

110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	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	<u>八</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>八</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>				
教學單元(含標題)	<u>(翰林2上)2-1Scratch 程式設計-陣列篇</u>								
觀察前會談 (備課)日期及時間	113 年 10月16日 <u>11：15 至 12：00</u>		地點	<u>資訊教室一</u>					
預定入班教學觀察/公 開授課日期及時間	113年10月23日 <u>8：15 至9：00</u>		地點	<u>資訊教室一</u>					
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： 核心素養：科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。。 學習表現：運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題 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 學習內容：資 T-IV-2 資訊科技應用專題。									
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 先備知識：對陣列於程式中的作用及明白其重要性 起點行為：能舉例陣列適合運用的情境 學生特性：依不同的生活經驗，了解陣列用於處理日常生活是有效的認知，本 節知識引導學生多方思考，建立正確的認知。									
三、教師教學預定流程與策略： 1. 流程：進行小星星及簡易歌曲的 scratch 演算法說明 2. 比較使用循序結構及使用陣列完成作品的差別 策略： 1.說明變數與陣列的適用情境，並讓學生延伸經驗。 2.和學生一起討論成績單及小星星歌曲陣列的建立，或適用陣列的演算法策略									
四、學生學習策略或方法： 方法：依序轉化小星星成簡譜並安排 scratch 彈奏。 策略：依序練習循序結構及使用陣列完成作品									

五、教學（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

評量方式:包含 教師提問，小組討論，程式展示及作品分享

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：113年10月23日 11：15 至12：00

地點：資訊教室一

表2、觀察紀錄表

回饋人員	蔡茗名	任教年級	八	任教領域/科目	資訊科技	
授課教師	葉俊甫	任教年級	八	任教領域/科目	資訊科技	
教學單元	(翰林2上) 2-1Scratch 程式設計-陣列篇	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10月23日 8:15 至9:00	地點	資訊教室一			
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>八</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>八</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	(<u>翰林2上</u>) 2-1Scratch 程式設計- 陣列篇	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10月23日 <u>11:15</u> 至 <u>12:00</u>		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：條理清楚，舉例恰當

學生學習表現：對於課本問題能充份思考及表達

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，並能實作及依自己的需求發揮創意。

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：巡視動線可更全面照顧所有學生

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，並在領域時間進行共備，將有更好的教學品質。

附件-觀課照片(兩張)



照片1說明：公開授課實況



照片2說明：觀察前會談討論

(五) 自我省思與改進(150~300字)

觀課教師	<u>蔡茗名</u>	任教 年級	<u>八</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>八</u>	任教領域/ 科目	<u>資訊科技</u>
教學單元	(<u>翰林2上</u>) 2-1Scratch 程式設計- 陣列篇	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10月23日 <u>11:15</u> 至 <u>12:00</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2上內容，關於 Scratch 程式設計-陣列篇的介紹，由於課本對陣列的使用舉例只有2個，備課時仍作了些許補充，以其能更獲學生共鳴，另外，實作的部份，先讓學生了解成績單運用陣列的實例撰寫，再讓學生操作小星星樂曲的程式撰寫，相信可加深學生的了解，並且按課本中的步驟，讓學生實作及各自發揮創意，應可加深學生對陣列之於演算法有較全面的體驗。

本次公開授課，在時間的安排上仍顯急迫，實因教授資料量太多，若可以的話，的確可以適度減少，著重在觀念引導的部份。

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。