

109 學年度彰化縣南郭學校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>黃映涵</u>	任教 年級	<u>二</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/ 生活美語</u>
授課教師	<u>歐陽心彥</u>	任教 年級	<u>二</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/ 生活美語</u>
備課社群(選填)	英語領域	教學單元		<u>Unit 3: Gg、Hh、Ii</u>	
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>109 年 10 月 22 日</u> <u>16:00 至 30</u>		地點	<u>地下會議室</u>	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	<u>109 年 11 月 10 日</u> <u>08:40 至 09:20</u>		地點	<u>2 年 11 班</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. 能了解本單元故事大意及生活用語之溝通情境。 2. 能聽、說生活用語，並運用於生活情境及溝通中。 3. 能聽、說、及認讀大小寫字母 Gg、Hh、Ii。 4. 能聽、說、本課字母 Gg、Hh、Ii 代表單字。 					
<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. 在小學一年級時已經上過生活美語，對英文字母大小已寫有基礎概念。 2. 多數學生在補習班有學過英文，上課會主動分享學過的相關單字。 3. 低年級學生專注力較不易維持長時間，需透過多元的課堂活動，引發其學習動機與維持專注力。 					
<p>三、教師教學預定流程與策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先以課本找字母之內容為開端，教學者帶讀本課英文字母及相關單字。 2. 播放電子書單元故事，教學者運用回想模式引導學童學習。 3. 教學者運用多媒體及網路平台資源融入教學內容(例如:動畫短片、英文歌曲)，以提升學生的學習動機與學習投入並針對內容與學生進行討論及提問。 4. 教學者透過遊戲結合學習內容之方式，以提升學生的專注力與課堂參與度。 					

四、學生學習策略或方法：

1. 透過主動回答問題進行個人集點，提升學生學習動機。
2. 透過多媒體資源融入教學之動畫短片，主動分享相關經驗和想法。
3. 透過互動式課堂遊戲進行小組積分制，以提升學生專注力和課堂參與度，同時增加團隊合作精神。

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。
2. 口語實作評量。
3. 遊戲評量。

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11月11日 14:00 至 14:30

地點：地下會議室

109 學年度彰化縣南郭學校教師專業發展實踐方案

表 2-1、觀察紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>黃映涵</u>	任教 年級	一	任教領域/ 科目	語文/ 生活美語
授課教師	<u>歐陽心彥</u>	任教 年級	二	任教領域/ 科目	語文/ 生活美語
教學單元	Unit 3: Gg、Hh、Ii	教學節次	共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
教學觀察/公開授課 日期及時間	<u>109</u> 年 <u>11</u> 月 <u>10</u> 日 <u>08:40</u> 至 <u>09:20</u>	地點	<u>2</u> 年 11 班		
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)		評量 (請勾選)	
		優 良	滿 意	待 成 長	
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。	A-2-1 教師運用形狀與生活物品敘述字母聯想，以增強學生對字母的記憶。			
	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-2-2 教師運用電子書帶入單元內容，針對內容使學生一同開口練習說。			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-3 教師帶領學生唸英文字母與單字並補充課外單字和文法。			
	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。	A-3-1 教師針對學習內容和學生進行分享與討論。			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-2 教師將學習內容融入至遊戲中，使提升學生之學習動機及加深印象。			
	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，評估學生學習成效。	A-4-1 教師透過教師透過 TPR 練習活動，驗收學生對本單元相關單字的字義分辨。			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-2 教師透過遊戲得知學生對學習內容之成果，並針對狀況加以複習和練			
	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)	習。 A-4-3 教師透過提問學生問題，驗收學生對本單元大小寫字母之辨識及該單元之英文生活用語。
--	--------------------------------	---

109 學年度彰化縣南郭學校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>黃映涵</u>	任教 年級	一	任教領域/ 科目	語文/ 生活美語
授課教師	<u>歐陽心彥</u>	任教 年級	二	任教領域/ 科目	語文/ 生活美語
教學單元	Unit 3: Gg、Hh、Ii	教學節次	共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
回饋會談日期及時間	<u>109</u> 年 <u>11</u> 月 <u>13</u> 日 <u>12</u> : <u>30</u> 至 <u>13</u> : <u>00</u>	地點	<u>2</u> 年 <u>11</u> 班		

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. 師生互動佳，教師多走動察看，掌握學生狀況，並給予個別指導。
2. 單字補充多，且連結先前的課堂補充之經驗，例如:ghost, in，非常好。
3. 給予學生眾多表達機會，課堂氣氛佳。學生專心度也良好。
4. 講解時多連結生活經驗，很好。
5. 教師幽默風趣，頗鼓勵學生專注於課程。
6. 遊戲練習及趣味性皆佳。

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. 找字母時，可以指出電子書的地方或是課本上。
2. 班上秩序太吵致影響課程時，可扣分或是暫停提醒學生再繼續。
(授課老師於當下有制止，很好)

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
A-2-1	<input checked="" type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	教師積極連結授課內容與學生生活經驗，並營造鼓勵表達的課堂氛圍。		
A-2-2	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	請學生找課本字母時可以指出目標字母。與觀課老師討論並想出調整辦法。	黃映涵	109.11.23
	<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：

1. 因普遍一、二年級學生均有英語學習經驗，固可多補充單字，已增加字彙認識，及對字母的熟悉度。
2. 補充與內容相關的課外影片。
3. 遊戲可不只與字母相關，可延伸自電子書之內容或對話。例如:第三課與整理相關與 I have an idea。