

113 學年度公開觀課教學省思與改進

一、教學過程發現問題與改善方式

問題一：部分學生遊戲觀察紀錄不完整

雖已提供遊戲設計觀察學習單，但仍有學生因分心或聽力理解落差，無法完整紀錄遊戲中的角色與設計要素。

改善方式：

調整觀察引導方式，例如影片播放過程中可適時暫停並重點提問，協助學生對齊觀察焦點。

問題二：課堂時間安排略緊湊

課堂活動安排豐富，但一節課時間有限，部分小組尚未完整完成遊戲專案或進行口頭發表。

改善方式：

未來可視教學時數延伸為 2 節課，或彈性調整活動比例，將 Scratch 程式設計部分分為「導入教學」與「實作完成」，並將成果發表移至下次課堂進行，確保學習成效與完整性。

二、自我省思與改進建議

在本次課程中，以學生熟悉且富有趣味性的主題「高山滑雪」，結合 Scratch 程式設計，讓孩子從實作中理解條件判斷與事件控制的邏輯，提升運算思維與創造力。課堂中，透過影片、Kahoot、任務導向及小組合作等多元策略，學生學習動機高、反應熱烈，然而，也觀察到部分學生進度落後，未能及時完成任務，提醒我未來在引導操作與指令說明上需更具分層與節奏安排，或適時安排同儕互助支援機制，確保每位學生都能掌握核心操作與概念，後續也將強化課後回饋整理與學習單重點複習，協助學生進行學習歷程的反思與整理。