

授課人員	陳雯雄	學習目標	能利用陣列(清單)搭配重複結構、設定變數依序檢查找出清單(成績單)的最高分	
年級	8			
教學領域	科技	學生先備經驗或教材分析	1. 建立清單的概念	
教學單元	陣列的實際應用-學習成績最高分		2. scratch 重複結構	
教材來源	南一課本		3. 變數的應用	
教學日期	民國 110 年 9 月 28 日上午第 4 節			
教 學 活 動			時間	評量方式
1. 將角色跟舞台檔案下載到自己的電腦：			2 分鐘	口頭提問
2. 提問看到自己的成績單時最想先看的是什麼呢？ (1)假如想找出自己考試成績的最高分，要怎麼找呢？ (2)用眼睛看，其實也是經歷了比較、運算的過程			3 分鐘	
3. 講解以下的步驟： (1)建立清單，假設一個「最高分」的變數 (2)依序檢查最高分，先將第一筆成績設為目前的最高分 (3)如果第 2 筆成績大於最高分，則將目前的最高分替換成第 2 筆的值，否則，最高分不變。 (4)依序檢查第 4 筆、第 5 筆，如果值大於最高分，則替換，否則不變。			5 分鐘	請學生參考課本寫出 scratch 程式，並請老師檢查。
4. scratch 程式實作： (1)建立清單，建立一個「最高分」的變數。 (2)先將第一筆成績設為目前的最高分 (3)建立控制清單索引值項目的變數 i (4)依序檢查如果值大於最高分，則替換，否則不變。 (5)運用外觀中的說出及字串組合使小南說出最高分。			20 分鐘	

<p>5. 請同學思考課本 156 頁想一想：</p> <p>(1) 如果在成績清單中加入第六筆成績：100 分，小南還能準確說出最高分嗎？</p> <p>(2) 如果小南想說出五筆成績的平均分數，要怎麼修改程式？</p> <p>提示平均值為五筆成績的總和除以 5</p> <p>6. 加分題：(如果還有時間的話)</p> <p>10 個隨機成績，找出最高分，及最高分的索引值</p>	<p>10 分 鐘</p>	<p>(1) 口頭提問</p> <p>(2) 跟加分題：將寫好的程式上傳給老師</p>
--	-----------------------	---

附件三 彰化縣線西國民中學 110 學年度公開授課教學觀察前會談紀錄表

授課教師：陳雯雄 任教年級：8 年級 任教領域/科目：科技/資訊

教學單元：陣列的實際應用-學習成績最高分

觀課人員：施廣峰 觀察前會談時間：110 年 9 月 24 日 地點：科技教室

預定入班教學觀課時間：110 年 9 月 28 日 10:55 至 11:40 地點：資訊教室

一、教學目標：

能利用陣列(清單)搭配重複結構、設定變數依序檢查找出清單(成績單)的最高分

二、教材內容：

南一版課本 P.148~P.156

三、學生經驗：

能運用 scratch 的陣列(清單)建立成績單，運用重複結構、設定最高分變數及索引值變數 i，找出成績單的最高分

四、教學活動(含學生學習策略)：

1. 引起動機:提問學生看到自己的段考成績單最想先看的是什麼
2. 說明用眼睛找出最高分的過程在腦中也是經歷了很多運算步驟
3. 實作 scratch 程式，並請老師檢查後，上傳檔案
4. 思考兩個想一想的問題，如果還有時間，挑戰加分題

五、教學評量方式(請呼應教學目標或學習目標，說明使用的評量方式)：

- | | | | | | |
|-------------------------------|------------------------------|--|-------------------------------|--|-------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 | <input type="checkbox"/> 學習單 | <input checked="" type="checkbox"/> 提問 | <input type="checkbox"/> 發表 | <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量 | <input type="checkbox"/> 實驗 |
| <input type="checkbox"/> 組討論 | <input type="checkbox"/> 自評 | <input type="checkbox"/> 互評 | <input type="checkbox"/> 角色扮演 | <input checked="" type="checkbox"/> 作業/學習單 | <input type="checkbox"/> 專題報告 |
| <input type="checkbox"/> 其他 | | | | | |

六、回饋會談時間地點：

時間：110 年 10 月 1 日 地點：資訊教室

授課教師： 陳震雄 任教年級： 8 年級 任教領域/科目：科技/資訊

教學單元：陣列的實際應用-學習成績最高分

教學節次：共 1 節 本次教學為第 1 節

觀課人員： 施廣峰 觀課時間：110年9月28日 10:55至11:40

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述	評量		
			推薦	通過	待改進
A 課程 設計 與 教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。				
	A-2-1 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。	教師能有效連結前一堂課之學習重點，引發學生學習動機。	✓		
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	教師講述重要概念時，條理清晰，並輔以板書內容，協助學生習得重要概念。	✓		
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	教師能在講解完重要概念後，安排簡要練習，讓學生理解與熟練學習內容。	✓		
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	教師能做到引導學生歸納該單元之學習重點。		✓	
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	教師以提問法為主，能適切地引導學生思考。	✓		
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	教師能引導學生實作積木程式。	✓		
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。	教師能運用溝通技巧，引導學生學習。	✓		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	除了口說方式評量，亦要求學生交程式作業。	✓		
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	能根據學生的評量成果給予回饋。	✓		
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	根據學生的實作情形，給予適當的提示。	✓			

授課教師： 陳雯雄 任教年級:8 年級 任教領域/科目：科技/資訊科技

教學單元：陣列的實際應用-學習成績最高分

觀課人員：范廣峰 回饋會談時間：110 年 10 月 1 日 14:00 至 14:45 地點：資訊教室

一、教與學之優點與特色(含教師行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)：

1. 教師於教學過程中，引導學生熟練學習內容，態度積極且和善。
2. 師生間，於提問時，互動情形良好。

二、教學上待調整或改變之處(含教師行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)：

1. 少數一兩位學生學習表現有待調整，教師可於課後了解原因為何？

三、具體成長方向/建議事項：

該堂課仍以教師為中心，敝人觀察到教師之提問能力上佳，可於日後調整教學方式，逐步轉移至以學生為中心的教學模式，讓課堂上的學生學習表現更為積極、活絡。