

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