

新北市二重國中 資訊科技 七年級上學期

學習領域	科技領域	學習科目	資訊
學習範圍	翰林第一冊 第2章 基礎程式設計 (1)-SCRATCH 基礎篇	教學堂次	2
教學資源	電子書、學習吧、Youtube、網路		
對應指標	運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題 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 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用		
教學計畫內容			
課程內容	時間	教學技巧	教學資源/教學成果
【引起動機】			
1. 透過 前測 確認學生程式基礎	3	引起學生舊經驗的連結,學習方式引導,連結本章學習重點。	
2. 連結 SCRATCH 創始人瑞斯尼克	4		
3. TED 影片 -教你的孩子學程式	3		
【發展活動】			
一、認識基本環境與介面名稱	8	透過 操作影片 的錄製,讓學生依速度自學,並可同步操作介面	 

<p>二、進行基本能力確認 自編符合授課內容之題組測驗</p>	<p>5</p>	<p>線上即時觀念評量，確認學生都有跟上進度</p>	
<p>三、舞台定位座標 四、動作積木介紹</p>	<p>10</p>	<p>教師導學實例操作</p>	
<p>【總結活動】 六、實作： 1. 做出一個角色可以在舞台上走三角形 2. 進階：三角形須為正三角形 3. 補充：將走過的路線畫線</p>	<p>12</p>	<p>學生思考與實作</p>	  