

彰化縣花壇鄉白沙國小 114 學年度資訊素養公開授課教案

單元名稱 Scratch 程式設計-小小美人魚

教學者 趙千慧

適用年級 六年級

教學時數 2 節

學習內容

Scratch 程式設計工具之功能與操作，設計角色與創建互動動畫

學習目標

◆學會設計角色與儲存

◆學會簡單繪圖

◆學會編輯互動效果

◆學會除錯與修改

學習活動

設計角色與創建互動動畫

程式設計概念

一、遊戲概念發想。

主題變專案→主題：小小美人魚

專案設計→腳本→規劃表

程式設計的概念→從問題的【想像與思考】後，開始【創作與撰寫程式】，並【執行與測試】寫好的程式。

二、角色造型師-美人魚。

新增角色/造型→設定中心點→編輯程式→更改角色名稱→匯出角色物件。

三、創建小小美人魚互動動畫。

新增舞台背景→造型的角色→複製與加工繪製造型→縮放角色在舞台

區的大小→編輯與複製程式→匯入美人魚角色物件→測試與除錯。