

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:40	T. 播 music 讓各組 (S) 去作 T. 再讓大家一各聽球 論有沒有更快的排法	S 有 5 組很連度 定中排 (S) S S 各組 S 都有討論	S music 稍大聲 OT. 符合是想法雷 只係讓各組 S 表意
10:43	T. <再-回> 排-	S. 有抓要中功	T. <排杯子的用> (是啥?)
10:45	T. <再討論-分法> 有沒有更快的方法 拿自己 Num. 別人 cup 不 可印.		
10:48	T. <請各組收 Cup>	S. 學生自解 (舉手)	有 S. 指自己 (T. 太快了)
10:50	T. 省思每討論 (自评/互评)	S 跨步領思 (指向前向) 有 S. 旋轉	(沒有指出)
10:55	T. 雷達圖的操作 看自己那部, 可停功	S 各組表到站了	T. 只須交到中段 (至少 1 次到最後)
	T. 可以視各組的表 S (從雷達圖找前)		T. 有到 (左後排看)
10:57	T. 請 S. 自己找出前 各 (看那一之尖勢動)	S 圖出自己表功	
11:00	T. 王力宏的故事	S: 多組個別 S 喜 S 老師須適時歸納	再下之學

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			S 都能依 T 的 指令表現
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			T 的教學 設計很完整
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			很棒
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓	✗		但本節課較不 易學 S 的個別 需求 (Time 不夠)
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			T 的設計很 棒! 但 Time 的操作稍做 掉了
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。			✓	如果可以適時釋的
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			T. 能以功宏的 案例做課程 Endy 很貼切
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			T 能以王力宏 在操作本課程
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			表現很需要 較不易看出
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。			✓	
其他					



彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀課軼事紀錄表

觀察紀錄表

回饋人員	林博鈞	任教年級	中	任教領域	國文
授課教師	張寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 二 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:30至12:30	地點	社區共讀圖書室		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	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)				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	八大智慧拼圖 優勢智能 (快問快答) 一三組 一人拿一支塔牌拍(8題) 有村這字全擊 猜logo的塔牌編輯 三位不知其他人可以 請到學單手 達到平衡 全聯智慧數夾 拍到智慧塔牌 操作. 平衡塔牌 台禮也工程師 (會寫塔牌?) 邏輯塔牌. 空間 塔牌 YoYo TV 換頁-六組派一位 信又良厚(學生問快) 人牌塔牌 台牌塔牌. 塔牌加空間 教師說明 Yamaha 機車 技術塔牌 (塔牌. 塔牌. 邏輯)	為解塔牌 學生沈默 台牌不知 拍塔牌. 塔牌塔牌 台下答之本山(海苔) 人牌塔牌 台牌塔牌 邏輯. 人牌 劍世塔牌 人牌	

幸福觀  
(why)需要內容  
抱負者多

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	<p>手或邊(圖)範圍 回顧, 或式不特 類型的新的物與 揮毫 → 排杯子 (每邊12個杯子) 有人拿2-3個 杯端有各字 排成3, 6, 3階 6, 6 " 12 (有3個疊不) 6, 3 宣或, 以速度 5-2-3 侯初音學, 拿杯在社 3(3, 6, 3)(6, 6) (12) (3, 6, 3) 拿自己的杯子 不碰別人的杯子 有這孔, 侯給各各的 時間 定討論-5分鐘 分配杯子 各組拿13學字..... 討論30秒, 晚回個</p>	<p>中六組學字 二 " 先嘗試</p> <p>各組拿13學字</p>	

自評	他評	程度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A	學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。 A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			學生能配合老師的教學計劃	
B	活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。 B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。 B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。 B4 活動設計能善用多元教學策略。 B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓	✓	✓	學生能依據教師設計的快問快答的遊戲, 以捕蝴蝶表示	
C	體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽.....)。 C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。 C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。 C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓	✓	✓	學生能依據教師設計的體驗活動操作疊杯。	
D	引導省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵.....。 D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪....., 促進學生表達。 D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。	✓	✓	✓	學生能舉手書寫者自己的策略智慧	
E	生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。 E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓	✓		學生能三個職等同學學習的學習能力	
F	多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。 F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓	✓		學生能即時回饋	
其他		調查智慧, 留意到幕下學習單, 學生才能的達到紀錄 疊杯的技巧要由學生掌握, 而不是由老師在指導					

自評: 如何看此表格  
他評: 自評, 互評, 他評, 填寫表格, 填寫表格, 填寫表格  
程度: 程度, 程度, 程度  
內涵: 內涵, 內涵, 內涵  
達成: 達成, 達成, 達成  
待改進: 待改進, 待改進, 待改進  
未呈現: 未呈現, 未呈現, 未呈現  
摘要敘述: 摘要敘述, 摘要敘述, 摘要敘述

互評: 互評, 互評, 互評  
他評: 他評, 他評, 他評  
程度: 程度, 程度, 程度  
內涵: 內涵, 內涵, 內涵  
達成: 達成, 達成, 達成  
待改進: 待改進, 待改進, 待改進  
未呈現: 未呈現, 未呈現, 未呈現  
摘要敘述: 摘要敘述, 摘要敘述, 摘要敘述

圖形  
各組觀察  
每評確及老師即做  
效善學(喜學不)做  
... (自己的杯子, 快問快答)  
中六組女生你跟我聊聊!  
自己的杯子, 快問快答  
杯子上手, 快問快答  
... (自己的杯子, 快問快答)  
... (自己的杯子, 快問快答)

觀察紀錄表

回饋人員	孫億隆	任教年級	七	任教領域	綜合
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社頭國中		

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-2	掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
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。	1. 開始上課時，先提及前節課上的拼圖活動，以引起動機。			
A-2-3	提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 排杯子的活動，有讓學生反復討論，找到適合的方法。			
A-2-4	完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3. 活動結束後，都能總結重點。			
A-3	運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A-3-1	運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
A-3-2	教學活動中融入學習策略的指導。	1. 講解清楚，且能過教室走動，了解學生學習狀況。			
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。	2. 合作學習，能激盪不同的火花。			
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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A-4-1	運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
A-4-2	分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 雷達圖能讓學生檢視自己的優勢智慧狀況，很具本身			
A-4-3	根據評量結果，調整教學。	2. 如能讓學生分享成果或收回學習單，教師比較能了解學生狀況。			
A-4-4	運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	3. 善用金幣制度，讓學生樂在學習。			

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:25	老師帶領學生進行快問快答，如果你是大老闆，遊戲解說	學生很專注聆聽，踴躍答	解說清楚，學生很有規矩
10:30	進行快問快答的主持	台同學進行了搶答(答錯物)對某些 logo 不太熟悉。	1) ppt 的智能部分字體可放大。 2) 智能解講的部分可讓學生說出理由
10:35	進行活動的收尾結語	學生安靜聽老師的結語	可讓學生分享一下活動心得，才不會感覺匆忙
10:40	1) 進行排杯子活動，示範。 2) 放下杯子→聽著。 3) 讓學生依規則討論練習	1) 正在學生上台示範，底下同學看著。 2) 學生很認真練習	很和諧。(組員未出現互相指責)
10:45	進行排杯子正式活動(第一回合) 再讓學生討論改善方法 再進行活動	學生積極討論	是否有計時工具，讓學生了解透過討論之後的改善方法，完成時間是否真的有縮短

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:50	帶領學生進行排杯子活動的白評與互評 記智慧	學生安靜聆聽 配合老師的指令	①老師講解清楚 ②學生白評部分如能即時紀錄在雷達圖上更好
10:55	發下雷達圖學單，讓學生寫，老師會走動觀看學生書寫情形	學生專注填寫 組內成員會指導互助	學生很認真
11:00	引導學生根據雷達圖結果完成自己的智慧與職業配合	①學生專注完成學習單 ②很少學生針對不懂的職業進行提問	①很少學生發問不懂的職業，很擔心學生是否胡亂圈選
11:05	老師以王力宏的故事鼓勵學生運用優勢能力栽培自己	學生對王力宏不太熟悉，不過還是很專注聽老師說故事	如果可以找學生熟悉的典範人物更能引起學生的共鳴

