

113學年度彰化縣廣興國小學校教師專業發展實踐方案

表1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	孫真玉、黃一平、 陳淑華	任教 年級	四	任教領域/ 科目	資訊科技 (彈性電腦)
授課教師	蔡家朋	任教 年級	四	任教領域/ 科目	資訊科技 (彈性電腦)
備課社群(選填)	無	教學單元		高山滑雪-雪地飛馳：自 己做滑雪遊戲	
觀察前會談 (備課)日期及時間	114年 6月 12日 13：30至14：00		地點	食農教室	
預定入班教學觀察/公 開授課日期及時間	114年 6月 12日 14：20至15：00		地點	四甲教室	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一)核心素養：

- 1.E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
2. E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。
- 3.E-C2具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
4. E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
- 5.科-J-B2理解資訊與科技的基本原理，具備科技、資訊、媒體的應用能力，並能分析人與科技、資訊、媒體的互動關係。
- 6.具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。
- 7.生活-E-A2學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。

(二)學習表現：

- 1.3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。
- 2.2-I-5運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。
- 3.3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。

(三)學習內容：C-I-5知識與方法的運用、組合與創新。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1. 學生多數已具備使用平板操作與簡單滑鼠鍵盤控制的經驗，並曾接觸過 Scratch 平台初階操作，具備基本圖形化程式積木的概念，學生對遊戲有高度興趣，對角色、場景等元素反應熱烈，具觀察與模仿能力，樂於實作與分享。
2. 在社會領域課堂中學過台灣地形與氣候，對合歡山等地名略有印象。
3. 班上學生個性活潑，喜歡小組合作與競賽活動，適合以遊戲化、任務導向的方式

進行學習。

三、教師教學預定流程與策略：

- (一)透過 ppt 自編教材的內容共備，按照提問技巧，請同學依序回答問題。
- (二)簡報融入影片激發學習動機，透過任務導向引導 Scratch 實作遊戲設計。
- (三)小組分享成果，強化表達與反思。
- (四)學習單內容附註於後。

四、學生學習策略或方法：

- (1)觀察遊戲元素，使用學習單紀錄分析。
- (2)任務分解學習 Scratch 操作與程式邏輯。
- (3)合作討論與發表，提升表達與創造力。

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. 藉由提問知道學生對先備知識瞭解的程度。
- 2. 觀察實作過程，檢核程式操作成果。
- 3. 學習單內容完成度與理解表現。
- 4. 小組口頭分享與成果展示回饋，透過學生發表掌握學生的表達程度並幫助其自我澄清觀念。

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）

日期及時間：114年6月12日 15：10至15：40

地點：食農教室

教學觀察（公開授課）－觀察紀錄表

受評教師：蔡家明 任教年級：四年級 任教領域/科目：彈性

教學單元：高山湖壑

教學節次：共 2 節

本次教學為第 1、2 節

評鑑人員：觀察時間：114 年 6 月 12 日 14 : 20 至 15 : 00

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量		
			達成	大部分達成	少部分達成
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 達到此單元課程的教學目標及所設定的核心能力	• 教學資源豐富 • 社會與資訊結合， 連接生活經驗 • 設備、教材 準備完整			
	✓ A-2-2 有效連結學生新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。		✓		
	A-2-3 掌握教材內容的正確度與完整性，清晰呈現教材內容。		✓		
	✓ A-2-4 運用教學資源（如：講義、學習單、PPT、教具、實驗器材等），提供合宜的練習或活動。		✓		
	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。	• 行間巡視， 確認學生是否有跟上 並至學生旁引導	✓		
	A-3-2 教學活動中運用教學策略，使學生投入、參與學習。		✓		
	✓ A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，協助學生學習。		✓		
	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 採用適當且多元性的評量評估學生學習成效。	• 學生分享當日所學 互相觀摩學習。	✓		
	A-4-2 根據形成性評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。		✓		

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。	• 耐心回應學生疑問 並反覆講解	✓		
	✓ 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 配合教學單元內容之需求，適時安排 與教材有關的輔助教學資源。	• Kahoot 練習 與引起動機	✓		
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，加強師生的互 動與學生的學習。		✓		

教學觀察（公開授課）－觀察紀錄表

受評教師：蔡家明 任教年級：四 任教領域/科目：彈性

教學單元：雪地飛馬

教學節次：共2節

本次教學為第1.2節

評鑑人員：觀察時間：114年6月12日14:20至16:00

①平板
②實作

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量		
			達成	大部分達成	少部分達成
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 達到此單元課程的教學目標及所設定的核心能力	①Scratch ② <u>英語線</u>			
	A-2-2 有效連結學生新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	③ <u>通名稱連結</u>			
	A-2-3 掌握教材內容的正確度與完整性，清晰呈現教材內容。	④ <u>善用科技</u>			
	A-2-4 運用教學資源（如： <u>講義</u> 、 <u>學習單</u> 、 <u>PPT</u> 、教具、實驗器材等），提供合宜的練習或活動。	<u>軟體平台</u>			
	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。	① <u>問題題詞有層次</u>			
	A-3-2 教學活動中運用教學策略，使學生投入、參與學習。	② <u>運用遊戲策略吸引學生作答</u> （聲音）			
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，協助學生學習。	③ <u>個別問題解決</u>			
	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 採用適當且多元性的評量評估學生學習成效。	① <u>英語線</u> ② <u>老師透過平台瞭解各生狀況</u>			
	A-4-2 根據形成性評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	③ <u>遊戲完成才知的背書圖</u>			

