基隆市七堵國小資訊領域【共同備課】紀錄表

教學者: 陳人豪 日期:112年11月7日

出席者: 張家齡

課程名稱： Scratch指針時鐘設計

課程目標：

1. 學生將能夠使用Scratch創建一個簡單的指針時鐘。

2. 學生將理解和應用角度的概念。

3. 學生將能夠解釋和呈現他們的時鐘設計。

4. 學生將展示合作和問題解決技能。

教學步驟：

- 介紹角度的概念，確保學生理解360度等於一個圓。

- 使用投影儀或電子白板展示圓周角度的示意圖，並解釋360度是完整的一圈。

- 向學生介紹Scratch編程環境，讓他們了解如何添加角色和背景。

- 示範如何在Scratch中創建一個簡單的指針時鐘，包括時針和分針。

- 持續指導學生完成他們的時鐘，確保他們能夠正確控制時針和分針的運動。

- 利用即時問答回饋工具(Padlet)互動，以確保學生的理解情況。

- 鼓勵學生測試並調整他們的時鐘，以確保正確運作。

- 最後，讓每位學生分享他們的成果，並進行口頭報告，強調角度概念和Scratch的應用，以評估他們的理解和溝通能力。

評量方式：

1. 個別項目評估：評估學生的時鐘設計，包括時針和分針的正確運作，以及對角度的概念的應用。

2. 小組合作評估：評估學生在小組內的合作，包括如何共同解決問題和完成時鐘設計項目。

3. 口頭報告：要求每位學生向全班呈現他們的時鐘設計，解釋如何使用Scratch創建時鐘，並展示其功能。

同時注意小組合作評估的情況，以確保學生展示合作和問題解決技能。這樣的評估方式將幫助我們評估學生在多個方面的表現，並確保他們達到了課程目標。