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			緊密結合，扣緊目標
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			<del>學生透過排</del> 杯子的活動， 能讓學生透過體驗進而省思，活動設計很不錯，流程順暢
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			規則講解清楚， 學生有專注參與， 但熱絡度可再提升 ②1090的部分可再生活化一點
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			能鼓勵小組多討論，省思更好的方法，且活動結束能統整引導學生省思
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			將雷達圖轉化為多元智能與職業的選擇
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			能走動看學生達成狀況，個別差異的部分較未注意到
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。		✓		
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	簡懷玲	任教年級	三	任教領域	輔	
授課教師	孫寶蓮	任教年級	一	任教領域	輔	
教學單元	多元智能	教學節次	共3節 本次教學為第 節			
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	共讀站			
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)	引起好奇	✓		
	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。		教材簡扼清楚	✓		
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。		結論完整	✓		
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)	給予討論的機會	✓		
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。		鼓勵作答、表達	✓		
	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。		有說明策略如何做到	✓		
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)	自評、互評、實作、小組評議、多元方式	✓		
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。		從各種數據可看出自己的智能優弱	✓		
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。		書面作業可調整	✓		
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)					

作為教子回饋來作

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:25	(快閃快答) TMSC 高標	學生無法辨識企業logo	
10:27	信義房屋 老師口頭補充，提示會引起同儕好奇，採口語，即使不和仍願意猜，鼓勵回答	機車 對原仲、技師不太熟悉(工作內容) 不敢回答 or 思考久	
	(疊杯) “只能拿自己的杯子”的規則，提醒多次	對自己杯子的號碼未記憶，頻拿到別人杯子，同時要完成任務的杯型，示範作用比較是“錯誤行為”，但也因此台下同學都不易再錯	
	試作 → 討論 → 試作 → 再討論 → 試作	進步明顯	
	自評多元智能	學生用指表達每項智能+分數(重項)容易忘記	其隻雷達圖 可以先塗下去，讓學生自評A11
10:45	他評 - 語文、人際、空間、邏輯	有只看得出最佳的組員，他人不知自己的分數，最佳的人，沒被指到的	再互評

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			logo 選用 以學生生活常見為主 更好(各積電.信義區)以(文具.3M.水壺.品牌.太和坊. or 鞋牌. acite)
	B2 活動設計能因應學習者的心身發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			量杯的刻度有小組進行不(只拿自己杯子) (全部回合都要完成) 可以清楚用PPT呈現。
	C2 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並確認學生充份理解。		✓		
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					



觀察紀錄表

回饋人員	洪聖哲	任教年級	3~6	任教領域	音樂
授課教師	孫寶蓮	任教年級	—	任教領域	綜合
教學單元	踏是無限的寬度	教學節次	共 1 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	10年4月13日 10:20至11:05	地點	社頭國中		
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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 用常見招牌引起同學生活經驗。			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 排杯子有軌練習。			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3. 活動完自評。			
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 語文互評討論。			
	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。	2. 教師適時在同學間走動。			
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 圈選適合職業分析完			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	2. 分析結果並說明。			
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	3.				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:20	講解遊戲規則	安靜聽講	
10:25	遊戲搶答說明	搶答	
10:30	說明補充內容	專注遊戲聽	
10:35	講解排杯子規則	上台示範學習	上台同學比較知道遊戲流程
10:40	結束1回合，並重新討論排法。	小組討論，組長會提供意見，速度變快。	
		□ □ → 這組較少討論	
		□ □ □ → 討論，並趁時間排	
		□ □ □ → 再次練習	
10:45	自評說明	自評	音樂太冷門，知道旋律、歌名。
10:50	自評說明	互評	在自評時先發雷達圖較好計分。
10:55	雷達圖說明	製作雷達圖	
11:00	職業多元智慧說明前3名	圈選職業	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
11:05	講述動盪故事	專心聽講	排杯子的數字可換成動盪的。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			規則清楚說明 且有練習機會。 活動中間還有時間 討論，很棒。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			活用策略，使 學生表達自己 省思。
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	蕭麗君	任教年級	三~六	任教領域	綜合藝文
授課教師	孫賢蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月17日 : 至 :	地點	社頭國中		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	① 教材以PPT呈現並口述			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	② T行間移動指導S不攔護			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	③ 活動結束T統整歸納內容並秀出PPT呈現			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 快問快答			
	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。	2. 排杯子(疊疊樂)			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	① 多元智能與職業雷達圖之完成			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	② 以知名歌星為例加以引導			
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	S知悉成功經驗的個案			

③ 上網查詢自己有興趣的職業所需的能力(甘特圖)

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:22	進行快問快答活動說明(規則) 猜企業Logo ① 規則請S口述一次 ② 台前的同學不知道 開放台下同學回答	學生複述活動規則 說出該企業Logo 所need的多元智能 肢體、人際 → 合聯 空間、邏輯 → 台積電(X) 肢體、音樂 → yoyo TV 人際、空間 → 會議房屋 肢體、邏輯 → Yamaha 機車 內省、人際 → 創世基金	
10:28	答對的S給予口頭及物品獎勵		
10:29	對S不了解之企業加以說明解答。 X=創世。 活動結束，全體給予掌聲鼓勵		
10:31	T活動結束再歸納主題，並引出下個活動主題。		

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:32	排杯子 T > < PPT 及實際操作示範活動進行方式。		
10:37	T 請 2 位 S 台前實際操作. 再分組進行操作體驗。	S 實際操作。	
10:41	進行一回合. 給 S 反思小組討論. 如何才能進行快速又準確.		
10:50	反覆進行活動. 疊杯 → 反省 → 疊杯 → 反省. 觀察省思時間 1. 肢體智慧 2. 音樂 " " (活動中播的音樂) 試著哼出來 3. 自然觀察 (杯子顏色圖案異同) 4. 內省智慧 (自己的情緒起伏覺察) 5. 語文 " "		S 自評舉手回答 得分

→ 同儕互評

6. 邏輯推理 (2 解決方法) → 同儕互評

7. 空間智慧 (整理最快速完成的方法者)

8. 人際 " " (能說服. 指引伙伴)

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			省思部分以自我檢核完成多元智能每職業評分 透過快問快答. 疊疊樂 = 活動給予 S 充分體驗. 落實 S 體驗. 觀察及省思.
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			以 PPT 引導 S 反思活動進行中自己. 同儕的表現給予評分.
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。				
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			多元智慧每職業 排序. 促 S 了解自己的性向.
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			雷達圖. S 完成
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。				
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	蕭志弘	任教年級	五七	任教領域	綜合
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限寬廣	教學節次	共 2 節 本次教學為第 2 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社中圖書館		
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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-1 全聯、YAMAHA Logo 學生 學生經驗，大發其歡喜			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-1 各項活動連結多元智能			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-3 由排杯認識到配優勢 智能			
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-1 排杯後使用投影片活字指 出自己各項智能能力弱點，引導其 思考配智能			
	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-3-3 師在排杯，表達用活字配 巡視行陣			
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-1 用表連圖學習單活字學生表 務配優勢程度			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	A-4-2 用五力表故事給予學生 選擇配優勢智能，即使是 不被人看好的能力			
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註 (感想/建議)
10:21	老師說明快問快答遊戲規則	學生依行著拍 出多元智能選項	
10:25	台積電 Logo 學生不知 老師主動告知	學生都答對一輯輯 整理	
10:26	4.5.6 排出來玩		
10:27			信义房屋: 1. 比女生 在不確定這了空間 答對了, 非常開心
10:30	老師介紹創世工作 內容連結到內情 能力	學生記下全部 很專注。	
			師: 很多智能是考試 考不出來的
10:31	排杯子活動 找出自己優勢能力 → 只能拿自己號碼 杯子排圖型	學生專注聽講	示範學生手忙腳亂 師沒給充分時間討論 各組學生討論杯子 及圖型
10:36	師: 真號碼請認學生 也配知道自己號碼杯	學生試玩排	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:40	師巡視各組指導 各組狀況		
10:41	指導下，開始排	有2組先完成，其他 組還在混亂中	
10:42	老師巡視學生討論更 佳排法	1. 部分組不太安靜 2. 慢的組討論熱烈， 等5組次序已排好 而不專心反而未完成 老師任務，其他組加快 速度大篇幅增快	
10:43			
10:45	再 <sup>進</sup> 一次討論排法		
10:46	師透過百字評找出 出優勢解	生用手指出優勢解 出數字1. 6等~5種常好	
10:50	語文解題-互評一遍 (當主評者進行時不慌 亂)	生指出每組中最好 的	
10:51	(邏輯推理-空間-人等) 空間解題老師用排列 誤導	生能找出bug	
10:53	學習單完成後配解 答達圖進行反思		
10:55	師巡視各組	第一組2位女生討論 其他3位男生完成	
10:56	師到各組優勢解適合 工作，那學生找出最好 3種解	生指出自己前三名排法 最優	
10:58	學生喜歡取筆		
11:00	師說五分鐘故事		

