

彰化縣彰化市民生國民小學教師公開授課

表一 觀察前會談紀錄表

授課教師	徐汶伶	任教年級	二	任教領域/科目	生活
回饋教師	陳雅閔	任教年級	二	任教領域/科目	多語律動
教學單元名稱	磁鐵真好玩	教學節數	共 10 節 本次教學為第 9.10 節		
觀察前會談(備課)日期	110 年 5 月 4 日	會談地點	多元教室 4		
<p>一、學習目標(可包含核心素養、學習表現與學習內容):</p> <p>(一)學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 嘗試運用磁鐵特性設計遊戲，表達自己的想發，激發創意。 2. 合作探究和提出解決自製磁鐵遊戲遇到的問題。 <p>(二)學習表現</p> <ol style="list-style-type: none"> 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 3-I-3 體會學習的興趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材，進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 <p>(三)學習內容</p> <ol style="list-style-type: none"> C-I-5 知識與方法的運用，組合與創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 					
<p>二、學生經驗(學生先備知識、起點行為、學生特性…等):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生於前幾節課，從影片以及動手實際操作，已經了解磁鐵的特性- <ol style="list-style-type: none"> (1)具有正負兩極 (2)同性相斥，異性相吸 (3)磁鐵可吸住鐵製品 2. 學生從生活課中，不論是影片的發表分享、美勞實作後發表分享，已具有同理其他同學特性，靜靜聆聽並尊重同學所以發表的意見、作品。 					
<p>三、教學預定流程與策略:</p>					

1. 老師帶領學生複習課本 P60. P61，讓學生了解磁鐵具「正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」。
2. 從課本 P54. P55，讓學生了解磁鐵在生活中，所造成的便利性。
3. 發揮想像力，讓學生運用所了解之磁鐵的特性-「正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」，創作一個遊戲。
4. 老師已在上一節課提醒過學生，本節課為「磁鐵小創客」，請學生先購想要創作的遊戲後，攜帶必備的用具，於課程進行時，口頭提問學生「如何利用磁鐵相吸、相斥的特性，設計一個磁鐵遊戲」。
5. 教師於學生創作過程，隨時提醒學生，留意磁鐵特性，可隨時發表自己的創意，並且創作出合宜的磁鐵遊戲。
6. 學生發表自己所創作的磁鐵遊戲。

四、學生學習策略或方法：

1. 老師帶領學生做複習，了解磁鐵具「正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」概念。
2. 從課本影片為開頭，讓學生口頭發表，磁鐵在日常生活中造成的方便性。
3. 學生口頭發表自己要設計的磁鐵遊戲，以及所要運用的磁鐵特性。
4. 學生實作利用磁鐵特性所要創作的磁鐵遊戲。
5. 全班互相發表自己所創作的磁鐵遊戲。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

（例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。）

1. 提問：
 - ① 教師提問學生磁鐵具「正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」概念。
 - ② 教師提問學生磁鐵造成生活便利性的例子。
2. 發表
 - ① 學生發表磁鐵具「正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」概念。
 - ② 學生發表「磁鐵造成生活便利性的例子」。
 - ③ 學生發表「自己利用磁鐵特性所要創作的磁鐵遊戲」。
3. 自評

① 學生自評自己創作的磁鐵遊戲是否可行，並著手開始實作。

4. 互評

① 學生從其他同學發表所要創作的磁鐵遊戲，來互評是否合宜可行。

5. 實作：

① 學生利用「磁鐵特性創作出磁鐵遊戲」。

彰化縣彰化市民生國民小學教師公開授課

表二 觀察紀錄表

授課教師	徐汶伶	任教年級	二	任教領域/科目	生活
回饋教師	陳雅閔	任教年級	二	任教領域/科目	生活
教學單元名稱	磁鐵真好玩	教學節數	共 10 節 本次教學為第 9.10 節		
公開授課日期	110 年 5 月 6 日	授課地點	多元教室 4		
層面	指標與檢核重點		事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)		
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。				
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師能利用提問，讓學生複習所學習過的磁鐵特性知識。 2. 教師透過課本以及電子書，讓學生從影片中，加深磁鐵特性的概念。 3. 教師透過口頭再歸納，讓學生更清楚每一個磁鐵特性的原由。 4. 教師透過讓學生動手實作有創意的磁鐵遊戲，從做中更清楚如何運用磁鐵的特性，來創作遊戲。 5. 教師於學生發表時，再次歸納學生所創作的磁鐵遊戲，是利用哪一種磁鐵特性，讓學生加深印象。 			
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師從書本、影片、口頭發表，確認學生已具備磁鐵特性知識的概念。 2. 教師讓學生透過實作，來發揮創意，創作自己的磁鐵遊戲。 3. 教師在學生創作的過程中，不時利用口頭、非口頭來指導學生實作，並且隨時走動於教室，適時引導學生依據自己所知道的磁鐵概念來創作。 			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。				
	A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。				
A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成	1. 教師利用口頭評量、動手實作，評估學				

效。	生是否了解磁鐵特性知識的概念。
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	2. 教師透過學生在口頭發表、實作的過程中，適時回饋學生所了解的實鐵概念是否正確。
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	

彰化縣彰化市民生國民小學教師公開授課

表三 觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	陳雅閔	任教年級	二	任教領域 / 科目	多語律動
授課教師	徐汶伶	任教年級	二	任教領域 / 科目	生活
教學單元	磁鐵真好玩	教學節數	共 10 節 本次教學為第 9.10 節		
回饋會談日期	110 年 5 月 7 日	會談地點	會議室		
請依據教學觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：					
<p>一、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 正式課程教學前，會先連結學生的新舊知識或生活經驗，並透過電子書影片，再次引起學生學習動機達到預期成效。 2. 教學順暢活潑，自然，師生互動情形良好。 3. 下達旨令清楚，音量充足、口語化很容易引起學生興趣。 					
<p>二、教與學待調整或精進之處（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 對於上課表現好的學生，適時給予獎勵，相反的，較安靜的孩子亦應多多給予口頭機會表現。 2. 因為本次課程為實作課程，而學生常常容易因為動手實作活動開始較難控制秩序，需要時時提醒；如還是無法制止某幾位學生發表與課程無關的內容，建議可暫時停止該生從事實作課程。 					
<p>三、授課教師預定專業成長計畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導能符合學生學習經驗，教師問：之前上過的磁鐵特性有哪些？學生回答：「具正負極」，「同性相斥，異性相吸」，「磁鐵可吸住鐵製品」概念等。 2. 學生分享平日在家所觀察到磁鐵造成生活便利性的例子。 3. 透過動手實作，讓學生能更了解磁鐵特性概念。 					

4. 教師進行活動時要注意學習反應較慢的學生是否有不懂得地方, 耐心指導, 以增強學童的自信心。

三、回饋人員的學習與收穫：

1. 能認識每個學生特質, 給予耐心指導, 讓多數學生喜歡發表。
2. 課堂上會四處走動立即給予學生回饋及動作指導。
3. 能掌握學生提問及適時給予正向鼓勵。
4. 跟學生互動情形自然良好, 上課氣氛融洽活潑。