

資訊科技應用專題

4/8專題分享

- 智婷
 - PYTHON導入
 - review
 - 跟生活的連結
 - 進階挑戰
 - BLOCKLYPY
 - 給你參考
 - 自學文件
 - 嘗試錯誤
 - 子任務&生活情境連結
 - 機器學習AI
 - 自己學習、自己串
 - 完整分享的網址
 - Q? 每個學生都要學會? 要兼顧到每位學生?
 - 任務一、任務二、任務三.....
- 天齡
 - 生活情境
 - NFT
 - 多媒體概論
 - 漫畫風電繪
- 宗榮
 - 影片拍攝
 - Youtuber體驗
 - 搭配學校校本課程主題

課程主題目的

- 專題教學的重點?
 - 強調專題的歷程? EX: PBL
 - 強調專題的作品? EX: 系統模組化程式
 - 導入PBL異想世界
- 問題解決歷程?

課程主題內涵

- 方案擬定
- 工作規劃
- 康軒-點餐APP
 - 任務說明
 - 資料蒐集
 - 可行性分析
 - 執行規劃
 - 問題解決
- 翰林-1A2B猜數字專題
 - 技能一
 - 技能二
 - 技能三
 - 技能四
 - 應用技能一 ~ 四設計1A2B專題程式
- 南一-影音小達人
 - 專題準備
 - 分析規劃
 - 5WIH
 - 雲端共創
 - 專題製作
 - 影片製作
 - 封面製作

資訊科技應用專題的核心內涵是?

專題強調自學? 還是強調專題分析歷程

專案流程 ①

課程目標規劃

- 主題名稱
 - 點燈
 - 九年級-系統平台-網路技術、網路服務
- 學習情境
 - 居家氛圍一燈搞定
 - 如何引起學生高度學習動機
- 驅動問題
 - 燈具設計工程師
- 作品任務
 - 居家氛圍一燈搞定
 - 生科: 機電控制
 - 資料: 智慧居家
- 學習目標
 - 學習內容
 - 系統平台 ③
 - 程式設計應用專題
 - 學習表現
 - 運t-IV-4能應用運算思維解析問題。
 - 運t-IV-3能設計資訊作品以解決生活問題。
 - 載體技能
 - ESP32 ②⑧
 - TRIAL & ERROR

能運用...解決...

PBL課程設計

- 問題情境
- 任務說明
- 作品任務探究
 - 發想
 - 分群
 - 收斂
 - 聚焦
- 專案計畫
 - 任務分工
 - 時程規劃
- 訂定主題
- 子任務一
 - 按鈕控制ON/OFF
- 子任務二
 - 一鍵切換
- 子任務三
 - 按鈕PWM調光
- 子任務四
 - 智慧控制
 - 數據資料蒐集
 - 環境偵測顯示
 - 智慧控制
- 子任務五
 - 網路無線控制
 - WIFI
 - 藍芽
- 終極任務
 - 硬體電源電路
 - 控制介面
 - 程式設計
- 發表&分享

結構化程式

收斂與聚焦

ON/OFF控制

一鍵PWM調光

智慧調光

語音控制

無線控制

必修&選修

系統平台、網路技術、網路服務

模組化

程式設計應用專題4/15

課程目標達成

- 自主學習模式
 - 時程一
 - 模組一
 - 時程二
 - 模組二
 - 時程三
 - 模組三
 - 不同組, 選用不同模組
- 鷹架與資源
 - 專題工具方法 ⑪
 - 專題製作流程 ⑤
 - 專業技術A、B、C ⑩
 - 評分檢核標準 ⑬
- 評量規劃 ⑮

選用模組

線上教材

模組一

模組二

模組三

模組四

模組五

Review & Summary ⑫

程式設計應用專題

- 課本教材資源 ⑦⑨
- PocketCard Lite ⑥⑥