

## (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
<b>A</b> 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>B</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。	
<b>C</b> 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	資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。	程式實作

	有效的表達。		
--	--------	--	--

(5) 教學活動

活動一			
活動簡述	Scratch 的基本操作	時間	共 <u>1</u> 節， <u>45</u> 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 <u>1</u> 節， <u>45</u> 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	活動內容	評量方式	備註

(名稱)	(含時間分配)		
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。 (10')	1. 課堂問答 2. 作業繳交	
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	