


芬園國小 110 學年度公開授課—觀察前會談紀錄表

授課教師	蔡宜臻	任教年級	二	任教領域/科目	生活
回饋人員	李佳育、郭鴻儒	教學單元		泡泡真有趣	
觀察前會談 (備課)日期	110年9月28日	地點		辦公室	
預定入班教學 觀察/公開授課 日期	110年10月12日	地點		二乙教室	
<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:</p> <p>總綱—B 溝通互動</p> <p> B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>領綱—E-B3 具備欣賞的素養，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>(二) 學習目標:</p> <p>1、能熟唱〈吹泡泡〉。</p> <p>2、知道  所代表的意思。</p> <p>3、能用身體拍出歌曲節奏。</p> <p>(三) 學習表現:</p> <p>能透過聽唱、聽奏及跳舞，建立與展現歌唱的基本技巧和節奏感。</p> <p>(四) 學習內容:</p> <p>音樂元素，如：節奏、力度、速度等。</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>該班學生活潑，學習力強，上課時反應熱絡，大部分學生喜歡上台表現。</p>					

三、教師教學預定流程與策略：


活動一、習唱〈吹泡泡〉


1. 教師播放〈吹泡泡〉，請兒童仔細聆聽。
2. 教師引導兒童了解歌詞意涵。
3. 教師帶領兒童念一次歌詞。
4. 教師帶領兒童齊唱。
5. 教師用接唱、分組唱等方式讓兒童更熟悉歌曲。


活動二、〈吹泡泡〉歌曲拍一拍

1. 教師示範「吹泡泡真好玩」。
2. 教師說明：音比較長的時候拍大腿，音比較短的時候拍手，休息的時候
雙手朝上，沒有發出聲音。
3. 教師帶領兒童用身體樂器拍奏〈吹泡泡〉第一句的節奏。

活動三、〈吹泡泡〉歌曲大發現

1. 教師播放〈吹泡泡〉，請兒童看著課本仔細觀察。
2. 教師提問：在演唱歌曲時，是否發現？
3. 教師說明：你們注意到了嗎？遇到的時候沒有聲音。
4. 教師提問：小朋友，你們覺得代表什麼意思呢？
5. 教師引導兒童回答：
 - (1) 我覺得是休息的意思。
 - (2) 剛好可以換氣。

延伸活動、用 123 木頭人的遊戲，帶領兒童體驗停止並吸氣的感覺。

- 1、教師說明遊戲規則剛剛我們都知道看到這時候就是休息的意

思，我們現在要來玩 123 木頭人，等一下老師會播放音樂，唱歌的時候可以在教室走來走去，當遇到 的時候就要暫停，音樂繼續的時候就要繼續走動。

2、試玩一遍，確認兒童了解遊戲規則。

3、開始遊戲，並依時間及狀況調整次數。

四、學生學習策略或方法：

(一) 注意力策略：學生看完老師的示範後，能模仿老師並拍出正確的節奏

(二) 記憶策略：能反覆練習相同動作，增加熟練度。

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。）

(一) 實作評量：能熟唱〈吹泡泡〉。

(二) 實作評量：能利用拍大腿、拍手和雙手朝上，表現不同音符與休止符的長短。

(三) 提問方式：能正確說出 的意思。

(四) 實作評量：遊戲 123 木頭人。

六、觀察焦點（由授課教師決定，不同觀課人員可安排不同觀察焦點或觀察任務）：

觀察特殊學生的上課狀況。

七、觀察工具（請依觀察焦點選擇適切的觀察工具，可參考附件「觀察焦點與觀察工具的選擇」）：

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：_____

八、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：110 年 10 月 13 日

地點：辦公室