

公開授課

林佳慧 老師

需繳交表件：

1. 備觀議簽到表
2. 教學簡案 (表格在 T 槽—08-110 學年度公開授課—公開授課相關表格)
3. 共同備課紀錄表 › 01_教務處 › 00_教務交流平台 › 08-110學年度公開授課 › 00 公開授課相關(空白)表格
4. 教學觀察紀錄表
5. 專業回饋紀錄表

※公開授課內容須公告校網，因此若日期、觀課班級、授課內容有任何修改，請您務必通知教學組。

※教學觀察紀錄表有五種版本，需更換可自行列印。

※相關表件皆放置於 T 槽，可自行取用。

※請於公開授課結束後三周內，將表件整理完畢繳回教學組。

請老師繳交前確定需繳表件是否備齊並繳回教學組

感謝！辛苦了！

高雄市立旗津國中 111 學年度第 2 學期公開授課簽到表

基本資料	授課教師	林佳慧	授課科目	科技領域
	授課班級	203	單元主題	程式設計
一、共同備課	時間	4/11/2023 1310-1355 第五節	地點	電腦教室
	出席人員 (請簽名)			
二、教學觀察	時間	4/11/2023 1405-1450 第六節	地點	電腦教室
	出席人員 (請簽名)			
三、專業回饋	時間	4/11/2023 1505-1550 第七節	地點	電腦教室
	出席人員 (請簽名)			

*依實際參與情形，核發研習時數。

旗津國中公開授課 教學簡案

領域/科目	科技領域		設計者	林佳慧
實施年級	八年級		節數	1 節，45 分鐘
單元名稱	程式設計與變數運用	活動名稱：		
課程目標：學生能程式設計與變數運用			設計依據	
學習重點	學習表現	<p>運 c-IV-1:能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>運 c-IV-2:能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。</p> <p>運 c-IV-3:能應用資訊科技與他人合作進行數位創作。</p>	核心素養	<p>科-J-A3:利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。</p> <p>科-J-B1:具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。</p> <p>科-J-B2:理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係。</p> <p>科-J-B3:了解美感應用於科技的特質，並進行科技創作與分享。</p>
	學習內容	資 T-IV-1:程式設計應用專題		
<p>教學活動設計理念</p> <p style="text-align: center;">本單元透過實際操作的方式，讓學生能程式設計與數變運用。</p>				
教學活動設計內容				
節次	教學內容	時間	教材	教學說明
第一節	<p>(一)複習前次課程內容，喚起同學先前進度</p> <p>(二)說明本次課堂目標</p>	<p>5</p> <p>5</p>		<p>(一)本課程為連貫性專題製作,前次課程為問卷設計的教學,連續至本次課程</p> <p>(二)利用變數設計與實作,學生能更加</p>

高雄市旗津國民中學校長及教師公開授課 共同備課紀錄表

共同備課時間：112年4月11日(二)第五節 授課人員：林佳慧
共同備課人員：洪瑞振

項次	內容紀錄
<p style="text-align: center;">共備內容 紀要</p>	<p>一、學生先前的學習表現</p> <p>二、教學觀察的內容(得參考以下內容或附教案)</p> <p>(一)單元名稱: 程式設計與變數運用</p> <p>(二)學習目標: 認識SCRATCH基本功能與變數使用原則</p> <p>(三)學習重點(學習表現和學習內容):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能了解SCRATCH功能 2. 學生使用SCRATCH功能設計遊戲版面 3. 學生必須搭配變數使用, 並透過指定動作完成指定任務 <p>三、觀察重點</p> <p>(一)學生具備SCRATCH使用基礎能力</p> <p>(二)學生能發揮創意力, 及舉一反三的運用能力</p>
<p style="text-align: center;">共備歷程 討論重點</p>	<p>一、教學難點或學生迷失概念</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生對於變數功能操作較不熟悉 2. 學生進度不一, 有些同學可能已完成, 有些同學進度太緩慢 <p>二、針對教學難點提出的建議</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教學上可以先將變數概念以生活中例子舉例, 讓學生多熟悉SCRATCH變數使用原則 2. 進度快的學生可能多給予任務, 或協助進度慢的學生 <p>三、有助益的教學策略</p>

高雄市旗津國民中學校長及教師公開授課
教學觀察紀錄表

授課班級：203 觀課日期：112 年 4 月 11 日 第六節

授課人員：林佳慧 觀課人員：洪瑞振

授課科目：資訊 教學單元：程式設計

授課內容	
教學觀察重點	<ol style="list-style-type: none">1. 班級學習氣氛良好2. 學生能依老師教學過程，一步一步的跟著操作3. 學生能順利產出遊戲結果
課堂軼事紀錄	<ol style="list-style-type: none">1. 學生有問題會立刻問老師或同學2. 老師發現學生設計優良的作品，會廣播秀出作品跟同學分享，立刻給予正增強
教學觀察收穫與省思	<ol style="list-style-type: none">1. 教學過程融洽且互動良好2. 學生能依照自己的喜好，設計屬於自己風格的遊戲介面3. 學生完成遊戲，可以立刻從遊戲中獲得樂趣並學習相關程式設計知能
提問與思考	實際動手做及立刻得到回饋，對於學生而言是很大的正增強，很符合科技領域的教學模式

附註：修改自高雄市政府教育局107年度性別融入教學觀課活動之觀課紀錄表

高雄市旗津國民中校長及教師公開授課
專業回饋紀錄表

授課班級：203

議課日期：112年4月11日第七節

授課人員：林佳慧

議課人員：詳如簽到表

授課科目：資訊

教學單元：程式設計與變數運用

項次	內容紀錄
專業回饋 紀錄	<p>透過此課程,期讓學生了解scratch的功能與運用,遊戲的設計學生通常能快速上手,較無障礙;唯運用變數上,學生需要多花心思理解,由其變數使用較具複雜,也較容易失敗。</p> <p>學生能自行完成遊戲的設計,且運用變數功能讓遊戲過程快速且正確的算出分數,能提升學生的資訊能力與信心。</p>
授課人員 自我省思	<ol style="list-style-type: none">1.較無法即時掌握學生操作上的困難,但縮短每個教學步驟的操作過程,能有效改善學生無法跟上進度的問題。2.融入線上教學影片,學生亦能依自己的步調學習,並能重複觀看練習