

Teaching Plan: Model 5

Model 5

學生總結堂上學習

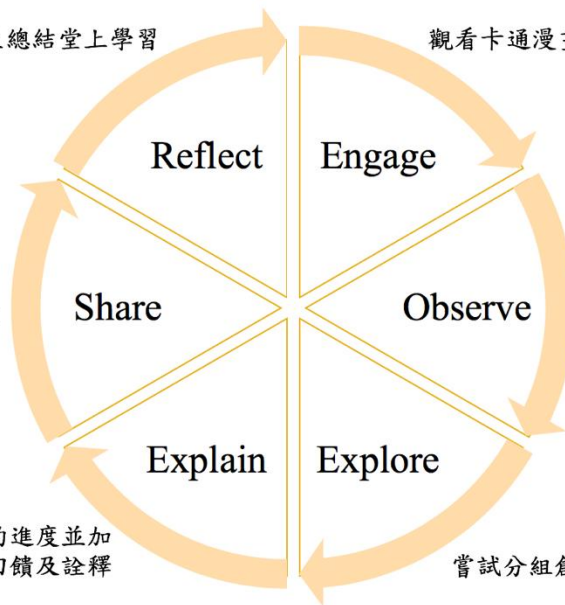
觀看卡通漫畫激發學生興趣



各組學生介紹編寫的故事



老師觀察各組的進度並加以給予正面的回饋及詮釋



觀察老師示範編程

嘗試分組創作及編寫



科目/級別	STEM 1E	課 題	Coding		
教學目標	學生能利用 SCRATCH JR app 內的 編程積木編寫指定的動畫。	教師姓名			
		日 期			
		教 節			
教學過程		時間 分配	教學 資源	* 教學方法及策略	
第五節					
<u>一.引起動機：</u>				「參與」	
<p>提問學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 給予同學觀看一段卡通漫畫片段。 2. 大家曾經有沒有看過有關動畫的片段？ 3. 這些片段又如何製作出來？ 		5 min	電腦		
<u>二.發展活動：</u>				「觀察」	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 重溫:簡單重溫前一課節的編程積木。 2. 老師示範以下的指示，嘗試編寫一段歡迎嘉賓的漫畫。 		3 min			
<p>步驟一:加入舞台的背景;</p> <p>步驟二:加入女士及學生為角色;</p> <p>步驟三:討論他們的對話內容;</p> <p>步驟四:寫入相關的編程;(參考下頁 STEP 1-3)</p>		8 min			
<ol style="list-style-type: none"> 3. 派發 IPAD; 4. 讓學生嘗試分組創作及編寫以上片段。 (如有部份學生完成在限時內以上動畫，可以加入多一個指定動作。) 		2 min			
<ol style="list-style-type: none"> 5. 各組學生介紹編寫的故事。 6. 老師觀察同學的進度並加以給予正面的回饋。 		25 min		「探索」	
		15 min		「詮釋」	
<u>三.總結：</u>				「總結」	
<p>以提問方式，由學生總結堂上學習了如何用編程積木編寫指定的動畫。</p>		2 min			

Step 1:



Step 2:



Step 3:



* 教學方法及策略舉例

1. 朗誦
2. 預習 (預習之內容能於課堂運用得到)
3. 展示學習目標
4. 小組活動 / 分組討論
5. 照顧差異 (若印分層工作紙請用不同色紙)
6. 資優 13 招
7. 資訊科技
8. 互評 / 自評
9. 總結 (應由學生總結)