

彰化縣立員林國民中學公開授課教學活動設計

(授課者填寫)

授課教師： 郭玟伶 授課班級： 710 授課科目： 資訊科技

授課單元：2-3 程式設計-選擇結構 教材來源：翰林 授課日期：111年12月14日第四節

學習目標	透過製作流程圖與程式設計，更了解選擇結構		
學生先備經驗 或教材分析	1. 已經學過流程圖概念,並使用過 draw.io 2. 已經使用過 scratch		
	教學活動	時間	評量方法
	1.認識算術運算的類型、符號及對應的 Scratch 積木。 2.認識選擇結構、單向與雙向選擇結構的流程圖與對應的 Scratch 範例程式碼。 3.透過範例《計算學期成績》做問題分析，了解運算的內容，接著畫流程圖。 4.依照流程圖撰寫程式，將問題解析做流程步驟化，並引導將問題用程式實作。 (1)如何設定輸入作業成績、測驗成績、平時表現？ (2)如何計算學期成績？ (3)如何輸出學期成績？ (4)判斷學期成績是否不及格？ (5)如何依照條件判斷的結果，控制輸出及格或不及格？ (6)如何設定輸出學期成績是否及格？	5 分 15 分 15 分	學生將流程圖 及程式展示 並上網繳交作業

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： 郭玟伶 觀課班級： 710 觀課科目： 資訊科技

授課單元： 2-3 程式設計-選擇結構 觀課者： 林麗娟 觀課日期： 111年12月14日

公開授課同儕學習活動照片

(觀課者協助拍攝)



說明：學生製作流程圖

說明：學生製作程式



說明：老師上課說明選擇結構概念

教學省思紀錄

由於之前上課只有上孩子實作程式，覺得效果不佳。這次把流程圖製作加進來，讓孩子更了解程式流的概念，也更了解選擇結構的概念。

另外由於兩年疫情關係，孩子在國小階段對電腦的熟悉度變得更薄弱，做流程圖、打字、傳檔案更緩慢，教學進度更緩慢。

在 **scratch** 使用上，孩子對於介面要輸入數字稍微生疏，需給予更多時間。