**新北市三重區碧華國民小學107學年度公開授課—觀課記錄表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 觀課科目 | 資訊 | 授課教師 | 邱昭士 | 觀課班級 | 五年十班 |
| 授課內容 | 程式教育 Scratch | 觀課日期 | 107/11/14 | 觀課者 | 梁家銘 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 面向 | 觀課參考項目 | | 摘要敘述 | 評量 | | | | 未呈現 |
| 優良 | 普通 | 待改進 | |
| 全班學習氣氛 | 1.是否有安心的學習環境? | | 學生能安靜循序的進入教室，在開始上課時即能進入狀況，老師在複習上次課程時，能叮嚀學生注意課程內容重點，以順利進行本次課程內容。 | V |  |  | |  |
| 2.是否有熱衷的學習環境? | | V |  |  |  | |
| 3.是否有聆聽學習的環境? | | V |  |  |  | |
| 學生學習動機與歷程 | 學習動機 | 1.是否引發學生學習動機？ | 以接雞蛋遊戲來引發學生學習的動機，讓學生能從遊戲中學習，也讓學生藉由這個小遊戲，練習到SCRATCH編程的技巧，慢慢的由淺入深，對編寫程式產生興趣及信心。 | V |  |  | |  |
| 2.學生學習動機是否持續？ | V |  |  | |  |
| 3.學生是否相互關注傾聽？ | V |  |  | |  |
| 4.學生是否互相協助討論？ | V |  |  | |  |
| 學習歷程 | 1.是否關照每個學生學習？ | 老師在講解時，利用廣播系統讓每一個學生都能清楚的看到重點。在學生個別操作時，老師能進行間巡視，逐一解決學生遇到的問題。 | V |  |  | |  |
| 2.學生是否學習投入參與? | V |  |  | |  |
| 3.是否發現有特殊表現的學生？(如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生) | V |  |  | |  |
| 學生學習結果 | 1.學生學習是否有興趣？ | | 由於課程設計是從遊戲中學習編寫程式，學生都能產生濃厚的興趣，這種學習方式，也能激發出學生的創意，並能訓練學生的運算思維能力。 | V |  |  | |  |
| 2.學生學習的困難之處是什麼? | | V |  |  | |  |
| 3.挑戰伸展跳躍的學習是否產生? | | V |  |  | |  |
| 4.學生學習思考程度是否深化？ | | V |  |  | |  |
| 觀課的心得和學習 | 資訊課程會因為學生的學習背景不同，在實作練習時產生很大的落差，這考驗著授課老師的專業能力及課程進行的流暢度。邱老師在這次的公開授課中，展示了如何掌握學生的學習進度，並予以難易適中的教材，讓學生能夠喜歡編寫程式，並能樂在學習，藉此提升學生的核心素養及運算思維的能力。 | | | | | | | |