**新北市三重區碧華國民小學107學年度公開授課—觀課前會談說課紀錄表**

**教學者： 邱昭士 教學年級： 五年級(上) 教學領域： 資訊**

**教學單元：程式教育-Scratch實戰入門**

**教材來源：程式設計經鬆學－使用Scratch 2.x 說課日期： 107/11/14**

|  |  |
| --- | --- |
| 會談項目 | 說課內容簡要記錄 |
| 教材內容 | 南港高中高慧君老師著作：程式設計經鬆學－使用Scratch 2.x  第四章實戰入門篇 4-1接雞蛋 |
| 教學目標 | 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際法通與概念表達 |
| 學生經驗 | * 一小時玩程式 * 島嶼學習樂園：打寇島 * Microsoft Kodu * 南港高中高慧君老師著作：程式設計經鬆學－使用Scratch 2.x   + 第一章基礎篇、第二章程式篇、第三章技巧篇 |
| 教學活動 | 壹、準備活動  啟動Scratch 2，設定執行環境  貳、發展活動  活動、接續上週課程：接雞蛋  【環境建置】   1. 上傳背景、角色：男孩、蛋、生命。 2. 上傳、設定角色造型。 3. 將角色放到適當的位置。   【程式設計】   1. 撰寫「男孩」角色程式碼  * X座標隨著滑鼠改變。  1. 撰寫「蛋」角色程式碼    * 蛋由上往下掉，分身產生時X座標介於-220到220之間，Y座標固定在-160。    * 新增「得分」變數。    * 新增廣播訊息：「破蛋」。    * 「蛋」碰到「男孩」：得分+1。    * 「蛋」碰到「地面」：破蛋。(地面：Y座標<-130時)    * 新增得分、破蛋時的音效。    * 撰寫「生命」角色程式碼：接收到「破蛋」訊息，換下一個造型，代表生命-1，破滿3個蛋，程式結束。 |
| 評量方式 | 實作評量 |
| 觀察重點 | * 注意坐在教室後面的學生學習的情形。 * 觀察學生的反應，判斷教學節奏是否太快。 * 學生是否在快樂中學習。 |
| 觀察工具 | 新北市三重區碧華國民小學107學年度公開授課—教學觀察表 |
| 議課  時間地點 | 時間：107年11月14日  地點：電腦教室(三) |