

# 彰化縣立員林國民中學公開授課教學省思紀錄

(授課者填寫)

授課教師：林麗娟 觀課班級：710 觀課科目：資訊科技

授課單元：Scratch 程式設計-繪圖篇

觀課者：謝昌明 觀課日期：110 年 12 月 17 日

## 公開授課同儕學習活動照片

(觀課者協助拍攝)



說明：解說繪圖程式設計思考邏輯

說明：學生實作繪圖程式設計

## 教學省思紀錄

運算思維是一種解決問題思維模式，但並不能逕自教導學生此種思維模式的歷程。為了讓學生了解解決問題的思維歷程，透過資料處理及程式設計，無疑是最有效的途徑。

希望學生透過學習程式設計的開始，藉此引發其學習動機，尤其是以繪圖篇篇，更能促進提升學生的學習興趣。

# 彰化縣立員林國民中學公開授課教學活動設計

授課教師：林麗娟

授課班級：710 授課科目：資訊科技

授課單元：Scratch 程式設計-繪圖篇 教材來源：翰林 授課日期：110 年 12 月 17 日 第 1 節

<b>學習目標</b>	一、能用 Scratch 製作簡單動畫。二、能了解循序結構、選擇結構、重複結構。 三、能了解 Scratch 的畫筆功能。四、能了解 Scratch 的變數積木。 五、能了解迴圈的概念。		
<b>學生先備經驗 或教材分析</b>	能了解 Scratch 舞臺區坐標與原點。會使用 Scratch 舞臺區的擴充功能—畫筆。		
	<b>教學活動</b>	<b>時間</b>	<b>評量方法</b>
一、《利用坐標積木畫正方形》  透過範例，將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何設定角色的初始位置？2 如何控制角色滑行至指定位置？	6 分鐘	課堂實作	
二、《利用方向積木畫正方形》  透過範例，將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何設定角色初始方位？ 2 如何控制角色的轉向？  3 如何控制角色移動的距離？	6 分鐘	課堂實作	
三、《利用計次式迴圈畫正方形》  透過範例，將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何設定計次式迴圈、控制角色的轉向？2 如何控制移動距離？	6 分鐘	課堂提問	
四、《利用循序結構畫擴散方形》  透過範例將問題解析做流程步驟化並引導將問題用程式實作。  1 如何控制角色移動的距離？2 角色的轉向？	6 分鐘	課堂實作	
五、《利用計次式迴圈與變數畫擴散方形》  透過範例將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。  1 如何設定變數的初始值、改變變數的數值？改變每次移動距離？	6 分鐘	課堂提問	
六、總結與分享學生創意作品	15 分鐘	口頭報告、實作	

# 彰化縣立員林國民中學公開授課觀課紀錄表

(觀課者填寫)

授課教師：林麗娟    觀課班級：710    觀課科目： 資訊科技

授課單元：Scratch 程式設計-繪圖篇    觀課者：謝昌明    觀課日期：110 年 12 月 17

日

觀察面向	觀察說明	項目	值得推薦	通過	未呈現	觀課建議及回饋
學生學習工作專注度	在初進教室時快速掃瞄學生是否專注在工作上	專注於學習內容	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	教學過程深入淺出，且能策發引起學生主動思考和設計的能力。學生作品的呈現，非常具有創意和個人特色。
		主動回應老師提問	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		主動提問	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		互相協助、對話與討論	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		專注於個人或團體的練習	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
課程決定點	觀察教師教學內容，檢核教師授課內容與目標是否符合學生能力指標	教學設計	課程準備	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			呈現教材內容	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		教學工具	善用教科書	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			教材教具 教學資源	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
教學策略	觀察教學的實務，教師所採用的教學方法策略及如何幫助學生達到學習目標	內容呈現	善用提問	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			引導思考	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			以問題誘發討論	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		師生互動	停頓、等待	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			給予適當回饋/應	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			獎勵學生發言/表現	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
語言表達	語調及音量	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	肢體語言	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
教室佈置	教學環境佈置	妥善佈置教學環境	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		學生座位安排	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
班級經營	學習安全或健康議題值得加以留意與強調	友善的學習氛圍	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		熱烈的學習氣氛	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		掌握教學時間	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		學生能遵守常規	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## 反思與心得

身處資訊時代，各種事物與現象瞬息萬變，隨著資訊科技發展，具備運算思維能力，也就是思考如何分析問題，並將解決問題的方法步驟化的能力是不可或缺的。現在幾乎人人日常生活及工作中都在使用電腦，因此學習電腦相關的思考模式與解決問題的方式非常重要，而程式設計正可以培養我們解決問題的能力。