




彰化縣信義國民中小觀課紀錄表

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教年 級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	觀課會談日期	111年 9 月 30日		
層面	指標與檢核重點				
A 課程設計與教學	A-1 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。				
	A-1-1 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。	教師能讓學生實際操作，感受到「陣列」的使用方式、及其方便性，達到從做中學、從做中觀察。			
	A-1-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-1-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-1-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-2 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-2-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	教師透由實作，讓學生知道程式的編寫方式。			
	A-2-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-2-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-3 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-3-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	從學生看到程式執行的效果並表現出成就感，已成功的達到教學目標。			
	A-3-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-3-3 根據評量結果，調整教學。				

	A-3-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	
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。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	有
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	有
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	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。	有
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	有