

資訊課程教案-SCRATCH 初體驗

教學單元	SCRATCH 初探	教學研究施行時間	80 分鐘
教材來源	自編	教學對象	五年級
教案設計者	辛瑞芝	教學研究實施學校	文聖國小
能力指標	<p>E-A2 具備探索 問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B2 具備科技 與資訊應用的基本素養，並理解 各類媒體內容的意義與影響。</p>		
教材設計理念	<p>首先，利用影片引起學生學習動機，瞭解為甚麼要學程式設計。再介紹 SCRATCH 給學生認識，先介紹基本的介面，再介紹積木的類別，最後進行簡單積木程式設計與操作。</p>		
教學重點	<p>一、 認識 SCRATCH 介面</p> <p>二、 認識程式積木類別與功能</p> <p>三、 實際運用積木設計簡單程式</p>		
教學工具(教具)	電腦、SCRATCH		
教學研究設計	<p>1. 學生有基本的運算思維能力</p> <p>2. 學生尚未有程式設計的經驗</p> <p>3. 利用互動活動與操作學習程式設計</p>		
教學活動流程	<p>一、 引起動機(10')</p> <p>利用〈未來工作的影片〉引起學生學習動機，並請學生用學習吧課間活動的塗鴉牆回應看完影片的心得。</p>		
			

二、 發展活動(25')

SCRATCH 軟體介面

1. 認識 SCRATCH 教學影片：從教學影片中認識 SCRATCH 的介面環境
2. SCRATCH 介面環境介紹測驗卷：檢測學生對軟體介面環境的了解程度。
3. 檢討學生測驗結果

教學活動流程



三、 綜合活動(5')

SCRATCH 介面互動小遊戲

