

彰化縣立埔鹽國中 111 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： 第六章：Scratch 程式設計
觀察前會談(備課)日期： 112 年 6 月 1 日 地點： 3F 小會議室
預定入班教學觀察(公開授課)日期： 112 年 6 月 14 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： 112 年 6 月 16 日 地點： 3F 小會議室

彰化縣立埔鹽國中 111 學年度觀議課三部曲

表 2、觀察紀錄表

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：第六章：Scratch 程式設計					
教學節次：共 5 節，本次教學為第 4 節					
觀察日期： 112 年 6 月 14 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. 準備教材確實，有步驟。 2. 搭配實際步驟講解，一步一步示範，並跟學生確認是否理解。 3. 講解完之後，請學生完成作業。			
	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： 第六章：Scratch 程式設計
 教學節次： 共 5 節，本次教學為第 4 節
 觀察日期： 112 年 6 月 14 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. 用講述，示範，提問、確認，設計課程。 2. 學生做作業時，會巡視學生操作的狀況。				
	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. 講述完，會提問，確認學生理解到的程度。 2. 講述示範完，有請學生完成一個作業。 3. 學生在做的過程，會適時指導，提供建議。				
	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. 當有學生分心時，會出聲、拉回學生的注意。			
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				
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）				

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>第六章：Scratch 程式設計</u>											
教學節次： <u>共 5 節，本次教學為第 4 節</u>											
觀察日期： <u>112 年 6 月 14 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)								
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	1. 環境有足量適合的教學示範和學生模仿設計操作的設備機具，有利於學生學習。	<table border="1"> <tr> <td>優</td> <td>滿</td> <td>待</td> </tr> <tr> <td>良</td> <td>意</td> <td>成</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>長</td> </tr> </table>	優	滿	待	良	意	成		
優	滿	待									
良	意	成									
		長									

彰化縣立埔鹽國中 111 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>第六章：Scratch 程式設計</u>			
教學節次： <u>共 5 節，本次教學為第 4 節</u>			
日期： <u>112 年 6 月 16 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）：

老師教學的方式，會清楚講解，沿路確認，再讓學生試著操作，很清楚，穩紮穩打。

。

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）：

無。

三、 回饋人員的學習與收穫：

讓我能了解一些資料的世界，謝謝。