

基隆市武崙國民小學110學年度觀課前會談紀錄表(觀)

觀課者	林敏雄、劉素珍	教學者	林志民	會談日期	2021-09-30
授課年班	606	教學領域	電腦	教學單元(課)	Scratch電流急急棒遊戲設計

會談項目	內容記要
課程內容	第3節:結束畫面 設計 遊戲流程: 舞台進入「結束」背景, 顯示「恭喜破關」、「作者」, 並加上「簡易動畫」。
教學目標	1.「恭喜破關」製作: 新增角色, 從範例庫中選取後, 再修改造型, 加入「恭喜破關」文字。 2.「恭喜破關」程式:(可發揮創意自行設計動畫) 3.「作者」製作: 新增角色, 從範例庫中選取後, 再修改造型, 加入「60101 精心製作」文字。 4.「作者」程式:(可發揮創意自行設計動畫) 5.測試與除錯 從頭開始 測試2次, 找看看有沒有問題, 並加以修正。
背景脈絡	學生了解 Scratch 電流急急棒遊戲基本流程, 並已完成「舞台」背景設計: 開始->關卡1->關卡2->關卡3->結束 學生五下已學過 Scratch 動畫製作, 應該要能發揮創意自行設計動畫
教學活動	1.教師先試玩一次遊戲作品範例, 讓學生了解遊戲如何進入「結束」畫面流程。 2.教師示範程式與重點講解。 3.學生自行操作設計。 4.教師進行課間巡視。 5.對於學生容易做錯或有問題之處, 加強說明。
評量方式	無
觀察焦點	是否有重頭進行試玩、進行測試2次 能否自行發現錯誤, 並自行解決問題 是否能自行設計特別的動畫效果
其他	

預計觀課後回饋會談的時間與地點: 2021-10-04 12:20:00 3F電腦教室1

觀課者簽章: 

教學者簽章: 

基隆市武崙國民小學110學年度觀課紀錄表(觀)

觀課者	林敏雄、劉素珍	教學者	林志民	觀課日期與時間	2021-10-04 09:25:00
授課年班	606	教學領域	電腦	教學單元(課)	Scratch電流急急棒遊戲設計

本單元(課)共 8 節, 本次教學為第 3 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。	✓				行問巡視, 通時解決學生的問題。
	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。		✓			少數學生在後排未專心聽講
	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)						

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:

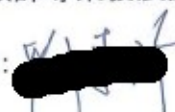
基隆市武崙國民小學110學年度觀課紀錄表(觀)


觀課者	林敏雄、劉素珍	教學者	林志民	觀課日期與時間	2021-10-04 09:25:00
授課年班	606	教學領域	電腦	教學單元(課)	Scratch電流急急棒遊戲設計

本單元(課)共 8 節, 本次教學為第 3 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. 講解說明易懂 2. 步驟清楚 3. 課間巡察 Scratch程式設計 舞台 → 不動 角色 → 動作. 先選完後動過關後叮 遊戲流程設計 1 → 2 → 3.
	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。	✓				
班級經營	時間掌控恰當。	✓				
	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。	✓				
學生行為	營造溫暖的學習氣氛, 有助於師生之間的合作。	✓				
	專心聆聽。	✓				
	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)						

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110學年度觀課後會談紀錄表(觀)

觀課者	林敏雄、劉素珍	教學者	林志民	會談日期	2021-10-04 12:20:00
授課年班	606	教學領域	電腦	教學單元(課)	Scratch電流急急棒遊戲設計

教學者的優點或特色

1. 按部就班講解清楚易懂,確定操作動作,並重覆講解說明
2. 詳細解說程式的操作,但保留學生自行思考的空間,該自行思考的部份,不給予解答
3. 實做的邏輯很清楚流暢。

教學者可調整或改變之處

1. 聲音較低沉,有時聽起來,不那麼清晰。可稍再加大音量

對教學者的具體建議

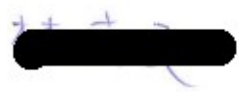
其他

課前先練習打字,除了熟悉打字之外,還可靜心,幫助上課學習效果,及專注力提升。

觀課者簽章:




教學者簽章:



基隆市武崙國民小學110學年度公開授課暨觀課教師自我省思檢核表(授)

教學者	林志民	任教領域	電腦	教學單元(課)	Scratch電流急急棒遊戲設計
-----	-----	------	----	---------	------------------

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。				✓
班級經營	時間掌控恰當。		✓		
	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。		✓		
學生行為	營造溫暖的學習氣氛，有助於師生之間的合作。		✓		
	專心聆聽。			✓	
	積極參與。		✓		

教學者簽章： 