




〈Scratch 3.0主題創作坊-創作生日卡片〉簡案

服務學校	新北市三重區碧華國小		設計者	邱昭士
領域/科目	資訊教育		實施年級	四年級
單元名稱	Scratch 3.0主題創作坊-創作生日卡片		總節數	共 1 節，40 分鐘
設計依據				
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 ● 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法 ● 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 		
議題融入	實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> ● 激發持續學習科技及程式設計的興趣。 ● 培養科技知識與程式設計的知能。 		
	所融入之學習重點	藉由 Scratch 3.0學習運算思維與程式設計的基本知能。		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文領域			
教材來源	均一教育平台-Scratch 3.0主題創作坊1-主題1：創作生日卡片			
教學設備/資源	電腦、投影機			
使用軟體、數位資源或 APP 內容	新北市親師生平台、均一教育平台、Scratch 3.0、 Scratch 網站、Google Classroom			
學習目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 藉由 Scratch 3.0學習運算思維與程式設計的基本知能。 				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
<p>一、開場準備</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生連接 Scratch 網站並登入。 2. 學生登入新北市親師生平台、均一教育平台 3. 學生打開老師派的「創作生日卡片」任務： <ol style="list-style-type: none"> 1.a 創作生日卡片。 <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">創作生日卡片 2/2</p> <p style="text-align: center;">指派日期: 2022/4/18 截止時間: 不限時</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p> 1.a 創作生日卡片 ✓</p> <p>完成條件：收到任務後「再做一次」這個講義。</p> </div> <p> 1.b 5分鐘小測驗 ✓</p> <p>完成條件：技能達到「等級1」。</p> </div>			5	<ul style="list-style-type: none"> ● Scratch 網站 ● 新北市親師生平台 ● 均一教育平台-Scratch 3.0主題創作坊1-主題1：創作生日卡片 <p>https://jycs.page.link/s1</p> <p style="text-align: center;">新北市親師生平台</p> <div style="text-align: center;">  <p>均一教育平台 Junyi Academy</p> <p>均一教育平台</p> </div>

<p>1.a 創作生日卡片</p>  <p>4. 老師口頭說明主題。 教學提示：此階段如有預留時間，推薦直接進入下一步驟，不需等待。</p>	
<p>二、引起動機</p> <p>1. 學生遊玩「2. 找尋靈感 - 偵探時間的範例卡片」</p>  <p>2. 老師發下學習單(附件)</p> <p>3. 學生討論「遊戲中有哪些元素？」，老師協助學生在學習單上紀錄發現。 教學提示：老師可以問答方式，協助學生討論。</p>	<p>5 均一教育平台-Scratch 3.0主題創作坊1-主題1：創作生日卡片</p>
<p>三、專案製作 I</p> <p>1. 學生自主學習與操作，完成「3. 刪除貓咪」、「4. 加入愛心」，共 2 個步驟。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 將滑鼠移到角色區中的貓咪上，再點一下 (X)，把貓咪刪除。</p> 	<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 均一教育平台-Scratch 3.0主題創作坊1-主題1：創作生日卡片 ● Scratch 網站



2. 老師講解「5.1 認識程式積木」，介紹 Scratch 這些類別積木。

 動作	動作積木 ：提供角色移動、旋轉、定位等效果
 外觀	外觀積木 ：提供角色放大、隱藏、變色、變換造型等效果
 音效	音效積木 ：提供音效、背景音樂、調整音量等效果
 事件	事件積木 ：提供程式的觸發點，有綠旗、點擊角色、廣播等方式
 控制	控制積木 ：透過控制積木能夠讓程式更靈活，像是「重複積木」、「如果積木」能夠讓專案有更多的變化
 偵測	偵測積木 ：讓專案中的角色與角色、角色與學生之間，能有互動的效果
 運算	運算積木 ：包含許多運算式操作，像是>、<、=、不成立、加減乘除
 變數	變數積木 ：提供紀錄與修改數值或文字的效果，多用於遊戲計分
 函式	函式積木 ：對於需要重複使用到的一串指令，我們能夠透過函式積木來建立程序，只要呼叫這個程序就能夠執行這一串指令

四、專案製作 II

1. 學生自主學習操作，依序完成「5. 角色動起來」、

15

● 均一教育平台-
Scratch 3.0主題創

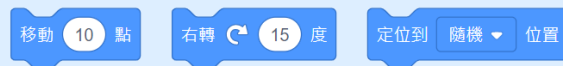
「6. 角色會說話」、「7. 加入背景」、「8. 背景音效」、「9. 卡片說明」，共 5 個步驟。

