

彰化縣花壇鄉白沙國小 113 學年度資訊素養公開授課教案

單元名稱	Scratch 程 式 設 計 – 孫悟空變變變	教學時數	2 節課
適用年級	六年級	教學者	趙千慧
教學設備	個人電腦(學生一人一機)		
摘要	Scratch 程式設計工具之功能與操作		
學習目標	◆ 認識程式設計與積木式語言 ◆ 認識 Scratch 操作介面 ◆ 編寫簡單程式 ◆ 了解角色造型 ◆ 了解迴圈的概念 ◆ 學習變換造型程式 ◆ 認識流程圖		

重點指令

指令	程式積木	說明
事件		當 被點擊時，執行後續指令。
造型		將角色換成指定的造型。
		將角色換成下一個造型。
說話		讓角色顯示對話框文字持續的時間。
		讓角色一直顯示對話框文字。
迴圈	 	將程式積木編排組合在其中，就能重複循環執行裡面的程式。
效果		重新設定圖像效果的數值。
		增加圖像效果的數值。
		清除角色的圖像效果，恢復原始。
等待		設定程式中停留的秒數。