

(3.1) 活動建議一：看誰最快

I. 活動目的

透過編寫不同的過程，讓學生進一步明白程式的概念；並啟發他們的思考及發揮其創意。

II. 學生已有知識

懂得控制漫遊器以過程形式繪圖。

III. 建議學習程序

1. 教師把學生分為五至六人一組，每組獲分配漫遊器一個、顏色筆連筆托及指令記錄紙乙份(附頁一)。
2. 教師介紹遊戲規則及步驟如下：
 - i. 如圖所示(附頁二)，教師於每條賽道上擺放大圖畫紙，並選取一張圖形咭覆轉放在大圖畫紙旁。
 - ii. 學生先把所有圖形咭(附頁三)，以過程形式分別輸入漫遊器內。
 - iii. 遊戲開始後，學生盡快到達圖畫紙的位置，翻看圖形咭並選擇適當的過程畫出該圖形。
 - iv. 以最快、正確完成的組別為勝。

IV. 教師注意事項

1. 材料：
 - 每組兩張大圖畫紙。
 - 每組圖形咭一份(參考附頁三)。
2. 教師應提醒學生注意圖形邊長，以免漫遊器走出圖畫紙外。
3. 教師可自行選擇其他圖形或更改遊戲規則，以調整其難度或挑戰性。
4. 建議使用指令包括：前行、後退、左轉、右轉、清除記憶、執行指令、重設前行距離單位、重複指令及過程指令。



