

# 113 學年度彰化縣芬園國小教師專業發展實踐方案

## 表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                      |        |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|--------|----------|
| 回饋人員                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 陳宥彤                                  | 主要任教科目 | 藝術與人文、社會 |
| 授課教師                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 陳宥鈞                                  | 主要任教科目 | 彈性-資訊    |
| 教學單元                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Scratch 動畫設計                         |        |          |
| 觀察前會談<br>(備課)日期及時間                                                                                                                                                                                                                                                                                    | _113_年_9_月_23_日<br>12 : 40 至 13 : 20 | 地點     | 辦公室      |
| 預定入班教學觀察/公<br>開授課日期及時間                                                                                                                                                                                                                                                                                | _113_年_9_月_24_日<br>11 : 20 至 12 : 00 | 地點     | 電腦教室     |
| <p>1、 單元學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <p>核心素養：<br/>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>學習表現：<br/>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。<br/>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>學習內容：<br/>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。<br/>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>學習目標：<br/>能夠使用基本的程式設計工具製作簡易動畫。<br/>了解日常生活中常見事物背後的原理。</p> |                                      |        |          |
| <p>2、 學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：</p> <p>學生先備知識：<br/>1.學生能進行基本的電腦操作。<br/>2.了解 Scratch 平台上，基本指令的含意與操作。</p> <p>起點行為：<br/>教師詢問學生，請問大家知道電視裡的動畫是如何製作的嗎？</p> <p>學生特性：<br/>透過實際操作動畫設計，能夠更了解生活中看似簡單的事物，背後生動有趣的原理。</p>                                                                                        |                                      |        |          |
| <p>3、 教師教學預定流程與策略：</p> <p>準備活動：<br/>1.教師介紹動畫是如何產生的。<br/>2.教師引導學生操作平台的基本設置。</p> <p>發展活動：<br/>1.教師引導學生先調整動畫角色的動作。<br/>2.透過角色造型的改變，做出動作的呈現。</p>                                                                                                                                                          |                                      |        |          |

綜合活動:

- 1.教師提問，今日課程的哪個步驟可以達到角色做出動作的效果?
- 2.邀請學生展示成果給全班欣賞。

4、 學生學習策略或方法：

觀察:觀察教師操作方法。

討論:同儕互相討論製作方法。

自學:觀看操作影片解決實作的問題。

實作:實際動手操作平台。

5、 教學評量方式

- 1.教師邀請學生發表自己的成果。
- 2.學生觀看操作影片，解決在實作中遇到的困難。
- 3.學生同儕互相討論如何製作角色動畫。
- 4.學生分享在製作過程中遇到的困難，闡述解決的方法。

