

北新國民小學 110 學年度第一學期【科任教師班級經營】計畫

授課領域: (資訊-不插電)	授課班級: (一年一班~十五班)	教師: (黃鈺蓓)
聯絡方式: (學校電話*分機/29189300* 329)		
項 目	內 容	
教育理念	<p>本課程源自 Google，來自美國矽谷·Computer Science Unplugged，不用電腦的程式設計課程：「指令、迴圈、變數、演算」，透過有趣簡單的活動：遊戲、紙牌、教具、繪畫、口語指令，訓練孩子程式設計的邏輯、運算思維、創造力、挫折忍受及解決問題的能力，期望能將資訊的邏輯概念在低年級時就能慢慢建立基礎。</p>	
授課重點	<p><u>單元名稱</u> / <u>程式概念教學重點</u></p> <p>單元一：我的杯子會轉彎 / Instruction 方向指令</p> <p>單元二：Lucy 家的小青蛙 / Search 搜尋</p> <p>單元三：法老王的祕密 / Binary 二進位</p> <p>單元四：萬聖節 / Optimal Solution 最佳解</p> <p>單元五：小狗汪汪歷險記 / Loop 迴圈</p> <p>單元六：金牌特務 / Information Encryption 資訊加密</p> <p>單元七：我知道我知道但我不說 / Data Classification 資料分類</p> <p>單元八：蜜蜂運動會 / Input Output 輸入輸出</p> <p>單元九：糖果王國 / Optimal Solution 最佳解</p>	
班級經營	<ol style="list-style-type: none"> 1.聆聽等待：培養耐心聽完別人說話的習慣，接收訊息無錯誤再舉手發言。 2.學習競爭：接受遊戲輸贏，培養運動家精神與團隊合作，享受遊戲過程。 3.小組競賽及個人表現優異，期末提供適當獎勵及成績加分 4.學習單作業沒有一定答案，作答完整者給予加分，作業遲交者予以減分。 5.影響班級學習者立即予以告誡，屢勸不聽則成績扣分並於聯絡簿紀錄，請家長協助督導。 	
作業方式	課堂上學習單作答完成度，遊戲指令錯誤訂正。	
評量方式	<p>學習狀態 50%(課堂參與度、課堂秩序、團體合作度等)</p> <p>學習理解 50%(學習單作業、訂正)</p>	
其他聯絡 / 注意事項	若有任何疑問或需個別調整可請導師代為聯繫。	