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省 思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助 者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的 評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體 驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			
	✓C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並 確認學生充份理解。	✓			
	✓C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從 容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師 生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄 清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮 演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有 成功的機會。	✓			
其他					

C2. 師清晰說明活  
動規則，並讓學生在不  
範，且能巡視行階，  
充分達到學生理解  
C3. 生都能專注於  
活動，師能充分時  
間完成或預設教  
育目標

觀察紀錄表

回饋人員	邱瑞堂	任教年級	五	任教領域		
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合活動	
教學單元		教學節次	共 3 節 本次教學為第 2 節			
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:5		地點	社頭國中		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	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。	1. 遊戲取材貼近學生生活，能引起動機				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 適時補充舉例說明，協助學生理解				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3. 活動後能歸納重點。				
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)				
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 說明遊戲規則後，先示範				
	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。	2. 學生操作後討論，再操作討論，使學生能改進、思考				
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 課程活動豐富，有操作、提問、敘				
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	寫					
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	2. 針對遊戲活動結果，給予回饋如何操作效果較佳					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:20	詳細說明遊戲規則	沈視老師說明遊戲 守規矩	企業標幟若是 學生生活中常接觸 的，反應会更好。
10:26	補充說明職業具備 條件		
10:30	說明遊戲如何進行 後再請學生先示範	時間太短，有些組別無 法充分使用流程。	遊戲時老師無 法同時監督學 生各組是否都 按規則進行，
10:36	學生討論時，老師 可就近了解各組討 論情形		
10:45	多元智能有思時間 匆促，	對老師的提問沒有 反應	全部說明完 再請學生寫出自 己的情形，學生能 否順利進行；

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:55	老師走動了解填寫 多元智能卡職狀況	學生安靜作答。	
11:00	老師說故事	學生專注看著老師	故事主角若是學生 熟悉喜歡人物效 果会更好。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			活動流暢。 學生反應佳
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			透過 ppt 解說 設計遊戲操作 說故事等多元 式效果佳，學生 專注投入，師生互 動好。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			透過補充說明 小組討論、提問 的方式確認學 生學習狀況。
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					



觀察紀錄表

回饋人員	黃捷寧	任教年級	8,9	任教領域	輔導活動
授課教師	徐寶蓮老師	任教年級	7	任教領域	輔導活動
教學單元	路是無限寬廣的	教學節次	共3節 本次教學為第2節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社頭國中圖書館		

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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-1 以商標連結學生經驗，提起動機。			
	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 藉由快問快打思考職業應對能力。			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4 活動結束後能說明活動目標			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-1 搶答實際學操作，都能詳細說明規則及教學目標。			
	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-3-3 能關注學生表現並給予引導			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-1 學習單自我檢核、互評				
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	A-4-2 當學生說有同侪狀況說明學生有各項修習智能。				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	A-4-3 點出學生此堂表現較害羞不敢提問，可以回家了解後再做延伸探索。				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10=20	準時上課，引導學生進入課程狀態。	行上課禮，並向來賓問好。	觀課者想法及建議
10=22	說明暖身活動及獎勵規則。	複述活動規則 參與課堂活動	△在商標活動時，有些智能也是可以相融的，例如全聯人員可以運用自然觀察發覺顧客需求ex找不到商品時發覺也需要建立邏輯結構、提醒客人有優惠，建議不用給固定答案，學生的回應能符應即可。矩
10=32	疊杯活動	△台上同學代表，有些同學答不出，仍由台下同學自由搶答，也許可以團體內討論再搶答。(這部分不清楚金幣是個人得分或團體得分) 2名學生上台示範	學生規矩很好，距離較遠的同學也不會表示看不到，自行仔細觀察。
10=34	引導學生進行疊杯活動		
10=46	以疊杯活動進行自評互評	學生回想活動給自己評分	△學生專注疊杯時，其他智能的表現會相對較弱，可以附加說明是以此次活動表現，而非個人最佳表現 △雷達圖沒有立即寫下分數，項目其實蠻多的學習單可以先發，自評台邊紀錄。

觀課執事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10=55	教師發下雷達圖 學習單，走動指導 學生使用尺及連線 方式	完成雷達圖，檢核 自己表現。	△雷達圖1分鐘 △圈出職業3分鐘
10=56	雷達圖找出前三名	學生依學習單找 出自敘排序。 學生是問若同分如 何計算。	
10=59	請學生依分析 圈出優勢智能職 業。	學生圈出優勢智能 職業。	△學生較害羞，訂羅 列諸多職業並未能 提問。
11=02	以王加宏職業選擇 生平統整「自我選擇 的重要性」。	學生回應不認識 王加宏，但仍專心 聽講。	
11=06	交代回家作業，查 3個有興趣的職 業	學生寫下3個有趣 趣又有能力從事的 職業。	
△總結			
			1、45分鐘內完成活動，流程控制得宜 2、活動說明清楚，學生理解規則並能順利進行活動。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			B2 七年級學生的自我 探索仍未成熟，連 結職業歸屬連結 時，學生會有所選 疑，第三節課可以 銜接。
	B2 活動設計能因應學習者的心身發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			C1 以王加宏職混做 統整 C2 活動前若有活動 規則說明，並在 活動中檢核學生 表現與理解。 C3 曹杯活動中進行 了23分鐘，時間足 夠。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。		✓		
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。		✓		
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀課軼事紀錄表

觀察紀錄表

回饋人員		任教年級		任教領域	
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	生涯檔案(自)	教學節次	共 3 節 本次教學為第 2 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	101年4月13日 10:20至11:05	地點			
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點) A-2-1 說明上次的課程進度 A-2-2 利用企業商標快問快答的活動，學生可以理解該職業的智能 A-2-3 提供6次的練習。			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	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)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:26	八大智能 提出(引導職業智能)	能正確回應各行各業所需智能。	職業可貼進學生關注的部分。
10:34	能引導學生對進行活動示範。	能配合老師指導完成任務	
10:41	引導學生討論思考如何將車速加快。	能討論加快速度的方法	
10:47	引導學生進行八大智能的省思	能觀察自己的智能團體互評，學生會有所媒聞。有一組學生沒有按照指示。	智能程度有明確辨識依據。八大智能，有自評有團評，標準？
10:55	會到各組關心雷達圖的完成進度	學生專心的完成雷達圖。	
11:02	說明故事。	能專注目視老師。	
11:05	指導學生新學習單	能聽指示新學習單	第四組有超過時間學生有沒做到指定完成的部份。

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			快問快答。 及疊杯活動。 同學皆能專注 參與。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			智能因評。第 四組沒有依 指示指出該智能人選 maybe 思考時間不足。
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	蕭柏恩	任教年級	四	任教領域	國.數
授課教師	徐奕蓮	任教年級		任教領域	
教學單元		教學節次		共__節 本次教學為第__節	
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 : 至 :	地點	社頭國中		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	活動豐富多元，非常投入			
	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。	活動後教師總結歸納			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	進行問巡視，並能對所			
	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。	的問題做明確的解說			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	多種評量分別有上品評量及			
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	小組評量，互評部分				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	視其操作，給予多次的機會				

5 記錄一次

客觀 (具體) 想法或建議

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
0-5'	在指導下自觀岩教師研問如	問好態度極佳	
	各組推派一位同學玩快問快答並詳細說明遊戲規則	仔細聽	
6-10'	給予機會思考快問題目貼近生活環境並會詳細說明題目中職業的性質	都能詳細答覆 臺上的動態	或許可讓 先行蒐集生活材料
11-15'	在說明請學生在排杯活動後找出自己的強項 再說明活動規則並詳細說明並請一位	上台舉手 因緊張而手足無措 不覺得都看得到	上台示範

