

彰化縣 112 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動
授課教師自評表

觀課教師	林慧美	觀課日期	112 年 09 月 25 日
授課教師	王文安	教學年/班	七年 3 班
教學領域 教學單元	資訊領域 演算法簡介		
實際教學 內容簡述	教學活動	學生表現	
	<ol style="list-style-type: none"> 1、以吃早餐為例子，讓學生思考吃早餐的思考及決定過程。 2、介紹流程圖的各種符號。 3、讓學生分組來畫出吃早餐的流程圖。 	<ol style="list-style-type: none"> 1、學生踴躍說出如何吃到他們想吃的早餐。 2、學生能瞭解各有關流程圖符號的意義及使用時機。 3、利用流程圖來思考問題的解決方式。 4、透過問答的方式，訓練學生的思考能力。 	
學習目標 達成情形	<ol style="list-style-type: none"> 1、學習流程圖的各類符號、意義及如何畫出一張符合邏輯的流程圖。 2、使用吃早餐為例子，讓學生更容易理解演算法的 5 大特性：輸入、輸出、明確性、有限性、有效性。 		
自我省思	<ol style="list-style-type: none"> 1、電腦教室上課因為電腦排列的方式，無法同時清楚每一位同學的學習行為，雖然可以走下講台，但每位學生都面對電腦，部份同學會被電腦擋住。因此，無法瞭解每位學生的反應，並即時給予協助。不過，我會頻繁地走動，並詢問學生是否有不懂之處，並給予相關提示，鼓勵他們多方面的思考。 2、學生在課堂上會很踴躍提問，有時會岔開話題，我都會立即使用相關的問題，反問他們，讓他們更進一步的思考問題，讓學習成效顯著。 		
同儕回饋 後心得	<p>整體表現佳，演算法在程式設計中，是一個很基本的概念及訓練。老師運用日常生活相關的例子讓學生了解演算法的意義及特性，並如何使用流程圖來更清晰地介紹演算法的思考方式。</p> <p>在課堂中也會適時的提出問題，給予學生適當的提示，讓學生思考並回答，並根據學生的回答給予立即的回饋。課堂上的秩序井然有序，學生也不會因討論而有秩序脫序的狀況。</p>		