

113 學年度彰化縣伸東國小教師公開授課

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	楊素萍	任教年級	2 年級	任教領域/科目	國數生活健康
授課教師	李晏臣	任教年級	6 年級	任教領域/科目	資訊科技
備課社群(選填)		教學單元		Scratch 遊戲-猴子接香蕉	
觀察前會談 (備課)日期及時間	113 年 10 月 14 日 13：30 至 14：30		地點	電腦教室	
預定入班教學觀察/公開授課日期及時間	113 年 10 月 17 日 15：10 至 15：50		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)： 核心素養：科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 學習表現：資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 學習內容：資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。					
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 1. 已學會使用電腦，運用鍵盤滑鼠進行軟體操作。 2. 六年級學生於五下已學會使用 Scratch 程式完成簡單動畫。					
三、教師教學預定流程與策略： (一) 預定流程： 準備活動：1.詢問學生電腦遊戲經驗引起動機。 2.展示學長姐以前自製的遊戲作品並進行操作。 發展活動：1.學會依據接物品的遊戲內容，確定所需角色和各角色的動作反應，完成遊戲腳本。 2.學會使用「如果…那麼」判斷式，並運用偵測與迴圈積木，完成以鍵盤控制猴子移動方向。					

3.學會使用「定位」、「面朝…度」、「移動」積木，讓香蕉從舞台上方向下落至地面。。

綜整活動：使用鍵盤方向鍵移動猴子接到落下的香蕉。

四、學生學習策略或方法：

- 1.學生注意聆聽老師說明。
- 2.能思考需要哪些程式積木才能完成角色的動作。
- 3.遇到問題能適時提問。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

（例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

- 1.觀察：課堂觀察學生程式積木的組建是否正確。
- 2.實做評量：完成符合腳本需求的程式。

六、觀察工具(可複選)：

- ☒表 2-1、觀察紀錄表 ☐表 2-2、軼事紀錄表
- ☐表 2-3、語言流動量化分析表 ☐表 2-4、在工作中量化分析表
- ☐表 2-5、教師移動量化分析表
- ☐表 2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表
- ☐其他：_____

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 18 日 13：30 至 14：30

地點：電腦教室

112 學年度彰化縣伸東國小教師公開授課

表 2-1、觀察紀錄表

回饋人員	楊素萍	任教年級	2 年級	任教領域/科目	國數生活健康	
授課教師	李晏臣	任教年級	3 年級	任教領域/科目	資訊科技	
教學單元	英文打字	教學節次	共 5 節 本次教學為第 2 節			
教學觀察/公開授課日期及時間	112 年 12 月 08 日 9:35 至 10:15	地點	電腦教室			
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。			✓		
	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。	1.藉由記事本程式，讓學生點按鍵盤時有即時回饋以引起學習動機。 2.廣播鍵盤圖片並實際協助調整手指預備位置，強化學生正確的指法。 3.提供打字練習程式，並給予時間練習。 4.教師於學生打字時會隨時提醒正確的動作。				
	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。			✓		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1.在未開機狀況下讓學生操作體驗，降低學生害怕錯誤的心理，也減少處理突發狀況。 2.個別檢視並修正學生打字動作。 3.給予進步學生正面肯定。				
	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。				✓	
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	1.觀察學生打字動作並提醒調整。 2.計分型打字程式能給予學生即時回饋，提升學習意願。				
	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)	
--	--------------------------------	--

112 學年度彰化縣伸東國小教師公開授課

表 3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	楊素萍	任教年級	2 年級	任教領域/科目	國數生活健康
授課教師	李晏臣	任教年級	3 年級	任教領域/科目	資訊科技
教學單元	英文打字	教學節次	共 <u>5</u> 節 本次教學為第 <u>2</u> 節		
回饋會談日期及時間	112 年 12 月 08 日 9：35 至 10：15		地點	二乙	
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）： 1. 提供鍵盤圖片並個別檢視學生手指位置，建立學生正確的打字指法。 2. 在未開機狀況下讓學生操作體驗，降低學生害怕錯誤的心理，也減少處理突發狀況。 3. 提供計分型打字程式做為教學工具，能給予學生即時回饋，提升學習意願。 4. 教師適時給予學生休息時間，避免用眼過度。					
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）： 老師教學用語和語速可再做適當調整，能讓三年級學生更容易理解教學內容。					
三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員綜合觀察前會談紀錄及教學觀察工具之紀錄分析內容，並與授課教師討論共同擬定後，由回饋人員填寫）： 參加資訊研習、加入資訊組長社群。					
四、回饋人員的學習與收穫： 1. 除了以鍵盤圖片說明手指位置外，能個別檢視修正學生動作。 2. 讓學生邊打字邊讀音，能強化字母與手指動作的連結性 3. 準備打字程式提升學習意願。					