


## 〈警察捉小偷〉簡案

| 學習領域   | 資訊領域   | 學習科目  | 程式教育   |
|--|--|---|--|
| 學習範圍   | 程式積木創意玩第一課〈警察捉小偷〉  | 教學堂次  | 第二節課   |
| 教學資源   | 電腦、影片、Scratch3.0   |   |  |
| 對應指標   | E-A2 具備探索 問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。<br>E-B2 具備科技 與資訊應用的基本素養，並理解 各類媒體內容的 意義與影響。 |   |  |
| 教學計畫內容   |  |   |  |
| 課程內容   | 時間   | 教學技巧  | 教學資源/教學成果  |
| <p><b>【引起動機】</b></p> <p>一、積木形狀與功能介紹</p> <p>1. 教學影片：觀看影片認識積木的形狀與功能。</p> <p>2. 測驗功能：利用學習吧(單題測驗)評量教學影片內容。</p> | 6<br>分   | <p>◆ 透過學習吧觀賞教學影片，認識每種形狀的程式積木負責不同的功能，並立即檢測學生對積木類別與功能的了解程度。</p> |  |

|   |             |  |  |
|---|-------------|--|--|
| <p><b>【發展活動】</b></p>  |             |  |  |
| <p>一、讓角色執行同樣的任務 3 次</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 執行 Scratch 並運用積木的功能執行任務。</li> <li>2. 一般作業：將任務結果截圖留存，並上傳繳交至學習吧。</li> <li>3. 學生作業分享與討論。</li> </ol>  | <p>12 分</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 提問引導學生能成功執行任務 1 次的程式積木。</li> <li>◆ 讓學生自行探索如何成功執行任務 3 次，並將完成畫面截圖繳交。</li> <li>◆ 分享學生成果並討論任務執行成功與否。</li> </ul> |    |
| <p>二、讓角色不停重複執行同樣的任務</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 執行 Scratch 並運用積木的功能執行任務。</li> <li>2. 一般作業：將任務結果截圖留存，並上傳繳交至學習吧。</li> <li>3. 學生作業分享與討論。</li> </ol>  | <p>12 分</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 讓學生自行探索如何成功執行任務，並將完成畫面截圖繳交。</li> <li>◆ 分享學生成果並討論任務執行成功與否。</li> </ul>  |  |
| <p><b>【總結活動】</b></p>  |             |  |  |
| <p>一、運用本節課所學建立警察角色程式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 執行 Scratch 並運用積木的功能執行任務。</li> <li>2. 一般作業：將任務結果截圖留存，並上傳繳交至學習吧。</li> <li>3. 學生作業分享與討論。</li> </ol> | <p>10 分</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 總結積木形狀與功能的關係，引導學生運用「面朝鼠標」積木，讓角色可以跟著滑鼠移動。</li> </ul>   |   |

