

彰化縣花壇國中公開授課－觀課前會談紀錄表

授課教師： 張世杰 任教年級： 七 任教領域/科目： 科技領域---資訊科技

回饋人員： 許國書。

教學單元： Scratch 程式設計-基礎篇。

觀察前會談(備課)日期： 113 年 9 月 9 日第 2 節 地點： 電腦教室 A。

預定入班教學觀察(公開授課)日期： 113 年 9 月 10 日第 7 節 地點： 電腦教室 B。

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

(一)學習表現：運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。

運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。

運 p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達。

(二)學習內容：資 P-IV-1 程式語言基本概念、功能及應用。

(三)學習目標：1.能了解 Scratch 的基本功能。

2.能熟悉 Scratch 的基本操作。

3.能用 Scratch 製作簡單動畫作。

(四)核心素養：

總綱：A 自主行動

A2 系統思考與解決問題

B 溝通互動

B1 符號運用與溝通表達

B2 科技資訊與媒體素養

領綱：科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。

科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。

科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人

與科技、資訊、媒體的互動關係。二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

1、學生已熟悉電腦的操作環境。

三、教師教學預定流程與策略：

引起動機：

1、展示範例 Scratch 動畫，介紹如何快速的製作有趣的動畫，引起學生學習動機。

發展活動：

- 1、介紹什麼是 Scratch 程式。
- 2、介紹 Scratch 操作介面的主要功能。
- 3、介紹 Scratch 程式面板的積木。
- 4、製作簡易的 Scratch 動畫。
- 5、進行 Scratch 的舞臺設計。
- 6、進行 Scratch 的角色安排。

四、學生學習策略或方法：

- 1、透過講解與操作，協助學生認識與應用 Scratch 操作介面。
- 2、經由實作範例動畫，引導學生製作簡易的 Scratch 動畫。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

- 1、口頭問答、歸納。
- 2、Scratch 動畫實作。
- 3、填寫學習單、習作。

六、會談人員其他建議

無

七、預計回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：日期： 113 年 9 月 11 日中午 地點： 電腦教室 A 。

彰化縣花壇國中公開授課---觀課記錄表

觀課教師： 許國書

授課教師： 張世杰 任教年級： 七年級 任教領域/科目： 科技領域---資訊科技

觀課教師： 許國書

教學單元： Scratch 程式設計-基礎篇；教學節 2 次：共 2 節，本次教學為第 1 節

觀察日期： 113 年 9 月 10 日

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)
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。	A-2-1 經由有趣的提問設計引起學生的學習興趣，並搭配提問結合學生的新舊知能。
	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-2-2 善用教學簡報，引導學生理解重要概念。
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-3 設計實作活動，有助於學生對於演算法的理解。
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4 歸納學習內容，並整總結課程的學習重點。
	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。	A-3-1 實例講解，引導學生思考、討論及實作。
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-2 實作演練，有助於學生對於動畫製作的理解。
		A-3-3 能適時釐清學生的觀念，幫助學生學習。

授課教師：張世杰 任教年級：七年級 任教領域/科目：科技領域---資訊科技

觀課教師：許國書

教學單元：Scratch 程式設計-基礎篇；教學節 2 次：共 2 節，本次教學為第 1 節

觀察日期：113 年 9 月 10 日

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)
	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。	

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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)
A 課程 設計 與 教學	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。	A-4-1 透過問答，確認學生對於 scratch 動畫製作的理解。
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-2 根據學生所反應的問題，歸納澄清迷思概念，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-4-3 當發現學生普遍不清楚的觀念時，會調整教學步調重覆講解，以協助學生理解。
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	
B	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	

班 級 經 營 與 輔 導	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	B-1-2 課堂規範明確，當教師講課及示範時，學生皆能專心聽講。
	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。	B-2-2 師生互動良好，學生會主動回答老師的提問。
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	

彰化縣花壇國中公開授課---觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：張世杰 任教年級：七 任教領域/科目：科技領域

回饋人員：許國書 任教年級：7~9 任教領域/科目：科技領域

教學單元：Scratch 程式設計-基礎篇

教學節次：共 2 節，本次教學為第 1 節

回饋會談日期：113 年 9 月 11 地點：電腦教室 A

請依據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. 教師運用流程圖協助學生理解動畫程式執行的程序，增進學生對於學習主題的掌握，課間師生互動良好。有助於提升學習效果。

2. 搭配簡報與實作活動，有助於加深學生對於演算法的理解與印象。

二、教與學待調整或改變之處（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）：

若有時間建議可多設計一些變化題，讓學生有更多發揮的空間。

三、回饋人員的學習與收穫：

1. 教師用心設計教學活動，有助於學生的學習。

2. 上課氣氛融洽，有利於活動的進行與討論。