

						<p>7. 透過問題拆解，練習建立清單。</p> <p>(1) 新增成績單清單，匯入測驗成績。</p> <p>8. 透過問題拆解，撰寫計算總分的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，設定第幾項和總分的變數初始值，並讓成績單清單內的每項成績進行加總。</p> <p>(2) 思考積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈和運算的積木。</p> <p>9. 透過問題拆解，撰寫計算平均分數的程式。</p> <p>(1) 程式執行時，讓總分除以全班人數，計算平均分數。</p> <p>(2) 程式執行時，讓小貓說出：「平均分數是幾分」。</p> <p>(3) 思考積木的組合，並了解變數、清單、字串和運算的積木。</p>		
第四週	第三冊第2章進階程式(1) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	2	<p>運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。</p> <p>運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p>	資 P-IV-3 陣列程式設計實作。	<p>1. 了解變數與陣列的運用。</p> <p>2. 了解陣列的概念與結構。</p> <p>3. 了解 Scratch 清單</p>	<p>1. 觀察範例《抽號碼》的執行，並思考程式如何運作。</p> <p>2. 利用問題分析，了解範例的解題步驟。</p> <p>3. 透過問題拆解，練習建立清單與撰寫儲存全班同學座號的程</p>	<p>1. 發表</p> <p>2. 口頭討論</p> <p>3. 平時上課表現</p> <p>4. 作業繳交</p> <p>5. 學習態</p>	<p><b>【品德教育】</b> 品 J8 理性溝通與問題解決。</p> <p><b>【閱讀素養教育】</b> 閱 J4 除紙</p>

			<p>題。</p> <p>運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</p> <p>運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。</p>		<p>單的積木使用。</p> <p>4. 了解 Scratch 變數的積木使用。</p> <p>5. 了解 Scratch 計次式迴圈的積木使用。</p> <p>6. 了解 Scratch 隨機取數的積木使用。</p> <p>7. 了解 Scratch 運算的積木使用。</p> <p>8. 了解 Scratch 廣播訊息的積木使用。</p> <p>9. 了解 Scratch 單向選擇結構的積木使用。</p>	<p>式。</p> <p>(1)新增全班同學清單。</p> <p>(2)程式執行時，設定座號的變數初始值，並添加 1~26 的座號至全班同學清單，接著讓小貓說出：「按我，抽出 4 位同學」。</p> <p>(3)思考積木的組合，並了解變數、清單和計次式迴圈的積木。</p> <p>4. 透過問題拆解，撰寫抽出 4 位同學的程式。</p> <p>(1)點擊小貓時，設定抽出座號的變數初始值，並隨機抽出全班同學清單內的座號。</p> <p>(2)抽出座號時，在全班同學清單刪除抽出的座號後，讓小貓說出該座號。</p> <p>(3)抽出座號後，再繼續抽下一位同學，直至抽完 4 位同學。</p> <p>(4)思考積木的組合，並了解變數、清單、計次式迴圈和隨機取數的積木。</p> <p>5. 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。</p> <p>6. 利用問題分析，了</p>	<p>度</p> <p>6. 課堂問答</p>	<p>本閱讀之外，依學習需求選擇適當的閱讀媒材，並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。</p> <p>閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表达自己的想法。</p>
--	--	--	---	--	---	---	-------------------------	--