建議答案

指令記錄紙

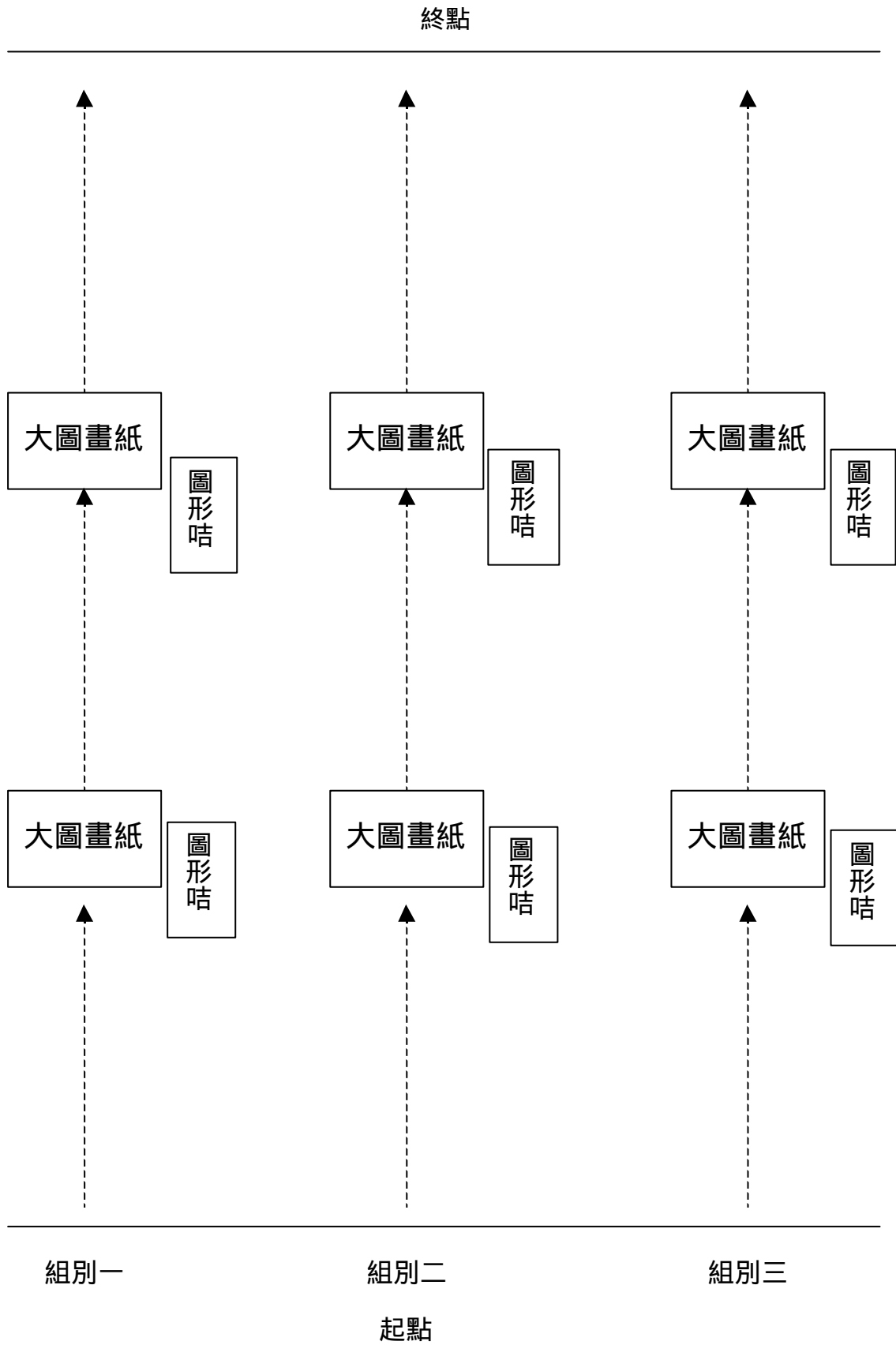
姓名或組別： _____

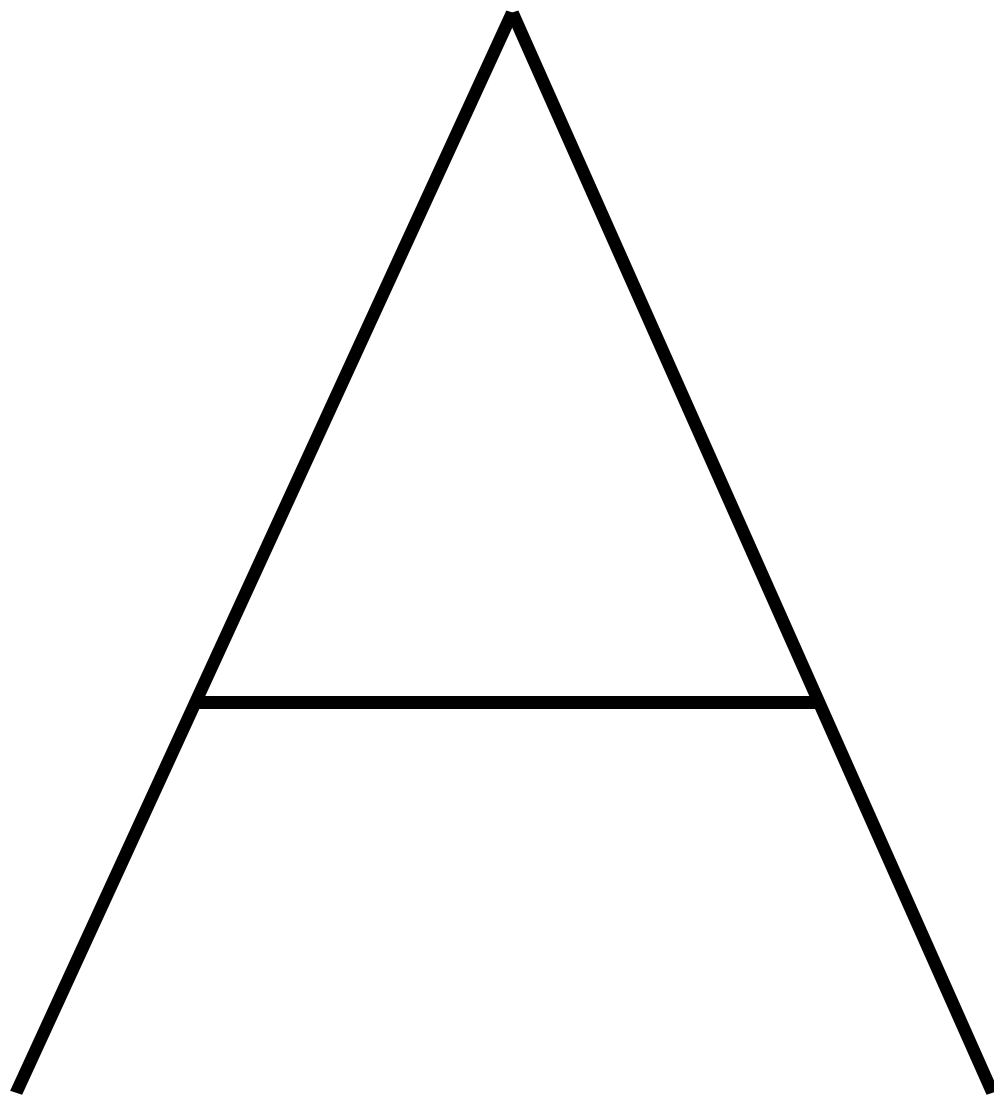
