(4) 認識本課重點指令。</li> <li>(5) 開啟練習檔案，編排程式：</li> <li>(6) 程式開始時，指定角色造型。</li> <li>(7) 定位角色且不可拖曳。</li> <li>(8) 當角色被點擊時，更換造型。</li> <li>(9) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。</li> <li>(10) 認識「如果」指令。</li> <li>(11) 複製程式。</li> <li>(12) 修改程式(造型與座標)。</li> <li>(13) 執行程式玩玩看。</li> </ol>		20		操作評量： 完成本課練習。

**統整活動**

1. 加入個人創意，除錯修改。
2. 展示程式，互相觀摩。

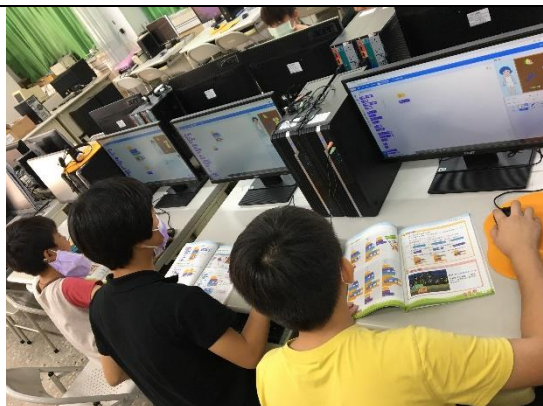
～第一節結束～

10

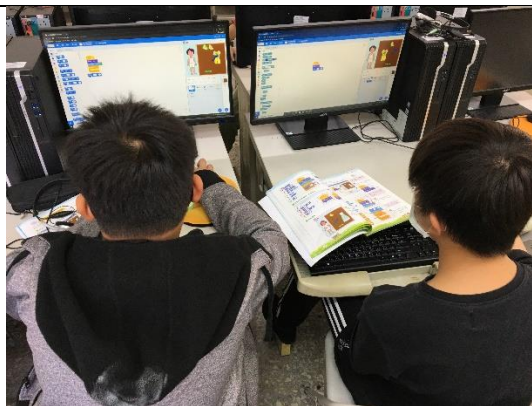
學習評量：  
完成編排程  
式，並展示  
個人作品。

授課照片：

照片 1:



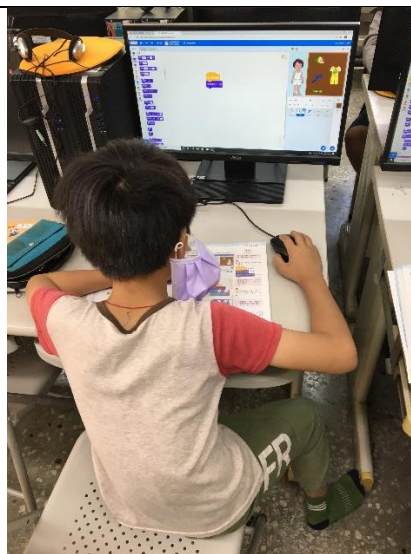
照片 2:



照片 3:



照片 4:



照片 5:

照片 6:

