

附件2

新北市111年度國中小資訊科技優良教案徵選實施計畫

教案設計

服務學校	淡水區新市國民小學		設計者	李玟融
參加組別	<input checked="" type="checkbox"/> 程式教育組 <input type="checkbox"/> 人工智慧組			
領域/科目	資訊課程	實施年級	五年級	
單元名稱	小徑小故事	總節數	共__1__節，__40__分鐘	
設計依據				
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達</li> </ul>	核心素養	科-J-B1 具備運用科技符號與運算 思維進行日常生活的表達 與溝通。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</li> </ul>		
議題融入	實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</li> <li>● 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</li> </ul>		
	所融入之學習重點	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達</li> </ul>		
與其他領域/科目的連結	無			
教材來源	遊戲自由 e 學園 Scratch 3			
教學設備/資源	電腦			
使用軟體、數位資源或 APP 內容	Scratch 3			
學習目標				
<p>能了解程式中物件之關係(背景、主角)</p> <p>運用不同的指令可以讓物件產生動作、對話、造型切換。</p>				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
<p>一、引起動機 複習 Scratch 3 基礎功能(舞台、角色、造型、動作)</p> <p>二、發展活動 任務佈達: (1)選有張有小路的背景。 (2)挑選兩個角色在小徑上相遇。 (3)設計對話讓他們互動。 (4)在互動過程中，讓角色的造型改變。 (5)在故事的結尾運用重複的功能讓兩個角色在背景中散步。</p> <p>三、綜合活動 作品發表:自願發表的學生，切換螢幕並展示作品。</p>	<p>10'</p> <p>25'</p> <p>5'</p>	<p><u>Scratch3</u></p> <p><u>Google classroom</u> <u>Scratch3</u></p>
教學成果		
	說明:挑選適當的背景及角色進行布建	說明:運用程式使角色產生對話互動。
教學心得與省思	本節課設計為 Scratch3第一單元課程之總整理運用，透過任務的方式嘗試讓學生依據所學過的程式功能演繹一小段劇情。在課程結束後，有同學年的老師提到在他們的課程中有讓學生閱讀人物傳記，有沒有可能把閱讀的感想用動化的形式展現。讓我想到或許之後的課程，學生在動畫的依據可以是他們在國語課上閱讀過的課文或從讀過的書上延伸出來的故事。	
參考資料	遊戲自由 e 學園4 Scratch3	
附錄	無	