

彰化縣立彰泰國民中學公開授課備觀議課紀錄表

共備會議紀錄

學 校	彰化縣立彰泰國民中學		
會議日期	2022/12/29		
參與人員 (請簽名)	教學者： 蘇信維 觀察者： 陳其暉		
教學時間	2022/12/30 10:15	教學年級	二年級
教學單元	4-1 幸運彩球-樂透開獎	教材來源	康軒科技第三冊課本
討論內容(教材內容、教學目標、學生經驗、教學活動、教學評量方式…等)			
一、教材內容： 本作品為課本 4-1 的樂透開獎，共分成 5 節課講授，因是本單元的第一節課，內容較為簡易，細心操作就不會做錯。之後除了課本原有的內容之外，再加入彩球的顏色變化，以及不同型式的排列效果。 二、教學目標： 1、判斷資料是否重複 2、動態效果或其它個人創意 三、學生經驗： 多數學生在經過一年級的 Scratch 作品練習，對於積木的類別已有概念，但對於外觀相似、功能略有差異的積木仍常看錯，以致執行結果出現錯誤，需多加提醒及與鄰座同學互相檢查。 四、教學活動： 以講述示範及問答為主，搭配投影片及教學影片，讓學生先了解各階段的目標。 五、評量方式： 以問答、上課反應為考量 1、如何執行相同的指令數次？ 2、何時該刪除清單的舊資料？ 3、如果判斷資料有無重複？			

彰化縣立彰泰國中公開授課備觀議課紀錄表

教學觀察紀錄表

授課教師：蘇信維 任教年級：2 年級 任教領域/科目：科技領域(資訊科技)

教學單元：4-1 幸運彩球-樂透開獎

教學節次：共 5 節 本次教學為第 1 節

評鑑人員：陳其暉 觀察時間：111 年 12 月 30 日 地點：彰泰國中生科教室 3

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評 量		
			推 薦	通 過	待 改 進
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。	A-2-1 教師以 Youtube 的樂透開獎影片來說明彩球的設定			
	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-2-2 教師將使用到的指令積木一字排開，並以流程圖說明分別如何使用哪些指令積木			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-3 教師將教學活動切割成數個小單元教學，讓學生可以跟著練習。例如教師說明如何先產生亂數結果再存入指定的清單，然後讓學生操作			
	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。	A-3-1 教師示範如何產生錯誤的結果，以便讓學生針對原因思考如何修正			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-1 教師故意將隨機取數的過程重複執行，引導學生思考為什麼產生過多的號碼。學生經過多次猜測，想出真正的原因是沒有清除舊資料。			
	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-3-2 教師以示範一程式實作的策略，引導學生完成程式碼的實作 A-3-3 教師請學生開啟舊檔後，主動在教室走動檢查學生作品，並幫助學生調整以跟上進度			
	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 教師讓學生實作並走動觀察學生進度			

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評 量		
			推 薦	通 過	待 改 進
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	評估學習成效 A-4-2 教師觀察學生作業後，發現否定類的積木容易放錯位置，教師補充正確設定，讓學生可以跟著調整 A-4-3 教師讓學生操作 2 分鐘後，打算切換螢幕繼續講解，數名學生要求等一下，教師評估後決定再等待 1 分鐘			
	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)				

彰化縣立彰泰國民中學公開授課備觀議課紀錄表

議課會議紀錄

學 校	彰化縣立彰泰國民中學		
會議日期	2022/12/30		
參與人員 (請簽名)	教學者： 蘇信維 觀察者： 陳其暉		
教學時間	2022/12/30 10:15	教學年級	二年級
教學單元	4-1 幸運彩球-樂透開獎	教材來源	康軒科技第三冊課本
討論內容(教材內容、教學目標、學生經驗、教學活動、教學評量方式…等) 大致上參考觀課記錄表，另外建議在檢查亂數結果有無重複時，可以在投影片講得更詳細一些，讓學生較能理解。			