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
16-20	各組排杯了活動前 T+巡視行問並確認 各組有無拿錯並各組 指導接受各組提問。	各組好奇的研究杯子 會沒聽到T+的說明。	
21-25	正式進行比賽。T+播 致聲增加刺激感。 T+要各組討論尋找更快 連並成功的方式。	各組有小爭執但經過 幾次後均能找到 更快連方法。	
26-30	回想活動。T+讓各 組思考活動中有哪些 智能的呈現。T+把 各種智能詳細並口語 化的說明。	各組很認真回想各 組。	
31-35	各組評→請各將智能 分數做成雷達圖。T+ 建議各組使用2次美觀。	各組可評。有些小孩比 較害羞不願說自己 某項智能較強。 各組會互相協助。	
36-40	請各組排序前三大智能 並圈出喜歡的職業 T+巡視行問並解決各 組問題。 T+與各組手研故事並代	各組皆能仔細思考自 己喜歡的行業。 各組把不少數會合心。 後來非常認真聽講。	

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			台積電的1090 各可能較不熟 悉。
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			T+講解活動 呼明確。各組 能充分理解並 操作確實。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			讓各組具體了 解課程目標
	E2 設計學生能實踐的情境與歷程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	陳夏霞	任教年級	7	任教領域	綜合輔導
授課教師	孫寶蓮	任教年級	7	任教領域	綜合輔導
教學單元	路是無限寬廣	教學節次	共3節 本次教學為第2>1節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05		地點	社頭國中圖書館	
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	滿	待	成
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 利用活動展現學生學習成果			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 學習活動後，老師歸納總結學習重點，讓學生清楚掌握課程學習內容			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 將活動與小組比賽結合，學生會很認真，盡情展現自己			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 還沒看到學生的自我發現			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	架規劃， <del>真</del> 但精彩可期			
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:20	(一) 課完預備 1. 說明與介紹 相關人員	學生分組入座	因學生在教室左側，所以重點觀察第3組與第6組。
10:25 1:30	(二) 我是大老闆 1. 分組快劇快答	i) 代表學生熱專注於回答問題 ii) 台下學生很專注看PPT，想舉手但不敢舉	
10:30	(三) 掛杯子 1. 教師示範活動並確認學生了解活動進行	i) 第3組組員分工明確，有團隊領導人。 ii) 第6組有團隊領導者，但有組員學習領導人有意。	
	六、第2輪討論再討論一次	i) 第3組坐最前面的小男生很棒 組員也很有默契	
		ii) 第6組討論不熱烈 音樂放時才有人跳出來指導	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:45	3. 第三輪討論	i) 第6組討論後 熱烈但组员 言語不友善, 氣氛 不好, 仍是規條解 法完成任務 ii) 第3組很有企 圖心, 果敢脫 穎而出.	
10:50   10:55	4. 觀察者思	i) 第6組雖然過 程不甚人意但在 互評的時候, 有稍稍融冰, 组员能透過省 思, 活動享受自 己的轉念 ii) 第3組在互評 時答案蠻一致 的.	
	5. 做雷達圖 找優勢智慧	i) 學生能專心完成 學習單	

11:00 6. 教師以功課總  
結課程並引導  
學生製作自我表  
揚計畫書  
 i) 學生完成學習單  
 ii) 總結合作學習成果。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			活動設計精確 很符合教學現場需求
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			活動時 1. 適合組學生 氣氛融洽 2. 小組活動時 學生有 能自我覺察 且有 內省並 在團體中 自我調 整(動)
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。			✓	
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			栽培自己計劃 很挑戰但極具意義。
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。			✓	
其他					



觀察紀錄表

回饋人員	湯淑萍	任教年級	國小	任教領域	生活
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七年級	任教領域	綜合
教學單元	路是無限	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社頭國中		
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	滿	待	成
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 利用引起動機的圖卡來結合生活經驗。			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 充分的練習給予學生適當的練習活動。			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3. 老師單元活動完會有歸納結語。			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 表件給予學生運用，老師專先講解			
	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。	2. 老師自我觀念的分享。			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 圖卡 → 疊杯子 → 雷達圖 → 名人分享 → 學習單			
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	2. 請學生回應是否達成 (個人 → 小組) 互評				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	3. 面對學生的回饋，給予解釋。				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:21	· 八大智能跟職業的關係 (上次結束點)	各組皆有專心聆聽。	1 2 3
	· 如果你是大老闆	獎賞規則專先說明清楚。	4 5 6 <i>組</i>
10:27	tsmc 台積電	不知道答案無回應。	
10:31	答案有2個	學生進而搶答，底下學生看到圖卡會討論，老師進行下一個就會停止專心注意聽講解。	複習、活動單元結語老師下了3思考問題活動
10:36	老師先示範，排杯子活動，講解規則別人杯子不能碰	先討論1min，確定杯子的主人是誰舉手 363. 66. 12 → 363	第5組有點不懂的停下，老師有過來指導
10:41	老師詢視，給予time 討論有沒有更快方法	第6組的討論踴躍。	這跟八大智能的連結關係
10:46	觀察、省思：音樂背景、紙杯的顏色	請學生自我感受，作答分數 → 小組互評 指向那個人	有的學生本指不知道 (第6組的第2個女生，說指天上)

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:51	先點出來,再拿天連雷達圖	老師有發現學生未動作,靠近學生看有無需要幫忙。	看優勢找適合工作
10:56	找出前3名,寫出排序,有2個2名無3名。	第2組第2排有男生有問題,舉手詢問。	秩序課程到現在掌控的很好,課程流暢
11:01	圈出喜歡的職業有學生排序的才可以		
11:06	引用功宏的奮鬥故事	第4組的最後面男生沒在注意聽。	
11:10	從習單找出了個喜歡的職,統整金幣。	時間有點趕。 結束	辛苦了

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的評量方式。	✓			
✓ C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			
	② 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並確認學生充份理解。	✓			
	③ 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	許俊明	任教年級	4	任教領域	國數
授課教師	孫寶蓮	任教年級		任教領域	綜合
教學單元	路是無限寬廣	教學節次	共 3 節	本次教學為第 ___ 節	
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社頭國中		
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	滿	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 說明上一節課學習內容與生活經驗			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	2. 使用快問快答、疊杯遊戲			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3. 說明遊戲方式過程			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 提問孩子，請學生方式舉例			
	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。	2. 課堂巡視，適時引導孩子			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 使用學習單，解題自我檢視			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	2. 根據學生回答的結果，說明			
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	3. 補充說明遊戲過程中				

學生的作法和各項智能時  
能力分數。

觀課軼事紀錄表(每5分鐘記錄一次)

(5分一次)

時間	教師學習引導	學生學習行為 (具體)	備註 (想法)
10:20	說明人大智慧，翻舊經驗	專心聆聽	
10:22	說明快問快答遊戲方式	各組推派1人	
10:22	說明獎勵方式(金幣換學習卡)	學生被誦	
10:23	說明規則「講詞舉手」	2位學生回答	
10:23	師show圖案	學生皆無反應	
10:25	不知道答案幫他組回答(台積電)	(2位舉手想回答)	
10:25	東森100圖	台生皆答對	
10:27	儀態圖(何智能)	(1位舉手回答答錯)	
10:27	山景圖	台下1生搶答對	
10:29	創世圖(志騰、游麟)	台下1生答對	
10:29	師說明具備智能的條件多因素(同理心)	學生鼓掌鼓勵	
10:31	引導學生思考配智能	學生鼓掌鼓勵	
10:31	強頁		

~~2000-10950-40950~~

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:32	說明非杯遊戲規則 完成後進行優待獎勵 請同學揮給金幣	生專心聆聽 2生上台(自願)	
10:36	確認學生拿到杯子 號碼所屬同學(請選 舉)		
10:38	請孩子討論、試玩 學生行間巡視指導 提醒拿取杯、接續序	第4組完成鼓掌	
10:39	師發放音樂開始比 賽,提醒完成組別 排手(3組)		
10:41	師請學生進行討論 是否有更快方式	各組熱烈討論	
10:43	師發現有組別進場請 各組再討論方式	此組學生 動力較冷淡	
10:45	說明如何看出各者 能(如遊戲的關係) 肢體智能、音樂智能 自然觀察智能、內省智能	學生使用手指指出自己 的分數	
10:50	請文首能(請小組互評) 邏輯推理(找方法) 空間(互評) 人際智慧(互評)	生指向組內同學	10:51 運用雷達圖找出能 能前三名,並出排序
10:53	請各組完成雷達圖學習單		11:01 說明王力宏故事 (善用優勢,栽培自己)