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。	(止)		
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	鼓勵支持 回應學生需求 (wait) (造成)		
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。			
	B-2-1 配合教學單元內容之需求，適時安排與教材有關的輔助教學資源。	影片(滑雪) 示範程式		
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，加強師生的互動與學生的學習。 ✓	解決需求		

教學觀察（公開授課）－觀察紀錄表

受評教師：葉家明 任教年級：四年 任教領域/科目：彈性

教學單元：高山滑雪程式設計

教學節次：共2節 本次教學為第1,2節

評鑑人員：觀察時間：114年6月12日14:20至 ：

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量		
			達成	大部分達成	少部分達成
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 達到此單元課程的教學目標及所設定的核心能力	高山滑雪、積木程式運用 流程掌握合宜、循序利用教學系統呈現、運用學習單、講義、Kahoo、均一平台、Scratch 平台程式設計			
	A-2-2 有效連結學生新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。				
	A-2-3 掌握教材內容的正確度與完整性，清晰呈現教材內容。				
	A-2-4 運用教學資源（如：講義、學習單、PPT、教具、實驗器材等），提供合宜的練習或活動。				
	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。	適時引導操作 Scratch 積木的邏輯性、使用均一、Scratch 平台、積木程式設計、使用口語、操作引導			
	A-3-2 教學活動中運用教學策略，使學生投入、參與學習。				
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，協助學生學習。				
	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 採用適當且多元性的評量評估學生學習成效。	Kahoo 評量 互動性佳 有層次、循序回饋意見			
	A-4-2 根據形成性評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				

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。	回應學生問題與除錯			
	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 配合教學單元內容之需求，適時安排與教材有關的輔助教學資源。	有效連結 kahoot, 均-Scratch 平台操作。 師生互動溫馨			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，加強師生的互動與學生的學習。				

113學年度彰化縣廣興國小學校教師專業發展實踐方案

表3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	孫真玉、黃一平、 陳淑華	任教 年級	四	任教領域/ 科目	資訊科技 (彈性電腦)
授課教師	蔡家朋	任教 年級	四	任教領域/ 科目	資訊科技 (彈性電腦)
教學單元	高山滑雪-雪地飛 馳：自己做滑雪遊 戲	教學節次		共1節 本次教學為第1節	
回饋會談日期及時間	114年 6月 12日 15：10至15：40		地點	食農教室	
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.課前備課準備教材充足。 2.提供學習單，活化課程內容，加深加廣學生對課程內容的認識。 3.當學生分心時，老師會適時的會引導學生回到課程主題。 4.教學活動多元，課堂氣氛熱絡。 5.教師有耐心的回答學生的問題，並適時給予鼓勵回饋。					
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.部分同學參與度不夠，需在留意是否為學生跟不上教學進度。 2.課程結束後可以檢視學生們對於課堂重點筆記之註記(學習單抒寫狀況)，以檢視其學習成效。					

三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員綜合觀察前會談紀錄及教學觀察工具之紀錄分析內容，並與授課教師討論共同擬定後，由回饋人員填寫）：

專業成長指標	專業成長方向	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
A-4-1	☒ 1.優點及特色 ☐ 2.待調整或精進之處	教學中會引導學生整理出該節課的學習重點。	孫真玉、黃一平、陳淑華	6/12
	☐ 1.優點及特色 ☐ 2.待調整或精進之處			
	☐ 1.優點及特色 ☐ 2.待調整或精進之處			

備註：

1. **專業成長指標**可參酌搭配教師專業發展規準 C 層面「專業精進與責任」，擬定個人專業成長計畫。
2. **專業成長方向**包括：
 - (1) 授課教師之「優點或特色」，可透過「分享或發表專業實踐或研究的成果」等方式進行專業成長。
 - (2) 授課教師之「待調整或精進之處」，可透過「參與教育研習、進修與研究，並將所學融入專業實踐」等方式進行專業成長。
3. **內容概要說明**請簡述，例如：
 - (1) 優點或特色：於校內外發表分享或示範教學、組織或領導社群研發、辦理推廣活動等。
 - (2) 待調整或精進之處：研讀書籍或數位文獻、諮詢專家教師或學者、參加研習或學習社群、重新試驗教學、進行教學行動研究等。
4. 可依實際需要增列表格。

四、回饋人員的學習與收穫：

感謝蔡老師願意開放教室觀課，此次公開課程有許多值得學習之處，運用生活化主題「高山滑雪」結合 Scratch 圖像化程式設計，引導學生逐步完成遊戲專案，讓程式學習變得具體且有趣，並有效激發學生的參與動機與創造力。課程設計結合地理知識與英文單字，呈現跨領域整合教學的實踐方式，也提供未來規劃彈性課程的新方向。觀察學生的操作與互動，能看出他們樂於探索、主動合作，展現出良好的學習態度與運算思維發展潛力。整體課程安排結構清晰，活動環環相扣，教材資源豐富，學習單設計具引導性與評量功能，透過學生分組合作、同儕互助，觀課中，能看見以多元的提問和教學方法，同時透過學習單為學生們搭起鷹架，整體而言師生互動良好，教學現場氣氛融洽。