

彰化縣田中鎮田中國民小學校長及教師公開授課
教學活動設計表

教師姓名	黃志堅	班級	四年三班
教材版本	■出版社：巨岩出版股份有限公司	單元節數	共 2 節 本次教學為第 1 節
公開授課日期	113.11.01	時間	上午 14:20-15:00
單元名稱	修理機器人		
學習目標	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
教學資源	範例程式、影片、電腦		
學生起點行為分析	(一)先備知識：學生對 Scratch 程式有初步了解。 (二)起點行為：學生會觀看教學教材與影片，並會進行網頁截圖。		
活動流程	學習活動設計	時間	評量方式
	【活動 1】觀察看仔細 ○學會編輯造型圖層與群組 - 開啟範例 5-1。 - 問題拆解與除錯-觀察按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，找出不正常的地方。 - 觀察與比較各個角色程式的差異 ○學會修正程式及角色造型 - 角色程式解說與修正-頭以及修改 - 角色程式解說與修正-右手與左手的比較，造型中心點修正 - 角色程式解說與修正-左腳與右腳的比較，程式修補 - 測試程式的各項功能及調整修正，直到能正確執行。 ○複習修改專案名稱、儲存專案與繳交作業 儲存專案，並將編輯的程式頁面截圖存檔	5	●參與討論 ●態度檢核
		25	●專心聆聽 ●程式寫作
		5	
		5	●程式發表
	第一節結束 【活動 2】概念聽清楚 ○學習拆解造型與組合 - 開啟新的專案並依照教師要求進行命名 - 下載並匯入造型「太空人」 - 拆解造型變成獨立角色	5	●專心聆聽
		25	●程式寫作

	1. 複製造型 5 次，並放置在一樣的位置。 2. 分別命名為「頭、身體、右手、左手、右腳、左腳」 3. 進入每個角色的造型，刪除不必要部份 ○造型的圖層、群組與中心點 1. 將造型進行群組，並移動讓適合當程式控制中心處位於造型中心點 2. 移動各個造型角色，在舞台區重新組合成完整的太空人 ○音效庫的使用-添加音效 ○儲存專案，並將編輯的舞台頁面截圖存檔後繳交到線上教室 第二節結束	5	
		5	●程式發表
備註			