六、觀察工具：

□ 表 2-1、觀察紀錄表

七、回饋會談預定日期與地點：

日期及時間： 113 年 9 月 25 日 12 : 40 至 13 : 20

地點： 辦公室

八、備課照片：



# 113 學年度彰化縣芬園國小教師專業發展實踐方案

## 表 2-1、觀察紀錄表

|                    |                                     |                                    |                                                                      |                                                 |
|--------------------|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 回饋人員               |                                     | 陳宥彤                                | 主要任教科目                                                               | 藝術與人文、社會                                        |
| 授課教師               |                                     | 陳宥鈞                                | 主要任教科目                                                               | 彈性-資訊                                           |
| 教學單元               |                                     | Scratch 動畫製作                       | 教學節次                                                                 | 共 4 節<br>本次教學為第 3 節                             |
| 教學觀察/公開授課<br>日期及時間 |                                     | 113 年 9 月<br>24 日<br>11：20 至 12：00 | 地點                                                                   | 電腦教室                                            |
| 層面                 | 指標與檢核重點                             |                                    |                                                                      | 事實摘要敘述<br>(可包含教師教學行為、學生學習表現、<br>師生互動與學生同儕互動之情形) |
| 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。 |                                    | A-2-1 教師詢問學生是否有看過電視裡的動畫，引發學生學習動機。                                    |                                                 |
|                    | 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-2-1 教師以電腦螢幕呈現課堂授課內容，清楚呈現教材內容。                                      |                                                 |
|                    | A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。        |                                    | A-2-3 教師提問，在 Scratch 編寫程式，要先用哪一個指令方塊作為起點?座位 3-5 學生回答:要用按下綠旗後開始，作為起點。 |                                                 |
|                    | A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。        |                                    | A-2-4 教師在練習過後，總結今日學習重點，在製作動畫時，除了角色動作的豐富度之外，角色動作配合的流暢程度也是一大重點。        |                                                 |
|                    | 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。       |                                    | A-3-1 教師提問在籃球被拍動的動畫中，籃球的移動和哪個指令有關連?<br>座位 2-4 學生回答:和動作有關!            |                                                 |
|                    | A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。               |                                    | A-3-2 教師引導學生進入學校網站，透過操作影片引導學生自學，解決在動畫製作中遇到的困難。                       |                                                 |
|                    | 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-3-3 教師從 1 排由前往後來回巡視，再至 2、3 排由前往後來回巡視，針對舉手提問的同學，及時給予協助。             |                                                 |
|                    | 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。       | <p>A-4-1 教師透過切換螢幕畫面，呈現有意願展示作品的學生畫面，展示給全班觀賞與互相學習。</p> <p>A-4-1 教師請同學互相討論，發表自己覺得在製作動畫的過程中，哪一個環節最為困難。</p> <p>A-4-2 教師在課後，給予有發表作品的學生口頭稱讚，並加 2 分。</p> <p>A-4-3 教師根據學生討論的困難之處，於日後的教學進行調整，將製作的堂數增加。</p> |
| 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) |                                                                                                                                                                                                  |

|     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 座位表 |     |     |
|     | 2-8 | 1-8 |
|     | 2-7 | 1-7 |
|     | 2-6 | 1-6 |
| 3-5 | 2-5 | 1-5 |
| 3-4 | 2-4 | 1-4 |
| 3-3 | 2-3 | 1-3 |
| 3-2 | 2-2 | 1-2 |
| 3-1 | 2-1 | 1-1 |
| 講台  |     |     |

觀課照片：



**113 學年度彰化縣芬園國小教師專業發展實踐方案**  
**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>陳宥彤</u>                                                             | 主要任教<br>科目 | <u>藝術與人文、社會</u>                   |
| 授課教師                                                                                                                                                                                                                                                          | <u>陳宥鈞</u>                                                             | 主要任教<br>科目 | <u>彈性-資訊</u>                      |
| 教學單元                                                                                                                                                                                                                                                          | Scratch 動畫製作                                                           | 教學節次       | 共 <u>4</u> 節<br>本次教學為第 <u>3</u> 節 |
| 回饋會談日期及時間                                                                                                                                                                                                                                                     | <u>113</u> 年 <u>9</u> 月 <u>25</u> 日<br><u>12 : 40</u> 至 <u>13 : 20</u> | 地點         | <u>辦公室</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：                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                        |            |                                   |
| <p>1、 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）：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 陳老師教學流程設計流暢，能夠分步驟簡化，將複雜的動畫變得淺顯易學，並且搭配影片，提供學生自學的管道。</li> <li>2. 學生踴躍舉手回答教師問題，透過同儕互相討論學習，表現和諧的上課氛圍。</li> <li>3. 教師能夠及時協助學生克服困難，在回答問題也能給予正向回饋，營造好的學習互動。</li> </ol> |                                                                        |            |                                   |
| <p>2、 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）：</p> <p>教師的流程清楚，也能將步驟展示清晰，但在口語表達上，建議可以放慢語速，讓學生能夠更清楚了解課程步驟。</p>                                                                                                                                               |                                                                        |            |                                   |