彰化縣田中鎮田中國民小學校長及教師公開授課
教學活動設計表

<table>
<tr><td>教師姓名</td><td colspan="2">黃志堅</td><td>班級</td><td colspan="2">4年2班</td></tr>
<tr><td>教材版本</td><td colspan="2">■出版社：巨岩出版股份有限公司</td><td>單元節數</td><td colspan="2">共2節
本次教學為第1節</td></tr>
<tr><td>公開授課日期</td><td colspan="2">112.12.01</td><td>時間</td><td colspan="2">上午10:30-11:10</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="5">密碼神算</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="5">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 t-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</td></tr>
<tr><td>教學資源</td><td colspan="5">範例程式、影片、電腦</td></tr>
<tr><td>學生起點行為分析</td><td colspan="5">(一)先備知識：學生對Scratch程式有初步了解。
(二)起點行為：學生會觀看教學教材與影片。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">活動流程</td><td colspan="2">學習活動設計</td><td colspan="2">時間</td><td>評量方式</td></tr>
<tr><td colspan="2">【活動1】觀察看仔細
○了解號碼球角色程式
• 開啟範例7-1。
觀察號碼球角色圖片與程式的關係
觀察甜甜圈角色程式
【活動2】概念聽清楚
○什麼是「亂數」
○產生亂數的指令-限制範圍
○產生亂數的練習
○什麼是「變數」
○建立「變數」與設定、改變
○變數之間的比較
○資料的排序與搜尋
【活動3】程式發表

第一節結束</td><td>5

30

5</td><td>●參與討論
●態度檢核

●專心聆聽
●程式寫作

●程式發表</td></tr>
<tr><td>備註</td><td colspan="5"></td></tr>
</table>