

彰化縣 111 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	<p>A 自主行動</p> <p>■ A1 身心素質與自我精進</p> <p>□ A2 系統思考與解決問題</p> <p>□ A3 規劃執行與創新應變</p> <p>B 溝通互動</p> <p>□ B1 符號運用與溝通表達</p> <p>□ B2 科技資訊與媒體素養</p> <p>□ B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>C 社會參與</p> <p>□ C1 道德實踐與公民意識</p> <p>□ C2 人際關係與團隊合作</p> <p>□ C3 多元文化與國際理解</p>
	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。		
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：				

**彰化縣 111 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動  
授課教師自評表**

觀課教師	邱敬方	觀課日期	111 年 10 月 04 日
授課教師	王文安	教學年/班	八年 9 班
教學領域 教學單元	資訊領域 Scratch 程式設計—陣列篇		
實際教學 內容簡述	教學活動	學生表現	
	1、複習上次上課內容。 2、介紹 Scratch 程式中，有關陣列的控制項。 3、利用變數來模擬陣列。 4、陣列的設計及存取競賽	1、學生踴躍說出答案。 2、學生能瞭解各有關控制項的使用。 3、利用變數來設計及存取陣列。 4、透過競賽，訓練學生的思考能力。	
學習目標 達成情形	1、陣列的觀念不太容易理解，透過變數的操作，讓學生瞭解陣列的功能及操作。 2、使用一些例子，讓學生更容易理解陣列的存取方式。		
自我省思	1、電腦教室上課較雖然可以下去走動，但每位學生都面對電腦，部份同學會被電腦擋住，較無法看清學生的反應，即時給予學生協助。不過，我都下去走動，並詢問學生是否有不懂之處，並給予相關提示，鼓勵他們多方面的思考。 2、學生在課堂上會很踴躍提問，有時會岔開話題，我都會立即使用相關的問題，反問他們，讓他們更進一步的思考問題，讓學習成效顯著。		
同儕回饋 後心得	整體表現佳，陣列在程式設計中，是一個很強大的功能，但卻不容易操作。老師運用日常生活相關的例子讓學生了解佇列及堆疊的意義及特性，進而介紹陣列的工作方式。 在課堂中也會適時的提出問題，給予學生適當的提示，讓學生思考並回答，並根據學生的回答給予立即的回饋。課堂上的秩序井然有序，學生也不會因討論而有秩序脫序的狀況。		