5.2 讓角色移動

這些「動作」類別中的程式積木

可以讓角色在舞台上移動喔！

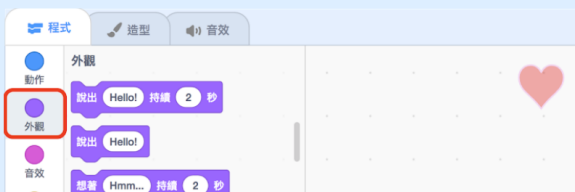
現在就讓我們透過這些積木，讓角色動起來吧！



6.2 讓角色說話

透過「外觀」類別中的程式積木

讓角色開始在舞台上說話吧



7.1 新增背景

你可以新增新的舞台背景

總共有四種方式



8.2 新增背景音效

你可以新增音效到Scratch專案中

總共有四種方式



作坊1-主題1：創作生日卡片

- [Scratch](#) 網站

9.1 加入卡片說明

你可以運用說話泡泡

寫一些文字，來說明如何使用卡片



2. 教師示範「10.1 分享 Scratch 專案」「10.2 分享作品到均一創作坊」，直接操作說明較複雜的操作。



點一下愛心來看卡片訊息

點擊「分享」

幫專案取一個的名字，再加上一些說明。

在這裡寫下作品名稱

在這裡寫下如何操作你的作品

有任何其他說明可以記錄在這邊喔

在創作坊的輸入框中，貼上你的Scratch專案網址，再點一下：用網址新增。

添加專案 Allow anyone to add projects

用網址新增

你可以從下方選擇專案，或在上方輸入專案的網址來添加。

貼上自己的專案網址 1 按下「用網址新增」 2

五、作業繳交

1. 學生登入 Google Classroom
2. 繳交作業：Scratch-創作生日卡片

5

Google Classroom

Scratch-創作生日卡片

無截止日期

均一教育平台「創作生日卡片」網頁
<https://jycs.page.link/s1>

查看作業

六、討論與評量

1. 本課程提供搭配的簡短測驗與詳解，便於老師評量學習成效。
2. 線上版：[習題連結](#)

1.b 5分鐘小測驗

技能進展：Scratch3.0 主題創作坊1

5

- 均一教育平台-Scratch 3.0主題創作坊1-主題1：創作生日卡片
- 1.b 5分鐘小測驗

任務分析報告

任務	完成人數	未完成人數	進行中人數	完成日期	截止日期
任務1	0	0	1	24	24

姓名	21/12/21	22/12/21/18:00	24/12/21/18:00
林宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%
李宇豪	100%	100%	100%

Scratch-創作生日卡片

21 4
已提交 已編輯

所有提交的作業

朱子寧	朱子寧	高崇傑	吳祥霖	李俊傑
41322.603 已提交	41301.2.603 已提交	41313.603 已提交	41308.603 已提交	41325.2.603 已提交
李宇豪	李宇豪	林宇豪	林宇豪	李宇豪
41311.603	41314.2.603	41323.603	41315.603	41321.603

說明：任務分析

說明：學生作業繳交

教學成果



說明：學生進行自主學習任務

說明：學生進行均一線上測驗

Scratch偵探時間

姓名 _____

創作生日卡片

請在框框內填入，每個小標題什麼時候會觸發或是觸發後會有什麼效果

有背景音樂
遊戲 _____ 會播放
背景音樂
小提示：什麼時候會播放呢？

有說話的效果
遊戲 _____ 愛心會
說話
小提示：什麼時候會說話呢？

可以點擊的愛心
透過滑鼠點擊愛心，並
且 _____
小提示：點擊後會有什麼效果呢？

A卷

Scratch偵探時間

姓名 _____

創作生日卡片

請在框框內填入，每個小標題什麼時候會觸發或是觸發後會有什麼效果

有背景音樂
遊戲一開始會播放
背景音樂
小提示：什麼時候會播放呢？

有說話的效果
遊戲一開始愛心會
說話
小提示：什麼時候會說話呢？

可以點擊的愛心
透過滑鼠點擊愛心，並
且做出一些效果
小提示：點擊後會有什麼效果呢？

解答版

Scratch偵探時間

姓名

創作生日卡片



請在框框內填入，每個小標題什麼時候會觸發或是觸發後會有什麼效果

有背景音樂
小提示：什麼時候會播放呢？

有說話的效果
小提示：什麼時候會說話呢？

可以點擊的愛心
小提示：點擊後會有什麼效果呢？

B卷

Scratch偵探時間

姓名

教學手冊



偵探時間學習單有簡易版(A卷)以及進階版(B卷)，歡迎老師斟酌使用！

1.當學生遊玩專案結束之後，發下學習單

小建議.因課程教案預計引起動機花費時間為5分鐘，建議老師們可以先選擇使用簡易版學習單

2.每次唸一題以及對應的小提示，並請學生於框框內填寫答案

ex.專案內有背景音樂，那麼這個音樂是什麼時候會播放呢？

3.每次完成一小題，即可與學生對答案

小建議.可以提醒學生寫得愈詳細愈好，像是「點擊綠旗」會比「一開始」來的適合

4.待全部完成後，即可正式進入專案製作階段

ps.如使用進階版學習單，因整段文字都挖空，因此建議提醒學生需寫下完整的一段語句。

ex.背景音樂會在點擊綠旗時播放