

109 學年度彰化縣日新國小教師專業發展實踐方案

表 1、教學觀察/公開授課—觀察前會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>楊世雄</u>	任教 年級	<u>四</u>	任教領域/ 科目	<u>社會</u>
授課教師	<u>周育廉</u>	任教 年級	<u>四</u>	任教領域/ 科目	<u>自然</u>
備課社群(選填)		教學單元		<u>性平</u>	
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>109 年 10 月 13 日</u> <u>14:20 至 14:40</u>		地點	<u>辦公室</u>	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	<u>109 年 10 月 15 日</u> <u>10:30 至 11:10</u>		地點	<u>四甲</u>	
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀繪本，運用 4F 探討身體界線的意義，瞭解每個人都擁有身體自主權，並在界限中保護自己。 2. 用 scratch 程式，設計出專屬自己身體的 Scratch 角色，並上傳作品與同儕分享，認識身體隱私與身體界限。 3. 了解每個人身體界限可能不同，必須尊重其他人，並勇於維護個人身體自主權。 					
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 具有基本的閱讀理解能力。 2. 能與同儕進行討論與分享 3. 對身體界限有基本的認識。 4. scratch 程式設計基本概念。 					
<p>三、教師教學預定流程與策略：</p> <p>第一節：閱讀文本「未未 身體界限」。 閱讀文本及運用 4F 提問讓學生理解文本內容，並引導學生思考尊重及保護自我的身體自主權。</p> <p>第二節：「我的身體我決定～設計 scratch 角色」 讓每個孩子都能利用 scratch 設計出一個專屬自己的角色與造型，展現個人風格與特色。</p> <p>第三節：Scratch 遊戲替你說-自己身體 自己設計 利用 scratch 程式，設計出專屬自己的身體界線，並模擬當別人不適當的觸碰時，勇敢展現自己個人化的行動回應。</p> <p>第四節：聽！身體在說話-scratch 專案分享 分享 scratch 專案程式碼，秀出大家設計的成果，進行班級分組討論，引導孩子「身體是自我的載體，尊重每個人的身體自主權，才能讓大家都溫暖自在。」</p>					

四、學生學習策略或方法：

理解”未未 身體的界線”這本繪本的意涵-”身體是珍貴的，不能隨意讓別人觸碰，也不能隨意觸摸別人”，透過設計 Scratch 角色，表現當別人不適當的觸碰時，適切的回應。透過班級同學間不同 Scratch 角色的反應探討，學習尊重每個人不同的反應。

透過設計 Scratch 角色，連結生活中的人我互動與碰觸事件，討論當自己遇到不適當碰觸時該有的反應及策略，內化並反思屬於最適切自己的回應方式。

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.能分辨自己與他人的身體界線，尊重每個人的身體自主權。
- 2.藉由 scratch 程式的教學，提高學生自我保護意識及增加勇於拒絕的方法。

六、觀察工具(可複選)：

- 表 2-1、觀察紀錄表 表 2-2、軼事紀錄表
表 2-3、語言流動量化分析表 表 2-4、在工作中量化分析表
表 2-5、教師移動量化分析表
表 2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表
其他：_____

七、回饋會談預定日期與地點：(建議於教學觀察後三天內完成會談為佳)

日期及時間：109_年_10_月_16_日_10_：00_至_11_：00_

地點：__辦公室_____

表 2、日新國小觀課紀錄表

109 年 10 月 15 日

一、基本資料					
觀課學校	日新國小	授課教師	周育廉	年級	四年級
授課單元	我的身體我決定～Scratch 替你說			觀課者	楊世雄
二、教學過程					
觀課參考項目			紀錄內容（請以文字簡要描述）		
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境？		第二課「scratch 角色設計教學」，利用拖曳指令取代傳統編寫語法指令，讓所設計的角色具有可變性及互動性，並將程式碼包含在角色物件中，這些直覺直觀化的設計，大幅降低學習的困難度，也提高了學生興致。		
	2. 是否有熱烈的學習氣氛？				
	3. 學生是否專注於學習的內容？				
學生學習歷程	師生互動	1. 老師是否有鼓勵學生發言？	閱讀《未未—身體的界限》文本，利用簡單易懂的故事設計、動人的插圖繪畫，再經由教師 4F 提問來引導學生思考尊重及保護自我的身體自主權，讓 12 歲以下的學齡兒童都能清楚地了解任何性別的人都可能遇到性騷擾。		
		2. 老師是否有回應學生的反應？			
		3. 是否有獎勵特殊表現的學生？			
	個人學習	1. 學生是否互相協助、討論和對話？	經過統計所有小朋友的紅黃綠燈區結果並展示給全班之後，接下來討論每個人對身體各區的接受度，首先紅燈區無庸置疑，私處及胸部大家都有意識是絕對禁區。更值得探討的是黃燈區的部分，我們發現約 8 成的小朋友是將頭部列為黃燈區；		
		2. 學生是否主動回應老師的提問？			
		3. 學生主動是否主動提問？			

		<p>4.學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)?</p>	<p>大部分同學設為綠燈(覺得觸碰沒關係)的手及腳，部分同學則將這些地方設為警覺或不喜歡人家觸碰的黃燈區。因此引導小朋友去思考，很多同學間彼此有意或無意的觸碰，激怒了對方，對方在沒有表達原因下，常讓你不知為何如此?因此對同學應該還是有基本的尊重，要觸碰對方前，先詢問對方，不小心觸碰，也該誠心誠意道歉，學習尊重每個人不同的身體自主意識。</p>
學生學習結果	1.學生學習是否有成效?		<p>學生已經閱讀過此繪本，學生先討論繪本內容，大都能專心學習，並認真回答問題。</p> <p>老師多以問答方式教學，並在學生回答後適時補充及提問，加深學生學習印象。</p> <p>教學內容生動活潑，學生學習時相當開心。</p>
	2.學生是否有學習困難?		
	3.學生的思考程度是否深化?		
	4.學生是否樂於學習?		