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			學生能熱烈參與 與主動
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省 思、實踐」之教學結構。	✓			1. 學生能透過 遊戲進行自我 我評量。
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助 者。	✓			2. 遊戲結合課程,讓學 生激發學習興趣。
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的 評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體 驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			1. 使用各項企業工作圖 2. 師能詳實說明遊戲 內容,並請學生出列補 3. 透過遊戲方式,增強 學生參與度。4. 透過完成
	C2 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並 確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從 容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師 生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄 清、支持、鼓勵……。	✓			1. 使用金幣回饋鼓掌式 獎勵學生。增進互動
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮 演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			2. 利用小組討論 找出更好的解答方式
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			1. 請學生使用課堂修完 成職業探索單,作自我導
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			1. 學生自我評量。
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有 成功的機會。	✓	✓		量符合課室主題。
其他					2. 分組討論時有一 組組員討論參與 較冷淡且不是,教師 較無給予引導協助

11:05 完成職業探索單作業  
下次討論。

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	邵淑蓮	任教年級	七	任教領域	綜合(生活)
授課教師	張寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的廣	教學節次	共三節 本次教學為第一節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	圖書館		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 多元智能與職業拼圖 (A-2-1) 2. 練習杯子堆疊 363, 及 666 (A-2-3)			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	3. 每項智能都可以透過不斷的練習跟努力而變得更好 (A-2-4)			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 活動進行中只能拿自己號碼的杯子，不能動別人的紙杯 (A-3-2)			
	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。	2. 小組經過不斷的討論，在杯子堆疊中速度加快 (A-3-3)			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 溝通討論方式找到好方法 (A-4-1) 2. 堆疊杯子			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	3. 觀察者思及連結八大智能，了解配的智能優勢 (A-4-2)			
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	4. 講述王力宏-栽培自己的故事 (A-4-4)			

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	如果你不是大老闆 快問快答 講話要學手 整到才開口 <del>羅輯姐</del> 以商標搶答 公司名稱及 零包涵的能力	學生答題以答蠅 拍搶答	
	你的優勢能力 在那裡?	學生認識商標 及需要的能力	讓學生了解 自己的能力 各行各業的需要 優勢的智能
	策略討論一分 鐘	活動進行中只能 拿自己號碼的紙 杯，不能動別人的 紙杯 學生認真討論 如何堆疊會 更快	經討論之後 速度更快?

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	觀察省思時間	肢體、音樂、八大智 能自評互評	如果能讓學生 身上寫下來，會 較好。
	引導學生依學習 單內容整理自 己的八大多元智能 繪製智能分布圖	學生連結自己的 八大優勢智能	
	在多元智能與 職業對照表 排序自己的前 三名優勢智能 每項智能都可 以透過不斷的 練習跟努力而變 得更佳	學生從前三名 優勢智能中圈 出自己喜歡的職 業，發覺自己喜歡 適合的行業。	學生可以從中 了解自己在多元 智能上的表現 並善加利用自己 的優勢智能

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			學生動手 練習具體了 解並虛心想 則動手操作 能了解自己的 觀察別人的智能
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			以小組討論 方式，學生熱烈 討論，讓速度 更快了
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			連結八大智能 優勢，讓學生 能認識自己的優勢
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀課軼事紀錄表

觀察紀錄表

回饋人員	王妙鈴	任教年級	六	任教領域	國語
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	多元智能	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至 :		地點		
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	滿	待	成
		良	意	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-4 活動後中能規納。			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-1 以小朋友的生活經驗設計問題引起動機。			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-3 以快問快答和排杯子進行。			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-1 問題引導思考。			
	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-3-3 設計活動引導思考。			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-1 以完成任務評量。			
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	A-4-3 反思與回饋同時在課堂發生。				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	A-4-4 以自評和互評空杯性向面評。				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:22	老師說明快問快答遊戲規則。	學生聽到獎勵露出笑容。	
10:29	老師在台上問問題	有臺下的小朋友規搶答。	
10:29	老師開放創世的1050給台下的回答。	小朋友答對了。	
10:32	老師對活動總結。	小朋友專注看投影。	
10:37	老師發下杯子	小朋友分配杯子。	
10:42	討論更快的方法	小朋友討論方法。	
10:45	這是最後一次玩杯子了。	不要爭奪很容易就掉了。	
10:50	帶回膠件動機自評	第三組進步了。	
10:50	老師說明互評	學生互評的時候指向不明確。	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:55	老師說明智能的音略圖	小朋友安靜的作答。	
10:57	老師行間巡視	小朋友舉手問答	
11:02	小朋友可以問任何的 問題	小朋友圖出自己的興趣職業。	
	老師以五力完的故事勉勵小朋友可以努力栽培自己	小朋友很專心的聽故事。	

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			小朋友很專 活在活動的 進行。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			說明清晰小 朋友沒有問題
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓	⊗		目標明確
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓	⊗		認清自己的知識
其他					



彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀課軼事紀錄表

觀察紀錄表

回饋人員	吳書宇	任教年級	六	任教領域	自然
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共__節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:5	地點	社中國館		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-1: 運用常見logos引起興趣			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-2: 提供足夠指引			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4: 適時歸納各行業須具備的能力、智能			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
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)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:20	帶學生回想前次課程的內容	思考上次課程內容	
10:25	以日常生活易見logos引起學生興趣	唯部分海學生生活連結不足學生不是很知道	
10:30	引導學生連結各行各業的優勢智能	仔細聽老師分析	可讓學生自己分析看看各行各業的優勢智能
10:35	運用疊杯活動讓學生進行討論、邏輯思考讓學生了解自己的肢體智慧、音樂、自省等	學生認真推理思考方法、回想排杯子的情形、推測自己各方面智能情形、及團隊互評	
10:55	利用雷達圖記錄各項智能分析讓學生了解自己強項智能-優勢	記錄連結雷達圖觀察自己的優勢	
11:00	帶學生認識自己喜歡有能力的作品	思考自己喜歡又有能力的工作	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。				
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。				
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。				
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。				
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。				
	B4 活動設計能善用多元教學策略。				
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。				
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。				
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。		✓		學生理解不足
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。		✓		時間充足度不夠
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。				
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。				
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。				
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。				
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。				
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。				
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。				
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。				
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	蕭一強	任教年級	六	任教領域	綜合活動
授課教師	涂寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合活動
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	10年4月13日 10:30至11:05	地點	圖書室		
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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	全聯、YOYO、等企業商標能連結學生生活經驗，並引起學生興趣。			
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	針對學生對規則的不明之處，能再次白話的解，讓學生充分的了解			
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	以排杯子去了解小組互動並認知自己的優勢智能以畫圖自省了解自己			
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)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:25	老師提出問題	台上三位同學略顯困惑，無法在第一時間作答。	活動前應確認是否能完全了解規則
10:30	老師補充解釋搶答方法	大部份仔細聆聽	
10:35	解釋排杯子規則和一位學生共同排杯子	二位同學排杯子練習	杯子的號碼如果可以使明顯，或用外表顏色來區分，可以減少拿錯杯子的機會。
10:40	老師能心視各組實作情況	第一組、第二組有人帶頭指揮，流程較順暢，第四組、第五組沒有充份溝通，沒能形成流暢的動作，時間拖得較長。	
10:45	老師解說多元智能		
10:50	請學生針對各種智能挑選組內最好的同學	有幾個智能學物法指導出最好的同學	部份智能表抽象，學生可能無法直接從活動中去觀察到

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:45	指導學生畫專輯 巡視各班	學生認真作答	
11:00	引導學生從優勢 智能中去挑選自己 喜歡的職業 巡視各班	學生認真作答	
11:05	講王力宏的成長故 事	2、3、4組專心聆聽 第6組有學生仍在上一 個階段挑職業	能引起學生共鳴

