

| 領域/科目                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 科技領域/資訊科技                                                                | 設計者 | 黃秀瑩          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----|--------------|
| 實施年級                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 7 年級                                                                     | 總節數 | 共 1 節， 45 分鐘 |
| 主題名稱                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 認識 Scratch                                                               |     |              |
| 教材來源                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 康軒資訊科技課本                                                                 |     |              |
| 教學設備/資源                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 電腦/Scratch 軟體                                                            |     |              |
| 學習目標                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1. 認識何謂程式語言，讓學生了解人與電腦溝通的方法<br>2. 認識 scratch<br>3. 了解什麼是 Scratch 中初始狀態的設定 |     |              |
| 教學活動內容及實施方式                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                          |     | 備註           |
| <b>一、引起動機</b><br><br>利用 scratch 軟體 創造出屬於自己獨一無二的舞台角色<br><br><b>二、發展活動</b><br>(1) Scratch 操作介面<br><br>(2) 舞臺坐標<br><br>(3) 角色方向<br><br>(4) 創造出屬於自己獨一無二的舞台角色<br><br><b>三、綜整活動(學習表現)</b><br><br>任務說明:現在要進行 Scratch 的歡迎儀式，主持人是小貓咪。儀式開始時，小貓咪要先 在舞臺左側就位，等待 1 秒後，再移動到舞臺中間。當小貓咪到達舞臺中間，先停頓 1 秒，再用對話框說出：「哈囉！大家好！歡迎一起來學 Scratch。」過程如下圖所示，請利用 Scratch 來完成任務吧！ |                                                                          |     |              |