

附表 1 基隆市 112 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

共同備課紀錄表

授課教師： <u>劉逸瑩</u> 任教年級： <u>四年級</u> 任教領域/科目： <u>資訊融入彈性課程</u>
回饋人員： <u>黃楣琇</u> 任教年級： <u>(選填)</u> 任教領域/科目： <u>(選填)</u>
備課社群： <u>(選填)</u> 教學單元： <u>海報設計師</u>
觀察前會談(備課)日期： <u>113</u> 年 <u>03</u> 月 <u>05</u> 日 地點： <u>教務處</u>
預定入班教學觀察(公開授課)日期： <u>113</u> 年 <u>03</u> 月 <u>06</u> 日 地點： <u>英語教室</u>
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： 1. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 1. 學生已在三年級學過 WORD 之中英文輸入及字型變化 2. 學生已在三年級學過小畫家做簡單的構圖設計 3. 學生能使用 openid 帳號登入網站
三、教師教學預定流程與策略： (一)引起動機 教師操作「Canva 範例檔」，並強調海報製作的簡易方式及用途，藉以喚起學生對於海報製作好奇與興趣。 (二)發展活動 活動一：海報設計製作 1. 教師示範說明： (1) 說明標題工具的使用方式。 (2) 說明文字字型及色彩的使用方式。 (3) 說明設計元素及背景設計套用的方式。 (4) 說明製作完成後分享方式 2. 學生實際操作 (1) 學習標題工具的使用。 (2) 學習文字字型及色彩的使用。 (3) 學習選用元素及背景的方式。 (4) 進行小組內的分享。 活動二：海報發表與分享 1. 觀察發表 (1) 學生分享海報設計的成品。 (2) 學生介紹海報設計的想法。 2. 歸納討論 (1) 師生共同討論海報設計時要注意的重點。 (2) 師生進行回饋。

(三)綜合活動

1.魔法切換秀

學生活用所學—魔法切換功能編輯影像我也會，分享進階功能的操作

四、學生學習策略或方法：

- 1.經由教師示範後，實際上機實作。
- 2.小組成員討論海報製作時設計的方式。
- 3.發表個人作品。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

提問、發表、實作、小組討論

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

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：113年03月06日

地點：教務處

附表 2 基隆市 112 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

觀察紀錄表

教學班級	四年 忠孝仁 班	觀察時間	113 年 03 月 06 日 第一節
教學領域	資訊融入彈性課程	教學單元	海報設計師
教學者	劉逸瑩	觀察者	黃楣琇

層面	檢核項目	檢核重點	優良	普通	可改進	未呈現
教師教學	1. 清楚呈現教材內容	1-1 有組織條理呈現教材內容	✓			
		1-2 清楚講解重要概念、原則或技能	✓			
		1-3 提供學生適當的實作或練習	✓			
		1-4 設計引發學生思考與討論的教學情境	✓			
		1-5 適時歸納學習重點	✓			
	2. 運用有效教學技巧	2-1 引起並維持學生學習動機	✓			
		2-2 善於變化教學活動或教學方法	✓			
		2-3 教學活動融入學習策略的指導	✓			
		2-4 教學活動轉換與銜接能順暢進行	✓			
		2-5 有效掌握時間分配和教學節奏		✓		
		2-6 使用有助於學生學習的教學媒材	✓			
	3. 應用良好溝通技巧	3-1 口語清晰、音量適中	✓			
		3-2 運用肢體語言，增進師生互動	✓			
		3-3 教室走動或眼神能關照多數學生	✓			
	4. 運用學習評量評估學習成效	4-1 教學過程中，適時檢視學生學習情形	✓			
		4-2 學生學習成果達成預期學習目標		✓		
班級經營	5. 維持良好的班級秩序以促進學習	5-1 維持良好的班級秩序	✓			
		5-2 適時增強學生的良好表現	✓			
		5-3 妥善處理學生不當行為或偶發狀況	✓			
	6. 營造積極的班級氣氛	6-1 引導學生專注於學習	✓			
		6-2 布置或安排有助學生學習的環境	✓			
		6-3 展現熱忱的教學態度	✓			

