

第四課 彗星撞地球

- 🚩 節次 1
- 🚩 時間分配 (複習 2/老師 15/學生 20/統整 3 分鐘)
- 🚩 適用年級：五年級
- 🚩 學生經驗：認識 Scratch 操作介面、Win7 操作及 office 操作
- 🚩 課程安排

教學內容	重點說明	教學技巧	評量方式	時間
完成作品	1. 作品示範 2. 學習重點說明： 控制指令：如果 偵測指令：碰到、按下 3. 複習面向與移動	播放檔案 講述 提問	提問 角色 舞台背景	2+6 分鐘
新增舞台背景與角色	1. 開啟新檔，更改角色名稱 2. 新增舞台背景	操作示範	實作 提問 造型	1
設定腳色位置與縮放，編輯流星造型	1. 舞台上直接縮放角色 2. 移動位置，設定地球、炸彈起始位置 3. 編輯流行造型：失敗與成功	操作示範 合作學習 重點提示	實作	3
設定舞台變色播放音樂與炸彈控制積木	1. 重複執行 2. 如果按下上、下、左、右鍵搭配面向移動			5

教學流程

1. 作品示範

開啟舊檔，單一流星，多顆流星不定時出現
 示範說明流星座標移動，炸彈隨座標移動

操作一
2. 新增舞台背景與角色

修改流星、炸彈與地球之角色名稱，於角色 1 處點入修改為流星
 縮放角色：炸彈、地球
 編輯流星造型：於爆炸圖片增加成功與失敗兩造行
 設定炸彈/流星/地球起始位置與滑行位置

操作二
3. 撰寫炸彈積木

存檔 50600-4



- ✚ 節次 2：
- ✚ 預期學習成果：90%
- ✚ 時間分配（複習 3/老師 15/學生 15/評量 7 分鐘）
- ✚ 適用年級：五年級
- ✚ 學生經驗：認識 Scratch 操作介面、Win7 操作及 office 操作
- ✚ 課程安排

教學內容	重點說明	教學技巧	評量方式	時間
複習	1. 開啟 50500-4 舊檔 2. 面向與移動	操作示範	提問 如何加快速度	
設定單一流星移動積木	1. 出現位置 2. 每次座標移動值設定 3. 判斷碰到炸彈反應 4. 判斷碰到地球反應	操作示範 合作學習 重點提示	提問 實作	
補充教學	製造 2-3 個流星 介紹運算積木從 1 到 10 選一個以便控制出現時間 修改流星積木可以重複出現 攻擊地球	操作示範 合作學習 重點提示	實作	

操作一

1. 複習面向與移動，示範加快速度
2. 設定彗星起始位置，說明增加 X 與 Y 座標值造成的效果，
3. 採用如果判別式判斷彗星碰到地球與炸彈的反應，分別切換到成功與失敗兩造型
4. 切換造型後停止全部程式
5. 學生自行練習

操作二

1. 修改碰到炸彈後之程式，讓彗星可以重複出現
2. 存檔
3. 評分

