

教學者： 林正勳 共備小組： 蕭雅如 林正勳任教年級： 六 任教課程： ☐主課程：                      ☒副課程： 資訊課共備日期及時間： 113 年 10 月 24 日 8 點 00 分至 08 點 30 分

1. 教學者簡述本次課程流程（可含晨圈、故事、活動、回顧等等）。

回顧上一節課所練習之相關操作，由老師示範當節課運用之新程式積木與運作原理，孩子自行操作並練習將新的元素加入作品中，教師進行行間巡視確認孩子程式運行是否正確並給予建議，短暫練習過後進行討論與常見錯誤講解，分析運用技巧或規則，並讓學生繼續完成任務並持續對程式除錯，再次設計後邀請學生分享心得或成果分享並做最後複習總結。

2. 課程簡要說明（含兒童意識發展、身心靈面向、課程設計等等）。

高年級的孩子跨越的意識已越發清晰，並開始發展形式運思，邏輯思考與策略將是孩子在這個階段相當重要的課程，孩子已經不再以自己作為核心位置，他們了解他人的存在且逐漸發展出幫助他人的能力，從較年幼接受養分的自己到六年級轉變為施的角色。本程式設計將引導孩子已 scratch 製作經典小遊戲-小精靈，遊戲不僅是讓自己玩，也要分享給其他孩子，小精靈類似孩子們在操場玩遊戲「鬼抓人」，必須設計地形、地圖，並放入其他互動角色，看似簡單的追逐遊戲實際設計上卻不簡單，每個角色的行為模式孩子必須相當清楚，小精靈如何移動、以何種速度移動、設計時間倒數機制等，將考驗著孩子對細節的重視與規劃。

課程中老師關注孩子們設計與除錯是否流暢，大部分孩子的想法都是大概方向但進入細節設計會是一大考驗，課程中會給予孩子們機會實際完成作品並發展自己的心靈，遊戲的進度將不是最主要在意的範疇，因為孩子能在課程中動腦思考自己、嘗試錯誤、解決問題、與他人分享才是本節課的主要目標。

3. 共備小組給予的建議。

部分孩子對程式設計還不太熟悉，必須注意這部分孩子在課程中所展現的無助感。作品的分享更可能會這些孩子造成傷害，若壓力太大反而影響孩子學習活動，必要時應多給予協助或放慢速度以鼓勵孩子發展勇氣輕鬆跨越自己與他人。

附件三

彰化縣民權華德福實驗國民中小學回饋單

\_113\_年\_10\_月\_31\_日

教學者：\_林正勳\_ 觀課人員：\_蕭雅如\_

任教年級：\_六\_ 任教課程：☐主課程：\_ ☒副課程：\_資訊課\_

回饋討論日期及時間：\_113\_年\_10\_月\_31\_日\_16\_點\_00\_分至\_16\_點\_30\_分

1. 教學者在自我教學過程中的回顧。

剛開始的上課活動發現學生的專注力較差，甚至可能有放空的狀況，主要原因是筆電並無法由老師控制導致孩子在老師講解時仍能使用手中的筆電，但在自行操作時大部分孩子參與度高，願意努力完成任務，並有孩子在討論之後找到設計策略，自信心與流暢度大幅度提升，除了讓孩子更有成就感以外也在無形之中建立跨越自己、他人與空間的心靈。雖然並沒有在課程中宣布哪位孩子的作品完成度較高，但仍有孩子在意進度，這部分需再花時間與孩子溝通。

2. 觀課人員回饋。

整體課程分段流暢且每個階段都有明確意義，孩子有所依循能很大程度提升參與度且更能引起興趣，孩子從遊戲中體驗到樂趣並期待再次調整程式，是場不錯的教學。

附件二

彰化縣民權華德福實驗國民中小學觀課紀錄表

教學者：\_\_林正勳\_\_ 觀課人員：\_\_蕭雅如\_\_

任教年級：\_\_六\_\_ 任教課程：☐主課程：\_\_☒副課程：\_\_資訊課\_\_

觀察日期及時間：\_\_113\_\_年\_\_10\_\_月\_\_31\_\_日\_\_13\_\_點\_\_30\_\_分至\_\_10\_\_點\_\_31\_\_分

| 流程  | 觀課內容記述                                                                                                    | 回饋分享                                           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| (一) | 回顧上一節課所練習之程式積木，接著老師利用先準備好的程式範例講解本節課任務進度。                                                                  | 孩子注意力有時會分散，但老師能適時管理以利課程持續進行                    |
| (二) | 由學生各自進行練習，在程式設計過程中孩子必須歷經多次除錯，直到程式執行時沒有任何明顯問題，另外，其他的孩子也能從同學的作品中獲得設計靈感或給予建議，老師進行行間巡視解決疑難。                   | 設計小精靈遊戲相當有趣，孩子們大多沉浸其中，但也有部分孩子感到困難。             |
| (三) | 第一次設計時間結束後老師集合學生，並將方才遇到的問題統整分析或尋求其他的解決辦法，討論結束後再讓孩子進行第二次設計。                                                | 部份孩子與老師討論熱烈，已經有明確的設計想法，但也有孩子較沒有想法，老師須適時引導。     |
| (四) | 第二次設計階段孩子依據自己的思考結果設計程式，有的孩子可以明顯看到與第一次設計時的差別，執行快速且明確，能很快找到問題，作品進度大幅提升，但也有的孩子表現仍與第一次練習時較無差別，有可能是討論活動無法好好吸收。 | 確實的進行課程討論有助於孩子參與課程，再次進行設計更能提供孩子驗證的機會。          |
| (五) | 下課前再做一次討論活動，並由學生分享心得或作品，在老師的帶領下結束這節課                                                                      | 感受到部分學生從遊戲中獲得成就感，並願意繼續設計程式，但有少數學生感到無力，老師須多加協助。 |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|--|--|--|