

113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 1、教學觀察/公開授課—觀察前會談紀錄表

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
備課社群	資訊社群	教學單元	程式設計 3.0		
觀察前會談(備課)日期	113 年 10 月 4 日	地點	電腦教室三		
預定入班教學觀察/公開授課日期	113 年 10 月 4 日	地點	電腦教室三		

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

核心素養：

1. 學習表現

資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。

資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。

資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。

2. 學習內容

資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。

資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。

資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1. 學生具備拍攝相片的基本技巧，並且可以透過電腦、行動裝置之軟體，對相片進行後製。

2. 學生對程式設計有基本的知識，了解程式設計的原理，且能辨別不同作品製作上的異同。

三、教師教學預定流程與策略：

準備活動

1. 播放影片「今晚誰來 Code~基本移動 1」(<https://www.youtube.com/watch?v=r77gxxaVltc>)，引起學習動機。

2. 詢問學生程式設計之原理，並引導出今天要製作的作品。

發展活動

1. 播放「今晚誰來 Code_ 停課不停學系列 - 分身應用篇」(<https://www.youtube.com/watch?v=sD-h9Q9aRBM>)，介紹今天要使用的程式積木。
2. 讓學生嘗試使用分身積木製作可以隨機出現的得分物。

綜合活動

1. 請學生製作一個遊戲，遊戲以自己為主角，要透過移動來碰觸畫面中隨機出現的得分物。
2. 協助學生完成遊戲。

四、學生學習策略或方法：

1. 分組學習，以組為單位進行合作學習。
2. 數位融入教學，運用行動載具及軟體將繁複的作品用簡單的方式製作。

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. 實作評量
2. 提問
3. 發表
4. 小組討論
5. 作業

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：113 年 10 月 4 日
地點：平和國小電腦教室三

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	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					
教學觀察/公開授課日期	113 年 10 月 4 日	地點	<u>電腦教室三</u>					
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。	教師熟悉 Scratch 課程內容，對「分身積木」的操作與應用邏輯掌握良好，能以清楚的語言說明程式設計步驟。課程設計由影片導入到實作操作，循序漸進、結構明確，有助學生理解學習重點並順利完成任務。學生在教師的引導下，能依照指示進行操作，並順利製作出具互動性的遊戲作品，學習成效良好。						
	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。	教師善用影片素材與生活情境導入課程，有效提升學生的學習動機與參與度。課程中運用具體例子與適齡語言協助學生理解抽象的程式概念，並能針對學生操作中遇到的困難給予引導與提示，幫助學生逐步釐清問題、完成作品，展現良好的溝通技巧與教學策略。						
	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。	教師透過觀察學生操作情形與作品完成度，進行過程性評量，並提供即時且具體的回饋，協助學生修正錯誤、強化邏輯思考。整體評量方式兼顧形成性與診斷性，建議可進一步加入成果分享或同儕互評活動，提升學生的表達能力與反思深度，使評量更具多元性。						
	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)								

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
B 班 級 經 營 與 輔 導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。		✓		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	教師於課程開始即說明課堂規範與分組合作原則，學生大多能遵守，整體學習秩序良好。當有個別學生出現分心或未投入的情況時，教師能適時提醒與引導，使學生重新專注於學習任務。課堂氣氛正向，學生態度專注，師生間與同儕之間的互動和諧有禮。			
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。				
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。		✓		
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	課程設計以學生為主體，結合自創角色與得分任務，貼近學生興趣與生活經驗，營造有趣且具挑戰性的學習情境。教師在學生實作過程中主動巡視，提供即時協助，師生互動自然順暢。學生樂於表達、勇於提問，展現出良好的學習態度與信任關係。			
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。					

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。

113 學年度彰化縣平和國小公開授課暨同儕視導研討

表 4、公開授課教學觀察成果照片

教學班級	508	觀察時間	113 年 10 月 4 日 第 3 節
教學科目	資訊	教學單元	程式設計 3.0
教學者	邱瓊賢	觀察者	吳智淵



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

