**新北市三重區碧華國民小學107學年度公開授課—觀課後會談議課紀錄表**

**授課教師： 邱昭士 教學日期： 107/11/14 教學年級： 五年級**

**教學領域： 資訊 教學單元：程式教育-Scratch實戰入門**

**議課日期：107/11/14 議課時間： 107/11/14 議課地點： 電腦教室(三)**

**出席人員簽名：**

|  |  |
| --- | --- |
| 會談項目 | 會談內容簡要記錄 |
| 授課教師分享 | * 程式教育教學過程，學生學習吸收、反應落差很大，同一堂課的的活動安排，不宜過多，以簡易、觀念單一、內容有趣為要。 * 教師課前充分準備教學內容與教材，對教學與學生學習都有正面的價值。 * 坐在角落的學生往往是學習可能會停滯的學生，因此我會常常走到這些學生附近，適時予以督促與指導。 * 此次上課有一位學生的電腦操作到一半臨時當機，導致學生臨時換電腦，整體進度嚴重落後，下節課須再重做一次統整教學，讓學生有完整的概念。為此上課前最好先預先開機好一部備用機，以備不時之需 |
| 觀課分享與  交流 | * 教學者能清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。 * 資訊課搭配電腦教室教學影音廣播系統及單槍投影，發揮各自的效果，讓學生學習更順利、更有成效。座位安排，適合老師教室走動，指導學生操作。 * 教學者能隨時關注學習可能停滯的學生，適時予以督促與指導。 * 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。 |
| 總結分享 | * 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。 * 未來成長規劃：   + 程式教育以訓練學生「運算思維」為內涵   + 程式教育過程中，應設計有趣的課程內容，以培養學生對程式設計的興趣，如此當面對較難的課題時，才能堅持下去。 |