

彰化縣明正國小教師備課、觀課及議課紀錄表件

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表(共備、說課)

授課教師：林建福 任教年級：六年級 任教領域/科目：電腦
回饋人員：邱佩鈴 任教年級：六年級 任教領域/科目：數學
備課社群：_____ (選填) 教學單元：Scratch 創作遊戲
觀察前會談(備課)日期：113 年 5 月 22 日 地點：六戊教室
預定入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 5 月 30 日 地點：電腦教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

1. 能了解 Scratch 的基本功能。
2. 能熟悉 Scratch 的基本操作。
3. 能用 Scratch 製作簡單遊戲。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：

1. 學生有基本的運算思維能力。
2. 學生尚未有程式設計的經驗。
3. 利用互動活動與操作學習程式設計。

三、教師教學預定流程與策略：講述法、動手操作

1. 介紹 Scratch 操作介面的主要功能及程式面板的積木。
2. 進行 Scratch 的舞臺設計及角色規劃安排。
3. 程式設計：
 - (1)繪製球及人物二個角色。
 - (2)對球下指令，隨機角度發射，並碰到邊界就彈球。
 - (3)對人物下指令，隨滑鼠移動。
 - (4)人物若被球碰到，遊戲結束。
 - (5)製作時間變數，閃躲球的時間愈久愈厲害。
 - (6)增加球數，提高遊戲難度。

四、學生學習策略或方法：實際操作、口語發表、觀察記錄。

五、教學評量方式：提問、口語發表、實機操作。

彰化縣明正國小教師備課、觀課及議課紀錄表件

表 2、觀察紀錄表(觀課)

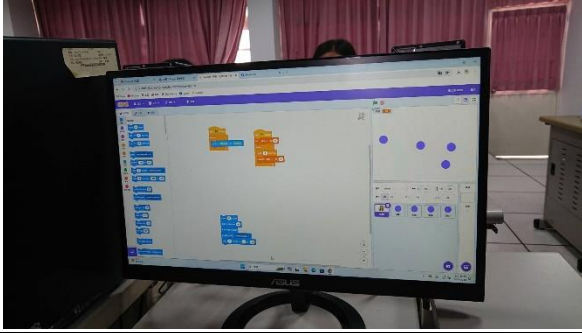
授課教師：林建福 任教年級：六年級 任教領域/科目：電腦					
回饋人員：邱佩鈴 任教年級：六年級 任教領域/科目：數學					
教學單元：Scratch 創作遊戲 教學節次：共 4 節，本次教學為第 2 節					
觀察日期：113 年 5 月 30 日					
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
A 課程 設計 與 教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。		✓		
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	◎能利用實物操作，結合學生生活經驗。 ◎能依據教材內容教導學生。 ◎善用實機操作、總結歸納，清楚、完整。 ◎能請學生操作練習，熟練學習內容。			
	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。		✓		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	◎善用問答及加分技巧，吸引學生的專注力。 ◎教師提問，引導學生思考、觀察、發表，讓學生對自我行為加以檢視與調整。 ◎教師班級走動，提醒學生專注。			
	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。		✓		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	◎以學生口語發表、實機操作的方式，評量學生的學習成效。 ◎老師耐心聆聽學生回答，並適時給予回饋。 ◎學生有不清楚的部分，老師能重述以釐清其概念。			
	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)				

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量（請勾選）		
			優良	滿意	待成長
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。	◎能用讚美的語詞，肯定他人的表現。 ◎獎勵制度明確，班級秩序控制良好。			
	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。	◎能隨時注意學生上課的表現與態度，使教室氣氛十分融洽。 ◎教師行間巡視，關照每位學生。			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。				

