

附錄二彰化縣和美鎮和美國民小學 114學年度教學活動設計單（授課者填寫）

授課 教師	洪東宏	學習 目標	1. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵位置。	
授課	303		2. 練習中文打字。	
教學 領域	科技-資訊科技		學生 先備 經驗 或教 材分 析	1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與 教室設備中認識中文鍵盤配置。
教學 單元	中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ			2. 切換中文輸入法，開啟記事 本，練習注音輸入與選字。
教材	巨岩出版編輯			3. 開啟「中文打字 GAME」，進 行第 13 關中文打字練習。
教學 日期	民國114年10 月 17 日上午 第 3 節	4. 練習中文標點符號輸入，開啟 範例檔案，添加標點符號。		
			5. 開啟「中文打字 GAME」，進 行第 15~17 關中文打字練習。	
教學活動			時間	評量方式
第三單元 中英打字真有趣 --- 壹、準備活動 1. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識鍵盤。				1. 行為觀察 2. 口頭評量 3. 實際操作 4. 多媒體測驗： 【本課測驗遊戲】 【電腦大富翁】
貳、發展活動 第五課、英文打字 ABC 1. 練習打字指法，學習正確姿勢。 2. 開啟「英文打字 GAME」，觀看打字教學動畫並進行英文打字練習。 3. 開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 4. 開啟「英文打字 GAME」，進行第 14~17 關英文打字練習。				2. 1. 巨 岩 - Windows10 電腦入門 2. 老師教學網站影音互動多 媒體 【教學鍵盤】 【中文打字 C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版) GAME】 【標點符號輸入大考驗】
第六課、中文輸入ㄅ ㄆ ㄇ 5. 從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中文鍵盤配置。 6. 切換中文輸入法，開啟記事本，練習注音輸入與選字。 7. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。 8. 練習中文標點符號輸入，開啟範例檔案，添加標點符號。 9. 開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。				3. 紙筆測驗（課本習題）、實作評量（行為觀察、作品製作）
參、綜合活動 1. 開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習 1. 認識鍵盤。 2. 學會切換中英文模式。 3. 熟悉正確的指法。 4. 學會英文打字。 5. 學會切換各種中文輸入法。 6. 學會用注音輸入中文與標點符號 認識英文鍵盤，能記憶按鍵位置。 2. 操作記事本軟體， 新增、修改與儲存 文字檔案。 3. 練習英文打字。 4. 認識中文鍵盤，能記憶注音輸入按鍵 位置。 5. 練習中文打字				

附錄三

彰化縣和美鎮和美國民小學 114 學年度校長及教師公開授課觀課紀錄表

公開課科目		科技-資訊科技	課程單元	中文輸入ㄣ ㄣ ㄇ			
授課教師		洪東宏	觀課教師	柯呈錄	日期	10/17	
領域	教學指標		充分展現	大部分展現	部分展現	亟需改善	摘要敘述
A 掌握教學目標	A1 掌握教材內容		☒	☐	☐	☐	
	A2 設計有結構有組織的教學方案		☒	☐	☐	☐	
	A3 系統呈現教材		☒	☐	☐	☐	
B 活用教學策略	B1 引起並維持學生學習動機		☐	☒	☐	☐	
	B2 運用多元的教學方法及學習活動		☒	☐	☐	☐	
	B3 使用各種教學媒體		☒	☐	☐	☐	
	B4 善於發問，啟發思考		☒	☐	☐	☐	
C 有效溝通	C1 運用良好的語文技巧		☒	☐	☐	☐	
	C2 適當地運用身體語言		☒	☐	☐	☐	
	C3 用心注意學生發表，建立多向的師生互動與溝通		☒	☐	☐	☐	
D 營造學習環境	D1 營造和諧愉快的班級氣氛		☒	☐	☐	☐	
	D2 維持有利學習的班級氣氛		☐	☒	☐	☐	
	D3 妥善規劃教學情境		☒	☐	☐	☐	
	D4 建立良好的教室常規和程序		☒	☐	☐	☐	
	D5 有效運用各種鼓勵學習的措施		☒	☐	☐	☐	
E 善用評量回饋	E1 充分有效地完成教學		☒	☐	☐	☐	
	E2 有效掌握教學時間		☒	☐	☐	☐	
	E3 評量學生表現並提供回饋與指導		☒	☐	☐	☐	
	E4 達成預期學習效果		☒	☐	☐	☐	
綜合評語	優點：						
	1. 根據教學觀察紀錄進行回饋及澄清，引導教學者瞭解自己的教學優勢與建議改進方向。						
	2. 教學者表達自己在教學過程中的感受、看法及省思						

領域	教學指標	充分 展現	大部分 展現	部分 展現	亟需 改善	摘要敘述
	建議： 觀課者回饋觀課心得： (如從學習目標探究教師教學與學生學習情況、學生學習表現和教材連結情況回饋、回應教學者關切的焦點、分享觀課的學習…) 老師上課用心，經驗豐富，了解學生易犯的錯誤，事先提醒學生，達到有效的教學，並能適時運用口頭獎勵以及各種活動，引起同學學習興趣。 打字為資訊課程的基礎，往後的各種軟體都需要基本的資料輸入，但打字練習過程往往枯燥乏味，如何讓學生學得有興趣又有效果，必須精心設計。搜尋遍網路，發現「花蓮縣打字練習網」有非常系統性的規畫，讓孩子逐根指頭熟練對應的符號。因此我利用此平台，想讓孩子快速上手。但如觀課老師回饋，三年級的孩子專注度有限，不能太急於一次練習時間太久，所以以後我會分散練習，利用每次上課十分鐘練習，達到適量反複精熟的效果					

附錄四

彰化縣和美鎮和美國民小學 114 學年度課議課暨省思紀錄表

授課教師姓名		洪東宏		議課日期		114 年 9 月 23 日	
教學領域		科技-資訊科技		議課地點		教師休息室	
教學內容		1. 提升學生上課興趣，學習正確的輸入方法，與左右手指法糾正，避免養成一陽指輸入。 2. 瞭解熟練鍵盤正確英文鍵盤及注音符號的位置。					
議課人員		陳志峰、柯呈錄					
議課記錄							
同 儕 回 饋 與 建 議	教學優點	運用口頭獎勵以及各種活動，引起同學學習興趣。					
	學生表現	學生對於新的教材興趣高，反應熱烈。					
	教學建議	能正確熟練鍵盤正確英文鍵盤及注音符號的位置。需要反覆不斷的練習。					
	問題提問	對於練習不夠，對於指法位置不清楚需要個別加強指導。					
教 學 省 思 與 分 享	教學理念	正確熟悉的英打與注音輸入方法，是操作電腦的第一步，能夠快速輸入奠定良好的資訊能力。					
	教學目標	正確資訊能力與觀念的培養。					
	教學方法	透過競爭比賽方式培養學生興趣與對的學習方法。					
	心得省思	好的學習模式能讓學生建立快樂學習的路徑，強化成就感，樂於學習，在快樂的環境中成長。					

附錄五

彰化縣和美鎮和美國民小學 114學年度公開授課教學成果表

洪東宏老師公開授課-共同備課

日期： 9/23

照片一



照片二



洪東宏老師公開授課老師公開授課-共同議課

日期： 9/25

照片三



照片四

