

南投縣立仁愛國民中學 教學教案

領域/科目	科技領域/資訊課技	設計者	王政凱
實施年級	九年級	總節數	共_1_節, _45_分鐘
單元名稱	CoSpaces進階程式設計_問答設計		
學生學習基礎背景	1. 學生已熟悉資訊課程上課模式, 知道專案完成後需要上傳到指定平台。 2. 學生已學習過積木程式的操作, 知道積木程式的功能。		
單元核心概念	利用CoSpaces中的積木式程式語言(Blocky)工具製作一個問答選擇題目, 利用運算思維拆解條件控制的題目, 透過行動載具的MR技術將專案呈現, 體驗虛實整合的表現形態, 並在Padlet中與同學分享專案成果。		
設計依據			
學習重點	學習表現	運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法。 運 c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 運 a-V-3 能探索新興的資訊科技。	
	學習內容	資 P-IV-4 模組化程式設計的概念。 資 T-IV-2 資訊科技應用專題。	
具體學習目標		1. 透過CoSpacse平台, 學習立體模型編排與建置。 2. 透過CoSpacse平台的程式語言工具, 學習製作條件控制的題目。 3. 透過平板體驗CoSpaces製作的專案, 學習虛實整合的互動。 4. 透過Padlet上傳專案, 學習與他人呈現與共享專案成果。	
議題融入	實質內涵	閱J4 除紙本閱讀之外, 依學習需求選擇適當的閱讀媒材, 並了解如何利用適當的管道獲得文本資源。 閱J8 在學習上遇到問題時, 願意尋找課外資料, 解決困難。	
	所融入之學習重點	透過不同的文本傳播媒介, 蒐集所需要的資訊解決問題, 並培養多元文本在不同情境的使用。	
與其他領域/科目的連結			
教材內容		自編教材、CoSpaces內建素材、模型素材、	
教學設備/資源		電腦、平板、Canva、Padlet	

時間	教學活動設計	教材	學習情形檢核 (評量)
<p>3'</p> <p>5'</p> <p>10'</p> <p>2'</p> <p>15'</p> <p>2'</p> <p>5'</p> <p>3'</p>	<p>【準備活動】</p> <p>一、教師課前準備活動</p> <p>1. 確認軟體平台是否正常運作。</p> <p>2. 準備教具(製作範例檔案、圖片、講義), 測試廣播系統和麥克風是否正常, 軟體是否能夠正常開啟。</p> <p>【發展活動】</p> <p>一、確認能夠正常登入CoSpaces專案。</p> <p>二、引起動機:</p> <p>1. 給同學觀看體驗影片, 並介紹課程目標。</p> <p>2. 介紹問答關卡的運作機制。【運t-V-2】</p> <p>三、活動一</p> <p>1. 使用整理問答關卡的素材。</p> <p>2. 了解問答關卡運作機制, 並利用積木程式完成。【資P-IV-4】</p> <p>2-1. 認識選擇模組積木程式。【運t-V-2】</p> <p>2-2. 根據結果給予不同回饋。</p> <p>3. 完成專案後進行測試, 並分享到Padlet共創平台, 並給與其他作品評分。【運c-IV-1】</p> <p>四、活動二</p> <p>1. 認識MR混合實境技術。</p> <p>2. 利用iPad進行MR型式的體驗, 並進行影音記錄。【運a-V-3】</p> <p>2. 將成果分享於Padlet共創平台。</p> <p>【運c-IV-1】</p> <p>【總結活動】</p> <p>五、問答機制、閱讀素養、數位典藏</p>	<p>電腦 教學簡報 iPad</p>	<p>作品發表 同儕互評</p>