**12年國教素養導向教學教案**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 資訊-創客 | | **設計者** | | 蔡宏奕 | |
| **實施年級** | | 五年級 | | **教學節次** | | 共1節，本次教學為第1節 | |
| **單元名稱** | | **Scratch角色動起來** | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | * 以學生最感興趣的遊戲為主題，透過遊戲創作過程，嘗試組合各種積木程式，學習使用各類輸入裝置控制遊戲角色 | | **核心**  **素養** | | * 程式設計是一種邏輯思考，就像解謎一樣，有很多不同的解法；程式設計也是一種創作，你可以創作遊戲、動畫、工具...任何其有趣的東西，分享給朋友和家人！ |
| **學習內容** | | * 運用Scratch積木讓角色動起來 | |
| **議題**  **融入** | **實質內涵** | | * Scratch 是一種程式語言和一個線上社群，孩子們可以與來自世界各地的人們編寫和共享程式專案，如：故事，遊戲，動畫。 | | | | |
| **所融入之學習重點** | | * Scratch 有很多神奇神奇的積木可以自由組合，積木組合後會由上往下依序產生效果。 | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | * 結合桌遊與程式的有趣課程，讓孩子們在歡笑中學習程式的概念 * 帶領孩子認識程式設計的概念，進行思考小體操，培養邏輯思維。 | | | | |
| **教材來源** | | |  | | | | |
| **教學設備/資源** | | |  | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | |
| * 如果你的Scratch角色可以旋轉跳舞還有更多更多內容就會更豐富。 * 運用Scratch積木讓角色動起來。 | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **教學活動設計** | | |
| **教學活動內容及實施方式** | **時間** | **備註** |
| **【教師導學】**  1.介紹如何使用線上免費軟體製作動畫。  2.介紹 SCRATCH 程式介面。  3.操作 SCRATCH 積木、角色、背景、移動。  **【學生自學】**  1.學生可以拉動程式積木製作動畫。  2.可以藉由軟體美化動畫。  3. 使用指令輸入資料。  **【組內共學】**  1.如何讓角色對話，並了解事件、控制、動作、外觀類別的 積木。  2. 小組討論如何輸入資料。  **【組間互學】**  1.各組報告所學心得  2. 學會觀賞同學的動畫、並給與建議。 |  |  |
| **試教成果：（非必要項目）** | | |
| **參考資料：（若有請列出）** | | |
| **附錄：** | | |

**科技輔助自主學習公開授課觀課紀錄表**

日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日

學校：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 班 級：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

教學者姓名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 觀察者：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

學習領域/科目：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 單 元：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

教學節次：共\_\_\_\_節 本次為第\_\_\_\_節

使用數位學習平臺：□因材網 □學習拍 □酷英 □均一 □學習吧 □PaGamO □其他：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
(註：本觀察表僅供觀課教師教學精進參考用，無關乎成績評比。)

**(一) 自主學習**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **學習方式** | **觀察項目指標** | **運用科技** | **符合程度** | | | | **觀察描述**  （學生互動表現、  課堂經營、學習氣氛等) |
| ✓ | **高** | **中** | **低** | **未呈現** |
| **學生自學** (個人) | 學生完成預習內容 |  |  |  |  |  |  |
| 學生紀錄並整理學習的內容 |  |  |  |  |  |
| 學生找出學習困難的地方 |  |  |  |  |  |
| **組內共學**  (小組) | 組員彼此核對及補充答案 |  |  |  |  |  |  |
| 組員合作解決學習的困難 |  |  |  |  |  |
| 組員合作展示學習的成果 |  |  |  |  |  |
| **組間互學**  (跨組、全班) | 各組相互比較及分析學習成果 |  |  |  |  |  |  |
| 各組相互提出問題及不同意見 |  |  |  |  |  |
| 依據它組的意見修改本組答案 |  |  |  |  |  |
| **教師導學**  (個人、小組全班) | 教師說明學習重點及目標 |  |  |  |  |  |  |
| 教師根據學生難點給予回饋 |  |  |  |  |  |
| 教師進行學習總結及延伸 |  |  |  |  |  |

**(二) 課堂總評**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **我觀察到這堂課…** | **符合程度** | | | | **觀察描述** |
| **低 🡪 高** | | | |
| 1. 教師緊扣單元內容學習重點 |  |  |  |  |  |
| 1. 教學連結學生先備知識 |  |  |  |  |  |
| 1. 教學內容對應學生學習難點 |  |  |  |  |  |
| 1. 教師引導學生自主學習 |  |  |  |  |  |
| 1. 教師善用數位學習平臺 |  |  |  |  |  |
| 1. 學生善用數位學習平臺 |  |  |  |  |  |
| 1. 學生學習互動氣氛良好 |  |  |  |  |  |

**(三) 綜合意見**

|  |
| --- |
|  |