

資訊領域學習活動設計表

課程名稱：資訊領域

授課年級：_五_年__忠__班

單元名稱：抽抽樂

設計者：陳〇年

實施節數：共 8 節正課

一、期望的學習結果

課程綱要能力指標(單元學習目標)

資訊:1-2-1、2-2-2、2-2-3、2-4-1、2-4-2、2-4-3、3-2-1、3-4-1

單元學習的主要概念

單元學習的關鍵問題

瞭解 Scratch 介面操作

Scratch 場景布置及程式編譯

學生能知道 (Know)

學生能做到 (Skills)

1.程式編譯-迴圈

1.程式編譯

2.程式編譯-事件

二、學生與教材的分析

學生先備知識

學生特性

簡單的程式設計

活潑、好發問、多數孩子能參與討論。
上課能接受引導，適時地發表意見。
遇到挑戰時，多數同學需要較多思考時間。

教材組織分析

選用教材：Scratch

其他教材：無

硬體設備：電腦、網路

組織&分析：課程已經結束，利用學生原有的資訊能力，加上學校資源及設備，將已習得的知識內容轉化成具體專案。

三、評量的方式與規準

評量方式

評量規準

學習單完成度(步驟、結果)

能專注聆聽並與小組同學積極討論。

電子學習單完成度(設計)

能完成小組作業且完整度高。

分組討論(完成度)

能上台分享並且條理分明。

合作學習(分享表現、態度)

資訊領域學習活動設計表

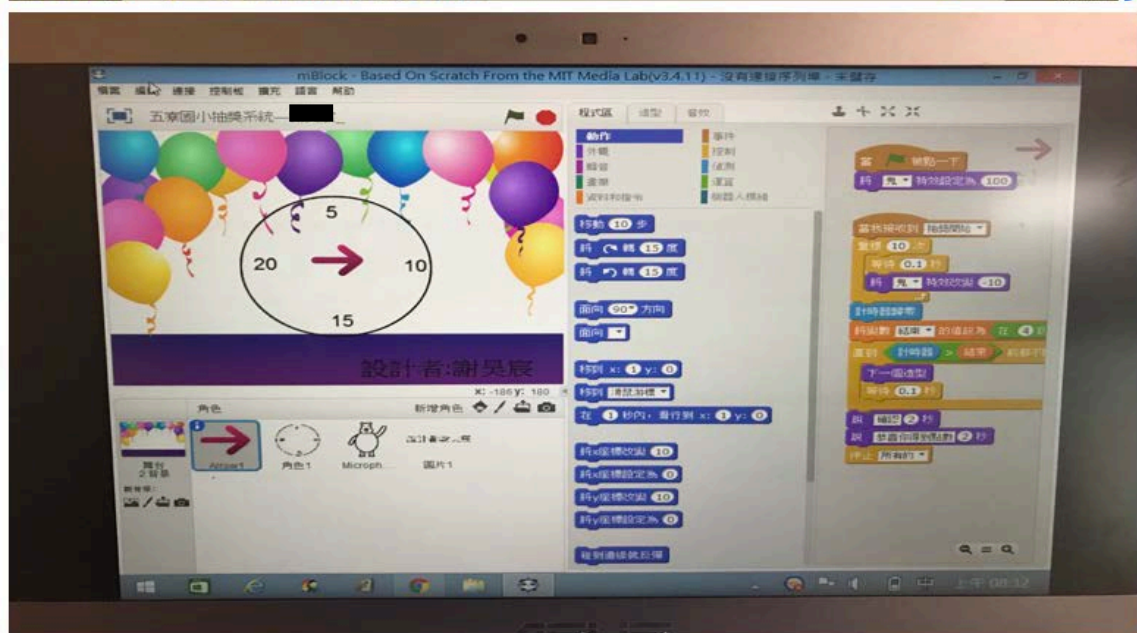
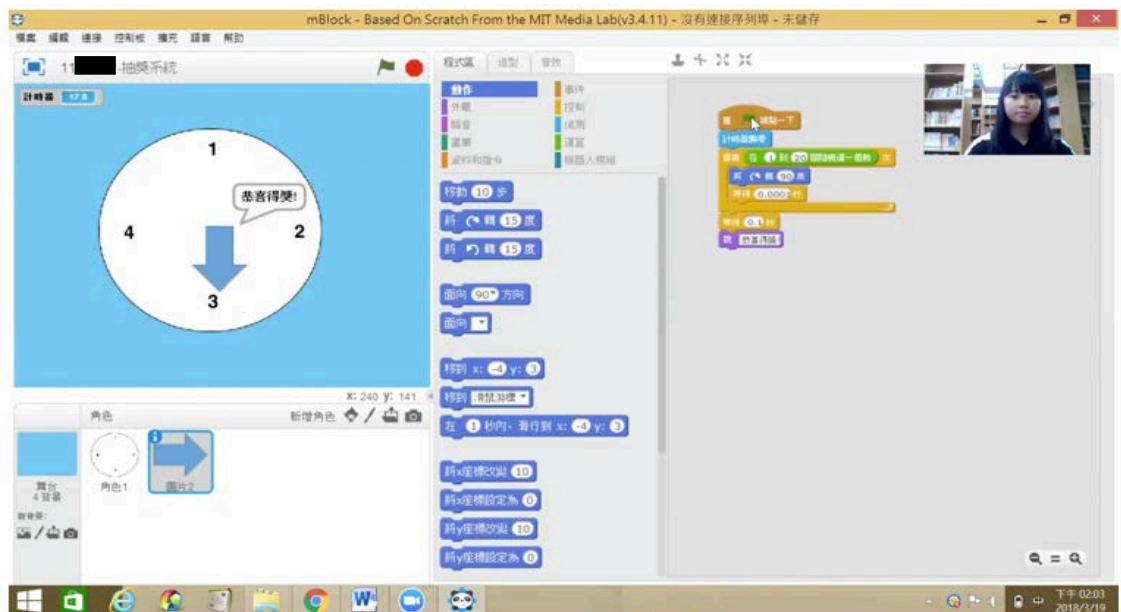
四、各節次學習活動設計的重點

節次	學習重點	學習活動	評量方式
1	Scratch 介面複習	1、問題搶答	分組競賽
2	抽抽樂學習單	1、場景規劃 2、角色設計 3、文字碼及流程圖設計	合作學習、個人作業
3-4	抽抽樂程式設計	1、程式編譯	合作學習、個人作業
5-6	抽抽樂場景布置	1、場景布置	合作學習、個人作業
7-8	抽抽樂發表大會	1、發表大會會前排練 2、分享程式內容、編譯與設計心得 3、展示成果	合作學習、個人作業

五、本節課（第 4 節）學習活動的設計

活動名稱	內容描述、流程	時間	學習指導注意事項
前情複習	1.複習迴圈、場景變換。	10	確認學生皆跟上課程進度
程式編譯 II	1.程式編譯-計時器設置 2.程式編譯-變數	10	口述表達評量
個人專案製作	1.合併程式編譯 I、II，設計個人抽抽樂專案	20	個人指導時間分配

資訊領域學習活動設計表



學生實作的作品