

彰化縣彰化市民生國民小學教師公開授課

表一 觀察前會談紀錄表

授課教師	陳秋好	任教年級	五年級	任教領域/科目	彈性學習課程 科技-STEAM
回饋教師	黃任勝	任教年級	五年級	任教領域/科目	彈性學習課程 科技-STEAM
教學單元名稱	孫悟空變變變	教學節數		共3節 本次教學為第1節	
觀察前會談(備課)日期	112年9月6日	會談地點		505班教室	

一、學習目標(可包含核心素養、學習表現與學習內容)：

學習目標

1. 知道 Scratch 角色造型有不同的動作可選。
2. 學習利用程式積木將角色做動作連續的影像。
3. 知道視覺暫留的原理。
4. 學習從 Scratch 角色裡選擇孫悟空做繪圖。

學習表現

- 資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。
- 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。

學習內容

- 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示
- 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用

二、學生經驗(可包含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1. 能使用 Scratch 軟體進行角色選取。
2. 能將程式積木放到編輯區做測試。

三、教學預定流程與策略：

1. 開啟新的 Scratch 頁面，選取動物造型的蝴蝶。
2. 學習如何做角色活動的影像。
 - (1) 知道角色造型區相異的造型，並能分辨出不同處。
 - (2) 程式標籤：進行蝴蝶造型的轉換。
 - (3) 時間：知道等待時間不同，蝴蝶翅膀舞動的速度不一樣。
3. 了解視覺暫留的原理。
 - (1) 圖片張數越多，動作越流暢。
 - (2) 1 秒有 30 張圖以上，眼睛就看不出來一張張的圖片，而是影片了。
4. 學習角色修改造型。
 - (1) 選取猴子圖案，並刪除不必要的造型動作。
 - (2) 選擇筆刷工具，更改顏色及粗細，繪製左半邊的緊箍。
 - (3) 再使用複製貼上的功能，並能橫向翻翻轉，完成右邊緊箍。
 - (4) 使用線條工具繪製金箍棒。

四、學生學習策略或方法：

1. 教師提醒角色區及造型變換的標籤處，喚醒學生記憶才能使用造型的修改。
2. 鼓勵學生在老師講解後自行操作，忘記步驟時記得看課本。
3. 老師說明 Scratch 角色造型修改工具類似小畫家功能，如有做錯先進行回復動作即可。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）

（例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

1. 操作：能操控軟體，進行孫悟空造型的修改。
2. 觀察：隨時注意學生的學習狀況，指導學生能正確使用正確程式積木。
3. 提問：實作時，學生隨時可以舉手提問，老師會過去協助。