

**基隆市 111 學年度學校辦理校長及教師公開授課  
共同備課紀錄表**

教學時間	111/10/31(一)		教學班級	六年忠班	
教學領域	科技-資訊科技		教學單元	單元 1 我是大導演	
教學者	陳建邦	觀察者	李如玲、許金燕		觀察後會談時間
111/11/1(二)					
<p><b>一、教材內容：</b></p> <p>(1) 程式設計工具介面認識  (2) 程式設計工具操作的方法  (3) 視覺化程式設定  (4) 程序性語法介紹</p> <p><b>二、教學目標：</b></p> <p>本學習活動中學生將學會使用 Scratch 離線版程式設計軟體自創角色並完成相關設定。</p> <p><b>三、學生經驗：</b></p> <p>(1) 學生已學會 Scratch 程式設計工具介面。  (2) 學生已學會新增(刪除)角色及舞台背景。</p> <p><b>四、教學活動：</b></p> <p>(一)教師示範與說明</p> <p>(1) 新增角色並命名，以向量模式繪製火柴人第一個造型。  (2) 說明連續動作角色動作變化製作方式。  (3) 新增造型，繪製助跑動作時角色的動作變化。  (4) 使用程式方塊讓火柴人動起來。</p> <p>(二)學生模仿練習</p> <p>(1) 新增自行繪製角色-火柴人踢足球。  (2) 搜尋參考圖片、模仿教師示範或自行創作火柴人跑步動作。  (3) 至少使用 3 個以上造型完成跑步動作。</p> <p>(三)學生獨立練習</p> <p>(1) 鼓勵學生完成自創火柴人踢足球動作至少 5 種造型</p> <p><b>五、教學評量方式：</b></p> <p>(1)口頭問答 (2)課堂參與度 (3)個別評量</p> <p><b>六、觀察的工具和觀察焦點：</b></p> <p>(1)學生學會新增角色並使用向量模式繪製角色及其造型。  (2)學生學會使用程式方塊讓角色透過切換造型的方式動起來。</p>					

授課教師簽名：\_\_\_\_\_ 觀課教師簽名：\_\_\_\_\_