三、評論

優點	建議
<p>第三節課「Scratch 遊戲替你說-自己身體 自己設計」，在上一節課的基礎上，設計出自己的紅綠黃三個角色燈，並模擬與規劃碰到不合理接觸時的對話。教師建立程式設計的學習情境，引導學生在此節課應組成的紅黃綠燈架構，後由學生實際操作，設計成一個完整的 Scratch 遊戲。教學時，先由教師指導進行紅燈區的程式設計，教學過程中使用的物件和對話方式能形成一個 scratch 的設計模組，接著讓學生試著進行實作「黃燈區」程式練習，學生實作時可以由這個 scratch 模組中所組成的物件和程式，進而設計並完成屬於自己的黃燈綠燈反應。此節課希望透過實作及漸進式的方式來引導學生學習，幫助他們迅速的學習程式技巧，培養學生解決問題與邏輯思考的能力學生，最後完整呈現自己的作品，程式設計的鷹架學習油然而生。</p>	<p>時間掌控不佳，導致無法準時下課。這次為合班上課，上課前先對同學進行上課常規指導，花費了3分鐘，在加上有些同學不知道上課地點改為多功能教室，有比較晚進行，也花費了一些時間。建議將課程分成2堂課，加入學生參訪心得的發表，讓學生溫故而知新。</p>

四、心得與反思

玉蓮老師的教學方式生動活潑，與傳統教學法有著極大差異，老師花了很多心思在上課前備課，例如：配合繪本的創意問答、Scratch 遊戲……等，學生學習興趣提高、專注力大幅提升，有很多學生明顯進步，相當值得讚賞。

109 學年度彰化縣日新國小教師專業發展實踐方案
表 3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>楊世雄</u>	任教 年級	<u>四年 級</u>	任教領域/ 科目	<u>社會</u>
授課教師	<u>周育廉</u>	任教 年級	<u>四年 級</u>	任教領域/ 科目	<u>自然</u>
教學單元	我的身體我決定 ～Scratch 替你說	教學節次	共____節 本次教學為第____節		
回饋會談日期及時間	109 年 10 月 21 日 14:20 至 14:50	地點	<u>辦公室</u>		

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：

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）：

1. 教學內容結合學生生活經驗，有助於學生的學習
2. 透過體驗與實作 Scratch，有助於學生發展學習及問題解決能力
3. 學生積極回答問題，樂於參與。

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）：

1. 時間掌控不佳，導致無法準時下課。這次為學生第一次學習 Scratch 程式。建議將課程分成 2 堂課，讓學生熟悉介面操作，再進行教學。
2. 可以加入小組合作學習，經由共同討論，讓成員了解彼此的身體紅綠燈。

三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員綜合觀察前會談紀錄及教學觀察工具之紀錄分析內容，並與授課教師討論共同擬定後，由回饋人員填寫）：

專業成長指標	專業成長方向	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
B-2	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	閱讀合作學習專書	楊世雄	
	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處			
	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處			

備註：

1. 專業成長指標可參酌搭配教師專業發展規準 C 層面「專業精進與責任」，擬定個人專業成長計畫。
2. 專業成長方向包括：
 - (1) 授課教師之「優點或特色」，可透過「分享或發表專業實踐或研究的成果」等方式進行專業成長。

(2) 授課教師之「待調整或精進之處」，可透過「參與教育研習、進修與研究，並將所學融入專業實踐」等方式進行專業成長。

3. **內容概要說明**請簡述，例如：

(1) 優點或特色：於校內外發表分享或示範教學、組織或領導社群研發、辦理推廣活動等。

(2) 待調整或精進之處：研讀書籍或數位文獻、諮詢專家教師或學者、參加研習或學習社群、重新試驗教學、進行教學行動研究等。

4. 可依實際需要增列表格。

四、 回饋人員的學習與收穫：

(一)知易行難:無法勇拒絕的情況

在課程探討中發現，有同學提到:知道對於不適當的觸碰應該要勇敢拒絕的道理，但是在回家面對家人時卻可能說不出口，譬如學生不喜歡被摸頭、摸臉，但對方可能是長輩或親人，若說出拒絕話語時，又會被家人說沒有禮貌，導致還是無法勇敢拒絕。

(二)未來教學強化「難以拒絕」的情境反應方式

對於這種雖然懂得要拒絕卻有口難言的情境，其實可能是多數小朋友的困擾，但課程中並沒有再深入的探討有效的解決方式，因此，在未來的課程設計中，應該加入這種「難以拒絕」的情境，也就是學生在黃燈區被觸碰但又要面對家長壓力時該有的處理方式，利用親子共作完成學習單的方式，讓家長了解孩子的難處，讓孩子也明白家長的想法，雙方再一起討論，日後再遇到相同情境，什麼樣是較委婉且有效的拒絕話語和方式。

(三)設計「親子互動學習單」協助學童勇於溝通表達

期待能利用這個學習單能讓家長一起面對及處理這樣的情況，讓親子雙方都能正向的面對及處理問題。