

自我省思與改進

這學期為四年級學生的第一個開始接觸程式設計的學期，我教授的工具是 **scratch**，這學期的目標是要讓學生能夠操作基本的 **scratch** 頁面功能，並且能從每節課的主題感到有興趣，進而嘗試動腦思考積木程式的邏輯。

對於課程的規劃，我通常都自備主題，因為如果老師只上課本內容，學生並不會認真的聽老師講解和自行動腦思考，原因是課本已有提供答案。我覺得自備主題的優點是學生會對未知的課堂活動感到好奇、對於課本中找不到的頁面功能學生會主動詢問老師，自備主題除了規定課堂成果是某種特定的效果外，其餘的角色、背景、聲效等等我都是讓學生自由發揮，所以在課本找不到任何解答的情況，學生是自己完成課堂目標，我可以看到學生在學習 **scratch** 上得到成就感（除了少數對於 **scratch** 完全沒有興趣的學生學習效果不大）。至於自備課程的缺點是每次教授陌生的功能積木時會需要多一點時間講解，學生自行操作的時間也會拉長，因為課本翻查不到他們要的答案。

我覺得我需要改進的地方：

1. 制定更有效的課堂規範，例如：更有效的獎懲制度、學生位置的分配等等。這個學期我花一些額外的時間去管理課堂秩序，以至於有時候預定的教學進度落後，又因為位置分配不當，一些擾亂秩序的同學影響上課時間和沒仔細聽老師講解，重複詢問同樣的問題。
2. 我會對我的教學方式做調整，我發現對於學生有效的學習方式是獎勵制度搭配課堂學習單，如：如果有依照老師講解的課堂目標完成學習單，就能有自由操作電腦的時間。

在這個學期末的幾堂課中，我觀察到我在教學上的不足，期望我在下學期實踐這次省思的改進方式給我在教課中帶來的改變及讓學生能更有效的學習。