

資訊科技教學活動教案

教授科目	資訊科技(C++)	授課老師	沈仁立	教學對象	高二 (11 人)	教學時間	一節，共 50 分鐘
教學單元	單元一 控制敘述	教材來源	全華圖書	資訊科技(全)			
教學目標	單元目標			具體目標			
	一、認知方面 1、瞭解 C++ 中，控制結構種類。 2、瞭解 C++ 中控制結構的語法。 3、瞭解 UML 的描述方式。 二、技能方面 4、瞭解如何運用控制結構來設定條件。 5、瞭解如何運用迴圈輸出圖形。 6、培養口語表達的能力。 三、情意方面 7、培養運算思維的習慣。 8、培養合作的態度。			1-1 能描述出 C++ 中的三種控制結構。 2-1 能描述出三種控制結構的語法。 3-1 能描述出 UML 中，各圖形代表的涵義。 3-2 能描述出 UML 的流程架構。 4-1 能運用控制結構來設定條件。 5-1 能運用迴圈敘述來輸出所指定的圖形。 6-1 能口頭表達出自己設計的流程架構。 7-1 能將控制結構的流程套用到日常生活中。 8-1 能與同儕共同完成指定的專案。			
教學研究	1、教學方式： ■ 以傳統講述教學法，使學生了解課程、教材內容與評分標準。 ■ 以問題教學法，使學生將注意力集中於學習重要的地方。 ■ 以示範教學法，提供學生創造性和解決問題的良好機會。 ■ 以合作學習教學法，促進學生彼此間的學習。			2、學生起點行為分析： ■ 學生需對 C++ 語法的使用有著基本的了解。 ■ 學生需要基本的數學圖形概念。 3、使用的合作學習教學法： ■ 學生小組成就區分法 (student teams-achievement divisions，簡稱 STAD)			
教 學 活 動 流 程							
教學目標代號	教學模式	教師活動	活動流程	學生活動	使用教具	時間分配	教學設計理念
	壹、準備活動	1、分析教材與學生起點行為。 2、搜集相關資料。 3、設計教案。 4、準備教材。 5、依學生前幾節課程的學習情況採異質性分組，分為三組。	課前準備	1、分組。 2、小組長分配各角色所負的職責。 3、預習、蒐集資料。		課前一週	1、培養學生預習的習慣。 2、學習如何領導分配工作。 3、培養分工合作的態度。
	貳、引發動機	1、提出問題詢問學生，藉以引導進入本單元課程內容。 2、揭示本單元之學習重點並略加說明。 3、透過教學活動的進行引發學習興趣。	上課	1、用心觀察。 2、認真思考。 3、回答問題。	成果圖形 電腦	3 分鐘	1、引起同學的學習動機與興趣。 2、使同學認真上課

[illegible]