

彰化縣新庄國小 113 學年度公開授課紀錄

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：蘇志祥 任教年級：六年級 任教領域/科目：彈性課程/資訊

回饋人員：黃淋紘 任教年級：四年級 任教領域/科目：彈性課程/資訊

教學單元：好吃的蘋果

觀察前會談(備課)日期：113 年 09 月 25 日 地點：教務處辦公室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：113 年 09 月 26 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.學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。
- 2.認識KODU社群。
- 3.學會編排遊戲勝利的規則。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

- 1.能熟練操作 Scratch 軟體程式。
- 2.能口頭回答「什麼是序列」。

三、教師教學預定流程與策略：

(一)教學流程：

1.教學導入 (10 分鐘)

引起動機：介紹 KODU 的背景及其應用，播放示範影片，讓學生了解他們將能創作自己的遊戲世界。

目標設立：告知學生本節課的目標是學會基礎場景建立和角色控制。

2.基本操作教學 (20 分鐘)

3.學生實作 (30 分鐘)

分步練習：學生依照教師示範操作，分階段完成自己的場景及人物設計。

設計階段：

建立地形：讓學生嘗試設計不同場景與地形，如平地、山丘和湖泊。

角色放置：選擇角色並設置基礎行為(程式編輯)。

遊戲測試：讓學生測試他們的遊戲場景並進行修改。

教師巡視與指導：及時指導學生並解答問題。

(二)教學策略：

- 1.分段教學：將 KODU 的複雜功能拆解為簡單的操作步驟，幫助學生逐步掌握。
- 2.循序漸進：從基本的場景設計到複雜的行為設置，讓學生有足夠的時間適應每一個階段。
- 3.協作學習：鼓勵學生互相分享和討論作品，促進創意和合作精神。
- 4.個性化指導：針對進度較慢或遇到困難的學生進行個別輔導，確保每個學生都能掌握基本技能。
- 5.遊戲化學習：結合遊戲化的挑戰與目標，提升學生的學習動機和參與感。

四、學生學習策略或方法：

- 1.自主探索學習：在學習 KODU 的過程中，讓學生自行探索平台的功能和工具，進行實驗和創作。這樣的探索過程能夠培養學生的好奇心和解決問題的能力。
- 2.目標導向學習：設立具體的小目標，如「今天完成一個可以控制的角色」或「創建一個有障礙物的遊戲場景」，幫助學生分階段達成更大的學習目標。
- 3.問題解決導向學習：在學習過程中，遇到問題時鼓勵學生進行獨立思考和多次嘗試，探索不同的解決方法。學生可以通過檢查邏輯錯誤或尋找 KODU 中的解決方案來解決問題。
- 4.協作學習：讓學生組成小組，共同合作完成一個遊戲項目。協作學習不僅能提升他們的溝通與合作能力，還能激發創意和提供更多的問題解決方法。
- 5.反思與自我評估：學習後，讓學生反思自己的設計過程和結果，思考哪些部分做得好，哪些地方需要改進。這樣的反思可以幫助學生在未來的學習中進行改進和提升。
- 6.遊戲化學習：把學習目標轉化為遊戲中的挑戰或任務，學生通過完成任務獲得成就感和成績回饋，增加他們的學習動機。
- 7.模仿與創意學習：首先通過模仿教師提供的範例遊戲來學習基本技能，之後再鼓勵學生基於自己的想法進行創意改編。這樣的方式能幫助學生由基礎到創新逐步進步。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

- 1.觀察式評量：在課堂中觀察學生操作過程，了解他們在使用 KODU 的基本技能和操作熟練度。
- 2.作品導向評量評估學生最終完成的 KODU 遊戲作品，根據其創意、設計和功能性進行評分。
- 3.遊戲測試評量：讓學生互相測試彼此的遊戲，並給予功能性與遊玩體驗的反饋。

六、觀察工具(可複選)：

觀察紀錄表 軼事紀錄表 其他：_____

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：113年09月27日

地點：教務處辦公室



說明：觀課前會談情形



說明：觀課前會談情形