

# 109 學年度彰化縣路上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	<u>柯儀婷</u>	任教年級	五	任教領域/ 科目	
授課教師	<u>朱博揚</u>	任教年級	五	任教領域/ 科目	藝文領域
備課社群(選填)	藝路上有你	教學單元		藝起來畫漫畫	
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>109年11月25日</u> <u>14:00至16:00</u>		地點	<u>本校辦公室</u>	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	<u>109年12月01日</u> <u>09:20至10:10</u>		地點	<u>本校五忠教室</u>	
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <p>(一)核心素養 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>(二)學習表現 視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作。</p> <p>(三)學習內容 視 E-III-3 設計思考與實作</p>					
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：</p> <p>(一)先備知識： 學生了解繪製圖像時，要注意從整體入手，切勿死扣局部，注意明，灰，暗三個面的整體比較，才能使圖像更立體。</p> <p>(二)起點行為： 1. 學生知道繪製人物時，需先畫出臉部表情，再加上肢體動作。 2. 學生已經具備繪製表情的創作練習的技能。</p> <p>(三)學生特性 本班一共有五位學生(三女，二男)，其中的兩女在繪製人物圖像上不理想，學習信心不足，需要老師多加指導與鼓勵。</p>					

### 三、教師教學預定流程與策略：

#### (一)教學預定流程：

- 1.教師先利用「木偶骨架人」引導運動姿勢。
- 2.教師示範如何運用「木偶骨架人」引導學生從人物的實體姿態簡化至火柴人。
- 3.教師請學生依「火柴人」的骨架描繪出人物的四肢、關節、身體各部位。
- 4.教師最後以黑板展示方式評量學生學習情況，並進行檢討。

#### (二)教學策略：

本次教學採講述、實作練習法、問答及發表。

### 四、學生學習策略或方法：

學生將透過「臨摹」的方式，繪製人物的肢體動作，並描繪出人物的四肢、關節、身體各部位。

### 五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

(一)實作評量：呼應 1-III-3，透過實作評量，讓學生能畫出簡單的表達人物的肢體動作，並描繪出人物的四肢、關節、身體各部位。

### 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：107年12月05日14：00至16：00

地點：本校辦公室



	<p>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。</p>	<p>A-3-2 教師以人偶模型道具出題及讓學生上台實作的學習策略，來指導學生對自己肢體展現的了解。</p> <p>A-3-3 教師於學生分組討論時，運用走動式管理來巡視並適時注意學生的討論狀況，了解是否有錯誤或是偏離主題的地方，並且以聲調的高低，來暗示或提醒學生討論方向。</p>
	<p>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。</p>	
	<p>A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。</p>	<p>A-4-1 教師以「提問、分組討論、上台肢體操作、繪圖發表」等方式評估學生是否瞭解人體肢體運動的模樣與展現。</p>
	<p>A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。</p>	<p>A-4-2 教師對於學生回答正確或分組發表良好時會以口頭稱讚：「很棒」或是「拍拍手」來重述正確的肢體展現，並在黑板上登記各組加分情形。</p>
	<p>A-4-3 根據評量結果，調整教學。</p>	<p>A-4-3 教師對於學生上台示範體育動作錯誤時，例如學生對於「跑步姿勢的身體四肢的擺動前後」，當左手擺動向前時，分辨不清左腳擺動是向前還是向後，教師即採用人偶模型道具示範正確擺動姿勢，讓學生再次操作與練習跑步時正確的擺動方式。</p>
	<p>A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)</p>	
<p>B 班級 經營 與 輔導</p>	<p>B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。</p>	
	<p>B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。</p>	<p>B-1-1 教師在學生分組討論前，確認分組任務，例如：有人負責發表、有人負責補充、有人負責紀錄等，並提醒各組遇有問題時請舉手發問。</p>
	<p>B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。</p>	<p>B-1-2 當學生分組討論遇到瓶頸或是偏離主題的時，教師運用走動式管理的方式，來引導學生修正肢體正確呈現方式。</p>
	<p>B-2 安排學習情境，促進師生互動。</p>	
	<p>B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。</p>	<p>B-2-1 教師以同組組員座位相對的討論方式，有助於組員間的互動與討論，也便於教師走動式管理，隨時掌握學生學習及討論情形，並且有助於教師與各小組間的互動。</p>
<p>B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。</p>	<p>B-2-2 教師在學生分組上台發表後，將表現優異的情形，在黑板上登記各組加分，以小組競賽方式促進學生學習，營造師生合作的學習氛圍。</p>	

# 109 學年度彰化縣路上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	<u>柯儀婷</u>	任教年級	五	任教領域/ 科目	
授課教師	<u>朱博揚</u>	任教年級	五	任教領域/ 科目	藝文領域
教學單元	<u>藝起來畫漫畫</u>	教學節次	共 <u>7</u> 節 本次教學為第 <u>4</u> 節		
回饋會談日期及時間	<u>197 年 12 月 02 日</u> <u>14:00 至 16:00</u>	地點	<u>本校辦公室</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. 授課教師講述內容條理分明、脈絡清晰，輔以非口頭化教學方式，更能引起學生有效學習。
2. 能善用口頭獎勵、分組競賽計分等方式，營造師生互動及合作學習氛圍。
3. 教師運用人偶模型道具前，能夠先透過問答方式，讓學生更深入了解上課主題，並提醒學生繪製漫畫需注意的事項，將有利於學習成效的展現。
4. 教師能採取多元評量方式，確認學生是否清楚肢體動作的正確概念。

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. 在 A-2-4 適時歸納或總結學習重點部分，當學生在進行漫畫構圖時，教師可適時提醒學生描繪之重點，例如：「當發現部分學生錯誤構圖時，可先暫停描繪，先展示或分享學生錯誤點，請學生先指正，再重申正確肢體觀點，然後再繼續練習，最後在全部一起展示繪圖成果。」這樣可以隨時掌握學生學習進度或學習狀態。

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-2-4	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	參加美感教育或藝術相關研習，增進教師教學知能，持續精進。	柯儀婷	1080830
A-2-4	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	諮詢資深教師，向學校朱博揚主任詢問、請教美術的教學及指導方法	蔡宗旻	1081030
A-2-4	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	重新試驗教學，在教學上運用，並公開課堂讓合作人員檢視成效	李奇璇	1081230

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：

個人針對授課教師利用「運動會競賽項目標誌」來讓學生能清楚了解體育項目的代表動作圖案，及運用「人偶模型道具」呈現簡易肢體動作，讓學生練習運動時肢體的展現方式，覺得此法不單可以應用在美術教學上，甚至也可應用於體育教學上，它不但可以讓學生很快了解肢體的基本架構及學習重點，更有助於加深學生的學習記憶。