

附表三-2

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 107 學年度藝文領域美表科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校：仁和國小 姓名： <u>葛威明</u>
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10=36	1. 多向星星畫法 = 文組學生運用程式碼畫出多向星圖 2. 挑選學生上台發表分享他創作的想法和技巧。		
10=42~48'	1. 學生依教師說明運用圓形組合繪圖，但教師發現大部分學生繪製較困難，主動延長時間，學生大多專注繪製中		
10=48	2. 教師分組瀏覽各組上傳情形，逐組對作品介紹說明，各組均能專注聽課。		
10=53	1. 用顏色創作，教師在各組間指導，90%以上學生均認真學習中...		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
一、教師能精準掌握每組進度及學生學習內容狀態，學生亦能接受指令，正確按照指示學習。 二、異質分組，較沒沒好學生在各組均有學習進度較快的好學生能請教學習。		1. 學生似已非常習慣運用程式學習，對於課程能投入專注，應能達成教學目標。 2. 能感受到別於傳統講述式教學，學生在平板運用學習呈現的專注度較高。	

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 107 學年度藝文領域美表科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校： <u>仁和國小</u> 姓名： <u>姜美如</u>
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:20 10:23.	<p>運用故事圖片引起動機。</p> <p>運用 Quizizz 檢核任務前學生應有的基本概念，再讓學生挑戰任務，分別執行了三個任務，學生製作。→ 老師檢視 → 學生上台發表。</p>		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
<p>1. 運用圖片、故事引發學生興趣。</p> <p>2. 學生繪製時能巡視行間指導。</p> <p>3. 運用計時器掌握進行的節奏。</p>		<p>1. 可能因內容豐富時間較不充足，在學生發表部分不是每個任務皆有學生上台分享發表。</p>	

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 107 學年度藝文領域美表科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校：仁和國小 姓名：李麗娟
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:20	用"奇異博士"電影引起動機		
10:23	運用 Quizizz 檢視學生對 mswlogo 的基本認識。		
10:25	學生使用 mswlogo 繪圖 "repeat 360 [fd 300 rt a]" 並互相討論, 確認正確後各組將成果放上雲端。(活動一)		
10:35	教師檢視各組成果, 並請第四組派人上台發表做法, "次數"及"角度"設定。		
10:40	學生執行任務="repeat 90 [圓形 rt 角度]" 並互相討論, 上傳成果。		
10:45	教師發現此任務較難, 學生需要較多時間, 因此延長實作。		
10:48	教師將學生作品挑出針對較特別圖形做講解。		
10:51	教師講解任務三。		
10:53	學生實作任務三: 彩色彈簧		
10:57	課程總結		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 太多了...!</li> <li>2. 學生都專注投入, 無人分心, 並且都有高度的興趣及學習企圖心! 這樣的教學太成功了!</li> <li>3. 運用各種資訊科技教學設備, 檢視學生認知知識 (TRS, Quizizz) - 搭配討論系統 (Class Dojo) - 進行創作 (mswlogo) - 軟體的融入跟教學應用, 讓人嘆為觀止。</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學到了很多!!! 覺得太佩服了!!!</li> </ol>	

桃園市 107 學年度 仁和 國民 小學 107 學年度 藝文 領域 美表 科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校：仁和國小 姓名：楊舒婷
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:20	複習mswlogo 創作簡易幾何圖形 (學生先備經驗充足、紮實、專心度高)		
10:40	學生上台發表,老師提醒台下的人「用眼神鼓勵他」		
10:48	分享線條畫圓的顏色之美。		
10:51	任務三:比賽哪一組可調出顏色最多的圓(以盾牌做比喻) (註:平板No.17及No.18疑似代工,熟練的人直接幫不會的人完成作業)		
10:59	老師給予各組正向勉勵。		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
<p>1. 能結合流行電腦元素, P圖使用老師頭像, 學生興趣高昂。</p> <p>2. 各組討論熱烈、用心, 能拿捏音量分際, 不互相干擾, 並適時相互支援。</p> <p>3. 資訊融入藝文視覺藝術, mswlogo 等程式軟體值得一試!</p>		<p>Q1. 雲端資料夾可即時分享呈現學生成果, 如何在課堂後將作品布置增加境教學習效果?</p> <p>Q2. 小任務安排十分緊湊, 少部分學生會跟不上, 而交由同組同學代工, 個人的美表科偶爾也會出現類似狀況, 同學間較難耐心指導, 是否有思考過解決方案?</p>	

