

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	吳智淵	任教年級	2	任教領域/ 科目	美勞
授課教師	邱瓊賢	任教年級	5	任教領域/ 科目	資訊
教學單元	程式設計 3.0	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	113 年 10 月 4 日	地點	電腦教室三		

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. 教師教學行為

- 教師善用影片導入教學，提升學生學習動機，降低抽象概念的理解難度。
- 採取漸進式教學策略，先由觀察影片學習概念，再實作操作，具備清晰的教學結構。
- 運用數位工具與分身積木進行教學，貼近學生興趣與生活經驗，提升學習吸引力。

2. 學生學習表現

- 學生能透過觀察範例影片快速理解分身積木應用，展現良好模仿與應用能力。
- 透過自訂角色與得分物件，學生展現創意與主動學習態度。
- 學生能將程式設計與遊戲創作結合，提升問題解決與邏輯思考能力。

3. 師生互動

- 教師在實作階段提供個別指導與即時回饋，學生遇到困難時能獲得協助。
- 教師鼓勵學生提問與討論，營造開放且支持性的學習氛圍。

4. 學生同儕互動

- 採取小組合作學習模式，學生在組內分工合作，共同討論程式邏輯與作品設計。
- 同儕間能互相觀摩與交流，彼此學習不同的設計思維與操作方式，強化合作與表達能力。

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）：

1. 教師教學行為

- 雖以影片導入能提升學習動機，但影片內容若過長或資訊量過多，學生可能分心，建議可進一步分段播放並穿插提問引導，提升參與度。
- 在教學後段的作品製作中，教師若能設計階段性任務或里程碑，可幫助學生逐步完成作品，降低因整體目標過大而產生挫折。

2. 學生學習表現

- 部分學生在實作時可能對分身積木邏輯掌握仍不熟悉，需加強程式邏輯圖像化說明與實例練習。
- 組內表現差異可能導致部分學生依賴他人完成，建議在合作學習中強化個別任務指派，確保每位學生皆有參與。

3. 師生互動

- 教師可在學生作品完成後安排成果分享與講評時間，不僅提供表現機會，也能增強學習動機與成就感。
- 教學過程中如能導入即時互動工具（如 Mentimeter、Kahoot）進行小測或投票，可提高學生回饋的即時性與多元性。

4. 學生同儕互動

- 雖然有合作學習機會，但可再進一步引導學生練習有效溝通與協作技巧（如討論規則、簡報分工），以提升合作效益。
- 可鼓勵學生進行跨組觀摩與回饋，讓學生從更多元觀點反思自己的設計與程式邏輯。

*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。