





〈Scratch 程式設計〉簡案

學習領域	科技領域	學習科目	資訊教育
學習範圍	自編版國小四下 Scratch 動畫遊戲製作	教學堂次	3
教學資源	影片、電腦教學資源(自編)、新北市親師生平台學習吧、均一(影片)、電腦、心智圖		
對應指標	學習表現 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。		
教學計畫內容			
課程內容	時間	教學技巧	教學資源/教學成果
【引起動機】			
一、說明學習目標是設計砍樹遊戲。 ● 學習吧課間活動-第一節學習目標。 1.  網站連結: 學習吧-砍樹遊戲心智圖。 點選教師電腦教學資源網站-觀看 Scratch 砍樹遊戲心智圖。 2.  範例影片: 點選範例教學影片觀看學習重點。 3.  課間活動: 運用教師 Scratch 砍樹遊戲心智圖進行課間活動，將章節重點再次說明，加深學生印象。	20	試玩遊戲，引起學生興趣。 觸發舊學習經驗，連結引導程式設計方向。	
二、學生分組研究討論教師提問。 1. 學生各組分享初步想法。 2. 課堂問答： ● 遊戲裡有幾個角色？分別是什麼？ ● 說說看，你想用什麼角色來製作這個遊戲？	10		
三、學生程式設計實作。	10		

<p>【發展活動】</p> <p>一、學生分組研究討論教師提問。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習吧課間活動-第二節學習目標。 ● 作業進階挑戰提示，教師適時引導挑戰題。 <p>1.  線上素材： 點選教師教學資源網站-進行線上補充教材，說明 Scratch 變數設定技巧-倒數計時 60 秒。</p> <p>2.  範例影片： 進階挑戰如何用方向鍵基本移動(座標)。</p> <p>二、學生程式設計實作。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生程式設計實作與研究討論。 2. 可回看學習吧教學影片與心智圖。 3.  一般作業： Scratch 砍樹遊戲作業儲存檔案至網路磁碟機及學習吧。 	<p>20</p> <p>觸發舊學習經驗，引導學習新指令功能來豐富程式多樣化。</p> <p>20</p> <p>利用與討論心智圖，引導學生學習重點與方向。</p>	
<p>【總結活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學習吧課間活動-第三節學習目標。 <p>一、學生完成程式作品。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢查程式執行狀況並解決問題 2. 課堂問答：「動畫設計單元如果有同學成功編輯程式，則請同學示範說明分享闖關心得。」 3. 學習吧作業-Scratch 砍樹遊戲作業繳交。 <p>二、學生分享程式作品。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.  課堂測驗： 運用 Scratch 程式積木練習題，進行線上課堂輕鬆考。 2. 學生上傳 Scratch 線上版，分享作品網址。 	<p>40</p> <p>提醒學生老師的方法不是唯一的答案。</p> <p>評量學生學習成效了解解決問題的努力程度。</p>	