

表1

基隆市正濱國民小學112學年度
教學活動設計單及共同備課紀錄表（授課教師填寫）

| 授課教師 | 陳銘彬 | 教學目標 | 1. 理解 Scratch 的基本概念和功能。 | |
|--|-----------------|-------------|--|------|
| 年級 | 五年級 | | 2. 運用 Scratch 建立簡單的程式。 | |
| 教學領域 | 彈性領域資訊課 | 教學法策略/形式 | <input type="checkbox"/> 跨領域(含議題融入)素養導向教學 <input type="checkbox"/> 探究實作 <input type="checkbox"/> 線上教學 <input checked="" type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input checked="" type="checkbox"/> 數位學習精進方案 <input type="checkbox"/> 其他() | |
| 教學單元 | Scratch 介紹和基本功能 | | | |
| 觀察前會談時間 | 112 年 12 月 05 日 | 學生先備經驗或教材分析 | 1. 了解計算機和程式設計的基本概念。 | |
| 教學日期 | 112 年 12 月 05 日 | | 2. 能夠使用滑鼠和鍵盤操作計算機。 | |
| 教學活動 | | | 時間 | 評量方式 |
| 準備階段 Preparation stage 1. 開始課堂時，引入 Scratch 的主題，告訴學生 Scratch 是一個允許我們創建互動程式和動畫的工具。 2. 說明 Scratch 的應用領域，如遊戲、教育和娛樂。 | | | 5 mins | 口語評量 |
| 發展階段 Development stage 一、註冊和登錄 1. 引導學生註冊或登錄到 Scratch 的網站 (https://scratch.mit.edu/)。 | | | 15 mins | |

| | | |
|---|---------|------|
| <p>2. 示範如何創建一個 Scratch 帳戶，或者如何使用已有的帳戶登錄。</p> <p>二、介紹 Scratch 界面</p> <p>1. 示範 Scratch 編輯器的主要元素，包括舞台、角色、積木區和選項欄。</p> <p>2. 解釋每個元素的功能，特別是積木區的作用。</p> | 10 mins | 實作評量 |
| <p>三、探索角色和舞台</p> <p>1. 讓學生在 Scratch 編輯器中自己探索舞台和角色區域。</p> <p>2. 請學生點擊舞台、添加角色、更改背景等，讓他們感受 Scratch 的互動性。</p> | 5 mins | 口語評量 |
| <p>總結階段 Summary stage</p> <p>創建第一個 Scratch 專案</p> <p>1. 引導學生創建他們自己的第一個 Scratch 專案。</p> <p>2. 要求學生添加一個角色（可以是 Scratch 提供的角色，也可以是自己上傳的圖片）。</p> | 5 mins | 實作評量 |

授課教師簽名：陳銘彬

觀課教師簽名：楊純華

表2

基隆市正濱國民小學公開授課活動照片（觀課教師拍攝填報）



照片說明：Scratch是一款圖形化編程工具。



照片說明：學生們可以用它開發視覺化的動畫及遊戲應用程序。

表 3

基隆市正濱國民小學教師教學觀察紀錄表(觀課教師填寫)

| | |
|-----------|----------------|
| 班級：501 | 日期：112/12/05 |
| 教學者姓名：陳銘彬 | 學習領域/科目：彈性領域資訊 |

| 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：陳銘彬

觀課教師簽名：楊純華

表 4

基隆市正濱國民小學教師教學 觀察後會談紀錄及自我省思檢核表(共同填寫)

教學時間：112/12/05 教學班級：501 觀察後會談時間：14:00

教學者：陳銘彬 觀察者：楊純華

一、 授課教師自我省思檢核表：(授課教師填寫)

| 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 checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input 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"/> |

二、 授課教師自我省思、待調整或改變之處(由授課教師提出)

本單元的操作內容偏多，學生在課堂上容易卡關，需要幫學生們一個一個的問題排除。因此較需要多一些空白時間，讓學生能有較多的操作時間，也讓我有更多一些時間幫學生處理註冊時的問題。

三、 教學者教學優點與特色：(由觀課教師提出)

現場設備、簡報教材準備完整充份。教學內容及指引流暢，解說清晰易懂。老師於課堂間走動，逐一指導幫助學生。

四、 對授課教師之具體成長建議：(由觀課教師提出)

適合孩子學習程式設計的工具，簡單易用的介面和豐富的教學資源，讓學生可以通過創作和分享來培養創造力和解決問題的能力。