

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	江雪琳、鐘詩瑩	任教 年級	三、 四五	任教領域/ 科目	彈性課程/ 電腦
授課教師	許家芬	任教 年級	五、 六	任教領域/ 科目	彈性課程/ 電腦
備課社群	資訊社群	教學單元		動畫好好玩	
觀察前會談 (備課)日期	112 年 05 月 22 日	地點		智慧教室	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期	112 年 05 月 23 日	地點		第二電腦教室	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一)學習目標：

- 1.學習運用 CrazyTalk Animator3 編輯簡易動畫。
- 2.能完成海底世界創作動畫。

(二)學習內容:資訊科技與科技應用-數位創作

科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。

科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。

(三)學習表現：

資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。

資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

- 1.有觀看動畫的經驗。
- 2.已具備電腦鍵盤及滑鼠基本操作能力。

三、教師教學預定流程與策略：

- 1.引起動機:播放海底世界小動畫 <https://www.youtube.com/watch?v=ANYdS8tEGwE>
- 2.提供素材檔給學生，老師示範如何運用 CrazyTalk Animator3 加入背景、道具及角色，再請學生先仿作練習。
- 3.請學生自選角色自由創作。

四、學生學習策略或方法：

- 1.跟著老師的示範仿作。
- 2.若有不會的地方要舉手問老師或請教同學。

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

1. 實作評量:能跟著完成老師示範角色動畫。
2. 作業: 課後繳交海底世界動畫作品。

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、回饋會談預定日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：112 年 5 月 24 日

地點：第一會議室