

111學年度陽明國中公開授課應完成資料說明

一、彰化縣教師公開授課資訊系統，完成一次「新增授課」。

<https://www.openclass.chc.edu.tw/years/111/posts>

二、繳交以下資料：資訊科技國中二年級----教師：蔡茗名

(一) 觀察前會談紀錄表 三個提問

(二) 觀察紀錄表 一張表格 照片兩張

(三) 觀察後回饋會談紀錄表 三個回饋

(四) 照片兩張

111學年度陽明國中公開授課

表1、公開授課 - 觀察前會談紀錄表

共備人員	<u>葉俊甫</u>	任教 年級	<u>二、</u> <u>二、</u> <u>三</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
授課教師	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	<u>二、</u> <u>二</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
教學單元(含標題)	<u>Chippy挑戰賽2.0程式實作介紹</u>				
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>_112_年_2_月_24_日</u> <u>14:20 至15:05</u>		地點	<u>數位學習教室</u>	
預定入班教學觀察/公 開授課日期及時間	<u>_112_年_3_月_22_日</u> <u>08:15 至09:00</u>		地點	<u>資訊教室2</u>	
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： <u>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。</u> <u>運-t-IV-4 能應用運算思維解析問題。</u> <u>資-P-IV-2結構化程式設計-重複結構。</u>					
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 國一上學期學生會使用Scratch程式積木，佈署積木展現運算思維。 國一下學期喜歡學習積木程式，使用教具麥坤小車來學習函式的運用，模組化程式。 國二上學期參加過臺灣師大舉辦Bebras運算思維挑戰賽。 國二下學期參加過臺灣師大舉辦Chippy 2.0 運算思維挑戰賽。					

三、教師教學預定流程與策略：

- 1.介紹Cippy2.0挑戰賽的介面，依其難度分類成三大類，國二學生適合挑戰Level 1。
- 2.以其中一題範例”Level1問題導向搭電梯”，讓學生試著讀懂題目的意思，繪製流程圖，繪出循序結構、選擇結構、重複結構。
- 3.示範將選擇結構流程圖轉換成程式，並且代入測資作驗算。

四、學生學習策略或方法：

- 1.先將問題拆解為：如何判斷電梯內總體重是否超重。
- 2.將需要的輸入與輸出，以流程圖表示。
- 3.以選擇結構判斷電梯內體重總和，是否滿足一趟電梯可乘載的體重上限。
- 4.如何計算電梯的總趟數，並且在最後一趟完成時，輸出總趟數。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

實作評量：將實作的作品，以notion平台製作成簡報，分享成一個連結檔案，將此連結檔貼到Google Classroom的課程作業區，由教師批改。

評分標準：

- 1.只要有交，老師點入聯結有正確的內容，基本分4分。
- 2.能將流程圖一併呈現，再加2分。
- 3.能正確的通過每個測資，每通過一個階段的測資再加1分，最高3分。
- 4.能夠用精簡的程式積木得到上述3項結果的，再加1分。

滿分：10分

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）

日期及時間：__112__年__03__月__31__日__14__：__20__至__15：05__

地點：__資訊教室2__

表2、觀察紀錄表

回饋人員	<u>葉俊甫</u>	任教 年級	一、 二、三	任教領域/ 科目	科技領域 /資訊科技	
授課教師	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	一、二	任教領域/ 科目	科技領域 /資訊科技	
教學單元	<u>Chippy挑戰賽2.0程 式實作介紹</u>	教學節次		共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
公開授課 日期及時間	<u>_112_年_03_月_22_日</u> <u>08:15至09:00</u>	地點		<u>資訊教室2</u>		
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、 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 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。			O		
	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。	對應A-2-4：完成chippy2.0搭電梯題目示例的學習活動後，能再次整理積木程式，對積木的各項功能做註解，使學生容易理解和閱讀。		O		
	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。					
	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。			O		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	對應A-3-3：當學生實作過程中，走動式的觀察學生實作，學生遇到問題舉手時，教師會主動提供說明。並實做一段演示使學生容易理解。		O		
	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。			O		

	A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成效。	對應A-4-1：多元評分標準值得參考，此實作題基本分4分，讓學生完成後都有分數，且清楚告訴學生，逐一通過測資就有累積的加分，並且結合流程圖給分，加深學習印象。
	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)	

表3、教學觀察/公開授課 - 觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	<u>葉俊甫</u>	任教 年級	一、 二、 三	任教領域/ 科目	科技領域 /資訊科技
授課教師	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	一、 二	任教領域/ 科目	科技領域 /資訊科技
教學單元	Chippy挑戰賽2.0程 式實作介紹	教學節次		共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節	
回饋會談日期及時間	<u>112</u> 年 <u>03</u> 月 <u>31</u> 日 <u>14:20</u> 至 <u>15:05</u>		地點	資訊教室2	
請依據教學觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：					
1、 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）： 善用廣播教學工具，提供範例讓學生參考，學生看了範例，直接照抄是做不出最後答案的。學生還是得消化吸收才能改寫出正確的解法。先想出流程圖再實做程式，可使學習扎實。					
2、 教與學待調整或精進之處（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）： 學生與教師互動良好，講解期間多能耐心聽講，實作時不會照抄教師提供的範例，提問時教師都能耐心回答。					

