

113 學年度萬興國中公開授課自我省思與改進

授課教師:文國丞

授課內容:第三章 APP 程式設計

授課日期: :114 年 4 月 28 日

1、 教與學之優點及特色：

- 1、 教師教學行為方面：教師能以具體情境（遊戲體驗）作為引導，成功提升學生的學習動機，並以圖像比喻清楚簡介 HTML、CSS、JavaScript 的角色分工，有效降低學生對陌生語法的恐懼感。步驟式教學與即時巡視指導，讓學生能在短時間內完成平台登入與初步操作。
- 2、 學生學習表現方面：學生普遍能積極參與遊戲體驗活動，並能初步辨識貪吃蛇遊戲的基本功能。大部分學生能順利完成 ChatGPT 與 CodePen 的操作，並嘗試將 AI 生成的程式碼貼入編輯器執行，展現良好的新技能接受度。
- 3、 師生互動與同儕互動方面：教師與學生之間互動頻繁，能以開放性問題鼓勵學生發表想法。學生間在平台操作過程中，能主動協助同儕登入或貼上程式碼，展現出良好的合作與互助行為。

2、 教與學待調整或精進之處：

- 1、 教師教學行為方面：部分學生因平台註冊或網路速度問題出現操作延遲，建議教師未來可事先設計更多「等候學生的補充任務」或「快速登入教學影片」作為備案，以提升教學流暢度。
- 2、 學生學習表現方面：少數學生在理解 HTML、CSS、JavaScript 角色時仍感到抽象，未來可增設更多「操作即時回饋小練習」或「遊戲元素標記活動」，加深語法分工的實際感知。
- 3、 師生互動與同儕互動方面：師生互動主要以教師引導為主，學生主動提問稍顯不足，建議設計更多「開放式提問時間」或「小組間互問互答活動」，以提升學生自主提問與同儕討論的頻率。

3、 回饋人員建議：

- 1、 建議在課前針對平台操作設計簡單前測活動，以評估學生的數位操作熟練度。
- 2、 可加入小組內分工任務，引導學生針對提問、貼碼、除錯等步驟協作完成。
- 3、 建議教師保留更多學生提問與分享的時間，鼓勵主動發言與問題表達。

4、 授課人員省思與心得：

- 透過此次觀課與回饋，能深刻感受到情境導入對提升學生學習動機的重要性，特別是結合實際遊戲操作與 AI 應用，讓學生感到學習內容與真實生活緊密相關。
- 學習到在 PBL 任務設計中，適時容許錯誤、鼓勵探索的教學氛圍，能有效促進學生的勇於嘗試與持續修正的學習態度。

- 認識到在導入新平台或新工具時，分段式、圖像式引導策略能大幅降低學生的焦慮感與技術障礙，是未來設計資訊科技教學時的重要參考。