

# 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：706 授課科目：資訊科技

授課單元：Scratch 程式設計-繪圖篇 教材來源：翰林 授課日期：112 年 12 月 5 日 第 5 節

<b>學習目標</b>	一、能用 Scratch 製作簡單動畫。二、能了解循序結構、選擇結構、重複結構。 三、能了解 Scratch 的畫筆功能。四、能了解 Scratch 的變數積木。 五、能了解迴圈的概念。		
<b>學生先備經驗 或教材分析</b>	能了解 Scratch 舞臺區坐標與原點。會使用 Scratch 舞臺區的擴充功能—畫筆。		
<b>教學活動</b>		<b>時間</b>	<b>評量方法</b>
一、《利用坐標積木畫正方形》  透過範例，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位置？2 如何控制角色滑行至指定位置？		6 分鐘	課堂實作
二、《利用方向積木畫正方形》  透過範例，將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何設定角色初始方位？ 2 如何控制角色的轉向？  3 如何控制角色移動的距離？		6 分鐘	課堂實作
三、《利用計次式迴圈畫正方形》  透過範例，將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何設定計次式迴圈、控制角色的轉向？2 如何控制移動距離？		6 分鐘	課堂提問
四、《利用循序結構畫擴散方形》  透過範例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 角色的轉向？		6 分鐘	課堂實作
五、《利用計次式迴圈與變數畫擴散方形》  透過範例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、改變變數的數值？改變每次移動距離？		6 分鐘	課堂提問
六、總結與分享學生創意作品		15 分鐘	口頭報告、實作