

彰化縣靜修國小 112 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-觀察前會談紀錄表

教學教師：楊惠婷

任教年級：五年級

任教領域/科目：彈性/電腦

教學單元：第四單元青蛙賽跑

觀課人員：蔡曜先

觀察前會談時間：112 年 12 月 28 日 09：20 至 10：00

地點：輔導室

預定入班教學觀察時間：112 年 12 月 28 日 10：30 至 11：10 地點：電腦教室

- 一、教學目標：在教師引導下，了解遊戲設計的流程，並正確應用程式積木創作。
- 二、教材內容：利用 Scratch 介面，進行裁判貓、兩隊青蛙的程式設計。
- 三、學生經驗：了解短跑競賽規則，並具備使用迴圈、條件式積木「如果…那麼」與廣播等先備知能。
- 四、教學活動(含學生學習策略)：
 1. 請參與過短跑的學生依經驗自由發表「賽跑」規則與比賽歷程。
 2. 引導學生觀察電子書「本課成果」影片，進行討論，了解遊戲基礎環境：(1) 角色有裁判貓、1 隊、2 隊、終點線，背景是有二道的跑道，且在畫面下方有顯示遊戲規則「跑步：1 隊連按 1 鍵，2 隊連按 2 鍵」。(2) 1 隊、2 隊選手在起跑線等待，裁判貓在畫面下方，終點線在跑道盡頭。
 3. 進行程式積木選用的討論，並由教師同步示範：(1) 綠旗被點擊，角色在指定位置。(2) 綠旗被點擊，1 隊、2 隊呈現起跑預備姿且不能超線。(3) 綠旗被點擊，裁判貓倒數 3-2-1 後，說出並廣播 START 訊息。(4) 1 隊、2 隊收到 START 訊息後，開始在自己的跑道切換造型跳躍，跳向終點。(5) 配合遊戲規則，當數字 1 或 2 被按下時，選手才能跳躍。(6) 1 隊、2 隊碰到終點後，廣播 WIN 訊息，並停止跳躍。(7) 裁判貓收到 WIN 訊息後，宣布獲勝隊伍。
 4. 學生運用後設認知策略，透過老師引導與鼓勵，維持專注、提取記憶，完成討論與實作。
- 五、教學評量方式(請呼應教學目標或學習目標，說明使用的評量方式)：

口頭、實作評量：能參與討論、切題發表，並應用運算思維完成遊戲程式設計
- 六、觀察的焦點(評鑑規準)：(可複選，至少一個觀察焦點)

整體教學脈絡
- 七、觀察的工具(可複選)：

教學觀察表 軼事紀錄表 教學錄影回饋表
選擇性逐字稿紀錄表 省思札記回饋表 語言流動
教師移動 在工作中 佛蘭德斯互動分析法(Flanders)
其他：
- 八、回饋會談時間地點：

時間：112 年 12 月 29 日 10：30 至 11：10 地點：輔導室