

彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動

【十二年國教素養導向教學】教學活動設計單

領域/科目	資訊科技		教學者	王文安
實施年級	八年級		教學時間	1 節課 45 分鐘
單元名稱	Scratch 程式設計—陣列篇			
學校願景	福中課程以健康、學習、品格、創新、科技與國際等六個元素為課程主軸，以培養學生的未來競爭力。			
設計理念	以模組化的方塊拼圖遊戲，同學間彼此的學習和討論，組合出各種程式的可能，強化學生的學習動機，讓課堂的學習更為有趣。			
學習重點	學習表現	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。	核心素養	A 自主行動 <input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變
	學習內容	科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。		B 溝通互動 <input type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解
議題融入				
教材來源	康軒科技課本			
教學設備/資源	學習單			
學習目標				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備註
課堂活動： 1、熟習 Scratch 中各種模組的用法 2、分組競賽			45 分	
參考資料：				