

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	江雪琳、鐘詩瑩	任教 年級	三、 四五	任教領域/ 科目	彈性課程/ 電腦
授課教師	許家芬	任教 年級	五、 六	任教領域/ 科目	彈性課程/ 電腦
備課社群	資訊社群	教學單元		動畫好好玩	
觀察前會談 (備課)日期	112 年 05 月 22 日	地點		智慧教室	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期	112 年 05 月 23 日	地點		第二電腦教室	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一)學習目標：

- 1.學習運用 CrazyTalk Animator3 編輯簡易動畫。
- 2.能完成海底世界創作動畫。

(二)學習內容:資訊科技與科技應用-數位創作

科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。

科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。

(三)學習表現：

資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。

資 p-I-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

- 1.有觀看動畫的經驗。
- 2.已具備電腦鍵盤及滑鼠基本操作能力。

三、教師教學預定流程與策略：

- 1.引起動機:播放海底世界小動畫 <https://www.youtube.com/watch?v=ANYdS8tEGwE>
- 2.提供素材檔給學生，老師示範如何運用 CrazyTalk Animator3 加入背景、道具及角色，再請學生先仿作練習。
- 3.請學生自選角色自由創作。

四、學生學習策略或方法：

- 1.跟著老師的示範仿作。
- 2.若有不會的地方要舉手問老師或請教同學。

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：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

1. 實作評量:能跟著完成老師示範角色動畫。
2. 作業: 課後繳交海底世界動畫作品。

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：112 年 5 月 24 日

地點：第一會議室

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 2、觀察紀錄表

回饋人員	鍾詩瑩	任教 年級	五	任教領域 /科目	彈性課程/ 電腦	
授課教師	許家芬	任教 年級	五	任教領域 /科目	彈性課程/ 電腦	
教學單元	動畫好好玩	教學節次	共 2 節 本次教學為第 1 節			
教學觀察/公開授課 日期	112 年 5 月 23 日	地點	第二電腦 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)			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。			✓		
	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。	1. 以海底世界動畫聯想自己曾看過的動畫，了解 2D 的特色。 2. 事先準備動畫素材，從背景、影格、道具分別說明示範，多數學生都能操作正確。 3. 說明設定動作，鼓勵學生自行設計，學生大多能創作出作品。				
	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。			✓		
A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1. 教師以有趣的口吻吸引學生學習興趣，ex. 神秘的... 沒上場先猜 2. 在場景管理員歸納步驟：調整影格、設定動作、開始、播放，提供學習策略。					
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。	1. 分段式教學，學生操作時巡堂，適時個別指導與回饋。 2. 在浮出水面的設定動作教學，因為步驟較多，幾位學生有疑問，教師便調整節奏，重新說明且加強各別指導。		
	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)			
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
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。		✓	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	學生秩序良好，學習氣氛佳，教師對回答皆給予正向肯定 或很好		
	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。		✓	
	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。	上課前，螢幕統一廣播海底世界畫面，黑板貼有動畫設定流程，營造有效能學習氛圍。		
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。			

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 2、觀察紀錄表

回饋人員	江雪琳	任教 年級	三、四	任教領域 /科目	彈性課程/ 電腦	
授課教師	許家芬	任教 年級	五	任教領域 /科目	彈性課程/ 電腦	
教學單元	動畫好好玩	教學節次	共 2 節 本次教學為第 1 節			
教學觀察/公開授課 日期	112 年 5 月 23 日	地點	第二電腦 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)		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。			✓		
	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。	1. 能討論兒時觀看動畫的經驗。 2. 示範素材完整，學生容易上手。 3. 教師示範明確，且掌握學生跟上進度。				
	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。					
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1. 教師示範，學生仿作，進度節奏明確。 2. 能提升學生專注度。				
	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。		3. 同學間能在實作中互相提醒 4. 教師適時有間巡視，關心較慢同學			
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. 學生能有充份時間實作傳習 2. 提醒學生也要注意時間有限，能在時間內完成進度。 3. 開放學生仿作練習時保有自己的創意。			
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)					
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
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。		✓		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	1. 上課秩序良好，能有效學習 2. 學生提問皆能耐心回答 3. 包容學生的創意發揮	✓		
	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。				
	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。	1. 環境布置主題明確。 2. 一問一答師生默契十足。			
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。					

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 3、觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	江再明 鍾詩瑩	任教年級	3.5	任教領域/科目	彈性課程/電腦
授課教師	許家芬	任教年級	五	任教領域/科目	彈性課程/電腦
教學單元	動畫好好玩	教學節次	共 2 節 本次教學為第 1 節		
回饋會談日期	112 年 5 月 24 日	地點	第一會議室		

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：

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）：

1. 教學完整，事先準備動畫素材，教學流暢。
2. 教學過程中會確認學生進度，留意動作較慢的學生並給予引導，完成度很高。
3. 黑板上提示動畫製作步驟，加深學生印象，操作上較不會錯亂。
4. 提供學生自由的創意空間，作品都能有不同的創意表現。

二、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）：

crazyTalk Animator 3 動畫製作軟體，功能性蠻多的，但因課堂時間不夠長，能帶學生嘗試的功能較少，有點可惜。

*議課(課堂研討)

1. 議課的時間屬於所有人。以尊重的心對待課堂，尊重授課者、每一個學生，以及參與的每一個人。
2. 根據「課堂事實」進行省察性的相互學習。
3. 議課盡量用具體的語言描述(不含個人價值判斷)學生的學習，以及師生互動。最後闡述自己在這堂課中「學到什麼」。
4. 基於尊重課堂，每一位觀課者都要發言。不評價比較教學優劣或針對教學提出建言。以民主尊重的研討方式進行。

111 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表四、公開授課教學觀察成果照片

教學班級	五年七班	觀察時間	112 年 5 月 23 日 第 5 節
教學科目	電腦	教學單元	動畫好好玩
教 學 者	許家芬	觀 察 者	鐘詩瑩、江雪琳



共同備課



共同備課



進行教學觀察



進行教學觀察



教學後回饋會談



教學後回饋會談

公開授課 年 班	五 年 七 班	公開授課 教 師	許家芬		
公開授課 科 目	電腦	公開授課 日 期	112.5.23	公開授課 時 間	13:30- 14:20
授課單元名稱	動畫好好玩				

觀課教師簽到：

[illegible]