

彰化縣鹿鳴國中 112 學年度教師公開授課「備課」自我檢核表

壹、填寫說明

1. 每次備課由學校教師推派一人填寫本表。
2. 填寫者請根據參與人員在備課的共學行為進行勾填（可複選）。

貳、基本資料

1. 學校名稱：__鹿鳴國中__
2. 填表人員：姓名__黃天韻__ 職稱__專任教師__
3. 日期：自__11__月__21__日(星期__二__) __09__時__20__分__起，至__10__時__05__分止
4. 備課內容：科目__資訊科技__，年級__二__，單元名稱__康軒版第3冊 陣列__
5. 備課主持人：校內老師 校長 專家

參、檢核內容

一、討論的空間、時間和人員

1. 討論的時間是足夠的
2. 討論的場地有助於對話
3. 討論時有其他不同領域／學科的老師參與
4. 討論時有外校的老師參與
5. 討論時有學者專家參與
6. 學校行政提供相關支援（例如場地、攝影、錄音筆等）

二、備課項目

1. 運用各種資料診斷學生的學習

2. 共同對整冊教材單元做解構及再建構

3. 對單元教學做系統性、整體性的設計
為陣列單元設計實作專題，專題選材從最普通最熟悉的井字 OX 遊戲入手，讓學生能夠迅速了解問題，並進行解析，課程從拆解 OX 遊戲：版面建立、選空畫記、連線判斷、回合結果入手，模式識別：版面 9 格可運用 scratch 分身功能，借此說明程式共用，變數獨立的物件概念、版面記錄則強調多項資料採用陣列的適用場景、搭配陣列記錄進行連線判斷，強化選擇模式的運用，並借由函數進行模組化設計，讓程式實作過程簡潔明瞭，回合切換更可強調重複流程與運用變數行動方整合 O、X 雙方選空畫記的程式，依學生實作能力應以 3 節課為宜，第一節建立版面並畫記、第二節建立記錄與初判、第三節連線與結果。

4. 對段考（期中末）評量做討論與檢討

5. 對教學實施過程及結果進行討論與修正

6. 實施公開授課後研討

7. 分享教學研究

8. 其他（請說明） _____

三、學習活動設計狀況

- 1. 討論課程綱要能力指標
- 2. 討論單元學習的大概念
- 3. 討論單元學習的關鍵問題
- 4. 討論學生能知道的知識
- 5. 討論學生能做到的技能
- 6. 討論學生學習表現之評量方式
- 7. 討論教材內容結構和其他組織要素
- 8. 討論學習活動設計流程
- 9. 討論課外補充教材

●心得與省思

參與備課後，對老師教案設計的建議，有一些心得與省思想要說.....

共備教師回饋:

1. 課程脈絡清晰，由學生已有的先備知識進行第一階段課程講解。
2. 程式專案設計活潑，以學生生活中常見的遊戲為題，設計實作題目。
3. 課堂結束的段落，以出現井字遊戲中進行劃記效果，可提供學生清楚立即的學習成果，以增進學生的學習成就感。

被觀課教師回饋

1. 課程實作時間掌控得加強，第一節課畫記最好有 O、X 切換效果，但多提了可調整背景，讓自己實作時容易觀察時，造成學生花太多時間在「顏值」設定上，致預期目標未達成。
2. 實作時學生反應大多不錯，可以發現專題選材貼近學生生活更有助於學習，但建立版面時大部份學生察覺了重複模式，卻仍不會運用程式表現，還需思考引導方式(如：直接設定 9 格坐標、再改寫，或用陣列記錄座標再套用...，陣列記錄座標還可以練習用 1 維陣列模擬 2 維陣列的存取方式)。
3. 觀課教師分享，實際請學生上台進行井字遊戲，在依此拆解遊戲製作所需模塊，學生更能了解程式設計概念，實作時更能了解變數、指令的運用。
4. 第一節 scratch 分身以變數獨立、程式共用取代一般程式語言的類別繼承概念，建立分身類比物件導向的建立實體概念，感覺學生能夠接受，第二節強調角色變數(私有變數)與共用變數的觀念，及陣列記錄、第三節再專注進行陣列記錄的連線判別，但整個專案課程時間仍需 3 節課、2 節課很難達成教學目標及學習效果，拆分 3 節上課段落節奏更適宜。

謝育青

教師簽名: _____