

(1) 核心素養的展現

總綱核心素養面向	總綱／核心素養項目	領綱核心素養具體內涵	主要教學內容
A 自主行動	A2系統思考與解決問題	科-J-A2 運用科技工具,理解與歸納問題,進而提出簡易的解決之道。	
B 溝通互動	B1符號運用與溝通表達 B2科技資訊與媒體素養	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。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理,具備媒體識讀的能力,並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。	
C 社會參與			

(2) 學習重點雙向細目

學習內容	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。
學習表現	
運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	單元名稱:Scratch的基本操作 學習目標: 1.能了解Scratch的基本功能。 2.能熟悉Scratch的基本操作。
運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	單元名稱:Scratch簡單動畫製作 學習目標: 能用Scratch製作簡單動畫
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。	單元名稱:Scratch簡單動畫製作 學習目標: 能用Scratch製作簡單動畫

(3) 教案概述

領域/科目別	科技領域/資訊科技
--------	-----------

教學對象	七年級	教學時數	共 2 節, 90 分鐘
教學設備	1.習作 2.備課用書 3.教用版電子教科書 4.筆記型電腦 5.單槍投影機		
學習目標	1.能了解Scratch的基本功能。 2.能熟悉Scratch的基本操作。 3.能用Scratch製作簡單動畫作。		
先備知識	基本電腦操作、上網搜尋資料		
議題融入	實質內涵		
	所融入之學習重點		
與課程綱要的對應	核心素養	A2系統思考與解決問題 B1符號運用與溝通表達 B2科技資訊與媒體素養	
	學習表現	運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 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。 運p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。	
	學習內容	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	

(4) 評量方式

項次	以學習表現作為評量標準	對應之學習內容類別	具體評量方式
1	運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	課堂問答
2	運t-IV-4 能應用運算思維解析問題。	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	1.口頭討論發表 2.課堂問答 3.程式實作
3	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。	程式實作

(5) 教學活動

活動一

活動簡述	Scratch的基本操作	時間	共 1 節, 45 分鐘
學習表現	運t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。	學習目標	1.能了解Scratch的基本功能。 2.能熟悉Scratch的基本操作。
學習內容	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。		
教學活動 (名稱)	活動內容 (含時間分配)	評量方式	備註
Scratch的基本操作	1.介紹什麼是Scratch程式。 2.介紹Scratch操作介面的主要功能。 (10')	1.口頭討論發表 2.課堂問答	
Scratch的基本操作	1.介紹Scratch程式面板的積木。 2.製作簡易的Scratch動畫。 (15')	1.口頭討論發表 2.課堂問答	
	1.進行Scratch的舞臺設計。 2.進行Scratch的角色安排。 (15')	程式實作	
Scratch的基本操作	教師總結 (5')	上課態度	

活動二			
活動簡述	Scratch簡單動畫製作	時間	共 1 節, 45 分鐘
學習表現	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。	學習目標	能用Scratch製作簡單動畫。
學習內容	資P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。		
教學活動 (名稱)	活動內容 (含時間分配)	評量方式	備註
Scratch簡單動畫製作	進行Scratch的撰寫程式, 如何讓角色移動 (5')	1.課堂問答 2.作業繳交	
Scratch簡單動畫製作	1.如何讓角色對話, 並了解事件、控制、動作、外觀類別的積木。 2.檢視執行程式動畫的結果。	1..課堂問答 2.作業繳交	

	(10')		
Scratch簡單動畫製作	1.練習習作第2章基礎篇。 2.檢討習作第2章基礎篇 (25')	1..課堂問答 2.作業繳交	
Scratch簡單動畫製作	教師總結 (5')	上課態度	