

基隆市武崙國民小學 113 學年度觀課前會談紀錄表(觀)

觀課者	林俐嬭	教學者	蔡政洲	會談日期	20241108
授課年班	606	教學領域	科技	教學單元(課)	scratch 程式 遊戲設計

會談項目	內容記要
課程內容	1、透過操作 scratch 積木程式設計遊戲遊戲動畫設計。 2、SCRATCH 專案變數的建立與設定。
教學目標	1、能專注參與練習活動。 2、使用 SCRATCH 製作並設計遊戲。 3、學習到重要的程式設計基本概念。 4、能修正程式碼錯誤並找出原因。 5、學到如何做有創意的思考、有系統化的推理、以及與他人合作。
背景脈絡	1、學生進行過 SCRATCH 動畫繪製。 2、學生已具備使用 SCRATCH 程式的基本概念。 3、學生於本學期再次接觸 SCRATCH 程式，複雜邏輯問題容易卡關。
教學活動	1、複習舊經驗、檢視上次課程錯誤。 2、教師示範，新建立變數的方式。 3、學生實際操作，建立變數並編寫程式碼。 4、教師巡視，針對少數不懂的同學指導。 5、示範繳交作業方式及儲存檔案方法。 6、綜合探討，提示同學議犯錯誤，及繳交作業優良作品。
評量方式	1、實作。
觀察焦點	1、學生是否能夠正確操作程式。 2、老師的示範是否清楚。 3、學生在進行遊戲製作時，最常出現何種錯誤。
其他	

預計觀課後回饋會談的時間與地點：20241112 下午 12：40 在 4 樓電腦教室

觀課者簽章：

林俐嬭

教學者簽章：

蔡政洲

基隆市武崙國民小學 113 學年度觀課紀錄表(觀)

觀課者	林俐嬭	教學者	蔡政洲	觀課日期與時間	20241111 第 5 節
授課年班	606	教學領域	科技	教學單元(課)	scratch 程式 遊戲設計

本單元(課)共 12 節，本次教學為第 8 節

層面	觀課重點建議	觀察現象(✓)				簡要註記
		優良	符合	待改進	未觀察到(或不適用)	
課程、教學與評量	正確掌握教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	✓				1、遊戲的程式碼較常出現錯誤，但這屬於上次課程的教授範圍。 2、多數學生都能正確地完成變數製作及程式書寫。
	運用適切(或多樣)的教學方法，引導學生思考、討論或實作。		✓			
	融入學習策略的指導。		✓			
	運用口語、非口語、走動或發問等技巧，幫助學生學習。	✓				
	適時歸納學習重點。	✓				
	教學時，能運用適當(或多元)評量，了解學生學習情形。		✓			
	分析評量結果，提供學生適切的學習回饋或調整教學。		✓			
	運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	✓				
	時間掌控恰當。	✓				
班級經營	建立有助於學生學習的課堂規範。		✓			1、秩序良好。 2、多數學生都能專心聽講。
	適切引導或回應學生的行為表現。	✓				
	教學環境與設施的安排，有助於師生互動。	✓				
	營造溫暖的學習氣氛，有助於師生之間的合作。		✓			
學生行為	專心聆聽。		✓			1.少數學生完全無法跟上進度。
	積極參與。	✓				
其他(例如，觀察焦點或上表未提及處，請補充說明於下列)						
1、少數完全無法跟上進度的學生，有時會有其他孩子幫忙操作，有時老師得花許多時間一對一指導，就會變成延宕到全班授課進度的情形。						

註：修改至教師專業發展評鑑精緻版表格

觀課者簽章：

教學者簽章：

基隆市武崙國民小學 113 學年度觀課後會談紀錄表(觀)

觀課者	林俐嬭	教學者	蔡政洲	觀課日期與時間	20241111 第 5 節
授課年班	606	教學領域	科技	教學單元(課)	scratch 程式 遊戲設計

教學者的優點或特色

- 1、活動掌控得宜，每一步驟都講解得很清楚，也有重複的示範確保學生的吸收。
- 2、秩序管控得宜。

教學者可調整或改變之處

部分完全無法跟上進度的學生，似乎這樣的邏輯運作過程對他們而言有些困難，也需要多一些指導及時間來理解，然而考量以每周一次的電腦課無法作太多的補強或等待來說，是否能考量在課後時間給予自學的網站或其他操作，避免孩子在課堂上總是只能發呆的情形。

對教學者的具體建議

電腦課對大部分的學生來說很有吸引力，既能夠學習到新的技能，授課老師也留有一點時間供孩子自行探索、熟悉電腦，讓學生很喜歡電腦課，但是 scratch 設計相對來說需要一些邏輯思維，對於某些學習跟不上的同學可能真的有點難，因此建議可以思考如何協助邏輯思維較為薄弱的學生理解程式，避免這些學生只能複製他人程式，對學生沒有助益。且是否加上一點備用計畫，或是其他操作性的資訊課程，讓這樣的孩子也能夠有參與的機會。

其他

觀課者簽章：

林俐嬭

教學者簽章：

蔡政洲

## 基隆市武崙國民小學 113 學年度公開授課暨觀課教師自我省思檢核表(授)

教學者	蔡政洲	任教領域	科技	教學單元(課)	scratch 程式 遊戲設計
-----	-----	------	----	---------	--------------------

教師可就課程、教學、評量、班級經營等層面進行有關信念、優點或可調整及成長等向度進行思考並撰寫。

層面	檢核重點	優良	符合	待改進	未觀察到 (或不適用)
課程、教學與評量	正確掌握教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	✓			
	運用適切(或多樣)的教學方法，引導學生思考、討論或實作。		✓		
	融入學習策略的指導。		✓		
	運用口語、非口語、走動或發問等技巧，幫助學生學習。		✓		
	適時歸納學習重點。		✓		
	教學時，能運用適當(或多元)評量，了解學生學習情形。		✓		
	分析評量結果，提供學生適切的學習回饋或調整教學。	✓			
	運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。		✓		
	時間掌控恰當。	✓			
班級經營	建立有助於學生學習的課堂規範。	✓			
	適切引導或回應學生的行為表現。		✓		
	教學環境與設施的安排，有助於師生互動。	✓			
	營造溫暖的學習氣氛，有助於師生之間的合作。	✓			
學生行為	專心聆聽。	✓			
	積極參與。	✓			

學生在之前學習過 SCRATCH 動畫製作，接著遊戲製作對學生來說更有吸引力，學生都能有著積極參與的態度，開始製作後，大多能完成所期望的成果，但是程式設計本身常涉及較複雜的邏輯轉換，在困難處就常有大批學生容易卡關，雖然學生之間能彼此共學、討論的方式，可以省下一指導的時間，但學生的講述也往往容易流於直接講述答案或是直接動手幫忙製作，缺乏真正的理解，在未來在延伸到更高的學習生涯裡，期待學生仍有可以繼續學習更多的 SCRATCH 相關程式及協助自身邏輯思考能力，或許在更多的學習後就會較能掌握相關的概念與技巧。

教學者簽章：