

彰化縣立員林國民中學公開授課教學活動設計

授課教師：謝昌明

授課班級：707 授課科目：資訊科技 授課單元：2-4Scratch 程式設計－繪圖篇

教材來源：翰林授課日期：111 年 12 月 13 日第 3 節

學習目標	一、能了解 Scratch 循序結構、選擇結構、重複結構。 二、能了解 Scratch 的畫筆功能。三、能了解 Scratch 的變數積木。 四、能了解迴圈的概念。		
學生先備經驗 或教材分析	會使用 Scratch 舞臺區的擴充功能－畫筆。		
教學活動		時間	評量方法
一、《利用循序結構畫擴散方形》 透過範例《利用循序結構畫擴散方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 1 如何控制角色移動的距離？2 如何控制角色的轉向？		10 分鐘	課堂實作
二、《利用計次式迴圈與變數畫擴散方形》 透過範例《利用計次式迴圈與變數畫擴散方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 1 如何設定變數的初始值？2 如何改變變數的數值？ 3 如何改變每次移動的距離？		10 分鐘	課堂實作
三、《利用巢狀結構畫旋轉正方形》 認識什麼是巢狀結構。透過範例《利用巢狀結構畫旋轉正方形》，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 1 如何設定角色的初始方位？2 如何設定內層迴圈？ 3 如何控制角色移動的距離？4 如何控制角色的轉向？ 5 如何設定外層迴圈？6 如何控制角色的轉向？		10 分鐘	課堂提問 課堂提問 課堂實作
四、總結與分享學生創意作品		15 分鐘	口頭報告、實作