

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 Scrach 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

彰化縣靜修國小 112 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-教學觀察紀錄表

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 教學節次：共 4 節，本次教學為第 2 節

觀課人員：蔡曜先 觀察時間：112 年 12 月 28 日 10：30 至 11：10

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述
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 透過提問，討論學生對於短跑比賽的經驗，有效連結學生生活經驗與課本程式設計的流程，引發與維持學習動機。
	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 透過電子書讓學生預見成果，再透過結構化的引導與示範，協助學生漸進式明白本單元遊戲脈絡與積木用法。
	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 重視流程討論，並利用 Scrach 電腦語言示範與提供實作機會，協助學生熟練學習內容。
	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 穿插使用示範、探究等教學法，透過循序漸進的提問技巧及步驟化的教學歷程，引導與鼓勵學生進行思考、討論且完成實作。
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-2 依循教師引導，學生會維持專注，藉由聽課、向老師或同學請教等方式，累積知識，提取記憶，預測可能的程式解法、後果，並加以測試、修正，達成任務。
	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-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 利用師生一起討論、學生個別口頭發表、程式實作等多元評量方式，評估學生應用運算思維解決遊戲設計問題的成效。
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋，調整教學。	

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述
B 班級經營與輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	B-1-1 面對學生衝動性的提問或回應，會重申或反問學生，複習課堂規範「安靜-舉手-等待」；當有人未能專注聆聽教師或同儕發言，也會重申「誰發言就看誰」的規矩，建立有助於學生學習的課堂規範。
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	B-2-2 透過獎勵制度，對於正確回應、勇於提問、答錯但勇於表達、主動幫助同學、加入創新想法者給予加分，另外，適時重申專注傾聽的規範，還有高頻率讚美學生的正向行為，如：當提問者依循指導，勇於操作時，便說「對，很好，就是這樣」或「再來，你覺得應該是...或...呢?」，當學生做出任一選擇，都能即時回饋，學生較有信心，諸如此類的舉止營造安心互動發表與學習的班級氣氛，有益於促進師生合作關係。
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	

彰化縣靜修國小 112 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-觀察後回饋會談紀錄表

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

回饋會談時間：112 年 12 月 29 日 10：30 至 11：10

地點：輔導室

與教學者討論後：

一、教學的優點與特色：

- 1. 教師教學表現：**面對學生程式設計程度差異大的情況下，教師會善用班級經營，並且穿插使用示範、探究等教學法，透過提問及結構化的引導，讓學生循序思考、討論，明白遊戲脈絡，提升應用 Scratch 電腦語言進行遊戲設計的意願與完成度。進行評量時能兼顧學生態度與實作表現，使用口頭、實作等多元評量方式，了解學生應用運算思維解決遊戲設計問題的成效。
- 2. 學生學習表現：**透過教師具體明確的班級經營，有效促進師生合作關係。學生在聽課、討論或實作階段都會盡量維持專注，嘗試預測可能的程式解法、後果，且進行測試、修正。遇到想不通的時候會主動參閱課本、向老師或同學請益，解決問題。學生在教師引導下，能在學習中運用後設認知學習策略，值得肯定。
- 3. 師生互動與同儕互動之情形：**教師對學生積極提供正向回饋，舉凡正確回應者、提出與課堂有關問題者、答錯但勇於表達者、主動幫助同學者、加入創新想法者都能加分，另外，指導過程中對於學習有困難的學生，當其提問、出現進一步的行為會立即鼓勵或是提供簡化的選項等，讓學生較有自信，再者，適時在教學中，強調尊重他人發言的聆聽態度，在在都營造友善安心的互動發表與學習氛圍，因此上課可以發現師生互動融洽，但不脫序，同學間也會相互討論，且有 1 位學生在完成後主動起身關心進度較慢的同學。

二、教學上待調整或改變之處：

積木程式應用能力較佳、次佳的同學會有較多時間在等待，雖有時學生會利用時間進行角色造型設計或改寫程式，老師也會提供加分，但較無發表機會。

三、具體成長方向：

進行教學進度的調配，盡可能提供程式改編同學發表的管道，鼓勵班級運用所學，進行延伸創作的風氣。