113 學年度彰化縣村上國小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)	曾家鈺	任教 年級	科任	任教領域 /科目	自然、閱讀
授課教師	翁沐家	任教 年級	六仁	任教領域 /科目	資訊
備課社群(選填)		教學單元		機器人與怪獸的對決	
觀察前會談 (備課)日期及時間	2024 年 09 月 24 日 11:20 至 12:00		地點	電腦教室	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	2024 年 09 月 24 日 15:10 至 15:50		地點	電腦教室	
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <p>學習內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 角色移動設計 4-2 物品掉落設計 4-3 變數應用 4-4 倒數計時應用 					
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生具備基本使用電腦能力。 2. 學生具備打字能力。 3. 學生對於 Scratch 操作有其基礎。 					
<p>三、教師教學預定流程與策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習 Scratch 進行動畫與遊戲製作。 2. 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。 3. 翻轉*積木*圖形化程式。 4. 建立程式語言邏輯觀念與組織能力。 5. 學習 Scratch 訓練學生邏輯組織觀念建立。 6. 學生親手動手玩創意。 					

7. 學生學習機器人程式設計。
8. 程式教育增強組織建構能力。

四、學生學習策略或方法：

1. 藉由教師解說，理解其功能特性與應用。
2. 透過教師示範操作，掌握操作要點。

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. 口頭問答
2. 操作評量
3. 學習評量
4. 作品：機器人與怪獸的對決
5. 進階挑戰：幫角色加入更多難度或動作

六、觀察工具：

■表 2-1、觀察紀錄表

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：2024 年 09 月 25 日 08：40 至 09：20

地點：電腦教室

113 學年度彰化縣村上國小教師專業發展實踐方案

表 2-1、觀察紀錄表

回饋人員 (認證教師)	曾家鈺	任教 年級	科任 教師	任教領域 /科目	自然、閱讀
授課教師	翁沐家	任教 年級	六仁	任教領域 /科目	資訊
教學單元	機器人與怪獸的對決	教學節次		共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節	
教學觀察/公開授 課日期及時間	2024 年 09 月 24 日 15:10 至 15:50		地點	電腦教室	
層 面	指標與檢核重點		事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、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。		1. 藉由複習使用過的積木，連結學生新舊知能。(A-2-1) 2. 演示程式執行效果，並一對一協助學生解決問題。(A-2-2) 3. 學生完成作品後，由同學共同檢視發現程式問題，並做出修正。(A-2-4)		
	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-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	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。		1. 教師在學生回答困難時以實際示範引導學生思考回答。(A-3-1) 2. 教師巡視行間，一對一指導操作，解決學生個別問題。(A-3-3)		
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	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。				
	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。		1. 採用提問、操作示範、小老師制度，多元方式檢核學生是否熟悉操作。(A-4-1) 2. 教師示範後，能根據學生操作熟悉度，適時補充說明，使學生更能掌握操作重點。(A-4-3)		
	A-4-2 分析評量結果，適時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-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

113 學年度彰化縣村上國小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)	曾家鈺	任教 年級	科任 教師	任教領域/ 科目	自然、閱讀
授課教師	翁沐家	任教 年級	六仁	任教領域/ 科目	資訊
教學單元	機器人與怪獸的對決	教學節次		共 <u>1</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節	
回饋會談日期及時間	2024 年 09 月 25 日 08:40 至 09:20		地點	電腦教室	

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. 學生能遵守電腦教室的規範並愛惜電腦、鍵盤等公物在。
2. 學生能在發言前舉手，經教師允許後發言，也能仔細聆聽其他同學的發言。
3. 教師時刻注意學生操作進度，按照學生反饋隨時調整步驟示範進度。
4. 教師能建立良好的學習氣氛，教師提問會根據學生回應，給予具體正向回饋，並加以補充說明。
5. 教師除了示範操作與行間巡視教學之外，也會徵求學生同意後切換學生作品畫面，大家一起找出程式的問題。

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. 討論時應該循序漸進，先讓全部學生把基礎部分完成，再回應學生關於進階的問題，避免尚未完成基礎部分的學生負擔太大。
2. 部分學生聽完教師講解後，直接進行操作，容易造成積木遺漏，應指導學生除了按照教師示範操作之外，也可參考按照課本步驟，避免遺漏。

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-2	☒ 1.優點及特色 ☐ 2.待調整或精進之處	大家一起找出學生程式問題，能引導學生思考。		
A-3	☐ 1.優點及特色 ☒ 2.待調整或精進之處	應調整討論進階問題的時間點。	曾家鈺	114.01.20
	☐ 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。