

彰化縣信義國民中小公開授課紀錄表

1、說課會談紀錄表

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教 年級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	說課會談日期		114年 9月 23日	

說課重點:

一、課程目標

(一)核心素養

資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。

資 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。

(二)學習表現

ai-II-1 透過不斷的探尋和提問，規劃目標。

pc-II-1 能專注聆，提出疑問或意見，並能探究新方法進行檢討。

pe-II-2 能正確使用程式語法作適當的組合運用並紀錄。

(三)學習內容

1. 寫程式讓「資料」能依序存入清單

2. 學習「陣列」的使用方式

二、學生分析

全班共有 29 名學生。

三、教師教學預定流程與策略

【課前準備】

1. Scratch 程式安裝。

【準備活動】

請全班快速複習指令的用法。

【發展活動】

1、對學生而言，「陣列」是一種新的概念，要學生多加注意。

2、提醒學生，使用陣列時，必須清楚項目和清單的意義。

【總結活動】

當程式完成時，要進行除錯，直至符合既定目標。

四、學生學習策略或方法

1. 能實際編寫並觀察。

2. 能記錄錯誤並修正。

五、教學評量方式

1.學生能實際操作，並說出設計的構想。

2、觀課紀錄表(會後請交回工作人員)

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教年 級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	觀課會談日期	114年 9 月 30 日		
層面	指標與檢核重點				
A 課程設計與教學	A-1 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。				
	A-1-1 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。		(請文字敘述具體事實摘要) 教師能讓學生實際操作，感受到「陣列」的使用方式、及其方便性，達到從做中學、從做中觀察。		
	A-1-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-1-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-1-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-2 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-2-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。		(請文字敘述具體事實摘要) 教師透過實作，讓學生知道程式的編寫方式。		
	A-2-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-2-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-3 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-3-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。		(請文字敘述具體事實摘要) 從學生看到程式執行的效果並表現出成就感，已成功的達到教學目標。		
	A-3-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-3-3 根據評量結果，調整教學。				

	A-3-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	
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。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	有
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	有
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	請給燈(畫 1-5 顆燈) 
	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。	有
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	有

3、議課會談回饋表(會後請交回工作人員)

授課教師 (含協同)	李旭仁	授教 年級	八	任教領域/ 科目	資訊科技
教學單元	Scratch 程式設計-陣列篇	會談日期		114年 9 月 30 日	
與授課教師會談後填寫：					
1、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）： 透過讓學生實際操作編寫，學生能感受程式的效用，藉著反覆修正程式，學生互相觀摩讓程式更加完美，也讓程式更加精簡。					
二、回饋人員的學習與收穫： 感謝旭仁老師的授課，從這次觀課中，再次驗證完整的邏輯概念與熟練程式指令的重要 性。					