

112學年度陽明國中公開授課應完成資料說明

一、彰化縣教師公開授課資訊系統，完成一次「新增授課」。

<https://www.openclass.chc.edu.tw/years/111/posts>

(至於本校網頁 彰化縣國民中小學課程計畫平台)

二、繳交以下資料：

(請於觀課後兩週內繕打完畢，繳交紙本教務處)

(一) 觀察前會談紀錄表 三個提問

(二) 觀察紀錄表 一張表格 照片兩張

(三) 觀察後回饋會談紀錄表 三個回饋

(四) 照片兩張

(五) 自我省思與改進(150~300字)

表1、公開授課－觀察前會談紀錄表

共備人員	蔡茗名	任教年級	七	任教領域/ 科目	資訊科技
授課教師	葉俊甫	任教年級	七	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元(含標題)	(翰林版)第二冊第5章 5-1 Scratch 程式設計-遊戲篇				
觀察前會談 (備課)日期及時間	113年3月20日 12:30 至 13:15		地點	資訊教室一	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	113年3月21日 11:10 至 11:55		地點	資訊教室一	
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <p>核心素養：科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。</p> <p>學習表現：運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。 運 p-IV-2 能利用資訊科技與他人進行有效的互動。 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。</p> <p>學習內容：資 P-IV-2 結構化程式設計。資 T-IV-2 資訊科技應用專題。 資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。</p>					
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：</p> <p>先備知識：生活中賽馬遊戲的經驗</p> <p>起點行為：對 Scratch 程式介面的熟悉</p> <p>學生特性：每個學生對遊戲獲勝展示的要求不同，或對程式進行 code 之節奏快慢亦不同，此節可引導學生進行思考。</p>					
<p>三、教師教學預定流程與策略：</p> <p>流程：1.提供遊戲所需素材，亦歡迎學生自行創作素材 2.架構流程圖 3.針對角色不同的功能進程式撰寫-包含動作、前進、控制、獲勝判斷</p> <p>策略：先進行問題提問，再進行簡單程式引導，並鼓勵創意創作</p>					

四、學生學習策略或方法：

方法：注意聽從老師的引導，並加以實作進程式修正及除錯，完成預定目標

策略：可互相參考及討論如何讓程式更具創意及完美

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

方法：教師提問，小組討論。學生發表

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）

日期及時間：11年3月21日 12：30 至13：15

地點：資訊教室一

表2、觀察紀錄表

回饋人員	<u>蔡茗名</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>			
授課教師	<u>葉俊甫</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>			
教學單元	(翰林版)第二冊第5章 <u>5-1 Scratch 程式設計- 遊戲篇</u>	教學節次		共1節 本次教學為第1節				
公開授課 日期及時間	113年3月21日 11:10 至 11:55		地點		<u>資訊教室一</u>			
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、 學生學習表現、師生互動 與學生同儕互動之情形)			評量(請勾選)			
		優良	滿意	待成長				
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。				V			
	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。		(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。並能在完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。					
	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-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。							
	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。				V			
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。		(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) 能運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。並能運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習					
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。							
	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。					V		
	A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成效。		(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) 運用多元評量方式，評估學生學習成效。並根據評量結果，調整教學。					
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。							
	A-4-3根據評量結果，調整教學。							
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)							

表3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	<u>蔡茗名</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
授課教師	<u>葉俊甫</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	(翰林版)第二冊第5章 <u>5-1 Scratch 程式設計- 遊戲篇</u>	教學節次		共1節 本次教學為第1節	
回饋會談日期及時間	113年3月21日 12:30 至13:15		地點	<u>資訊教室一</u>	

請依據教學觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

一、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

教師教學行為：結構清楚，步調穩健

學生學習表現：態度積極，頗具創意

師生互動與學生同儕互動情形：

能針對老師的提問回答正確的答案，並能明白每階段的任務，積極完成並互相討

二、教與學待調整或精進之處（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

教師教學行為：時間掌握能更精準些

學生學習表現：可適度要求學生分享目前的進度

師生互動與學生同儕互動情形：學生分組可彈性處理，讓進度快者可輔導進度落後的同學。

三、回饋人員的學習與收穫：

108課綱之下，科技領域中的教學重點有著重大的改變，教師可將多種教學資源進行整合，並開發更多的學習單元，讓教材更顯多元。增加領域時間進行共備，將有更好的教學品質。

附件-照片(兩張)



照片1說明：公開授課實況



照片2說明：回饋會談檢討

(五) 自我省思與改進

觀課教師	<u>蔡茗名</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/科目	<u>資訊科技</u>
授課教師	<u>葉俊甫</u>	任教年級	<u>七</u>	任教領域/科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	<u>第二冊第 5 章</u> <u>5-1 Scratch 程式</u> <u>設計-遊戲篇</u>		教學 節次	共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節	
回饋會談日期 及時間	<u>113年3月21日</u> <u>12:30 至13:15</u>		地點	<u>資訊教室一</u>	

自我省思與改進

本次的公開授課，為翰林版 1 下內容，為 Scratch 程式設計-遊戲篇。

關於 Scratch 程式設計，學生在一上的時候就已經稍微練習過，故此單元設計是對程式設計進行更進一步的練習與應用。

課本示例為賽馬，授課時為引起學生動機，先將成果展示給學生，暗示其可對作品進行額外發揮，允許學生進行角色的選擇或創作，或對賽馬機制比如讓馬前進的控制進行設計。

本次程式所需的主要演算法，除了循序結構，亦有選擇結構及重複結構，一方面要維持馬匹跑步的視覺造型變化，並使用停頓及亂數的概念設計前進的速度快慢。另一方面，在參與賽跑的主角上，亦必須決定如何讓其前進以及判定誰為比賽的冠軍。

本次公開授課，在時間的安排上仍顯急迫，實因學生很少在家練習 scratch 寫作，對程式積木的位置及種類仍不熟悉。可以的話，可試著將此單元以2節課的方式進行，可避免扼殺學生創作的意願。

謝謝本次觀課，議課的老師們提供的寶貴意見，對於授課人於本章節往後的授課將有莫大的助益。