

附表 1

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課登記表

學校：建德國小(第 2 學期)

編號	授課教師	備課日/節	觀課日/節	議課日-節	主要觀課教師	教學法策略/形式
01	王家祥	2025/6/17/ 第 7 節 2025/6/18/ 第 6 節	2025/6/27/ 第 5 節	2025/6/18/ 第 6 節 2025/6/27/ 第 7 節	賴秀卿	<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 type="checkbox"/> 其他()
02						<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 type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 其他()
03						<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 type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 其他()
04						<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 type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 其他()
05						<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 type="checkbox"/> 科技輔助自主學習 <input type="checkbox"/> 雙語教學 <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 其他()

(本表不敷使用請自行調整延伸)

教務主任：

校 長：

附表 2

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課 共同備課紀錄表

教學時間：2025/6/27 教學班級：407 教學領域：電腦 教學單元：Hour Of Code 程式積木

教學者：王家祥 觀察者：賴秀卿 觀察前會談時間：6/17、6/18

一、 教材內容：

Hour Of Code 程式積木
<https://hourofcode.com/hk/learn>

二、 學習目標：

透過 Hour Of Code 設計的學習關卡「星際大戰：用程式碼建立銀河系」闖關，帶領小朋友們更清楚程式設計的思考順序與概念。迴圈、參數設定、條件設定

三、 學生經驗：

先前 Hour Of Code 的一小時玩 Flappy 關卡
 迴圈、條件設定、參數設定

四、 學習活動：

1. 教師先行說明此次學習關卡的注意事項

目標：「我們需要那個廢棄金屬 🗑️。BB-8，你能拿到它嗎？」

條件：當運行時
 移動 向右
 移動 向上

參數：播放隨機的音效
 加 100 分
 當碰到目標時
 播放 R2-D2 音效 隨機
 播放隨機的音效
 播放 R2-D2 音效 隨機

2. 協助引導對關卡說明理解不清楚的小朋友們完成關卡任務。

五、 學習評量方式：

實作評量：1. 小朋友們的闖關紀錄、2. 小朋友們在碰到問題時的解題策略

六、 觀察的工具和觀察焦點：

公開授課觀課紀錄表、學生小組如何合作解決問題

七、 回饋會談時間和地點：

6/27 第 7 節、2 樓電腦教室

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

授課教師簽名：王家祥

觀課教師簽名：賴秀卿

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	4 年 7 班	觀察時間	114 年 6 月 27 日 第 5 節
教學領域	電腦	教學單元	Hour Of Code
教學者	王家祥	觀察者	賴秀卿

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

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		✓		
	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：王家祥

觀課教師簽名：賴秀卿

附表 4

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課 教學自我省思檢核表

授課教師姓名： 王家祥 教學班級： 407 教學領域： 電腦

教學單元名稱：Hour Of Code

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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	應用良好溝通技巧	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	營造積極的班級氣氛	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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：

Hour of Code 是一小時的電腦科學介紹，運用有趣的闖關教學，展示任何人都能夠完成的一小時編碼。自 2013 年在歐美至今已引導過億的小朋友們探索程式編輯的世界，台灣雖然相對起步較晚；但也透過這個平台帶領了不少的小朋友們進入程式編輯的大門，小朋友們對圖形化的積木介面、與熟悉的電影角色一同闖關興致是非常高的，只是對於程式的條件、參數設定、以及過關提示的理解有落差，在教學過程中遇到比預期還多的挫折，提問、需要協助的小朋友比預期的多很多；有些小朋友們甚至就因此止步不前，也忘了和看得懂同學討論，雖然沒有因此發脾氣甚至放棄學習，但看得出來是挺沮喪的。這在指導過程中沒有辦法第一時間去進行協助是我覺得更應該加強的部分。

像是這一關 條件有 1. 改變機器人造型、2. 改變機器人速度、3. 改變背景

參數有 1. 機器人造型、2. 機器人速度、3. 背景

小朋友們經常只有注意到 2 樣，雖然有切換畫面全班說明了，有些小朋友們還是無法理解，但也有小朋友們互相討論後，一臉恍然大悟自行發現問題的，甚感欣慰。



(本表為參考格式，學校得視需求修改)

授課教師簽名：王家祥

觀課教師簽名：賴秀卿

附表 5

基隆市 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課 議課紀錄表

教學時間：6/27 教學班級：407 教學領域：電腦 教學單元：Hour Of Code

教學者：王家祥 觀察者：賴秀卿 觀察後會談時間：6/27 第 7 節

一、教學者教學優點與特色：

1. 教材選擇符合學生需求並能引起學生興趣，班上小朋友們都很專注在闖關活動中。
 2. 對教材掌握非常清楚，能清楚的指出小朋友們問題的癥結點，像是：「當 R2-D2 抓到 1 個機械鼠時，你可以讓 2 個或更多的機械鼠出現在畫面上嗎？目標是抓住 20 個機械鼠。」
- 師：條件是？ 生：抓到 1 個機械鼠時讓 2 個或更多的機械鼠出現在畫面上。
 師：那你現在畫面上有幾隻機械鼠？ 生：1 隻。
 師：抓到機械鼠之後呢？ 生：要增加 2 隻機械鼠！ 會了！ 師：GOOD！

二、教學者教學待調整或改變之處：

我們班的孩子是屬於反應比較慢還有比較被動的，所以問問題的當下，孩子其實不是不會，而是少了點耐心；老師這樣有求必應，孩子們是很高興，卻也相對的壓縮到了真正需要幫助的孩子們的時間，可以將任務交付給各組組長與組員，讓他們互相協助合作與進步。

三、對教學者之具體成長建議：

本次教學觀察重點是學生們的解題策略、以及小組合作討論如何解決問題，可惜的是，雖然有如預期的，較優秀的 1 同學組員有和他討論如何過關，但僅只有詢問答案，老師雖有掌握到，卻沒有加強同學們深入探討的意願；另外就是 21 同學出乎意料的會照顧其他同學，但他是屬於反應比較慢的孩子，雖然有協助解題，卻無法得到增強，實屬可惜。

可以像是這樣的引導孩子們：21 同學的組員們注意過來！我們一起幫忙想一想，這一關的目的是什麼？21 同學他現在幫 4 同學想到這裡，你們覺得還缺什麼？為什麼？這樣不但可以帶領整組一起思考，也可以節省一個一個抓問題的時間。

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

授課教師簽名：王家祥

觀課教師簽名：賴秀卿