

# 積穗國中111學年度公開授課教案

領域/科目		資訊科技		設計者		毛禮菁	
實施年級		八		總節數		共 1 節， 45 分鐘	
單元名稱		Scratch-水族箱					
設計依據							
學習重點	學習表現	運 t-IV-1:能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-3:能設計資訊作品以解決生活問題。 運 t-IV-4:能應用運算思維解析問題。 運 p-IV-1:能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。			核心素養	科-J-A2:運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。	
	學習內容	Scratch 的分身功能					
議題融入	實質內涵						
	所融入之學習重點						
與其他領域/科目的連結							
教材來源		自編					
教學設備/資源		電腦					
學習目標							
1. 能理解分身與本尊的差別 2. 能使用回圈搭配分身程式 3. 能理解刪除分身的效果							
教學活動設計							
教學活動內容及實施方式					時間	備註	
將上週所寫的水族箱程式帶過，解說內容與效果，喚起記憶，以便銜接今日課程。					3’		
讓魚可以在水族箱中移動，除「碰到邊緣就反彈外」，使用「隨機角度」讓魚不在一個水平線上反覆移動。					7’		
使用畫筆功能自行繪製兩個角色，一個為好吃飼料，一個為難吃飼料。 畫好後縮小、放置右下角。					15’		
點擊角色產生三個尺寸大小隨機的分身，並從上往下撒，最後分身刪除。 清楚解釋本尊與分身的程式。					20’		
試教成果：(非必要項目)							
參考資料：(若有請列出)							
附錄：							

照片1：



照片2：



照片3：



照片4：