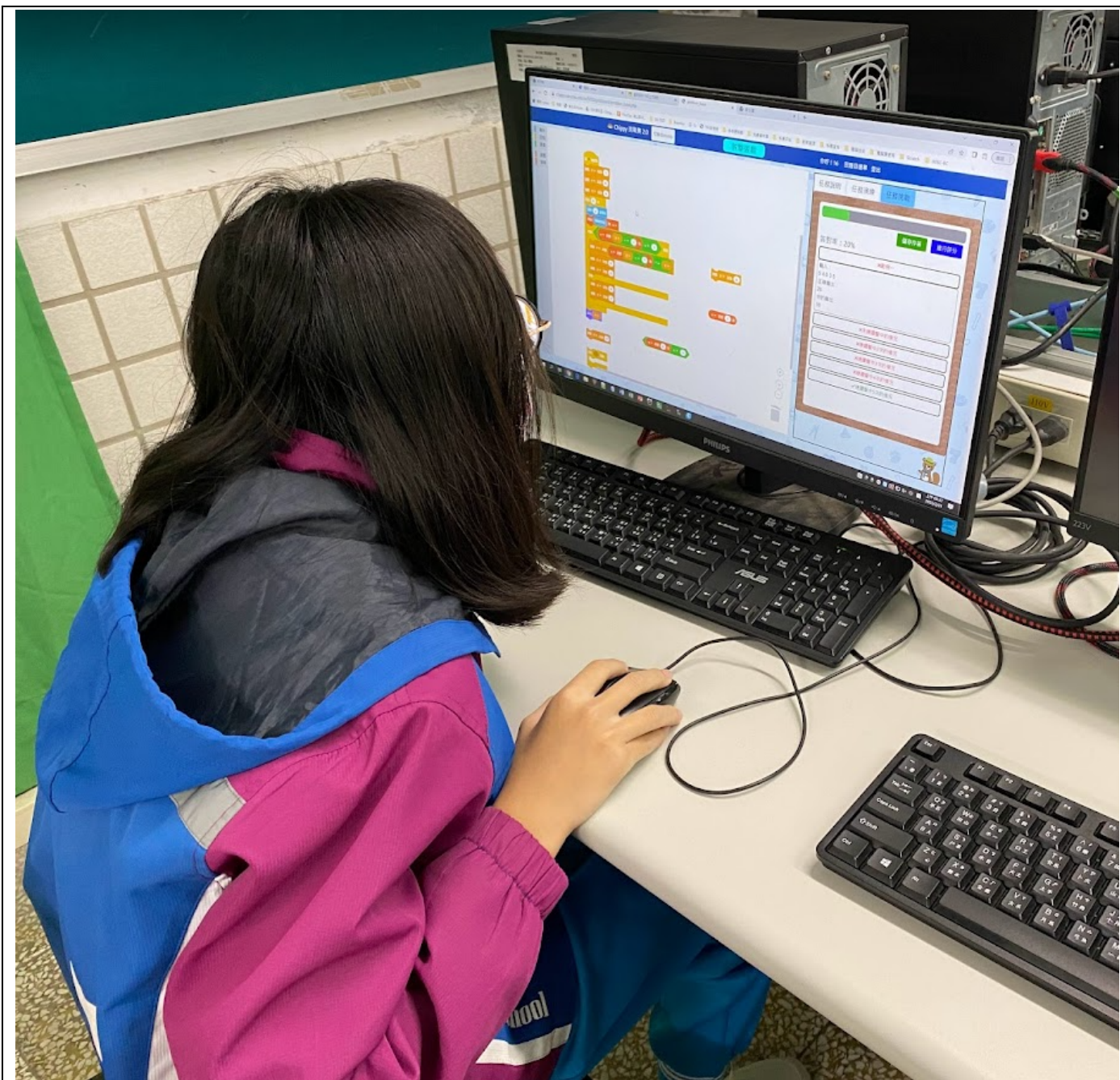
3、 回饋人員的學習與收穫：

循序結構、選擇結構都能在這次授課中做一個複習，重複結構的講解也能利用這實作讓學生清楚了解。下學期換我公開觀課時，這種實作的方法值得參考。

附件-觀課照片(兩張)



照片1說明：學生實作Chippy 2.0挑戰賽範例題



照片 2 說明：學生認真實作-努力通過測資。