日期： _____

活動內容：


_____ (略) _____

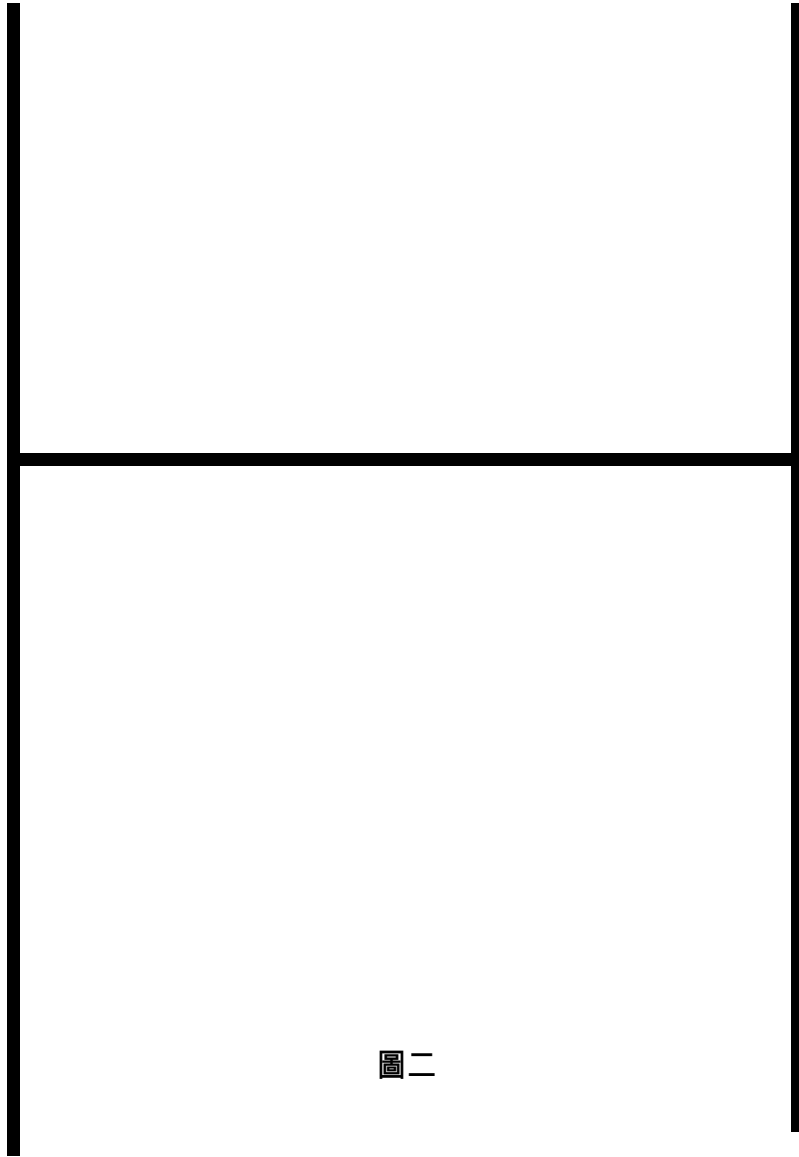
指令(組)	指令解釋
(略)	





