

教學設計名稱	認識 Scratch 3.0		
適用年級	五	教學建議時間	兩節課，80 分鐘
相關學習領域	無	教學資源	多媒體簡報、教學影片
教學目標	1. 瞭解什麼是程式語言和設計。 2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 3. 認識操作介面 4. 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片 5. 學習產生 Scratch 的角色 6. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行		
相關能力指標	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。		
評量方式	實際操作評量		
-教 學 設 計 內 容-			
第一節			
壹、引起動機(10 分鐘)			
一、教學影片:介紹 Scratch 並瞭解什麼是程式語言和設計。			
貳、教學活動(30 分鐘)			
一、介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹			
二、介紹角色造型區與音效區的介面			
三、開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台			
第二節			
壹、引起動機(5 分鐘)			
一、複習上週介紹的操作。			

貳、教學活動(35 分鐘)

1. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小
2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木
3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置
4. 儲存檔案，與學習開啟檔案

評量方式

1. 口頭問答
2. 操作練習
3. 學習評量
4. 相互觀模