

一、教材內容

1. 藉由觀察遊戲影片，說出觀察結果。
2. 透過 Scratch 製成的互動遊戲、學習單操作，加強學習概念

二、教學流程

1. 由遊戲畫面觀察出並每個階段的不同。
2. 說明「變數」在日常生活中常見的地方，例如：籃球比賽的計分板上的數字、大隊接力比賽中的碼表數字等。
3. 輪流上台使用電子白板玩使用 Scratch 製作成的毛毛蟲吃葉子遊戲。
4. 觀察螢幕畫面變化並說出有變數部分。
5. 綜合討論及提問。

三、評量與回饋

藉由互動遊戲過程中了解「變數」並觀察生活中常見變數之處以如何運用。

四、省思與建議

1. 師生互動良好，可藉由觀察、討論及生活化的了解程式概念。
2. 帶入互動遊戲提高學生學習興趣，使學生踴躍發言。
3. 時間分配能再更精細會更好。