

授課照片



教學者心得分享

本次課程設計以「運用迴圈與條件判斷製作互動小遊戲」為主題，期望學生在實作中掌握程式邏輯的應用。整體教學流程依照學生學習脈絡安排，並結合 Scratch 進行圖像式程式練習。課堂中運用情境導入引發學生興趣，也提供練習範例與分組合作練習的機會，以強化學生的動手能力與問題解決能力。

實際觀課中亦察覺數點可再提升之處：

1. 教學節奏略快，部分學生在操作介面或理解語法邏輯上仍需更多引導。
2. 差異化教學不足，對於程式基礎較弱的學生，可能在分組活動中較依賴他人，學習參與度有限。
3. 程式語法講解偏重教師講述，學生實作與回饋的時間仍可增加，以落實以學生為主體的學習。
4. 教學評量回饋延遲，學生完成任務後的回饋未即時提供，錯誤觀念可能未能立即修正。

改進措施

1. 適度放慢教學節奏並設計分段任務：針對每個概念設定「引導—練習—挑戰」三階段，確保每位學生都能跟上進度並累積成就感。
2. 落實差異化教學與分層指導：事前掌握學生基礎程度，於課堂中提供進階挑戰題與基礎補充任務，讓各程度學生都能獲得適切支持。
3. 強化學生互動與即時回饋機制：透過隨堂小測驗（如 Kahoot、Plickers）、同儕互評與教師口頭回饋，提升學生學習的即時性與參與度。
4. 強化課後學習支持：提供課堂筆記、教學影片或操作流程圖，供學生課後複習與補強，並建立線上討論區促進同儕協助。