

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	四年五班
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	115.03.09	時間	上午 10:30-11:10
單元名稱	抽籤猜拳擲骰子		
學習目標	1. 認識變數與亂數。 2. 學會建立變數。 3. 學會設計亂數。 4. 學會設計判斷式。		
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 Micro:Bit 積木式程式有初步了解。 (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】命運好好玩 ☐ 了解「亂數」在生活中的應用 ●觀看教學影片。 1.生活中常常使用的抽籤用途。 2.觀察與比較生活中常見的抽籤道具。 ☐ 數位抽籤機 1.加入按鈕 A 積木 2.建立變數-「選號」 3.設定亂數-「隨機取數 1~6」 4.讓 LED 顯示亂數的數字。 ☐ 電子猜拳機 1.加入按鈕 B 積木-學會轉換按鈕。 2.建立變數-「猜拳」 3.設定亂數-「隨機取數 1~3」 4.加入「邏輯」積木（條件判斷與執行） 5.設定第 1 個判斷式 6.使用「基本」積木-「顯示指示燈」 7.設定第 2、3 個判斷式 ☐ 測試程式並修正錯誤 1.檢查程式是否有錯誤訊息 2.檢查程式執行結果與设计要求是否相同	5	●參與討論 ●態度檢核
		25	●專心聆聽 ●程式寫作
		5	●程式測試

	○發表及分享程式專案 第一節結束	5	●程式發表
	【活動2】搖一搖擲骰子 ○介紹手勢晃動偵測的原理 ○參考電子猜拳機的程式改造成擲骰子 1. 加入「當手勢晃動」積木 2. 建立變數-「骰子」 3. 設定亂數-「隨機取數1~6」 4. 加入「邏輯」積木（條件判斷與執行） 5. 設定第1個判斷式 6. 完成其餘5個判斷式 ○測試程式並修正錯誤 1. 檢查程式是否有錯誤訊息 2. 檢查程式執行結果與設計要求是否相同 ○發表及分享程式專案 第二節結束	5 25 5 5	●專心聆聽 ●程式寫作 ●程式測試 ●程式發表
備註			