

彰化縣立溪湖國中校長及教師公開授課-觀察前會談表 A 版(授課人員填寫)

授課教師：鄭耿斌	任教班級：二年 7 班
學 科：資訊科技	單元名稱：程式應用專題—幸運彩球
共備教師：	共備時間：
觀課教師：巫建興	
教學總堂數：共5節，本次教學為第1節	
上課日期：110 年 12 月 13 日	上課節次：第 2 節 9:15~10:00

共備與說課紀實

一、教材內容：(課本、講義、圖像、影片……)

康軒版2上資訊科技程式應用專題4-1。

- 1.本章中，我們將利用清單的功能，製作彩球遊戲。
- 2.播放範例影片，引導學生觀察程式的執行情形。
- 3.我們要製作彩球遊戲程式：
 - (1)使用者自選4個號碼
 - (2)開出4個號碼
 - (3)統計是否中獎

※2.概念說明—重複直到

- 1.複習之前曾學過的重複無限次、重複指定次數，並比較不同的使用時機：
 - (1)重複無限次：在1下「遊樂園歷險」遊戲中，用在障礙物身上。
 - (2)重複指定次數：在本冊第2章繪製多邊形時使用過。
- 2.說明在不確定該重複幾次，但有明確終止條件時，可使用「重複直到」，重複執行程式直到條件成立為止。
- 3.以「輸入密碼」為例，因無法得知使用者會輸入幾次，但密碼必須正確才可繼續執行，所以可使用「重複直到」積木。

※3.選出號碼存入清單

- 1.【逐步解析1】解題分析、引導說明：
 - Q1 點擊角色開始程式：使用事件類積木
 - Q2 設定詢問輸入號碼：利用偵測類的詢問積木
 - Q3 對號碼進行條件判斷：
 - (1)號碼必須介於1~20之間
 - ① ≥ 1 且 ≤ 20
 - ② > 0 且 < 21
 - (2)儲存資料
 - ①因為共有4筆資料，所以要建立清單「自選號碼」來存放
 - 初始設定：刪除清單資料
 - ②存放資料：使用「添加」積木
 - Q4 共要選出4個號碼：輸入過程中可能會出錯
 - 不確定要輸入幾次
 - 使用重複結構「重複直到」
 - 條件式為：清單中有4筆資料

※4.手腦並用

- 1.頁72【手腦並用】限定執行4次選號作業，若過程中有選號錯誤，就無法選出4個號碼。
- 2.頁73【手腦並用】若輸入介於範圍內的小數，會被存入清單中，可在輸入時判斷是否為整數，或透過四捨五入、無條件進位等方法修正程式。

二、教學目標：(希望學生能理解、能說出、能發現、能做到……)

1. 學生能做到使用重複結構：重複直到條件成立
2. 學生能理解判斷資料是否與清單中重複
3. 學生能做到利用造型編號呈現彩球
4. 學生能理解角色分身的使用時機與方法

三、學生經驗：(先備知識、課程銜接……)

1. 學生已先學過scratch程設計初階、遊戲設計。
2. 學生已於一年級學習選擇結構、重複結構。

四、班級特性：(普通班、特殊班、班級氣氛、教學環境……)

普通班，常態程度分布班級，學習態度尚佳。

五、教學活動：(講述、問答、討論、報告、實作……)

課本講述，學生實作。

六、教學評量方式：(學習單、測驗、課後作業、實作成品、素養導向題型……)

程式實作成品，作品評量。

共備與說課與會教師簽名：巫建興

彰化縣立溪湖國中校長及教師公開授課-教學回饋表 A 版(授與觀共同填寫)

(一)基本資料

教師姓名：鄭耿斌

任教年級：八年級 任教科目：資訊科技 自評日期：110.12.13

(二)自我省思

1. 我的優點或特色是：

- a. 以適當的速度講解設計內容，使學生易於吸收了解。
- b. 個別解決學生的問題，以達到教學目的。

2. 我遇到的困難或挑戰是：

- a. 學生學習程度的差異，會發生一些較難處理的問題。
- b. 部分學生的程式計接受度較低，學習比較緩慢。

3. 我預定的成長計畫：(參與教師專業學習社群、參加相關研習.....)

參與教師專業學習社群及參加相關研習。

- a. 參加科技領域教師共備群組。
- b. 參加科技自造中心的研習課程

授課教師簽名：鄭耿斌

觀課教師簽名：巫建興

觀課照片：

