

(五) 自我省思與改進(150~300字)

觀課教師	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	<u>八</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>八</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	(<u>翰林2上</u>) 2-1Scratch 程式設計- 陣列篇	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	113年10月23日 <u>11:15</u> 至 <u>12:00</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2上內容，關於 Scratch 程式設計-陣列篇的介紹，由於課本對陣列的使用舉例只有2個，備課時仍作了些許補充，以其能更獲學生共鳴，另外，實作的部份，先讓學生了解成績單運用陣列的實例撰寫，再讓學生操作小星星樂曲的程式撰寫，相信可加深學生的了解，並且按課本中的步驟，讓學生實作及各自發揮創意，應可加深學生對陣列之於演算法有較全面的體驗。

本次公開授課，在時間的安排上仍顯急迫，實因教授資料量太多，若可以的話，的確可以適度減少，著重在觀念引導的部份。

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。