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			學生能理解教 師達成學習目標
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省 思、實踐」之教學結構。	✓			將排好的表格 拍捨各組放入 課程中,並能 設計從中協助 學生去省思
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助 者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的 評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體 驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			體驗活動 有趣,適合學 生能力,能激 起學生的興趣。
	C2 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並 確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從 容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師 生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄 清、支持、鼓勵……。	✓			利用排好的 活動引導學生 省思
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮 演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			學生能將教學目標 轉化為具體行動
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			運用多種評 量方式
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有 成功的機會。	✓			
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	黃志豪	任教年級	三	任教領域	社會
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合活動
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社中共讀站		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-1 事先有讓學生練習其中一項活動，讓學生能更熟悉接下來的活動。			
	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 設計的杯子遊戲能訓練各智能。			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4 每個活動結束，老師都會總結一下。			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-1: 用分組合作完成杯子活動。			
	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-3-3: 分組時，老師能各組巡視。			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-1 快問快答，請學生代表搶答，或台下補搶答，以評估成效。			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	A-4-2 搶答3數均對，老師又能再補充。			
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	A-4-3 受限時間，無法呈現此項。				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註 (想法建議)
10:21	說明上一節預習活動 指導「快問快答」	各組一人代表上台	
10:22	先三組上台搶答共3題	搶答全聯，白積電 YOLO	
10:25	再三組上台搶答共3題	搶答信義路、機車創世	
10:30	說明各行業需要的優勢 智能，非只有功課好取向	仔細聆聽	
10:32	說明活動 - 疊杯子 (老師有示範) } 363 有2生上台一起 } 66 合作 } 363	看老師示範	→ 杯子若能分色可以 更好判斷 (老師是用同樣的)
10:37	老師巡視各組	每人都有參加	
10:42	請學生討論更快完成的方法	各組學生都有試著討論方法	
10:45	請學生再度討論更快的方法	最後一組學生有討論出要利用上個疊法去改善快	
10:47	收回各組杯子，接老師導 學生省思各智能	學生手舉分數，最後要累加	
10:52	指導空間智慧互評和 人際智能互評	舉手指向互評認為最好的人	
10:54	發下雷達圖，請學生填寫	填寫雷達圖	互評的分數如何填?
10:56	指導各智能分數也可由 自己生活上的判斷來填		

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:58	請學生排序以即可	排序中	
10:59	在排序以的玩智慧 中圈出自己喜歡的 職業。	圈選中	
11:02	介紹王力宏的故事	學生聆聽中	
11:06	指導回家上網查自己 前三個職業要如何 負責和開能力。	填寫中	
11:08	下課		

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			C2 說明很清楚而且示範後學生就能上手 C3 學生表現很專心，討論尚踴躍。
	✓ C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	✓ C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	邱盈彰	任教年級	五	任教領域	藝術學人文
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣		教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節	
教學觀察/公開授課日期及時間	109年4月13日 10:30至11:00	地點	學校社區共讀站		
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	滿	待	成
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	①用投影片複習上週多元智能職業拼圖的概要(師問有沒有,學生沈默)			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	②快問快答完,口頭歸納各行各業都要有優異智能,考試考不出來,或績也許不是決定好壞			
	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。	③讓學生用杯子,並搭配投影片範排樣			
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	④運用快問快答投影片及範排讓學生搶答1090行業職業並用多元智能選項需要何種搭配?			
	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。	⑤木子遊戲後,讓學生組內討論如何可排得更好,更順			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	①利用口頭問答、排木子,學習單觀察評估課堂學習				
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	②利用雷達圖自評與用指同組人他評互評多元智能				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	B-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>①搶答勝利或回答送金幣,再登於榮譽卡</li> <li>②「講話要舉手,點到才開口」</li> <li>③用「很棒」鼓勵學生</li> </ul>	
	B-2	<ul style="list-style-type: none"> <li>①安排小組座位,提供分組學習的場地</li> <li>②教師偶爾輕拍學生的肩膀,鼓勵打氣</li> <li>③回答學生的問題時用眼神回應</li> </ul>	

③木子練習後,老師發現部分組別無法熟練,再讓各組練習一次。

再請2位學生到前與師一起示範並說明

363  
66  
12  
363  
+ 愛的鼓勵

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。				
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。				
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。				
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。				
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。				
	B4 活動設計能善用多元教學策略。				
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。				
★ C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。				C2 活動前都以頭 投影片和實際示 範的方式解說; 教師用「了解嗎？」 確認學生的狀況 C3 利用歌曲營造遊戲 氣氛; 利用薯杯子遊 戲搶答遊戲引學生 的興趣和專注。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。				
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。				
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。				
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。				
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。				
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。				
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。				
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。				
其他					



觀察紀錄表

回饋人員	陳桂容	任教年級	五	任教領域	自然、生物、科技
授課教師	孫齊蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:00至11:05	地點	社頭國中社區共讀中心		
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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	1. 利用日常生活中常見的公司 logo			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	讓同學發覺工作人員必備的知能			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	2. 設計排杯子的活動，一次就能 挖掘出同學的八大知能			
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	1. 玩中學			
	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。	2. 和善鼓勵、詢問善誘。			
	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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	1. 自評 4. 檢核工作單			
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	2. 互評 5. 金幣結算繪				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	3. 學習單 6. 換牌榮譽卡				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
2'	課程回顧		
40'	快問快答 老師看出 logo.	學生搶答工作人員 特質	
70'	玩杯子遊戲	依老師規定排出 練習 比賽 討論更快速的方法 比賽 再次討論找出更快速的方法 再次比賽	
5'	省思	自評 互評	
5'	雷達圖學習單	完成自己的智能排列 排序 1-2-3	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
5'	多之智慧與職業學習單	利用自己的智能雷達圖.圈出自己喜歡的職業	
5'	講述王力宏的奮鬥故事.	學生專心聽講. 學生完成"充實能力"工作單中三個職業別	
3'	工作單解說	回家上網查尋. 下星期討論	

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			①透過遊戲式玩中學
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			①logo有些離學生生活層面較遠.大多不知是哪個機構logo
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助者。	✓			②不過老師公布答案後同學依舊可以很快找出工作
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的評量方式。	✓			
★C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			③老師講解非常快速也沒確認同學是否聽懂
	★C2 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並確認學生充份理解。	✓			④每位同學都參與活動
	★C3 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從容體驗。			✓	⑤很溫馨輕鬆的學習情境
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師生互動。	✓			⑥鼓勵學生討論
D 引導省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			研發創新.找出新玩法
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			⑦把自己的
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。			✓	⑧有肢體動覺.音樂智能
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			自然觀察.繪.語.空間.人際
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			⑨自評.
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			⑩互評
其他					⑪雷達圖學習單(自備)

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	蕭淑玲	任教年級	小三	任教領域	國、社、綜	
授課教師	孫宏蓮	任教年級	7	任教領域	綜合領域	
教學單元	就是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節			
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月17日 10:30至11:05	地點	社中共讀站			
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)				
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。					
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)						

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	<p>教師(透過"多元智能雷達圖"進行)</p> <p>"多元智能與職業對照圈"選前三名</p> <p>教師以名歌手"王力宏"的星路歷程說述</p> <p>最後應用表格找出學生的優勢及需要充實的哪些能力</p>	<p>1. 學生認真評估自己的能力</p> <p>2. 省思自己的強弱之處</p> <p>3. 學生安靜作答</p> <p>4. 學生依能力優勢圈出職業</p> <p>1. 學生安靜聆聽</p> <p>學生自行去找答案</p>	<p>教師到組別巡視並指導</p>

