

# 113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

## 表 2、觀察紀錄表

回饋人員	許家芬	任教年級	3/4/6年級	任教領域/科目	彈性/電腦	
授課教師	鐘詩瑩	任教年級	6年級	任教領域/科目	彈性/電腦	
教學單元	VRoid Studio 虛擬角色設計	教學節次	共 2 節 本次教學為第 1 節			
教學觀察/公開授課日期	114 年 4 月 24 日	地點	第二電腦教室			
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。		V			
	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. 透過觀看彰化縣XR共學中心VTuber影片，連結學生經驗引發學習動機。 2. 提醒學生使用過影音編輯的技巧，例如滑鼠操縱人物放大縮小、移動、翻轉等，使能應用舊經驗練習新素材。 3. 給學生充份時間操作練習與選擇素材進行設計。 4. 教師教學簡報檔清楚說明VRoid Studio課程重點與操作步驟。				
	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。		V			
A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。						
A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。						

<p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師使用 VRoid Studio 教學步驟講義簡報，學生清楚明白軟體操作重點。</li> <li>2. 教師每個步驟給予示範教學，但不限制學生創作空間。</li> <li>3. 教師能行間巡視掌握學生進度，即時指導虛擬角色設計可運用的技巧。</li> <li>4. 老師先示範教學，學生再練習做，教學步驟明確。</li> <li>5. 學生實作過程中，針對進度落後學生給予個別說明與指導。</li> </ol>
<p>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。</p>	
<p>A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過實作評量，讓學生能進行虛擬角色編輯、輸出人物模型。</li> </ol>
<p>A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 學生能運用習得之VRoid Studio操作技巧進行自由創作，發揮設計虛擬人物。</li> </ol>
<p>A-4-3 根據評量結果，調整教學。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 學生能運用VRoid Studio軟體完成虛擬角色作品。</li> </ol>
<p>A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 製作完成後，線上繳交vroid編輯檔、VRM檔、jpg檔作品給老師，學生都能完成。</li> </ol>

# 113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

## 表 3、觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	許家芬	任教年級	三/四/六	任教領域/科目	彈性課程 / 電腦
授課教師	鐘詩瑩	任教年級	六	任教領域/科目	彈性課程 / 電腦
教學單元	VRoid Studio 虛擬角色設計	教學節次	共 <u>2</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
回饋會談日期	114 年 4 月 25 日	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：

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. 透過觀看彰化縣XR共學中心VTuber影片，連結學生經驗引發學習動機。
2. 教師講義詳細說明VRoid Studio課程重點與操作步驟。
3. 老師即時回應學生提問，也會引導學生滑鼠操縱人物放大縮小、移動、翻轉等技巧，使能應用舊經驗練習新素材。
4. 老師先示範教學，學生再練習做，教學步驟明確。
5. 實作評量，學生能進行虛擬角色編輯、輸出人物模型。

二、教與學待調整或精進之處：

1. 學生選擇素材過程進度不一，影響虛擬角色設計時間，建議課程步調再做調整。
2. VRoid Studio 軟體操作介面為英文，素材種類又多，影響學生設計角色進度，建議將素材頁籤中英對照內容分享給學生，方便一邊查詢一邊操作。
3. 此課程原本設計為兩節課時間，但加入示範教學後發現時間不足，延展為 3 節課進行。
4. 建議可加入服裝自訂設計內容，讓學生更能發揮創作空間。

### \*議課(課堂研討)

1. 議課的時間屬於所有人。以尊重的心對待課堂，尊重授課者、每一個學生，以及參與的每一個人。
2. 根據「課堂事實」進行省察性的相互學習。
3. 議課盡量用具體的語言描述(不含個人價值判斷)學生的學習，以及師生互動。最後闡述自己在這堂課中「學到什麼」。
4. 基於尊重課堂，每一位觀課者都要發言。不評價比較教學優劣或針對教學提出建言。以民主尊重的研討方式進行。

# 113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

## 表四、公開授課教學觀察成果照片

教學班級	6 年 7 班	觀察時間	114 年 4 月 24 日 第 3 節
教學科目	電腦	教學單元	VRoid Studio 虛擬角色設計
教學者	鐘詩瑩	觀察者	許家芬



共同備課



共同備課



進行教學觀察



進行教學觀察



教學後回饋會談



教學後回饋會談

