

彰化縣信義國民中小公開授課紀錄表

表 1、說課會談紀錄表

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教 年級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	說課會談日期		110 年 9 月 22 日	
說課重點： 一、課程目標 (一)核心素養 資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 (二)學習表現 ai-II-1 透過不斷的探尋和提問，規劃目標。 pc-II-1 能專注聆聽，提出疑問或意見，並能探究新方法進行檢討。 pe-II-2 能正確使用程式語法作適當的組合運用並紀錄。 (三)學習內容 1. 寫程式讓「資料」能依序存入清單 2. 學習「陣列」的使用方式 二、學生分析 全班共有 29 名學生。 三、教師教學預定流程與策略 【課前準備】 1. Scratch 程式安裝。 【準備活動】 請全班快速複習指令的用法。 【發展活動】 1、對學生而言，「陣列」是一種新的概念，要學生多加注意。 2、提醒學生，使用陣列時，必須清楚項目和清單的意義。 【總結活動】 當程式完成時，要進行除錯，直至符合既定目標。 四、學生學習策略或方法 1. 能實際編寫並觀察。 2. 能記錄錯誤並修正。 五、教學評量方式 1. 學生能實際操作，並說出設計的構想。					

表 2、觀課紀錄表(會後請交回工作人員)

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教年 級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	說課會談日期	110年9月27日		
層面	指標與檢核重點				
A 課 程 設 計 與 教 學	A-1 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 			
	A-1-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	(請文字敘述具體事實摘要) 教師能讓學生實際操作，感受到「陣列」的使用方式、及其方便性，達到從做中學、從做中觀察。			
	A-1-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-1-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-1-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-2 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 			
	A-2-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述具體事實摘要) 教師透由實作，讓學生知道程式的編寫方式。			
	A-2-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-2-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-3 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 			
	A-3-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述具體事實摘要) 從學生看到程式執行的效果並表現出成就感，已成功的達到教學目標。			
	A-3-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-3-3 根據評量結果，調整教學。				

	A-3-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	
B 班級經營與輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	有
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	有
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	有
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	有

表 3、議課會談回饋表(會後請交回工作人員)

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教 年級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	說課會談日期	110 年 9 月 29 日		
與授課教師會談後填寫：					
<p>1、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：</p> <p>透過讓學生實際操作編寫，學生能感受程式的效用，藉著反覆修正程式，學生互相觀摩讓程式更加完美，雖然有點費時，但是，最終的成就感已勝於一切。</p>					
<p>二、回饋人員的學習與收穫：</p> <p>感謝旭仁老師的授課，從這次觀課中，再次驗證熟練程式指令的重要性。</p>					