授課教師簽名：

劉逸瑩

觀課教師簽名：

黃楣琇

附表 3 基隆市 112 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

自我省思檢核表

授課教師姓名： 劉逸瑩 教學班級： 四年級 教學領域： 資訊融入彈性課程

教學單元名稱： 海報設計師

序號	檢核項目	優良	普通	可改進	未呈現
1	清楚呈現教材內容	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	運用有效教學技巧	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	應用良好溝通技巧	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	運用學習評量評估學習成效	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	維持良好的班級秩序以促進學習	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	營造積極的班級氣氛	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	其他：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

◎教學省思：

本校位於基隆的文教區，雖然不是每位學生在家中都能自行操作電腦，但透過電視、網路的媒介，多數學生都能上 FB 或網路遊戲，對於使用網站的了解卻不多。尤其是校內學生擁有平板或手機的比例不低，但回到教育的課題，如何透過科技設備進行學習，甚至改變學生對於資訊科技偏重玩樂功能的觀點，還需要一點一滴慢慢改變，也因此，在彈性課程中的資訊融入部分，都必須先設定好分組學習目標，或是需完成的任務，讓學生更了解電腦除了娛樂性質，能做的事情其實很多，甚至也能在分享作品有所幫助。

這學期的課程重點是認識{Canva}網站，可容易進行各式的美術設計，「海報」的製作及設計即是結合學生的生活經驗，讓學生想要擁有屬於自己客製化的「海報」並與「校慶活動結合，進行介紹及分享，學生甚至在操作過課堂指導的功能之外，還會自己發現有其他進階版的功能(例如:編輯影像的魔法切換開關……等)，我都會鼓勵並讚美學生去嘗試「老師沒介紹過的功能」，這才是我希望學生能自己嘗試將想法與創意展現出來，只要帶給學生更多嘗試成功的經驗，相信會再有更多的創意火花激盪出來!這才是資訊融入課程的學習意義—透過嘗試，不斷自學，再應用在生活情境中，增強解決問題的能力!

授課教師簽名：



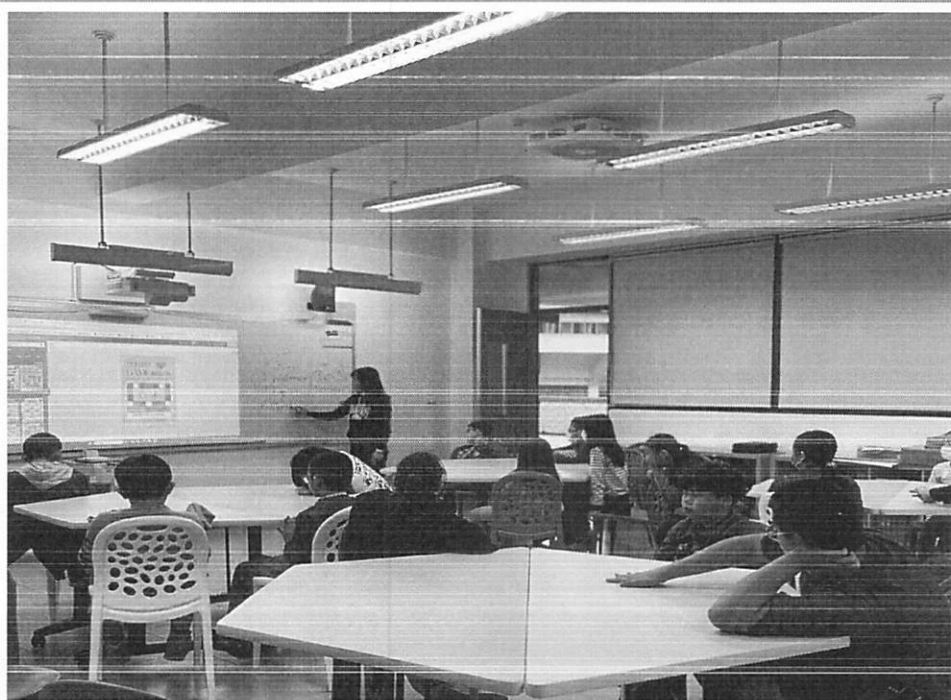
觀課教師簽名：



基隆市中興國民小學辦理公開授課成果照片

課程名稱：海報設計師

日期：113.03.06



內容概述：教師示範說明，各組討論分享



內容概述：教師進行個別指導