

共同備課紀錄表

教學時間：113.10.7 教學班級：601 班 教學領域：資訊科技 教學單元：Scratch 追逐遊戲

教學者：曾文宏 觀察者：蔡立川 觀察前會談時間：113.10.4

一、教材內容：

Scratch 官方網站 <https://scratch.mit.edu/>。

二、教學目標：

1. 學生能利用 Scratch 的程式積木，撰寫出追逐遊戲。
2. 遇到程式錯誤時，學生能發現問題，進而解決該問題。
3. 透過程式撰寫，增添學習趣味性，也讓學生獲得成就感。

三、學生經驗：

1. 學生已學習過 micro:bit 程式積木，對基本程式邏輯有所了解。
2. 學生在本學期已學習過 Scratch 的基本操作。

四、教學活動：

1. 教師播放預先做好的作品，引起學生興趣。
2. 師生討論文字動畫的積木如何設計，以及積木順序的差異性。
3. 學生操作。
4. 教師觀察學生操作情形，並予以提醒或解決學生問題。
5. 完成作品，下載並繳交作業。

五、教學評量方式：

1. 完成 Scratch 程式撰寫後，下載至電腦。
2. 將作業上傳至 Google Classroom 教師指定的地方。

六、觀察的工具和觀察焦點：

教師採螢幕監控軟體及行間巡視進行觀察，焦點為學生操作程式的正確性。

七、回饋會談時間和地點：

回饋會談時間：113.10.7 下午 15:10，地點於電腦教室。

授課教師簽名：曾文宏

觀課教師簽名：蔡立川

附表 3

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課

觀課紀錄表

教學班級	601 班	觀察時間	113 年 10 月 7 日 第五節
教學領域	資訊科技	教學單元	Scratch 追逐遊戲
教學者	曾文宏	觀察者	蔡立川

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

授課教師簽名：曾文宏

觀課教師簽名：蔡立川

附表 4

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課

教師自我省思檢核表

授課教師姓名：曾文宏 教學班級：601 班 教學領域：資訊科技教學單元名稱：Scratch 追逐遊戲

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

◎教學省思：

1. 教學節奏流暢，進度能顧及多數學生。對於操作較不熟悉的學生，可多利用行間巡視的時間，予以加強指導。
2. 少部分學生為了求快，導致程式容易發生錯誤，需要不斷提醒。
3. 教學過程中，可鼓勵學生發揮自己的創意，將之前所學的部分增加至本次的程式中，讓作品更加豐富。
4. 本次課程，大部分學生能獨自完成並繳交作業，值得鼓勵；少數學生需要個別指導，後續再持續加強。

授課教師簽名：曾文宏觀課教師簽名：蔡立川

議課紀錄表

教學時間：113.10.7 教學班級：601 班 教學領域：資訊科技 教學單元：Scratch 追逐遊戲

教學者：曾文宏 觀察者：蔡立川 觀察後會談時間：113.10.7

一、教學者教學優點與特色：

1. 音量及口語表達清晰。
2. 針對流程的解說及示範步驟相當清楚。
3. 實際讓學生進行操作。
4. 能進行行間巡視，針對操作較不熟悉的學生，予以個別指導。

二、教學者教學待調整或改變之處：

無。

三、對教學者之具體成長建議：

日後可透過線上教學影音，讓學生進行自學。

授課教師簽名：曾文宏

觀課教師簽名：蔡立川