

公開課-觀課後資料整理

教學者	陳祈富	任教年級	六年 3 班	任教科目	彈性-資訊
教學單元名稱	Web:Bit 小創客學程式 與怪獸共舞數理解題篇 6-1 猜數字遊戲				
教學節次	共 3 節 本次教學為 第 1 節				
觀察者	蔡見政	觀察時間	113 年 12 月 10 日 09:30 至 10:10		
					
老師講解示範			學生實際操作		
觀課回饋單					
層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述 (請 每項都務必填寫 ，未呈現的項目請標註「無」)	評量		
			推 薦	通 過	待 改 進
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 經由有趣的遊戲設計引起學生的學習興趣，並搭配提問結合學生的的新舊知能。			
	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-2-2 善用教學影片，引導學生理解重要概念。			
	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 設計實作活動，有助於學生對於演算法的學習運算思維。			
	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 歸納學習內容，並統整總結課程的學習重點。			
	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。	A-3-1 實例講解，引導學生思考、討論及實作。
A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-2 實作演練，有助於學生對於遊戲設計與互動的理解。
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 適時釐清學生的觀念。
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。	A-4-1 透過問答，確認學生對於遊戲設計與互動的理解。
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-2 根據學生所反應的問題，歸納容易錯誤的關節，提供學生適切的學習回饋。
A-4-3 根據（課堂）評量結果，（適時）調整教學。	A-4-3 當發現學生普遍不清楚的觀念時，會重覆講解，以助學理解。教師利用口頭評量，配合個人與小組加分方式，有效提升學生學習動機與意願，課堂上學生回應踴躍。
本節課堂的特色與優點	<ol style="list-style-type: none"> 善用生活中遊戲互動的實際範例，讓學生更能提出解決問題的方式。 仔細觀察學生的操作過程，教學者會適時給予正向鼓勵，讓學生在學習過程中更有自信。
觀察者的學習與收穫	<ol style="list-style-type: none"> 認識以運算思維解決問題的過程。 將生活中的素材，分析解構，用邏輯的方式來表達。 簡單的問題解決表示方法。 程式設計工具的介紹與體驗。
個人省思	
<ol style="list-style-type: none"> 教師選用適宜的課程與用心設計教學活動，有助於學生的學習。 上課氣氛融洽，同學之間相互合作，有利於活動的進行與討論。 	