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 107 學年度藝文領域美表科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校： <u>仁和國小</u> 姓名： <u>吳思直</u>
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:20~10:25	引起動機，確認學生先備知識		
10:25~10:35	繪製多角星星，討論輸入的角度對圖形的影響		
10:35~10:50	繪製並討論圓的作法 (因有部分學生進行遇困難，延長繪製時間)		
10:50~10:58	製作彩色圓圖形		
10:58~11:00	隨堂測驗		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
①用小孩熟悉的電影奇異博士引起學習動機 ②學生之間互相討論情形熱烈，以整組為單位，學生之間會因此互相協助。 ③很細緻的可憐學生，總講解時必須全程有老師		①少部分學生在自行操作時，會有些許跟不上情形，同組同學雖有互相幫忙，但似乎效果有限，可多加留意。 ②因觀課伙伴我缺乏msw logo的先備知識，發現小五學生真是潛力	

④搭配隨堂測驗以webIRS系統可立即檢驗學生學習情形。

無窮，且全班秩序良好，學生學習動機非常高，值得讚賞。

附表三-2

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 107 學年度藝文領域美表科

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校： <u>仁和國小</u> 姓名： <u>姜辰亨</u>
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:30	學生上台發表		
10:35	教師講解說明		
10:40	學生進行多個圓的平板操作,並有小組討論		
10:47	教師講解說明,並展示學生作品		
10:52	讓學生用電腦調色		
10:54	學生作品展示		
10:58	隨堂測試		
11:00	結語		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師善用計時器掌握時間</li> <li>2. 學生討論充份都不吵鬧,秩序良好,且能專注老師的說明</li> <li>3. 善於結合时下流行的電影引起興趣</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 這個班上用這種資訊融入教學的方式,應該由來已久,大部份的學生都能上手,反倒是觀課者一時之間還沒進入狀況,今日的觀摩見識到了資訊也能運用在美術之中,自己的資訊能力也該要再充實了。</li> </ol>	

附表三-2

桃園市 107 學年度 仁和 國民小學 藝文 領域 美表 科

## 教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	林徽輝	觀課伙伴	學校： <u>仁和國小</u> 姓名： <u>韓光榮</u>
教學科目	美表	單元名稱	幾何之美
教學班級	五年五班	觀課日期	107.10.15
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
10:20	1.結合課程內容及電影「奇異博士」，營造氣氛引起學生學習動機。 2.運用Quizizz檢視學生對mswlogo的認識情況。 3.運用webIRS檢驗學生對mswlogo的作圖技巧。		
10:25	1.教師進行活動一，讓學生回憶五星形的畫法。 2.分組討論當程式碼中的「a」改變時，對於圖案會有什麼樣的影響。 3.學生上台發表。		
10:32	1.教師進行活動二，讓學生回憶圓形的畫法。 2.分組討論並實作，當程式碼中的角度改變時，會產生什麼不同的圖形。 3.學生上台發表。 4.教師分享不同組別學生的作品。 5.教師挑出與活動三主題類似的作品，引出活動三。		
10:43	1.教師進行活動三，並分享學生作品：彩色彈簧。 2.讓學生進行實作，利用光的三原色設計出不同顏色的圖形。 3.學生根據老師指定，畫出指定顏色圖型。 4.學生進行實作及討論。 5.教師除巡堂外，並統一指導講解較模糊的觀念。		
10:55	1.小組學生有人提出疑問，已有成功經驗的人告知可行做法(組內問題解決)。 2.教師針對活動三進行解說及總結。		
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
1. 團討氣氛穩定融洽。 2. 善用資訊科技讓課程更加有趣。		教學設計創新，利用科技融入方式發展不同方式 美表教育，值得學習！	