

附錄二彰化縣和美鎮和美國民小學 111 學年度教學活動設計單（授課者填寫）

授課 教師	洪東宏	學習 目標	1. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵位置。 2. 練習中文打字。
授課 教學 領域	304 科技-資訊科技		
教學 單元	中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ	學生 先備 經驗 或教 材分 析	1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與 教室設備中認識中文鍵盤配置。 2. 切換中文輸入法，開啟記事 本，練習注音輸入與選字。 3. 開啟「中文打字 GAME」，進 行第 13 關中文打字練習。 4. 練習中文標點符號輸入，開啟 範例檔案，添加標點符號。 5. 開啟「中文打字 GAME」，進 行第 15~17 關中文打字練 習。
教材	巨岩出版編輯		
教學 日期	民國111年12 月9日 下午第1節		
教學活動		時間	評量方式
<p>第三單元 中英打字真有趣</p> <p>一、準備活動</p> <p>1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。</p> <p>二、發展活動</p> <p>第五課、英文打字 ABC 1. 練習打字指法，學習正確姿勢。 2. 開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 3. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 4. 開啟「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。</p> <p>第六課、中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ 5. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中文鍵盤配置。 6. 切換中文輸入法，開啟記事本，練習注音輸入與選字。 7. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。 8. 練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。 9. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。</p> <p>三、綜合活動 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習</p> <p>1. 認識鍵盤。 2. 學會切換中英文模式。 3. 熟悉正確的指法。 4. 學會英文打字。 5. 學會切換各種中文輸入法。 6. 學會用注音輸入中文與標點符號</p> <p>認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2. 操作記事本軟體，新增、修改與儲存文字檔案。 3. 練習英文打字。 4. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵位置。 5. 練習中文打字</p>			<p>1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】</p> <p>2. 1. 巨岩 - Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【教學鍵盤】 【中文打字 C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版) GAME】 【標點符號輸入大考驗】</p> <p>3. 紙筆測驗（課本習題）、實作評量（行為觀察、作品製作）</p>

附錄三

彰化縣和美鎮和美國民小學 111 學年度校長及教師公開授課觀課紀錄表

公開課科目	科技-資訊科技	課程單元	中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ			
授課教師	洪東宏	觀課教師	陳志峰	日期	12/9	
領域	教學指標	充分展現	大部分展現	部分展現	亟需改善	摘要敘述
A 掌握教學目標	A1 掌握教材內容	■	□	□	□	
	A2 設計有結構有組織的教學方案	■	□	□	□	
	A3 系統呈現教材	■	□	□	□	
B 活用教學策略	B1 引起並維持學生學習動機	□	■	□	□	
	B2 運用多元的教學方法及學習活動	■	□	□	□	
	B3 使用各種教學媒體	■	□	□	□	
	B4 善於發問，啟發思考	■	□	□	□	
C 有效溝通	C1 運用良好的語文技巧	■	□	□	□	
	C2 適當地運用身體語言	■	□	□	□	
	C3 用心注意學生發表，建立多向的師生互動與溝通	■	□	□	□	
D 營造學習環境	D1 營造和諧愉快的班級氣氛	■	□	□	□	
	D2 維持有利學習的班級氣氛	□	■	□	□	
	D3 妥善規劃教學情境	■	□	□	□	
	D4 建立良好的教室常規和程序	■	□	□	□	
	D5 有效運用各種鼓勵學習的措施	■	□	□	□	
E 善用評量回饋	E1 充分有效地完成教學	■	□	□	□	
	E2 有效掌握教學時間	■	□	□	□	
	E3 評量學生表現並提供回饋與指導	■	□	□	□	
	E4 達成預期學習效果	■	□	□	□	
綜合評語	優點： 1. 根據教學觀察紀錄進行回饋及澄清，引導教學者瞭解自己的教學優勢與建議改進方向。 2. 教學者表達自己在教學過程中的感受、看法及省思					

領域	教學指標	充分展現	大部分展現	部分展現	亟需改善	摘要敘述
						<p>建議： 觀課者回饋觀課心得： (如從學習目標探究教師教學與學生學習情況、學生學習表現和教材連結情況回饋、回應教學者關切的焦點、分享觀課的學習…)</p> <p>老師上課用心，經驗豐富，了解學生易犯的錯誤，事先提醒學生，達到有效的教學，並能適時運用口頭獎勵以及各種活動，引起同學學習興趣。</p> <p>打字為資訊課程的基礎，往後的各種軟體都需要基本的資料輸入，但打字練習過程往往枯燥乏味，如何讓學生學得有興趣又有效果，必須精心設計。搜尋遍網路，發現「花蓮縣打字練習網」有非常系統性的規畫，讓孩子逐根指頭熟練對應的符號。因此我利用此平台，想讓孩子快速上手。但如觀課老師回饋，三年級的孩子專注度有限，不能太急於一次練習時間太久，所以以後我會分散練習，利用每次上課十分鐘練習，達到適量反複精熟的效果</p>

#### 附錄四

### 彰化縣和美鎮和美國民小學 111 學年度課議課暨省思紀錄表

授課教師姓名	洪東宏	議課日期	111 年 12 月 12 日
教學領域	科技-資訊科技	議課地點	博學教師休息室
教學內容	1. 提升學生上課興趣，學習正確的輸入方法，與左右手指法糾正，避免養成一陽指輸入。 2. 瞭解熟練鍵盤正確英文鍵盤及注音符號的位置。		
議課人員	陳志峰、柯呈錄		
議課記錄			
同 儕 回 饋 與 建 議	教學 優點	運用口頭獎勵以及各種活動，引起同學學習興趣。	
	學生 表現	學生對於新的教材興趣高，反應熱烈。	
	教學 建議	能正確熟練鍵盤正確英文鍵盤及注音符號的位置。需要反覆不斷的練習。	
	問題 提問	對於練習不夠，對於指法位置不清楚需要個別加強指導。	
教 學 省 思 與 分 享	教學 理念	正確熟悉的英打與注音輸入方法，是操作電腦的第一步，能夠快速輸入奠定良好的資訊能力。	
	教學 目標	正確資訊能力與觀念的培養。	
	教學 方法	透過競爭比賽方式培養學生興趣與對的學習方法。	
	心得 省思	好的學習模式能讓學生建立快樂學習的路徑，強化成就感，樂於學習，在快樂的環境中成長。	

附錄五

彰化縣和美鎮和美國民小學 111學年度公開授課教學成果表

洪東宏老師公開授課-共同備課

日期: 12/8

照片一



照片二



洪東宏老師公開授課老師公開授課-共同議課

日期: 12/12

照片三



照片四

