

新北市三重區碧華國民小學 106 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：107/3/22 教學年級：四年級(下)
 教學領域：資訊 教學單元：程式教育-Scratch 議課日期：107/3/22
 議課時間：13:00-13:30 議課地點：電腦教室(二)

出席人員簽名：梁宗銘

會談項目	會談內容簡要記錄
授課教師分享	<ul style="list-style-type: none"> ● 由於這是學生第一個 Scratch 作品，對指令積木不熟，且離上次上課時間已過了一週，學生的記憶可能僅剩 25%-50%，因此復習上節課進度成了學生學習新知識、技能必要的學習過程。 ● 原先規劃的活動二，雖無法進行，但此次課程讓學生們都能學會第一個 Scratch 作品，讓學生樂在程式教育中。檢討日後課程規劃，對於較難上手的主題，必須安排一整節課做完整的復習，務求所有學生都能學會，不必急於安排第二個活動。 ● 學生學習狀況漸佳，部份原本完全跟不上進度的學生也都能完成作品，尤其是 4 號學生原本對資訊課完全不感興趣，自從教了 Scratch 後，行為大為改善，雖偶有出軌情形，經指正，再加以學習上的輔導，也能順利完成作品，且樂在其中。 ● 全班約 2/3 學生都能自主完成作品，少數幾個較特殊的學生，由老師親自指導，接著讓這些自主完成作品主動去指導其他未完成的學生，課程到最後，所有學生都完成作品，一個完美的 Ending。
觀課分享與交流	<p>(聚焦於「學生學習成效」及「學習夥伴教師教學表現」)</p> <p>(如：觀課者看到的優點、特色、得到的啟示「活動設計、教學法、發問技巧、肢體語言、移動型態、關注學生的反應、師生互動……等」)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 復習仔細、多數學生可自行操作且投入。 ● 資訊課程是考驗授課者的專業能力與進行課程的流暢度，會因學生的學習背景不同，在操作電腦實作練習時，學生進度會開始產生落差。而授課者的行間巡視與適時指導則是要彌平這個落差，讓教學能順利的進行。邱老師在這一次的公開授課中展示了專業資訊教師的特質，讓全班的學生能夠依循課程的進度，達成本次課程的學習目標，值得我們學習。另外發現在教室設備的配置方向方面，後排的學生會因為距離投影布幕較遠，不易閱讀其內容，若能採取更大的投影布幕或是教室前後投影的方式，相信會更利於學生學習。

(可就是否達到預期觀察的成效或未來學生學習、教學者、觀課者的成長或改善建議等面向思考)

總結
分享

- 課程規劃，對於較難上手的主題，必須安排一整節課做完整的復習，務求所有學生都能學會，不必急於安排第二個活動。
- 程式教育要能達到運算思維的訓練，首先需熟練指令的用法，因此搭配不同的主題反覆的練習是程式教育必要的學習過程。
- 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。
- 老師適度引導，讓學會且完成作品的學生能主動去指導不會的學生，讓較優秀的學生能有表現的機會，也讓待加強的學生能得到快速的協助。
- 資訊課程是考驗授課者的專業能力與進行課程的流暢度，會因學生的學習背景不同，在操作電腦實作練習時，學生進度會開始產生落差。而授課者的行間巡視與適時指導則是要彌平這個落差，讓教學能順利的進行。
- 在教室設備的配置方向方面，後排的學生會因為距離投影布幕較遠，不易閱讀其內容，若無法改變現狀，應採取其他補救措施，以利學生學習。