

112 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

自我省思與改進

授課教師	邱瓊賢	任教年級	5	任教領域/科目	自然
教學單元	認識 Scratch 基本移動	教學節次	共 <u>2</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
回饋會談日期	112 年 9 月 13 日	地點	電腦教室三		

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）：

課程設計合乎學生目前的程度，教授的課程內容為程式設計中的必要技能，以遊戲的方式引導學生可以讓學生印象更深刻，也利於學生未來運用在課程中，綜合活動中的分組競賽也讓學生可以馬上運用課程中學到的知識，加深學生的印象。課程中也不時巡視，確認學生有沒有不懂的地方，也有建立學生互相幫忙的機制，除了自學也有共學。

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）：

在製作程式的過程仍有少部分學生不敢開口請求幫忙，礙於電腦教室的桌椅排列，教師不會馬上發現需要幫助的學生，也許可以安排每排一位排長來協助老師檢查進度。

*議課(課堂研討)

1. 議課的時間屬於所有人。以尊重的心對待課堂，尊重授課者、每一個學生，以及參與的每一個人。
2. 根據「課堂事實」進行省察性的相互學習。
3. 議課盡量用具體的語言描述(不含個人價值判斷)學生的學習，以及師生互動。最後闡述自己在這堂課中「學到什麼」。
4. 基於尊重課堂，每一位觀課者都要發言。不評價比較教學優劣或針對教學提出建言。以民主尊重的研討方式進行。