

〈一小時玩程式〉〈足球攻守PK賽〉簡案

學習領域	自然與生活科技領域	學習科目	五年級資訊
學習範圍	基峯資訊 Scratch3 程式積木創意玩 一小時玩程式、基本操作、第三課足球攻守PK賽	教學堂次	2節
教學資源	1. 課本、教學影片 2. code 網站、自編教材 3. 電腦、學習吧、scratch 網站 4. 網路教學影片：今晚誰來 Code~停課不停學系列		
對應指標	2-3-2能操作及應用電腦多媒體設備。 4-3-1能應用網路的資訊解決問題。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。		
教學計畫內容			
課程內容	時間	教學技巧	教學資源/教學成果
課前引導	【引起動機】 1. 影片：scratch 介紹。 2. 連結：線上版及離線版連結及下載安裝介紹。	5 實際操作	
課中練習	【發展活動】 一、介紹一小時玩程式 1. 影片：以中年級資訊課進行過的 code.org 網站引起學生舊經驗，播放 HOC(一小時玩程式) 介紹影片，導入本學期要利用時間完成 HOC 並取得證書上傳。 2. 書籍：老師介紹 HOC 的相關操作檔案，請學生觀看並練習操作登入 code 網站。 3. 作業：請學生取得 HOC 證書後上傳至學習吧平台。 二、scratch 基本介面介紹及操作	30 口頭問答 範例實作	 

<p>課後檢討</p>	<p>【總結活動】 測驗功能： 利用學習吧測驗功能，評量今日所學內容，完成後進行檢討。</p>	<p>5</p>	<p>小測驗 討論</p>	 
<p>課前引導</p>	<p>【引起動機】 課間活動： 進行學習吧課間活動，利用選擇、塗鴉題複習並釐清第二課學習的內容。</p>	<p>5</p>	<p>小測驗 討論</p>	 
<p>課中練習</p>	<p>【發展活動】 1. 影片：進行「足球攻守PK賽」遊戲設計之腳本規劃影片說明，並請同學發表個人對遊戲設計想法。 2. 老師範例講解，接著學生進行實作練習。 3. 同學可以依自己的進度進行遊戲設計，有疑惑時可以進行影片播放或尋求老師協助。</p>	<p>30</p>	<p>口頭發表 範例實作</p>	 
<p>課後總結</p>	<p>【總結活動】 老師講解於學習吧平台放置的自學的課程，請學生自行練習操作瀏覽，並利用課餘時間進行自我學習。</p>	<p>5</p>	<p>實際操作</p>	