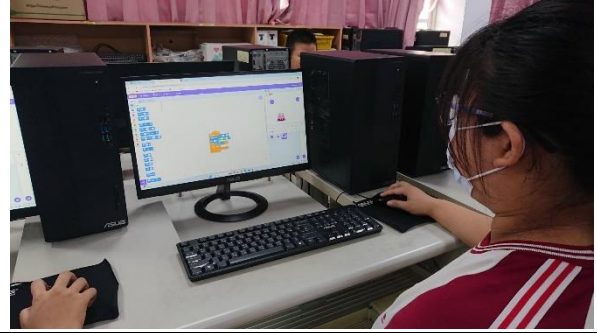
彰化縣明正國小教師備課、觀課及議課紀錄表件

表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表(議課)

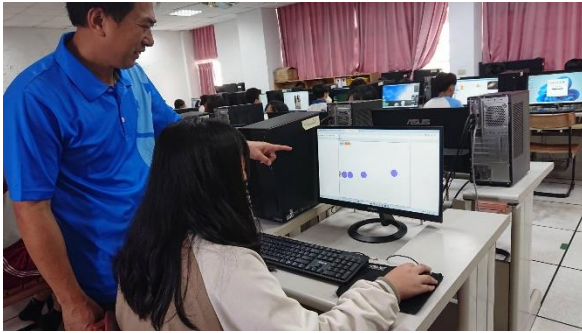
授課教師：林建福 任教年級：六年級 任教領域/科目：電腦 回饋人員：邱佩鈴 任教年級：六年級 任教領域/科目：數學 教學單元：Scratch 創作遊戲 教學節次：共 4 節，本次教學為第 2 節 觀察日期：113 年 5 月 30 日 回饋會談日期：113 年 5 月 30 日 地點：六戊教室
請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫： 一、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）： 1. 教師行間巡視，態度親切，關注全班學生。 2. 教師有效掌握教學進度，教學流程順暢，達成教學目標。 3. 教師善用電腦教室廣播系統，與學生互動，亦讓學生實機操作，提升孩子的學習意願。 4. 學生實際運用所學知識並立即操作。 5. 給予學生成就感，即時給學生回饋、鼓勵。 二、教與學待調整或改變之處（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）： 建議可加入小組討論或分享程式碼，讓每位學生都能看到同學的遊戲作品。 三、對授課教師預定專業成長之建議： 建議可請學生進行課堂筆記，採合作小組學習，指導學習進度較慢同學。 四、回饋人員的學習與收穫： 學生能藉由網頁版程式進行實機操作，利用創作簡單遊戲，增加遊戲難度，提高學習樂趣。



說明：學生實機編寫程式



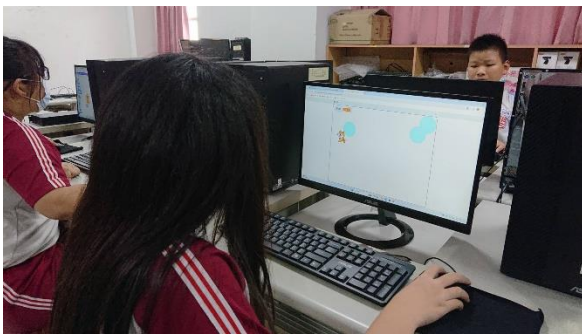
說明：學生實機編寫程式



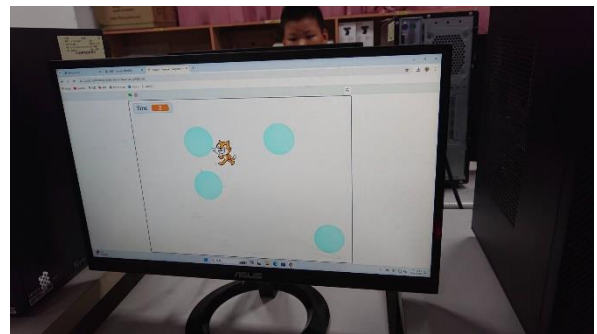
說明：教師行間巡視，關注全班學生學習。



說明：教師行間巡視，協助解決學生問題。



說明：學生編寫程式遊戲作品



說明：學生遊戲作品-躲避球