

公開授課 年 班	8 年 10 班	公開授課 教 師	林依玟		
公開授課 科 目	資訊科技	公開授課 日 期	20231120	公開授課 時 間	14:15-15:00
教材來源	翰林資訊科技課本 P.175	第?節 / 總節數		1/1	
授課單元 名 稱	Scratch 程式設計 角色變數篇				
教學目標	使學生理解： (1)全域變數：所有角色都可以使用的變數。 (2)角色變數：某個角色才能使用的變數。 (3)練習全域變數的實作				
教學活動流程(簡案)				時間	評量方式
1.觀察範例《撲克發牌》的執行，並思考運用到的素材及程式如何運作。 2.利用問題分析，了解範例的解題步驟。 3.透過問題拆解，練習建立角色。 4.透過問題拆解，練習建立清單與撰寫洗牌的程式。 5.透過問題拆解，撰寫發牌動畫的程式。 (1)點擊發牌時，會顯示一張撲克牌，直到洗牌清單內沒有點數則隱藏發牌。 (2)程式執行時，讓撲克牌隱藏。點擊發牌後，讓撲克牌變換洗牌清單中第一項對應的點數造型，並刪除該點數後顯示。 (3)思考積木的組合，並了解廣播訊息、清單、單向選擇結構和運算的積木。				45	1.練習習作第2章配合題，利用選項的積木，撰寫《環保測驗》的程式。 2.練習習作第2章配合題，利用選項的積木，撰寫《星際爭霸》的程式。