

附錄 4

彰化縣埔鹽鄉好修國民小學公開授課觀課觀察紀錄表  
(觀課者填寫)

觀察者	施惠娟	任教年級	三	任教領域/科目	自然科學 社會
授課教師	馬憲文	任教年級	三四五	任教領域/科目	電腦、體育
教學主題	Code 體驗一小時玩程式	教學節次	本次教學為第 1 節		
公開授課日期及時間	112 年 4 月 24 日 第 5 節		地點	電腦教室	
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)		
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、討論或實作。		A-3-1 採用教師示範操作、學生自行操作及結合獎勵措施，讓上課氣氛熱絡。 A-3-3 老師各處走動，同時分別給個別學生加油說讚，讓學生更有自信。			
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。					
A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。		A-4-1 評量方式有自由發表及舉手搶答。 A-4-2 學生發表時教師都有適時的回饋，如有學生有困難，教師會適時引導回到主題討論。			
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。					
<p>觀課省思：讓學生在程式遊戲中主動嘗試、探索與創造，無形中培養運算思維、想像力和以及解決問題的能力，同時也熟悉程式設計的基本概念。教師示範教學及舉出迷思概念，能夠了解學生的學習狀態並適時調整教學，並給予不同的教學策略讓學生能夠適性學習。</p>					

## 彰化縣埔鹽鄉好修國民小學公開授課活動照片



透過拖拉程式積木來寫程式，用「迴圈」概念(↑)



透過拖拉程式積木來寫程式(↑)

Code.org「程式一小時」活動需要點擊和拖動模塊來組成命令行，然後點擊「運行」來讓自己的角色執行相應的動作。  
每一個人都應該學習程式，因為它教你如何思考。