

彰化縣南雅國小 110 學年度教師專業發展實踐方案

教學觀察-觀察前會談紀錄表

受評教師： 謝馨顥 任教年級： 六 任教領域/科目： 彈性/資訊

教學單元： Blockly Games 引入

教學節次： 共 2 節，本次教學為第 1 節。

評鑑人員： 蘇依蓉、游明潤

預定入班教學觀察時間： 111 年 6 月 10 日 10:30 至 11:10 地點： 電腦教室

一、教學目標：

1. 認識程式語言基本概念及其功能。
2. 能幫助學生協作、創造並使幾乎每門學科看起來都更加相關。
3. 能操作及應用電腦多媒體設備。
4. 培養訓練學生邏輯思考能力。
5. 能善用網路資源，樂於分享作品與觀摩學習。

二、教材內容：Blockly Games 引入(線上簡報與相關連結)。

三、學生經驗：Scratch 網站完成指定作業。

四、教學活動流程(含學生學習策略)：

(請參照隨附的資訊科技教案設計)

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)：

1. 學生能自行進入 Blockly Games
2. 學生能發現關卡問題在哪？
3. 學生能討論出解決問題的方法。
4. 學生能展現自己的成果與進度。

六、觀察的焦點(評鑑規準)：

1. 老師是否能借由線上課程清楚的引導操作。
2. 老師指導語是否合適。

七、觀察的工具：教學觀察表

八、回饋會談時間地點(建議教學觀察三天內為佳)：

111 年 6 月 9 日 15:30 至 15:45，於教師研究室。

教學觀察-觀察後回饋會談紀錄照



彰化縣湳雅國小 108 學年度教師專業發展實踐方案

教學觀察-教學觀察紀錄表

受評教師：謝馨顥 任教年級：六 任教領域/科目：彈性/資訊

教學單元：Blocky Games 引入

教學節次：共 2 節 本次教學為第 1 節

評鑑人員：蘇依蓉 觀察時間：111 年 6 月 10 日 10:30 至 11:10

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
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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。	1. 教師運用 Scratch 的舊經驗,透過玩遊戲的方式引發學生的學習動機。 2. 教師將教材內容用圖片的方式依序呈現並解說,讓學生能清楚的明白如何操作。	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1. 教師考慮周詳,分別說明桌機,筆電和手機不同的操作方式。 2. 針對學生遇到的問題,老師會用引導的方式給予解惑或請同儕協助幫助學生學習。	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	1.完成每個學習活動後,教師會請學生將完成的進度拍照或傳訊息的方式讓老師知道學生的學習進度，評估學生學習成效。	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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)				

彰化縣湳雅國小 110 學年度教師專業發展實踐方案

教學觀察-教學觀察紀錄表

受評教師：謝馨顥 年級：六 任教領域/科目：彈性/資訊

教學單元：Blockly Games 引入

教學節次：共 2 節，本次教學為第 1 節。

評鑑人員：游明澀 觀察時間：111 年 6 月 10 日 10:30 至 11:10

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
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。	1. 利用 scratch 的舊經驗，連結到新遊戲的學習。 2. 給學生加分轉換到加分頁面，但學生回答說明時，看不到原來問題的頁面以致無法了解回答的內容。 3. 如果學生第一次使用，會不會因為說明速度有點快而覺得跟不上？			
	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。		✓		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1. 上課前先說明本節課程及作業，並提醒操作快捷鍵的使用，使學生明白本節課之重點。 2. 先說明再貼出作業公告，避免學生上課不專心。 3. 上課口條清楚，聲音清晰乾淨。 4. 上課引導具體、明白。			
	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。		✓		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	1. 操作後，能請學生分享過程中的心得及技巧與同學交流經驗。 2. 請學生展示成果時，遇到無法分享螢幕的情形，及畫面模糊。			
	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。				

彰化縣湳雅國小 110 學年度教師專業發展實踐方案

教學觀察-觀察後回饋會談紀錄表

受評教師：謝馨顥 任教年級：六 任教領域/科目：彈性/資訊

教學單元：Blockly Games 引入

評鑑人員：游明潤、蘇依蓉

與教學者討論後：

一、教學的優點與特色：

1. 利用 Blockly Games 遊戲檢核課堂上 Scratch 的學習。是吾真正了解程式語言中如何解決問題的思考邏輯。
2. 線上教學老師的聲音清晰，口條清楚，引導具體明白。

二、教學上待調整或改變之處：

教學步調可以再放慢一些..

三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員與授課教師討論後，由回饋人員填寫）：

成長指標	成長方式 (研讀書籍、參加研習、觀看錄影帶、諮詢資深教師、參加研習等)	內容概要說明	協助或合	預計完
------	--	--------	------	-----

四、回饋人員的學習與收穫：

1. 教師熟悉教材，教學流暢，能即時回應學生遇到的各種狀況
2. 透過玩遊戲破關的方式引發學生的學習興趣
3. 教導同儕之間互相合作，同學之間也可以幫忙解決問題

蘇依蓉

1. 認識 Blockly Games 並了解其在程式語言教學上的運用。
2. 運用 classdojo 給予學生回饋及鼓勵。

五、回饋會談時間地點：

111 年 6 月 13 日 14:30 至 15:00，於教師研究室。

教學觀察-觀察前會談紀錄照

