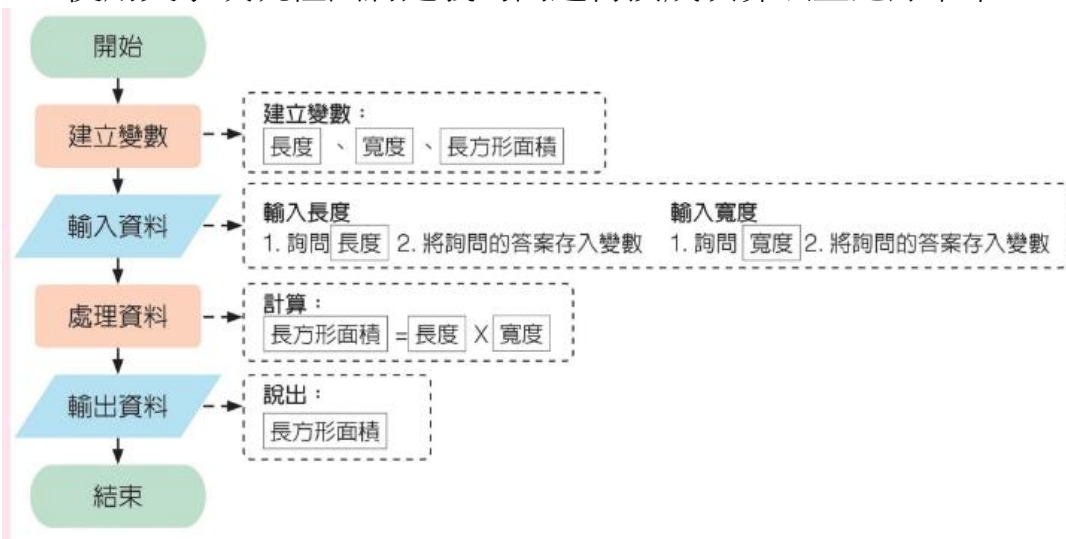


表一

彰興國中教師公開授課教學活動設計暨共同備課紀錄表

公開授課 年 班		7 年 6 班	公開授課 教 師	蕭龍璿	
公開授課 科 目		資訊科技	公開授課 日 期	06/08	公 開 授 課 時 間 0815 ~ 0900
授課單元名 稱		Scratch 程式設計	第 N 節 / 總節數		2/6
學習重 點	學習 表現	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 a-IV-3 能具備探索資訊科技之興趣，不受性別限制。		核 心 素 養	科 -J-A2 運用科技工 具， 理解與歸納 問題，進而提 出簡易的解 決之道
	學習 內容	資 A-IV-1 演算法基本概念。			科 -J-B1 具備運用科 技符號與運 算思維進行 日常生活的 表達與溝通

學習目標	能了解程式與演算法的概念與意義		
教學活動流程		時間	評量方式
<p>● 引起動機</p> <p>利用實作範例引導學生完成循序結構程式設計： 設計一個程式,讓每個使用者只要自行輸入長度和寬度後,程式就會自動計算處理,並立即得到長方形面積的結果。</p>		05'	
<p>● 問題引導</p> <p>定義問題：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 如何得知輸入的長度、寬度? 2. 詢問的答案積木應該是多少? 3. 何謂變數(variable) 4. 是否還有其他變數須事先建立? 		10'	回答問題
<p>● 練習引導</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用文字或流程圖將定義的問題轉換成演算法並記錄下來 			實作練習

2. 找出會使用到的 Scratch 積木指令

05' 回答問題

事件類		當綠旗被點擊後，開始執行下方的指令積木。
偵測類		以對話框顯示設定的問題，並等待使用者輸入答案。
		存放使用者所輸入的答案。
變數類		自行定義一個新的變數。
		將特定的值指定給變數。
運算類		將兩數相乘。
外觀類		以對話框顯示指定文字。
控制類		停止這個程式執行。

3. 一邊示範操作並一邊說明

10' 實作練習

A. 新增變數 (以 **長度** 為例)

- ① 點擊變數類。
- ② 點擊建立一個變數。
- ③ 輸入變數名稱：**長度**。
- ④ 點擊確定。
- ⑤ 產生變數的相關積木。

請以相同方式建立寬度、長方形面積變數



由學生依相同方式建立寬度、面積之變數

4. Chippy 線上程式設計挑戰演練

15' 實作練習

學校舉辦校慶闖關活動。請撰寫自動闖關的程式，讓學生能夠從所在位置，前往花園、操場、保健室闖關，並自動回到行政大樓換闖關禮物。(限用12個程式積木)

圖遊皆馬關

剩下 12 block

◆ 共備教師姓名：

1	朱怡秋	2	
3		4	