

# 111 學年度彰化縣（市）彰安國中教師專業發展實踐方案

## 觀察紀錄表

| 回饋人員<br>(認證教師)                       | <u>陳清文</u>                              | 任教<br>年級   | 二年級    | 任教領域/<br>科目                       | 資訊       |  |  |
|--------------------------------------|---|--|--------|-----------------------------------|----------|--|--|
| 授課教師                                 | <u>梁素梅</u>                              | 任教<br>年級   | 二年級    | 任教領域/<br>科目                       | 資訊       |  |  |
| 教學單元                                 | 跳舞女孩遊戲--程<br>式設計                        | 教學節次   |        | 共 <u>5</u> 節<br>本次教學為第 <u>3</u> 節 |          |  |  |
| 教學觀察/公開授課<br>日期                      | 111 年 12 月 07 日                         | 地點   |        | <u>力行樓三樓電腦教室</u>                  |          |  |  |
| 層<br>面                               | 指標與檢核重點                                 | 事實摘要敘述<br>(可包含教師教學行為、學<br>生學習表現、師生互動與<br>學生同儕互動之情形)  |        |                                   | 評量 (請勾選) |  |  |
|                                      |   | 優<br>良   | 滿<br>意 | 待<br>成<br>長                       |          |  |  |
| A<br>課<br>程<br>設<br>計<br>與<br>教<br>學 | A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。               |  |        |                                   | ✓        |  |  |
|                                      | A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，<br>引發與維持學生學習動機。 | 1.由學生示範遊戲程式的操作,並提示本次<br>教學活動的任務。<br>2.說明按鍵功能與角色、變數運的邏輯思維,<br>學生筆記重點。<br>3.提供學生改良角色跳躍程式的思考方向<br>4.多數學生對遊戲程式角色造形與背景的<br>設計充滿不同的想法。 |        |                                   |          |  |  |
|                                      | A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要<br>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<br>學習內容。        |  |        |                                   |          |  |  |
|                                      | A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結<br>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。               |  |        |                                   | ✓        |  |  |
|                                      | A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、<br>討論或實作。       | 1.主動協助學生修改 Scratch 角色的造形以<br>符合程式設計需求。<br>2.鼓勵學生討論按鍵與角色控制的作法並<br>分享得。  |        |                                   |          |  |  |
|                                      | 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<br>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。         |  |        |                                   | ✓        |  |  |
|                                      | A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。                | 1.檢查每位學生的作品,通過檢查加分。<br>2.學生說明按鍵控制角色時,變數設定、改變<br>時對角色操控的影響。<br>3.提供參考程式截圖。  |        |                                   |          |  |  |
|                                      | A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學<br>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<br>課程。(選用)      |  |        |                                   |          |  |  |

**111學年度彰化縣(市)彰安國中教師專業發展實踐方案  
觀察紀錄表**

|                                      |  |  |                                     |             |             |
|--------------------------------------|--|--|-------------------------------------|-------------|-------------|
| 回饋人員<br>(認證教師)                       | 徐珠玢                                    | 任教<br>年級   | —                                   | 任教領域/<br>科目 | 科技/<br>生活科技 |
| 授課教師                                 | 梁素梅                                    | 任教<br>年級   | 二年級                                 | 任教領域/<br>科目 | 資訊          |
| 教學單元                                 | 跳舞女孩遊戲--程<br>式設計                       | 教學節次   | 共 5 節<br>本次教學為第 3 節                 |             |             |
| 教學觀察/公開授課<br>日期                      | 111年12月07日                             | 地點   | 力行樓三樓電腦教室                           |             |             |
| 層面                                   | 指標與檢核重點                                | 事實摘要敘述<br>(可包含教師教學行為、<br>學生學習表現、師生互動<br>與學生同儕互動之情形)  | 評量(請勾<br>選)                         |             |             |
|                                      |  |  | 優良                                  | 滿意          | 待成<br>長     |
| A<br>課<br>程<br>設<br>計<br>與<br>教<br>學 | A-2掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。               |  | <input checked="" type="checkbox"/> |             |             |
|                                      | A-2-1有效連結學生的新舊知能或生活經驗，<br>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<br>要)<br>1. 說明從給予學生練習的時間，以驗證<br>學生的學習成效。<br>2. 能將教材反應用說明，詳細說明翻<br>電快，讓學生能夠加深印象。<br>3. 在每個階段的一總結小結，並讓學生<br>能互相了解學習的重點。 |                                     |             |             |
|                                      | A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要<br>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<br>學習內容。       |  |                                     |             |             |
|                                      | A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結<br>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。               |  | <input checked="" type="checkbox"/> |             |             |
|                                      | A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、<br>討論或實作。      | (請文字敘述，至少條列二項具體事實摘<br>要)<br>1. 以簡單的數字來代替文字，符代表<br>促進群化。<br>2. 學生練習時適時的走動讓其<br>有問題時，可隨時反應。  |                                     |             |             |
|                                      | 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<br>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。         |  | <input checked="" type="checkbox"/> |             |             |
|                                      | A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成<br>效。            | (請文字敘述，至少條列三項具體事實摘<br>要)<br>1. 適時提問，掌握學生的學習進度。<br>2. 對於有錯誤的地方，即時的問答，讓<br>學生立即修正。<br>3. 對於不理解的部分調整策略，讓多數<br>人能理解。                         |                                     |             |             |
|                                      | A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學<br>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<br>課程。(選用)     |  |                                     |             |             |