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:	1. 教師透過快問快答方式進行。 2. 說明遊戲規則。 3. 對回答者口頭稱讚。	1. 專注聽講。 2. 學生進行中不會有壓力愉快作答。 3. 圖案學生有的看不懂卻仍面帶笑容。	學生安靜
10:30	1. 排杯子團體活動進行。 2. 分組討論如何排得更好。 3. 再次讓學生討論是否有更快的方法。  觀察省思時再由排杯活動做觀察 语文智慧 內省智慧等。	1. 先前的示範略顯手忙腳亂。 2. 認真完成活動。 3. 學生能充分討論結果似乎有更快方法。 4. 組員討論越熱烈。 5. 有些組別不知所措進行。 1. 學生依自己的感受举手投票(等級) 2. 學生透過解說自評或互評。	操作略顯雜亂未確實操作。       樂於參與又能自信的得知自己的能力強項。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			學生認真安靜, 教師詳細述說
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。		✓		教師設計活動生動好玩, 學生樂於學習符合學生經驗
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			從遊戲中得知學生的能力優勢, 並對未來生涯職業有所抉擇。
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。			✓	
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			能善用活動的操作及提問以達到目標
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。			✓	
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。		✓		透過活動讓學生得知自己的能力
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。		✓		時間顯得不夠, 只口頭交待
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。			✓	
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	侯毓玲	任教年級	7~9	任教領域	社會領域
授課教師	孫賢運	任教年級	7	任教領域	綜合領域
教學單元	踏足無限的廣度	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:30至11:05	地點	社頭國中		
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。			<input checked="" type="checkbox"/>	
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	透過複習引起學生動機			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	課程內容結合生活經驗			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	快問快答活動將此教材內容確實掌握。			
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。			<input checked="" type="checkbox"/>	
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	各組巡視並給予指導			
	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。	適時給予正面鼓勵			
	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。			<input checked="" type="checkbox"/>	
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	各組學生討論反省後再實際操作			
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	老師給予回饋			
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)				

5分鐘

觀課執事紀錄表

喜觀

想法建議

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:30	座位引導(1~6組) 引起動機 作文智慧vs職業關係 講述「快問快答」的規則 開放4~6組搶答 抽組4~6組成員上台回答	眼神專注 聆聽教師講解 各組推派答題者 1-3組無法回答第2題(台積電) 答題學生猶豫是否正 台下組員舉手回答 YAMAHA 創世	可以詢問學生意向選擇此答案 其他台下組員參與度低(拍答搶答) 紙杯、電筒角會影響後續同學排林子、部分學生仍不了解規則
10:35	排林子活動規則講解 PPT、實體示範 各組討論一分鐘 教師各組指導 音樂老師談開始	專心聆聽-各行各業、優勢智能 安靜觀看、學生示範仍無法順手 利完成(練習) 各組依序完成(第6組沒有順利完成)	實際操作後進行反省討論策略更順手
10:40			

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:45	第二輪排杯	第6組速度變快	
	第三輪排杯	各組學生皆以較 訂論(練習+操 作)	
10:50	提醒各組收杯 子、自評互評 用子指志不自己 的觀察省思 又智慧	各組完成速度變 快 部分學生未能 舉手(1~5) 很羞	疑問 沒被同學 指出 10表是?
	啟發智慧(團體互評)	→部分組員無法 指出	
	空間智慧(老師談 導)	→第4組有回答	再次播放PPt讓 學生可以回復沉 悶之前所選。
10:55	自達圖(學習單)(用) ↓ 又智慧與職業 (前三名排局)	安靜書寫 按老師指示,進行 學習單填寫 少數學生會討論	
	↓ 圈選自己喜歡的職 業,各組巡預作 答情況	大部分安靜完成	
11:00	教師總結(力宏)	觀看教師講述 安靜完成學習單	

11:05 鑑響,教師繼續  
講述,最後作業  
交齊,排三種職業

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			確實符合綜合 領域之教學 目標,結合生活 經驗,進而落 實教學目標。
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心,教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐,並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			各組學生皆 專注投入課 程活動,靜態 動態活動皆有 充分時間進行。
	C2 運用直接體驗活動時,能具體說明活動規則,並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣,並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度,營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧,例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略,例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……,促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法,並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異,讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他	孫老師教學流暢,透過講述→引導→操作→反省,讓學生之間有良性合作學習,並與教學目標緊密結合,很開心與此場公開觀課共同成长學習。				

觀察紀錄表

回饋人員	蔡靜婷	任教年級	五	任教領域	綜合	
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合	
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共3節 本次教學為第1節			
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月17日 10:20至11:05	地點	社頭國中圖書館			
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。			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	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-2-1 利用生活中常見的公司商標，引起動機，但少數的公司商標，學生無法認出，但老師補充說明，學生還是能依照經驗選出正確的"多元能力"。				
	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。			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)				
	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。			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)				
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。					
	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)					

每5分鐘

觀課執事紀錄表

個人想法.心得

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:27	一~三組選人出來拿拍子。	第一組：其中兩人使眼色互推對方，第3人直接代表，但瞬間其他三人就同意了。 當組員答對第一題，男A組員默然的鼓掌。	
10:28	YAMAHA機車 老師：每天都曾看到的廠牌	學生在拍"能力"時，會有所遲疑。	
10:33	① 注意只有自己能拿自己號碼的杯子。 ② 結束拍手。 ③ 速度就快的贏。 老師和2個學生先示範。 讓學生嘗試1分鐘。	為了看清楚試範，學生探頭，改變坐姿。 男A很投入，會因同學的手之略亂而偷笑。	很美的畫面，全部學生都專注在同學的試範
10:38	老師到各組瞭解排杯子狀況	男A=提出疑問。 男B=再次要求規則。	

練習

男A說出自己的想法

女A說說試音

女B附和

男B(動手做)

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:42	柳給一分鐘討論更 快的方法!	男A. 女A. 女B - 用動手試 - 用討論。 男B 僅動手。	
10:43	又給一分鐘討論更 快的方法。	男A. 女A 討論 男B 依舊不語 (僅動手)	
10:46	① 先收回杯子, 再討論 ↓ (以免分心) ② 帶著孩子對自己(智能) 評分	男A 對自己的語文智能 很有自信, 組員們也 都贊同男A的語文智 能最好。	男A 對自己很有自 信。
10:51	寫雷達圖		
10:57	根據雷達圖, 標示出 多元智慧的前三名。	△ 有學生將1~6名 都標出。	學生們會私下討論, 但音量都很小。
11:03	分享王宏的故事	有人看老師, 有人看PPT. 有人看講義	

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			學生透過活動, 發覺自己的優勢智 慧。
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省 思、實踐」之教學結構。	✓			藉著小組合作 賽杯, 討論如何 配合的過程, 體 驗探索自己的發 元能力。
	B2 活動設計能因應學習者的心身發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助 者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的 評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體 驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			C3. 給一分鐘 比賽前的嘗試與討論。 ② 三次比賽中, 都給予 一分鐘討論改進的時間。
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並 確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從 容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師 生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄 清、支持、鼓勵……。	✓			本節課比較看不 到學生發表的 機會。
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮 演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。			✓	
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。			✓	
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有 成功的機會。	✓			
其他					



彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	胡慕雲	任教年級		任教領域	
授課教師		任教年級		任教領域	
教學單元		教學節次		共__節 本次教學為第__節	
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至	地點	社中		
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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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-2-1 運用生活中常見的logo, 未做職業辨識(快肉快答)			
	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 請學生上台練習, 老師拿14. 學生拿5-8, 進行活動(=)練習			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4 活動後, 希望能透過此活動, 讓學生了解各行各業都有獨特的優勢功能			
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。				
	A-3-2 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。		<input checked="" type="checkbox"/>		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
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)					

△ 運用生活中常見的logo.

A-2-1 未做職業辨識 (快肉快答)

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	△ 老師以動作表示 如請同學寫字後 拍 (快肉快答)		
	△ 唸規則 「請認真學習 直到開口」 (全班後誦)		
A-3-	△ 搶答 台同學未拍 再將批會開放給 台7的同學	△ 學生拍完答等這 不離手。 再公佈答案 確認連結	
	快肉快答後級 型: △ 希望透過此 活動, 能讓同學 了解各行各業 都有獨特的優勢 功能 A-2-4		

△比如此~ 4/4 1/2 3/4 2/4

△2/4 ~ 跟東西的音能串起, 就会形成類似臨時網的音連圖  
(A3-3) 觀課軼事紀錄表 便能看出相關智能的分配

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
	<p>△老師拿 1-4 學生拿 5-12 透過練習來完成活動 =</p> <p>△這不是你的杯子, 不能碰 (重申遊戲規則)</p> <p>△老師確認: 各組拿自己的杯子! (以確認學生了解)</p> <p>△南放30秒, 讓學生身試玩, 並進行澄清。</p> <p>△有沒有更快的方法來進行遊戲</p> <p>△討論(二)</p> <p>△請把杯子送回減少干擾</p> <p>△如何互評, 用於指出來, 實際溝通能力最強</p>	<p>△學生代表向老師進行練習</p> <p>△小組分配杯底的字序。</p> <p>△斗6組完成一項後, 以拍手來引起老師注意並提問。</p> <p>△學生小組討論並實施。</p> <p>△斗6組用筆吃 (6.6 的時候, 只要動型)</p>	<p>△由排序前了中手圈出自己職掌的職掌。</p> <p>△如果看不懂職掌名稱, 可以提問, 老師會進行解答</p> <p>A4-2</p> <p>△由剛圈出的職掌中挑了4, 1, 2, 3 查詢, 該如何互相沟通能力。</p> <p>A4-3</p> <p>△填入雷達圖前, 可讓學生自行記下相關智能分配</p>

