(五) 自我省思與改進

觀課教師	<u>蔡茗名</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/科目	<u>資訊科技</u>
授課教師	<u>葉俊甫</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	<u>第二冊第 5 章</u> <u>5-1 Scratch 程式</u> <u>設計-遊戲篇</u>		教學 節次	共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節	
回饋會談日期 及時間	<u>113 年 3 月 21 日</u> <u>12 : 30 至 13 : 15</u>		地點	<u>資訊教室一</u>	

自我省思與改進

本次的公開授課，為翰林版 1 下內容，為 Scratch 程式設計-遊戲篇。

關於 Scratch 程式設計，學生在一上的時候就已經稍微練習過，故此單元設計是對程式設計進行更進一步的練習與應用。

課本示例為賽馬，授課時為引起學生動機，先將成果展示給學生，暗示其可對作品進行額外發揮，允許學生進行角色的選擇或創作，或對賽馬機制比如讓馬前進的控制進行設計。

本次程式所需的主要演算法，除了循序結構，亦有選擇結構及重複結構，一方面要維持馬匹跑步的視覺造型變化，並使用停頓及亂數的概念設計前進的速度快慢。另一方面，在參與賽跑的主角上，亦必須決定如何讓其前進以及判定誰為比賽的冠軍。

本次公開授課，在時間的安排上仍顯急迫，實因學生很少在家練習 scratch 寫作，對程式積木的位置及種類仍不熟悉。可以的話，可試著將此單元以 2 節課的方式進行，可避免扼殺學生創作的意願。

謝謝本次觀課，議課的老師們提供的寶貴意見，對於授課人於本章節往後的授課將有莫大的助益。