

彰化縣三潭國民小學教學活動設計單

教學設計者	楊子謙	教學日期	110年11月26日
教學領域	資訊	教學節次	第二大節
單元名稱	webduinoAI 版操作	教學年級	六年級
教材來源	自編	上課地點	電腦教室

教學節次：共 4 節，本次教學為第 1 節

<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●核心素養 <ul style="list-style-type: none"> 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。 ●學習表現 <ul style="list-style-type: none"> 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 數 s -III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 ●學習內容 <ul style="list-style-type: none"> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)</p>	<p>學生已上過 smart 板的課程，對編寫程式有一的認識。</p>
<p>三、教師教學預定流程與策略</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介給 webai 板。 2. 使用內建的圖檔，透過程式編寫，讓它出現在板上。 3. 編寫程式，自己畫臉。
<p>四、學生學習策略或方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過老師的講解，一步一步了解 webai。 2. 了解如何進入 webai 的程式頁面。 3. 能正確的設定程式。
<p>五、教學評量方式</p>	<p>依學童程式編寫的完成度，進行評量。</p>

教學活動	時間	評量方式
<p style="text-align: center;">第一節</p> <p>一、準備活動：</p> <p>（一）請同學先登入 GSUITE 的雲端硬碟，俟能順利進入 webduino 教學網頁。</p> <p>（二）請同學進入 websuino 程式畫面。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>（一）教師使用 ppt，請同學觀察手上的 webai 板，對照 ppt 上的畫面，了解板上的各個構造。</p> <p>1. 叮嚀小朋友安全注意事項，避免弄壞板子。</p> <p>2. 適時和同學互動，了解是否有跟上進度。</p> <p>（二）編寫程式</p> <p>1. 教師展示如何編寫程式，讓學童熟悉積木程式。</p> <p>2. 編寫積木程式，讓 webai 板上出現笑臉和哭臉替換。</p> <p>（三）用程式畫臉</p> <p>1. 讓學童用程式編寫圓形、直線。</p> <p>2. 將直線、圓形組合成一個臉的形狀。</p> <p>三、教師總結</p> <p>（一）讓學童熟悉積木程式操作，了解今天的上課內容。</p> <p>（二）請學童回家可以上網站，熟悉積木語言。</p>	<p>5 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>15 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>	<p>觀察評量</p> <p>觀察評量</p> <p>觀察評量</p>