

## Hello world!自我介紹－活動設計

領域/科目	資訊科技	設計者	翁沐家
實施年級	六年級	單元名稱	Hello world!自我介紹
設計依據			
學習表現	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</li> <li>2. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</li> <li>3. 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</li> <li>4. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</li> <li>5. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</li> </ol>		
教學活動內容及實施方式			備註
<p>教師準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scratch觀摩作品</li> </ol> <p>教學活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開啟 Scratch 檔案，會看到背景、門、主角</li> <li>2. 使用【角色】-【造型】中的填色、文字工具，幫主角上色、寫上名字</li> <li>3. 修改角色的尺寸</li> <li>4. 在【主角】編寫程式，讓它說話</li> <li>5. 點選【選個角色】加入角色【Apple】，編寫程式讓它想著一句話</li> <li>6. 編寫程式使【門】被點擊時背景換成海灘，並且將門隱藏</li> <li>7. 將【門】的程式複製到【Apple】</li> <li>8. 編寫程式讓背景換成海灘時【主角】不斷移動到隨機位置</li> <li>9. 點擊【擴充積木】選擇【畫筆】</li> <li>10. 編寫程式讓【主角】移動時會留下筆跡，並更改筆跡的顏色</li> <li>11. 編寫「初始化」的程式，每次啟動時，讓主角定位到原點，並清除筆跡</li> <li>12. 完成，下載檔案</li> </ol>			



### 評量方式

備註

1. 口頭問答
2. 操作評量
3. 學習評量
4. 作品：Hello world!自我介紹
5. 進階挑戰：幫角色加入更多的自我介紹或動作

