彰化縣和群國中 114 學年度公開授課-觀課後會談

自我省思與改進

授課教師：蔡宜芳　教學日期：114/10/22　教學年級：七年級(上)

教學領域：資訊科技　教學單元：用 Scratch 畫出形狀魔法　議課日期：114/10/21

議課時間：14:10-14:55　議課地點：專任教室　出席人員：王郁茜組長

會談項目	會談內容簡要記錄
授課反思	 1.透過 Scratch 視覺化程式設計工具，系統性地培養國中學生的運算思維 (Computational Thinking, CT) 能力。運算思維是面對問題時，能夠像電腦科學家一樣，用系統化、邏輯化的方式來解構、分析並解決問題的高階思考能力。 2.先將示範作品公布給學生知道，思考繪圖路徑該使用的積木，引起學生的興趣，再配合國一學習數學的形狀內外角度，引導學生思考，但在提問過程中，發現學生對於數學的領悟能力有落差。 3.進入 Scratch 界面後，搭配簡報的內容，讓學生跟著步驟設定，如果跟不上的學生，可以看簡報提示，不用擔心跟不上進度！

	4.課本教材的內容不夠完整，請同學們做筆記，但學生都不習慣在課本上做重點，要時常提醒同學把重點記下來！ 5.基本設定畫筆完成，接著示範第一種座標滑行方式，利用象限位置滑行畫畫，但因為不熟悉象限的正負位置，導致下筆會搞錯，線條亂跑；接著再示範移動距離的方式，學生們才漸進佳境！簡單的移動距離，再依據角度轉向完成正方形！ 6.用 Scratch 畫正方形 的活動中，學到的不只是「畫圖」，而是運算思維與幾何概念的結合！預計第二節的形狀魔法，先將正方形的三種設計方法呈現給學生，依此類推設計三角形、長方形，

	將以計次式迴圈的重複結構，簡化程式積木的數量，以最少的積木完成形狀魔法。 7.學生在解題的過程中，常常無法理解畫筆右轉的角度是多少？對於形狀角度的基礎比較弱，搭配白板教導學生，先畫出筆順的距離，接著是轉角的角度如何計算，再結合訊息串分享參考答案，讓學生可以順利完成任務，提昇學生的成就感！