

112 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

課程資料

授課教師	江雪琳	任教 年級	四、五	任教領域/ 科目	彈性課程/ 電腦
備課社群	資訊社群	教學單元		認識演算法與流程圖	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期	113 年 06 月 5 日	地點		電腦教室一	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

1.學習目標：

- (1) 了解演算法就是解決問題的方法。
- (2) 學習流程圖的流程控制圖形與功能。
- (3) 學習如何透過流程圖來表達演算法，以銜接程式設計課程。

2. 學習表現：

資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。

3. 學習內容：

資 A-II-1 程序性的問題解決方法簡介。

資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1. 已學習和 AI 做朋友：小學篇 前六節課程，對生活中的人工智慧有基本認識。
2. 使用 CODE 平台練習程式積木的序列，解決各情境關卡。
3. 已加入均一平台 407 班級，能完成班級內的任務。
4. 能熱心協助同學操作，建立聽一遍、做一遍、教一遍的學習歷程。

三、教師教學預定流程與策略：

- 1.引起動機：老師發問：同學們知道生活中的人工智慧是如何運作的呢？
- 2.觀看動畫教材：【影片一】和 AI 做朋友：小學篇認識演算法-生活中的演算法
- 3.觀看動畫教材：【影片二】認識流程圖
- 4.觀看動畫教材：【影片三】流程圖如何使用
- 5.觀看動畫教材：【影片四】流程圖與演算法
- 6.完成線上測驗：登入均一教育平台完成課程測驗任務。
- 7.討論：瞭解學生檢測狀況，針對大多數同學答錯之題目共同討論。
- 8.總結歸納：
 - (1)程式必須依據演算法所規畫的步驟執行，才能將資料轉換成有用的資訊，因

此在學習程式設計時，能透過流程圖來表達演算法，能增進完成程式任務的運算思維。

(2)鼓勵學生登入 CODE 基礎課程三，練習「條件判斷」CODE 程式積木關卡。

四、學生學習策略或方法：

- 1.發表完成生活中的人工智慧，流程可簡化為幾個步驟。
- 2.能專注觀看影片，回答影片相關的提問。
- 3.自主學習完成線上測驗，檢視答錯內容並改正。先完成的學生能協助同學繼續完成，建立聽一遍、做一遍、教一遍的學習歷程。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

1. 能專心觀看影片，發表內容。
2. 完成線上測驗，和同學討論內容。

六、觀察工具(可複選)：

- ☒表 2-1、觀察紀錄表 ☐表 2-2、軼事紀錄表
- ☐表 2-3、語言流動量化分析表 ☐表 2-4、在工作中量化分析表
- ☐表 2-5、教師移動量化分析表
- ☐表 2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表
- ☐其他：_____

七、回饋會談預定日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：113 年 6 月 5 日

地點：第一會議室