【附件二】

嘉義縣108年度數位翻轉「教育創新行動方案」實施計畫

子計畫4：交流發表--「資訊科技與智慧學習」實施教案示例徵選教案

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 學校名稱 | 嘉義縣立嘉新國民中學 | | |
| 參加組別 | □國小組 ☑國中組 | | |
| 1.教案設計者 | 許永諒,嘉義縣立嘉新國民中學 | | |
| 2.教學時間 | 共1節(1節課45分鐘) | | |
| 3.單元名稱 | 翰林版第1冊第2章基礎程式設計（1）  2-2Scratch程式設計-基礎篇。 | | |
| 4.資源檔案 | 108-1-jsjh.docx,108-1-7-2-2Scratch introduce.wmv | | |
| 5.資源標題 | Scratch程式設計-基礎篇 | | |
| 6.資源類型 | 教材 | | |
| 7.適用年級 | 國中一年級 07B | | |
| 8.資源簡介 | Scratch是由美國麻省理工學院媒體實驗室（MIT Media Lab）的終身幼稚園團隊（Lifelong Kindergarten Group）於2007年所發表的一套教學軟體，它提供了視覺化的圖形操作介面，學習者只要會用滑鼠拖曳積木，就能輕易的撰寫程式 | | |
| 9.關鍵字 | 資訊教育 | | |
| 10.適用領域、議題 | 資：資訊教育 | | |
| 11.資訊科技應用層次 | □輔助教學 □互動教學 □進階(創新)教學  （本欄由審查委員依據標準認定，不必填寫） | | |
| 12.授權方式 | 建議優先採用「創用 CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 4.0 國際」 | | |
| 13.教學目標 | 單元目標 | 學生能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 | |
| 詳細目標 | 學生能熟悉Scratch的基本操作 | |
| 14.教學流程 | | | |
| 1.Scratch的下載與安裝  2.Scratch的基本操作。  3.腳本區，腳色區，舞台區使用介紹  4.程式面板介紹  5.音效面板介紹 | | | |
| 15.學習目標 | 16.活動與內容 | | 17.數位教學資源 |
| 1.學生能了解Scratch的基本功能。  2.學生能熟悉Scratch的基本操作。 | 1.Scratch的下載與安裝  2. Scratch的基本操作。 | | 1.Scratch 軟體  2.桌電  3.校園網路 |