

彰化縣鹿港鎮文開國小公開授課前會談紀錄表

教學人員：梁高僑 任教年級：六
任教領域/科目：自然 教學單元：六年級下學期第三單元生活與環境
觀課人員：黃慶成
觀課前會談時間：110年2月17日 8:00至8:40 地點：會議室
預定公開觀課時間：110年3月24日 09:30至10:10
地點：自然科教室

一、教學目標：

1. 能充分了解急診室的功能。
2. 能正確判斷急診室使用的時機。
3. 善用醫院急診室，避免資源浪費誤用，或閒置不知適時利用。

二、教材內容：

生活與環境延伸教材，醫院急診室體驗教材-岌岌可危遊戲撲克牌

三、學生經驗：

1. 會玩撲牌
2. 對醫院急診室有基本認知，有的學童掛過急診
3. 對日常生活中常見疾病及傷害有基本認知

四、教學活動（含學生學習策略）：

1. 教師說明岌岌可危撲克牌的玩法
2. 學生分組進行岌岌可危撲克牌遊戲
3. 對優勝學生進行頒獎

五、教學評量方式(請呼應教學目標或學習目標，說明使用的評量方式)：

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

1. 教師隨機抽問對急診室的認知
2. 學生分組進行岌岌可危撲克牌遊戲比賽
3. 紙筆小測驗

六、專業回饋會談時間地點：(建議於觀課後三天內完成會談為佳)
110年3月24日8:30至9:10地點：自然教室

彰化縣鹿港鎮文開國小公開授課-觀察紀錄表

任課教師： 梁高僑 任教年級： 六年級

任教領域/科目： 生活與自然領域 教學單元： 三

觀課人員： 黃慶成

觀課時間：109年6月24日8:30至9:10

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述
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。	有效連結學生對急診室經驗與認知並借用學生玩撲克牌的經驗，將一般常見的病症及傷害對應到使用急診室的需求，引發與維持學生學習動機。
	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。	藉由遊戲過程清晰呈現教材內容，協助學生習得一般常見的病症及傷害，使用急診室的需求重要概念、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。	遊戲完老師與學生進行提問及雙邊交流，提供學生更多適當的練習或活動，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。	遊戲進行頒獎後由教師進一步歸納或總結學習重點。另外在補充一些遊戲中未提及狀況讓學生進行判斷，是否需要送急診，或送急診的時機

	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。	教師提問設計情境讓學生判斷，引導學生思考、討論。
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	針對針對一般撲克牌和急診撲克牌的同異進行說明與分析
	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。	遊戲進行中教師穿梭於學生間，隨時供學生提問，也隨時發現學生的問題給予協助
	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。	以提問，觀察，競賽等多元方式進行評量，必要時再加入學習單
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	對於常見的錯誤能逐一說明調整
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	提高遊戲經驗，讓學習次數增加，也加深印象
B 班級 經營 與 輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	以基本的教室規則建立有助於學生學習的課堂規範。
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	以學校獎勵卡\適切引導或回應學生的行為表現。
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	

	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。	全班分成五組，分組進行，融入適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	以遊戲方式進行，營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。

觀課人員： 黃慶成

彰化縣鹿港鎮文開國小公開授課-觀課後專業回饋會談紀錄表

授課教師：梁高僑 任教年級：六年級
任教領域/科目：自然與生活領域六下自然 教學單元：生活與環境
回饋人員：黃慶成
專業回饋會談時間：109年6月27日8:30至9:10
地點：自然科教室

與教學者討論後之專業回饋：

一、教學的優點與特色：

課堂講述條理分明，

配合黑板述說清晰明白

能讓學生實地操作，意學易懂，

分組進行，教具充足學生有充分的學習機會

教師把握時間擷學習狀況，能隨時糾正學生錯誤

分組進行比賽刺激學生學習能量

二、教學上待調整或改變之處：

小部分學生學習能力較差，似乎有受牌及現象，教師需緊急處理，以免發生學習上別落差，

比賽十組人數相差叫懸殊，造成不公平現象

三、具體成長方向：

分組前最好能將學生能力先做檢視，而後再進行分組

常見的疾病或傷痛遠遠超過遊戲撲克牌中出現的，教師於教學董潔或補充中，應再提出加以說明

四、觀課者的收穫：

遊戲學習也是教學活動中相當好的一種策略，能增進學童學習情緒跟效能