

彰化縣112學年度三春國民小學校長及教師公開授課活動

自我省思與改進

- 1、 單元名稱: Scratch好好玩
- 2、 上課時間: 113 年 4 月 29 日, 第 六 節
- 3、 任課班級: 六年乙班
- 4、 授課老師: 黃奕豪 老師
- 5、 觀課人員: 徐荷媚 老師
- 6、 議課時間: 113 年 4 月 29 日, 第 七 節

教學者自我回饋

- 教學的優點
 - 互動性強:我努力營造了一個鼓勵學生積極參與的教室氛圍,讓學生們能夠自由提問和分享自己的想法。
 - 應用實例:通過使用生活中的實例來解釋Scratch的概念,我幫助學生更好地理解程式設計的實際應用。
 - 多元化的教學材料:我使用了多媒體資源,如影片和互動式示範,這些都顯著提高了學生的學習興趣和效率。
- 可改進之處
 - 個別差異的應對:雖然大部分學生能跟上課程進度,但我注意到有些學生在理解較複雜功能時存在困難。未來我需要設計更多分層教學活動,以滿足不同學生的學習需求。
 - 時間管理:在某些課堂活動中,我發現時間分配不夠合理,有些環節因此顯得比較匆忙。我將重新安排課程流程,確保每個部分都有足夠的時間深入探討。
 - 技術準備:本次課程中遇到了一些技術問題,影響了課程的流暢度。未來我會提前進行更徹底的技術檢查和預備。
- 面臨的困境
 - 技術問題的應對:課堂中出現的技術問題對教學進度造成了一定的干擾。我需要研究更多的應急措施,以便在類似情況下能夠迅速解決問題。
 - 學生參與的不均衡:課堂上部分學生非常活躍,而另一些則相對沉默。我需要探索更多的策略來激勵所有學生的參與,如通過小組合作和角色分配來提高他們的積極性。