萬興國中教師公開授課教學活動設計

<table>
<tr><td>公開授課
年　班</td><td>8 年 2 班</td><td>公開授課
教　師</td><td colspan="3">文國丞</td></tr>
<tr><td>公開授課
科　目</td><td>資訊科技</td><td>公開授課
日　期</td><td>114 年 4
月 28 日</td><td>公開授課
時　間</td><td>15：10 至
15：55</td></tr>
<tr><td>教材來源</td><td>康軒&網路參考資料</td><td colspan="2">第?節 / 總節數</td><td colspan="2">1 / 6</td></tr>
<tr><td>授課單元
名　稱</td><td colspan="5">第三章 APP 程式設計</td></tr>
<tr><td>教學目標</td><td colspan="5">
<table>
<tr><td>核心素養</td><td>學習表現</td><td>學習內容</td></tr>
<tr><td>1. 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。
2. 科-J-B1：具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。
3. 科-J-A3：利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</td><td>1. 運 t-IV-4：能應用運算思維解析問題。
2. 運 p-IV-1：能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。
3. 運 t-IV-3：能設計資訊作品以解決生活問題。</td><td>4. 資 P-IV-2：結構化程式設計。
5. 資 P-IV-5：模組化程式設計與問題解決實作。
1. 資 A-IV-1：演算法基本概念。</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

教學活動流程	時間	評量方式
【導入】遊戲體驗 1. 引導學生進行貪吃蛇遊戲體驗（https://playsnake.org）。 2. 啟發式提問：「這個遊戲有哪些功能？如果是你，會想加什麼？」	5 min	
【建構知識】語法介紹（10 分鐘） 1. 簡單講解 HTML（內容）、CSS（外觀）、JavaScript（邏輯）的角色分工。 2. 舉例說明遊戲中 HTML、CSS、JavaScript 的應用。	10 min	

3. 使用圖像比喻法（例如漢堡比喻骨架、裝飾、行為）。 【技能操作】平台登入（10 分鐘） 1. 示範註冊與登入 ChatGPT 與 CodePen。 2. 發放操作指引小卡或 QRcode，協助學生完成登入。 【技能實作】第一次與 ChatGPT 互動（15 分鐘） 1. 示範向 ChatGPT 提問：「請幫我寫一個簡單的貪吃蛇網頁遊戲。」 2. 帶領學生取得程式碼並貼入 CodePen。 3. 鼓勵學生觀察執行結果，正常化錯誤現象，建立學習安全感。 【統整回顧】任務紀錄與展望（5 分鐘） 1. 口頭回顧：「今天你最有趣的發現是什麼？」 要求學生記錄今日的提問句與 CodePen 連結，準備下節課繼續完成遊戲。	10 min 15 min 5 min	實作評量 實作評量 動態評量