

# 110 學年度彰化縣鹿港國中 公開授課

## 公開授課前會談紀錄表（共同備課）

教學人員：張冠璋 任教年級：七年級

任教領域/科目：資訊科技 教學單元：2-2 Scratch 程式設計-基礎篇

觀課人員：呂國彰

觀課前會談時間：110 年 10 月 25 日 1100 至 1200 地點：G303電腦教室

預定公開觀課時間：110 年 10 月 26 日 0915 至 1000 地點：G303電腦教室

### 一、教學目標：

使學生能熟悉 Scratch 介面，並會操作基本指令。

### 二、教材內容：

翰林版，資訊科技1上，2-2 Scratch 程式設計-基礎篇(P172~P183)。

### 三、學生經驗：

學生已具備基礎電腦操作能力。

### 四、教學活動（含學生學習策略）：

漸進式實作教學。

### 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)：

實作評量。

### 六、專業回饋會談時間地點：**(建議於觀課後三天內完成會談為佳)**

110 年 10 月 26 日 1400 至 1500 地點：G303電腦教室

◎本表共三張，請完成後交回教學組，謝謝您。

# 110學年度彰化縣鹿港國中 公開授課 觀察紀錄表 (觀)

授課教師：張冠璋 任教領域/科目：資訊科技 任教班級：703  
 回饋人員：呂國彰 任教領域/科目：資訊科技  
 教學單元：Scratch 程式設計 - 基礎篇；教學節次：共2節，本次教學為第2節  
 觀察日期：110年10月26日

觀察者身分(可複選)  校長  輔導員  校內教師  學者專家  家長代表

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
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。		V		
	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。	利用生活經驗，來講解課程內容，讓學生更易習得重要概念。 讓學生實際操作來熟練課程內容。			
	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。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-3運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		V		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	利用口語、板書及操作示範等教學方法，來幫助學生學習。 教室走動觀察學生操作狀況，並適時給予幫助。			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	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。				
	A-4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。		V		
	A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成效。	程式實作及 google classroom 作業來評量學生學習成效			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-4-3根據評量結果，調整教學。				
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

◎本表共三張，請完成後交回教學組，謝謝您。

# 110學年度彰化縣鹿港國中 公開授課 觀課後專業回饋會談紀錄表(議)

授課教師：張冠璋 任教年級：七年級

任教領域/科目：資訊科技 教學單元：2-2 Scratch 程式設計-基礎篇

回饋人員：呂國彰

專業回饋會談時間：110年10月26日 1400至1500 地點：G303電腦教室

與教學者討論後之專業回饋：

一、教學的優點與特色：

1. 利用學生生活經驗來引起動機，並連結課程內容。
2. 學生操作電腦時，走動觀察學生狀況，適時給予協助。
3. 搭配 google classroom 線上學習單來評估學生學習成效。

二、教學上待調整或改變之處：

有時進行講解教學時，未廣播控制學生畫面，少數學生會上網，未專心聽講或做作業。

三、具體成長方向：

四、觀課者的收穫：

◎本表共三張，請完成後交回教學組，謝謝您。

# 110 學年度彰化縣鹿港國中 公開授課照片

