

會談
項目

會談內容簡要記錄

授課
教師
分享

- 由於這是學生第一個 Scratch 作品，對指令積木不熟，且離上次上課時間已過了一週，學生的記憶可能僅剩 25%-50%，因此復習上節課進度成了學生學習新知識、技能必要的學習過程。
- 原先規劃的活動二，雖無法進行，但此次課程讓學生們都能學會第一個 Scratch 作品，讓學生樂在程式教育中。檢討日後課程規劃，對於較難上手的主題，必須安排一整節課做完整的復習，務求所有學生都能學會，不必急於安排第二個活動。
- 學生學習狀況漸佳，部份原本完全跟不上進度的學生也都能完成作品，尤其是 4 號學生原本對資訊課完全不感興趣，自從教了 Scratch 後，行為大為改善，雖偶有出軌情形，經指正，再加以學習上的輔導，也能順利完成作品，且樂在其中。
- 全班約 2/3 學生都能自主完成作品，少數幾個較特殊的學生，由老師親自指導，接著讓這些自主完成作品主動去指導其他未完成的學生，課程到最後，所有學生都完成作品，一個完美的 Ending。

觀課
分享
與
交流

- (聚焦於「學生學習成效」及「學習夥伴教師教學表現」)
(如：觀課者看到的優點、特色、得到的啟示「活動設計、教學法、發問技巧、肢體語言、移動型態、關注學生的反應、師生互動……等」)
- 復習仔細、多數學生可自行操作且投入。
 - 資訊課程是考驗授課者的專業能力與進行課程的流暢度，會因學生的學習背景不同，在操作電腦實作練習時，學生進度會開始產生落差。而授課者的行間巡視與適時指導則是要彌平這個落差，讓教學能順利的進行。邱老師在這一次的公開授課中展示了專業資訊教師的特質，讓全班的學生能夠依循課程的進度，達成本次課程的學習目標，值得我們學習。另外發現在教室設備的配置方向方面，後排的學生會因為距離投影布幕較遠，不易閱讀其內容，若能採取更大的投影布幕或是教室前後投影的方式，相信會更利於學生學習。