寓言故事:龜魚賽跑一活動設計

領域/科目	資訊科技	設計者	翁沐家	
實施年級	六年級	單元名稱	寓言故事:龜兔賽	跑
設計依據				
學習表現	1. 資議 t-Ⅲ-1 運用常見的資訊系統。 2. 資議 t-Ⅲ-3 運用運算思維解決問題。 3. 資議 a-Ⅲ-1 展現學習資訊科技的正白能度。			
数舆迁翻南京及审张大十 供计				

教學活動內容及實施方式

備註

學習內容:

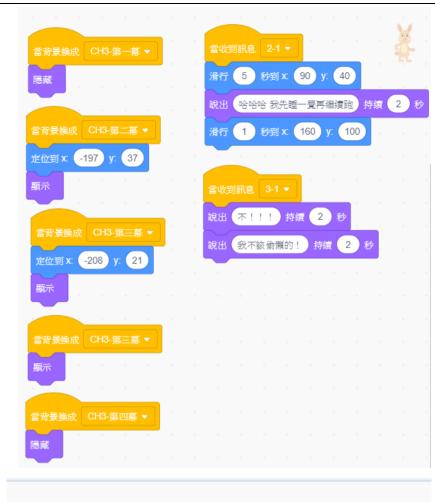
- 資議 P-Ⅲ-1 程式設計工具的基本應用。
- 2. 視E-III-3 設計思考與實作。
- 3. 數 R-6-2 數量關係:代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發,做觀察、推理、說明。

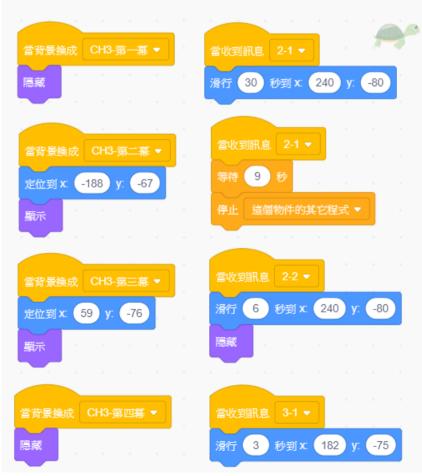
教師準備:

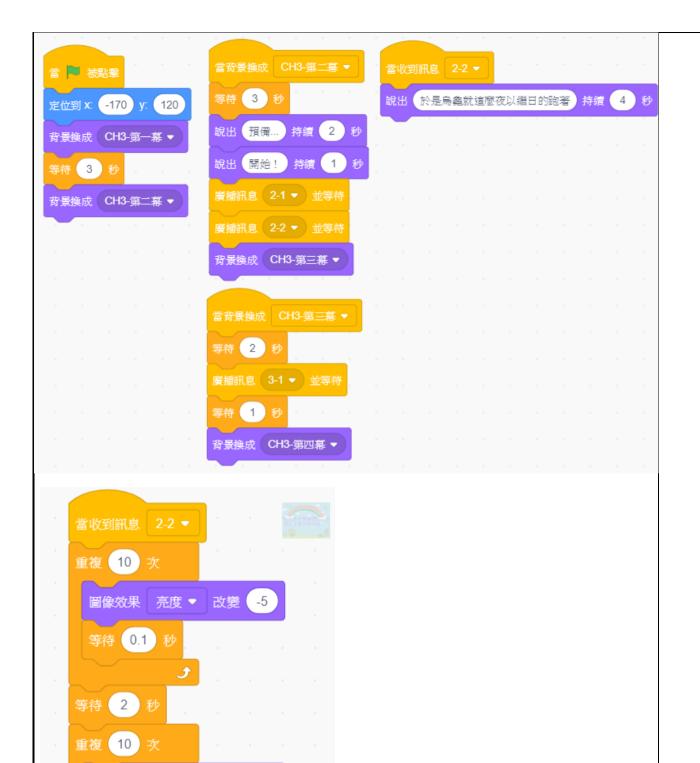
1. Scratch觀摩作品

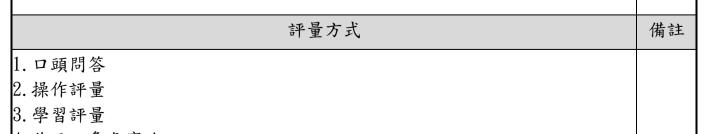
教學活動:

- 1. 開啟Scratch檔案,會看到背景、兔子、烏龜
- 2. 點擊【舞台】-【背景】-【第一幕】使用文字工具寫上標題「龜兔賽 跑」,並修改文字顏色
- 3. 建立一個空白的角色,命名為【導演】
- 4. 編寫程式讓【導演】控制換幕的時間,並在換幕時發出【廣播訊息】
- 5.編寫程式讓【兔子】、【烏龜】在換到第二幕時出場,並設定角色的初始 位置
- 6. 編寫程式讓【兔子】、【烏龜】在【收到訊息】後移動到指定的位置並講 出台詞
- 7. 點選【舞台】-【程式】
- 8. 使用【圖像效果亮度改變】積木,讓【舞台】【收到訊息】時呈現出從白 天到黑夜又到白天的效果
- 9. 點擊【舞台】-【背景】-【第四幕】使用文字工具寫上結語
- 10. 完成,下載到電腦









4. 作品: 龜兔賽跑

等待 0.1 秒

5. 作業:讓烏龜跟兔子對話講一個笑話

圖像效果 亮度 ▼ 改變 5