**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](https://sites.google.com/bhes.ntpc.edu.tw/program/%E8%A6%96%E8%A6%BA%E5%8C%96%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E8%A8%AD%E8%A8%88/scratch) |