

附表 2

基隆市 114 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：114.11.14 教學班級：504 教學領域：資訊 教學單元：scratch

教學者：李政緯 觀察者：何俊衡 觀察前會談時間：114.11.14 早自習

一、教材內容：

利用 SCRATCH 程式，製作迷宮遊戲。

二、學習目標：

1. 試玩「迷宮」遊戲，請學生規劃遊戲流程。
2. 教師示範，準備製作舞台、角色。
3. 學生實際操作，製作「開始」、「過關」、「結束」舞台背景。
4. 教師巡視，針對少數不懂的同學指導。
5. 整體探討，提示同學程式易犯錯誤，及如何修正。

三、學生經驗：

1. 曾經玩過電腦中的閃躲小遊戲。
2. 已經學會簡單的角色移動方式。

四、學習活動：

1. 說明迷宮遊戲的行程要素。
2. 示範迷宮遊戲的製作方式。
3. 練習製迷宮躲遊戲。

五、學習評量方式：

1. 觀察學生是否能做出碰到物品即遊戲結束的程式。
2. 能完成過關或失敗的場景。

六、觀察的工具和觀察焦點：

1. 認真聽老師講解操作方式。
2. 能完成角色碰撞到物品即結束遊戲。
- 3.

七、回饋會談時間和地點：

回饋會談時間：114 年 11 月 14 日下午 12：20 分

授課教師簽名：

李政緯

觀課教師簽名：

何俊衡

附表 3

基隆市 114 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	五 年 四 班	觀察時間	114 年 11 月 14 日 第一節
教學領域	資 訊	教學單元	SCRATCH
教 學 者	李政緯	觀 察 者	何俊衡

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			

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

授課教師簽名：

李政緯

觀課教師簽名：

何俊衡

附表 4

基隆市 114 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：李政緯 教學班級：504 教學領域：資訊

教學單元名稱：scratch

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	☒	☐	☐	☐
2	運用有效教學技巧	☒	☐	☐	☐
3	應用良好溝通技巧	☒	☐	☐	☐
4	運用學習評量評估學習成效	☐	☒	☐	☐
5	維持良好的班級秩序以促進學習	☒	☐	☐	☐
6	營造積極的班級氣氛	☐	☒	☐	☐
7	其他：	☐	☐	☐	☐

◎教學省思：

Scratch 程式是由積木程式所組成，引導學生能更簡單地完成一個程式，啟發學生的創意思維，熟悉每一個程式積木的使用效過，進而引發學生的學習興趣，是當老師教受 scratch 更需要做到的部分。

授課教師簽名：

李政緯

觀課教師簽名：

何偉明

附表 5

基隆市 114 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：114.11.14 教學班級：504 教學領域：資訊 教學單元：scratch

教學者：李政緯 觀察者：何俊衡 觀察後會談時間：114.11.14

一、教學者教學優點與特色：

1. 能明確指出學生操作上的問題。
2. 能用簡而易懂的說明示範程式教學。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1. 學生學習評量方式可以用更明的方式呈現

三、對教學者之具體成長建議：

無

授課教師簽名：

李政緯

觀課教師簽名：

何俊衡