

112 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	吳智淵	任教 年級	1	任教領域/ 科目	美勞
授課教師	邱瓊賢	任教 年級	5	任教領域/ 科目	資訊
備課社群	資訊社群	教學單元		認識 Scratch 基本移動	
觀察前會談 (備課)日期	112 年 9 月 13 日	地點		電腦教室三	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期	112 年 9 月 13 日	地點		電腦教室三	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

核心素養：

1. 學習表現

資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。

資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。

資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。

2. 學習內容

資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。

資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。

資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1. 學生具備程式設計的基本概念，並且可以運用程式設計網頁操控角色做出指定動作、完成指定的關卡。

2. 學生有程式設計軟體 SCRATCH 的基本知識，了解 SCRATCH 各種工具及面板的用途，且能分辨各種程式積木的類別。

三、教師教學預定流程與策略：

準備活動

1. 以遊戲中操作角色為例子作為引起動機。
2. 播放影片「今晚誰來 Code~基本移動 1」00:00~03:30(<https://reurl.cc/Rq71l9>)。
3. 詢問學生動畫製作之原理，並引導出今天要製作的程式。

發展活動

1. 詢問學生第一種基本移動是否順暢，操作上是否有可以改進的地方？
2. 導入條件程式：「如果……就……」的概念，請學生試著用條件程式讓角色的移動更順暢。
3. 播放「今晚誰來 Code~基本移動 1」03:30~05:53(<https://reurl.cc/Rq71l9>)，讓學生了解角色移動更順暢的原理及製作方式。

綜合活動

1. 請學生分成 4 組，每組 6-7 人，製作一個接力遊戲，第一位學生的角色碰到畫面邊緣時，第二位學生的角色才可以出發，最快走完的隊伍獲勝。
2. 將製作好的程式儲存到自己的資料夾。

四、學生學習策略或方法：

1. 分組學習，以組為單位進行合作學習。
2. 數位融入教學，運用行動載具及軟體將繁複的作品用簡單的方式製作。

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
2. 提問
3. 發表
4. 小組討論
5. 作業

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 9 月 13 日

地點：平和國小電腦教室三