

彰化縣立埔鹽國中 110 學年度觀議課三部曲

表 1、教學觀察—觀察前會談紀錄表

授課教師： 白嘉琦老師 任教年級： 1 任教領域/科目： 資訊科技
回饋人員： 許雅婷老師 任教年級： 1~3 任教領域/科目： 藝術/音樂
教學單元： 1-1 遊戲設計
觀察前會談(備課)日期： 111 年 2 月 15 日 地點： 3F 小會議室
預定入班教學觀察(公開授課)日期： 111 年 2 月 21 日 地點： 電腦教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一)、學習表現：

- 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。
- 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。
- 運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。

(二)、學習內容：

- 資 A-IV-1 演算法基本概念。
- 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。
- 資 P-IV-2 結構化程式設計。

(三)、學習目標：

1. 學習重複結構：重複無限次。
2. 學習Scratch的廣播應用：
 - (1) 切換場景
 - (2) 角色對話
3. 使用重複結構進行遊戲障礙物的設計。
4. 學習利用滑鼠操控角色移動。

(四)、核心素養：

總綱：

- A 自主行動
 - A1 身心素質與自我精進

A2 系統思考與解決問題

B 溝通互動

B1 符號運用與溝通表達

領綱：

科-J-A1 具備良好的科技態度，並能應用科技知能，以啟發自我潛能。

科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。

科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1.運用之前所學的內容，程式流程結構包括「循序結構、選擇結構、重複結構」：

(1)循序結構：依序逐一執行。

(2)選擇結構：可依條件判斷結果來選擇執行的程式區塊。

2.這一節課將要製作一個遊戲，除了會要用到之前所學的內容，要再學習「重複結構」的使用方式。

三、教師教學預定流程與策略：

1.播放範例影片，請學生觀察程式的執行情形。

2.解題分析、引導說明：

Q1 設定背景：

(1)「變更背景」為外觀類的積木。

(2)為了方便程式維護，背景的程式建議寫在舞臺上，避免和角色的程式混在一起。

Q2 隱藏不需要的角色：

(1)請學生想像自己是個導演，在排演一場戲時，必須要控制舞臺上角色的出現與隱藏。

(2)根據課本的「場景紀錄表」，將場景 1 需要的角色顯示出來，其他隱藏。

(3)「隱藏」為外觀類的積木。

(4)由於許多角色要使用相同的程式碼，可以先寫好一個，再複製給其他角色。

Q3 定位需要的角色：

(1)利用動作類的「定位到」積木，將角色定位。

四、學生學習策略或方法：

完成範例影片，並實際執行有無達到老師課程的要求。

五、教學評量方式(請呼應學習目標，說明使用的評量方式)：

(例如：紙筆測驗、學習單、提問、發表、實作評量、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告、其他。)

採實作評量方式

六、觀察工具(可複選)：

表 2-1、觀察紀錄表

表 2-2、軼事紀錄表

表 2-3、語言流動量化分析表

表 2-4、在工作中量化分析表

表 2-5、教師移動量化分析表

表 2-6、佛蘭德斯 (Flanders) 互動分析法量化分析表

其他：_____

七、回饋會談日期與地點：(建議於教學觀察後三天內完成會談為佳)

日期： 111 年 2 月 23 日 地點： 3F 小會議室

彰化縣立埔鹽國中 110 學年度觀議課三部曲

表 2、觀察紀錄表

授課教師： <u>白嘉琦老師</u> 任教年級： <u>1</u> 任教領域/科目： <u>資訊科技</u>					
回饋人員： <u>許雅婷老師</u> 任教年級： <u>1~3</u> 任教領域/科目： <u>藝術/音樂</u>					
教學單元： <u>1-1 遊戲設計</u>					
教學節次：共 9 節，本次教學為第 1 節					
觀察日期： 111 年 2 月 21 日					
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要) 1. 課程內容，沿續之前講述。 2. 先講解，一個部份完，讓學生試操作，ok 後再往下講解。 3. 講完，有讓學生動手操作。			
	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。				

授課教師： 白嘉琦老師 任教年級： 1 任教領域/科目： 資訊科技
 回饋人員： 許雅婷老師 任教年級： 1~3 任教領域/科目： 藝術/音樂
 教學單元： 1-1 遊戲設計
 教學節次： 共 9 節，本次教學為第 1 節
 觀察日期： 111 年 2 月 21 日

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-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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要) 1. 運用示範、講述，放手實作，教室走動，讓學生循序漸進了解。 2. 如上所述，運用多重口語、非口語，走動方式授課。			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要) 1. 講一個部份，會請問確認學生理解狀況。 2. 根據學生反應，再決定往下講述的進度，是否再講一次或介紹新的。 3. 講述完讓學生實際操作，看學生完成的狀況			
	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)				
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。		V		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要) 1. 當學生心未定下來時，教師有完全暫停下來，告知不靜下來，不上接下去進度，以收攝學生。			
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。				
	B-2 安排學習情境，促進師生互動		V		

授課教師： <u>白嘉琦老師</u> 任教年級： <u>1</u> 任教領域/科目： <u>資訊科技</u>					
回饋人員： <u>許雅婷老師</u> 任教年級： <u>1~3</u> 任教領域/科目： <u>藝術/音樂</u>					
教學單元： <u>1-1 遊戲設計</u>					
教學節次：共 9 節，本次教學為第 1 節					
觀察日期： <u>111 年 2 月 21 日</u>					
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
	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。	(請文字敘述,至少條列一項具體事實摘要) 1. 學生實作時,教師有全教室走動、了解,和學生討論問題。			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛,促進師生之間的合作關係。				

彰化縣立埔鹽國中 110 學年度觀議課三部曲

表 3、觀察後回饋會談紀錄表

授課教師： <u>白嘉琦老師</u> 任教年級： <u>1~3</u> 任教領域/科目： <u>資訊科技</u>			
回饋人員： <u>許雅婷老師</u> 任教年級： <u>1~3</u> 任教領域/科目： <u>藝術/音樂</u>			
教學單元： <u>1-1 遊戲設計</u>			
教學節次：共 9 節，本次教學為第 1 節			
日期： <u>111 年 2 月 23 日</u> 地點： <u>3F 小會議室</u>			

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

一、 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）：

教師教材，學生有興趣，也聽得懂。隨機請問學生，有能力做講解、介紹。

教師會留意學生靜心或學習的狀況，很不錯。

二、 教與學待調整或改變之處（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）：

如果再配合流程圖的教學會更好理解。

三、 回饋人員的學習與收穫：

教師講述聲量大，要求明確，是值得我學習之處。