A4-1 由雷達圖中看出自己之學習可職掌的排序(1-3)

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			<p>△老師示範拿 1-4 學生拿 5-12 進行練習。</p> <p>△老師重申「不是你的杯子不能碰」</p> <p>△老師確認各組拿自己的杯子舉手, 以確認學生了解</p>
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他	(建) 填入雷達圖前, 可讓學生先自行記下相關智能分配。				

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

每5分記錄一次

觀課軼事紀錄表

觀察紀錄表

回饋人員	蘇怡文	任教年級	四五	任教領域	自然與生活科技
授課教師	孫寶蓮	任教年級	一	任教領域	綜合
教學單元	路是無限寬度	教學節次	共3節 本次教學為第2節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	圖書館		
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	滿	待	成
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	講述上節課的內容，在再講這節課的內容			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	請兩位同學上來練習演練			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	給時間讓同學討論練習			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	職業對應的技巧解說			
	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。	走到各組看討論情形			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	課前說明發言要舉手			
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	點到才開口				
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	杯子排好給鼓勵				

1 杯子排快排好討論

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:41	各組討論	排杯子如何更快 討論1分	
10:43	再討論	排杯子如何更快 討論1分	
10:45	收杯子，講解	學生專注聽講 解	
10:50	語文智慧講解	剛才的語文溝通 最好，請指出來	
10:51	邏輯智能好	剛才的邏輯智 能最好，請指出來	
10:53	八大智能，用電 達圖展現出來 到各組看學生 回答情形	學生作答	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:55	多元智能與職業, 請學生排序, 並走動看各組.	排序多元智能, 前三名, 並找出自己喜歡的職業	
11:06	講解下節上課內容.	作答.	

重情意

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			將剛才排杯子的情形, 第八大智能.
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			體驗排杯子.
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心, 教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐, 並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			排杯子時間的控制得宜
	C2 運用直接體驗活動時, 能具體說明活動規則, 並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣, 並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度, 營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧, 例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			省思剛才排杯子的情形, 找出八大智能
	D2 活用省思策略, 例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……, 促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法, 並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			找資料.
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			說王力宏的故事, 不同文化, 背景都有成功機會
	F2 能因應個別差異, 讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

觀察紀錄表

回饋人員	洪家榮	任教年級	六	任教領域	健體
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 3 節 本次教學為第 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:05	地點	社區共讀站		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	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。	* 快問快答題目中 Logo 與生活經驗結合，遊戲化能維持學習動機			
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	* 能清晰展示快問快答、排杯子雷達圖 PPT			
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	* 完成雷達圖，找出自己優勢智能，圈選喜歡職業			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	* 教師先示範四個圖形杯子排法再讓學生實作			
	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。	* 學生完成雷達圖及職業學習單			
	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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	* 快問快答~遊戲評量 排杯子~實作評量 雷達圖~學習單評量			
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)	* 排杯子後，提供學生移動兩邊，中間不動的方法				

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:25	說明快問快答玩法	各小組聆聽及派員參加比賽	
10:35	示範四種排杯子方式	小組討論並實作	
10:45	排杯子完後，透過觀察省思時間，及自評、互評方式，了解自我優勢智能	完成自我雷達圖，圈選三項喜歡職業	
10:55	典範分享~功宏人物	專注聆聽	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習 表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動 設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗 活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導 省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活 實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元 評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

彰化縣「國際跨域 群力共好」課程博覽會-國教輔導團公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	張昌煌	任教年級	二	任教領域	綜合活動
授課教師	孫寶蓮	任教年級	七	任教領域	綜合活動
教學單元	踏足無限	教學節次		共__節 本次教學為第__節	
教學觀察/公開授課日期及時間	100年4月13日 10:25至11:10	地點	社頭國中		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)  快問快答，能符合指標			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)  觀察與省思活動，讓孩子與內心對話			
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)  研評析活動提供學生內省的機會			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
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)					

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:25	企業標誌搶答	學生能講出相關企業所需能力。	
10:30	"	學生對活動漸較投入，參與活動氣氛較熱絡	
10:35	盃活動	教師對活動預作講解，提高學生投入意願	
10:43	盃活動	講師讓學生合作思考，互相研究較有效率的方法，學生更投入活動	

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:48	省思時間	讓孩子自我評估自己各方面的能力，很有效率的活動。	
10:53	互相肯定對方的活動智能	能應用別人的肯定更能讓小孩子確定自己的能力。	
10:58	雷達圖繪製	讓能力圖像化，更能讓學生理解自己的能力分布。	
11:03	多元智慧與職業	學生更能把自己的能力與喜歡職業聯結	

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
		✓			
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的心身發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			學生從一開始氣氛較放不開到後來學生都能較熱絡投入，學生的專注度提升很多。
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					



觀察紀錄表

回饋人員	張詠婷	任教年級	1	任教領域	生活
授課教師	孫寶蓮	任教年級	7	任教領域	多元智能
教學單元	路是無限的寬廣	教學節次	共 1 節 本次教學為第 3 節		
教學觀察/公開授課日期及時間	110年4月13日 10:20至11:10	地點	圖書館		
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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點) 1. 快問快答教材			
	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。	(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點) A-3-1			
	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，評估學生學習成效。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	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)					

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:20	教師藉由蒼蠅拍來引導學生執行快問快答的活動，活動中有學生答題對了，有金幣可拿。老師藉由提醒學生「上課問問題要舉手，叫到才問」來加深學生上課原則。	學生很認真聽，上台的3位學生，認真搶答和回答問題。	蒼蠅拍x3 PPT 金幣
10:25	教師藉由幽默的提問來提起學生回答問題的興趣。	學生本來對老師的問題興致缺缺，沒有人舉手要回答，教師改變問題方式，幽默使學生願意回答問題。	

11:00 教師講王力宏  
11:40 的故事當結尾，  
激勵學生。

學生雖然不知王  
力宏是誰，但也認真  
聽課。

觀課軼事紀錄表

時間	教師學習引導	學生學習行為	備註
10:30	教師說明下一個活動體驗—排杯子，講解引導學生執行活動，有請學生出來示範。	由右到左數過來第3桌第2個學生似乎覺得這個活動無趣，有點想睡。台下學生看起來聽不懂的感覺。	<del>排</del> 杯子 X 12 PPT
10:35	活動開始，教師不去引導不會的小組，加深孩子對活動的理解力。	學生本來不太理解排杯子活動怎麼玩，經過老師講解，漸進入狀況。	
10:40	請學生討論排杯子體驗活動，還有沒有不同的排法，或能不能更快方式排完，一邊放音樂讓學生體驗活動。	本來看起來興致缺缺的學生，經過上一輪老師的講解，這一回合加上音樂和討論，學生融入在課堂中。	
10:50	教師結尾藉由排杯子體驗活動結合音樂讓學生省思這個過程語文智慧、音樂智慧和邏輯推理智慧等多元智能的評量，也讓學生互相評量彼此，並寫學習單來讓每學生反思活動過程由何處之智能	學生在活動結束後，積極參與課堂中，老師提問的反思問題，熱烈回答。	學習單

11:00 輯推理智慧等多元智能的評量，也讓學生互相評量彼此，並寫學習單來讓每學生反思活動過程由何處之智能

學生有些專注寫學習單，有些有點心不在焉。

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

向度	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 學習表現	A1 學習表現與活動設計能相互配合。		✓		
	A2 能將學習表現轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。		✓		
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。		✓		
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。		✓		
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。		✓		
D 引導省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。		✓		
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。		✓		
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。		✓		
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。		✓		
其他					