圖一

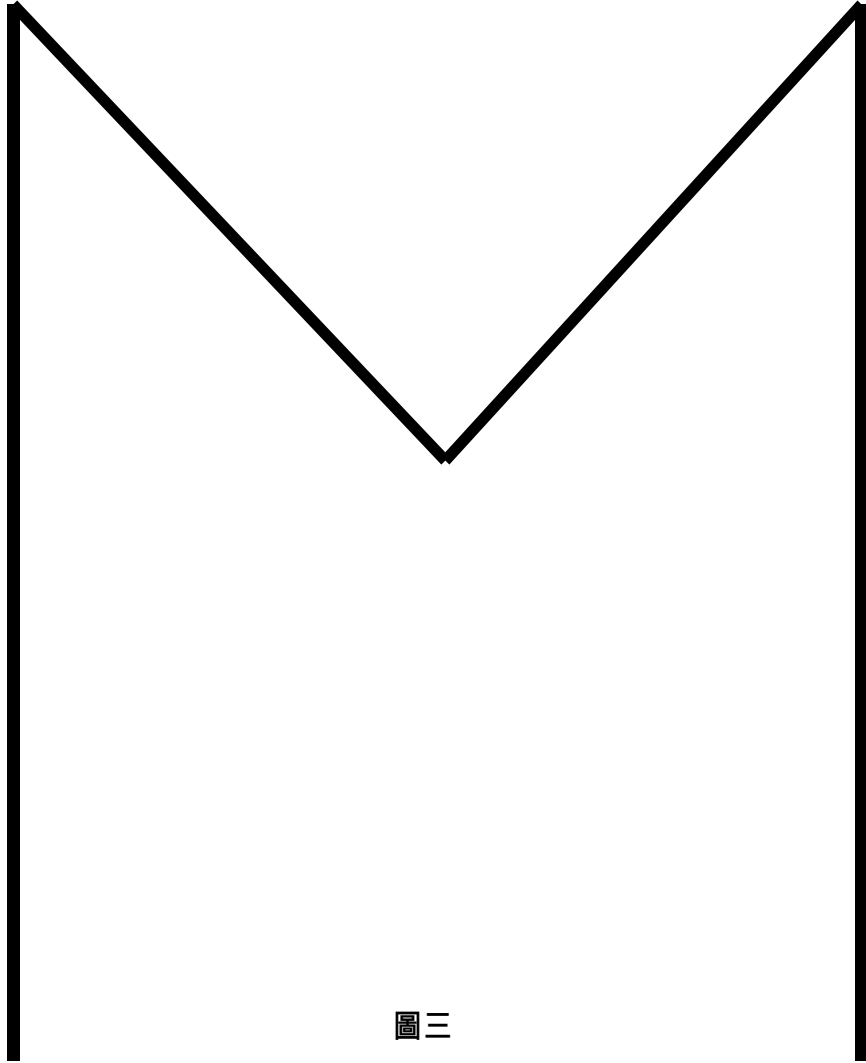
 附頁三：圖形咭紙



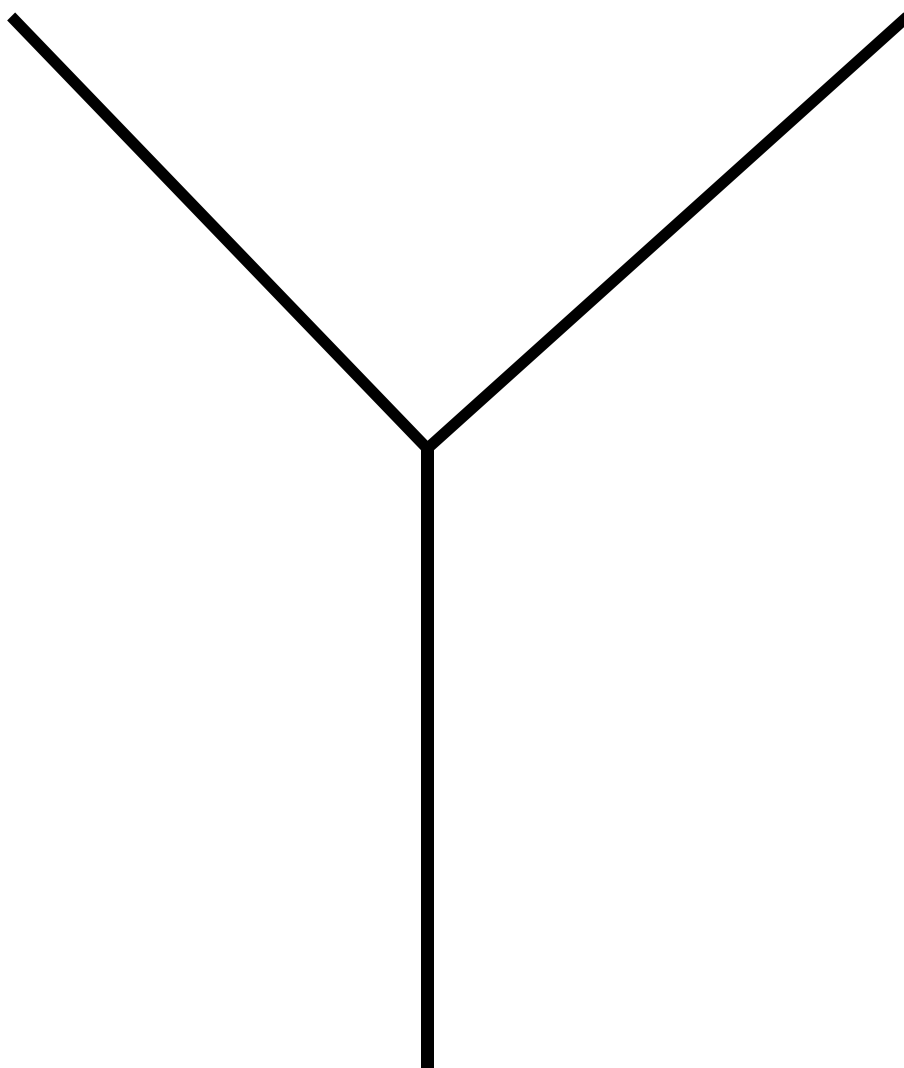
圖二



附頁三：圖形咭紙



圖三



圖四