**新北市三重區碧華國民小學106學年度公開授課-教案**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學領域 | 自然與生活科技(資訊) | 教學單元 | 程式教育 Scratch | | | |
| 授課年級 | 四年級(下) | 教學日期 | 107年3月22日 | | | |
| 設計者 | 邱昭士 | 教學者 | 邱昭士 | | | |
| 共備教師 | 梁家銘、詹莉萍 | 實施節數 | 共10節，  授課為本單元第3節 | | | |
| 教材來源 | □自編教材　□教科書＿＿＿＿版　□改編教科書＿＿＿＿版　▓均一教育平台 | | | | | |
| 設計理念 | 培養我國108年十二年國民基本教育課程綱要核心素養：科技資訊與媒體素養，使學生具備科技表達與運算思維的基本素養。 | | | | | |
| 能力指標 | 資 t-III-3  能應用運算思維描述問題解決的方法 | | | | | |
| 教學目標 | 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 | | | | | |
| 節次 | 教學活動名稱 | | | 時間 | 教學資源 | 評量方式 |
| 第3節 | 壹、準備活動  啟動Scratch 2，設定執行環境  貳、發展活動  活動一：復習上週課程：貓狗對話  活動二：計次式迴圈：馬兒跑步   * 計次式迴圈：貓咪畫正方形 * 角色點擊：馬兒跑步 * 角色點擊：變大變小   参、綜合活動  計次式迴圈：馬兒一邊跑步一邊畫正方形。 | | | 40分鐘 | 均一教育平台Scratch 2.x用積木玩程式設計 | 實作評量 |
| 參考資料(含論文、期刊、書刊剪報、專書、網路資料、他人教學教案等) | | | | | | |
| * 南港高中高慧君老師著作：Scratch 2.x用積木玩程式設計 * 程式設計經鬆學－使用Scratch 2.x：<http://dr9.nksh.tp.edu.tw/> * 碧華國小程式教育中心Scratch：   <https://sites.google.com/bhes.ntpc.edu.tw/program/視覺化程式設計/scratch> | | | | | | |