

(表 1)

彰化縣青山國小 110 學年度第一學期藝文領域公開授課教學活動設計表

教學領域	藝術與人文	教學日期	110 年 10 月 22 日
單元名稱	認譜教學複習	教學地點	活動中心
授課教師	劉晏舒	觀課時間	第 5 節(1 時 30 分)
教學準備	準備呼拉圈、五線譜音符圖卡		
學習內容	已經學習過五線譜中央 C 至第四線 D 的音		
學習表現	在遊戲中複習並熟悉五線譜上的音		
教學活動流程		教學時間	注意事項
1. 先用五線譜音符圖卡複習音的唱名 2. 講解遊戲規則 3. 請 2 位學生示範		10 分鐘	是否清楚遊戲規則
1. 將呼拉圈排成一長條 2. 將學生分成兩組，請學生分別站在呼拉圈兩端 3. 兩端學生同時出發(只能走在呼拉圈中) 4. 兩組學生相遇後猜拳 5. 猜贏的人可以抽一張五線譜音符圖卡，並唱出其唱名，答對可以繼續往前進，答錯就把答題權換到猜輸的一方，答對的一方可以繼續前進，一直到攻陷對方基地可獲得一分		25 分鐘	注意遊戲時的安全
1. 統計分數 2. 再次複習五線譜上的音及唱名 3. 將五線譜轉換成手譜，讓學生可以隨時熟悉		5 分鐘	

(表 1)

彰化縣青山國小 110 學年度第 1 學期 藝術人文領域公開授課

教學省思自評表

壹、基本資料

教師姓名：_劉晏舒_任教班級：_三_任教科目、單元名稱：_認譜教學_ 公開授課日期：1101022

貳、填寫說明

本教學省思自評表的目的是為了協助您自我覺察教學上的優缺點，進而產生自我改善的作用及為了自我診斷的目的，請您在閱讀完檢核指標後，以慎重的態度，勾選最能真實代表您表現情形的欄位，然後在後面的意見陳述中，具體補充說明您整體表現的優劣得失以及自我成長的構想

層面	評鑑指標	檢核項目	評量					文字描述	
			優良	滿意	待改進	不適用	未呈現		
A 課程 設計 與 教學	A-3 精熟任教學科領域知識	A-3-1 掌握單元教材內容		v				目標重點是在遊戲中複習所學過的線譜及唱名，以達到精熟之目的，因此此節課無法呈現小組討論之樣貌	
		A-3-2 有效連結新舊知識		v					
		A-3-3 結合學生生活經驗					v		
	A-4 清楚呈現教材內容	A-4-1 說明學習目標或學習重點		v					
		A-4-2 有組織條理呈現教材內容					v		
		A-4-3 提供適當的練習以熟練學習內容		v					
		A-4-4 澄清迷思概念、易誤錯類型；或澄清價值觀，引導學生正確概念					v		
		A-4-5 設計學習情境啟發學生思考與討論（進行師生討論、小組討論、小組發表）					v		
		A-4-6 適時歸納總結學習重點		v					
	A-5. 運用有效教學技巧	A-5-1 引發並維持學生的學習動機		v					須適時掌控遊戲流程，並避免學生得失心太重
		A-5-2 善用變化教學活動或教學策略		v					
		A-5-3 教學活動的轉換與銜接能順暢進行		v					
		A-5-4 有效掌握教學節奏和時間		v					
		A-5-5 善用問答技巧 （如提問、候問、傾聽、澄清、提示、轉問、深究、回應、兼顧不同層次問題、兼顧高低成就學生的反應等）		v					
		A-5-6 使用教學媒體有助於學生學習 （含教具、圖片、補充材料、網路資源；宜大小適中、符合需求、內容正確）		v					

(表 1)

		A-5-7 根據學生個別差異調整教學 (含個人或小組指導)		v			
A 課程 設計 與 教學	A-6 善於運用學習評 量	A-6-1 適時檢視學生的學習情況 (包括口頭或紙筆方式)		v			
		A-6-2 依據實際需要選擇適切的評量 方式(小考或家庭作業)				v	
		A-6-3 根據學生評量結果調整教學				v	
	A-7 應用良好溝通技 巧	A-7-1 板書正確、工整有條理 (文字、符號、圖形) (筆順、簡體字、字體大小)					v
		A-7-2 口語清晰、音量適中、抑揚頓 挫		v			
		A-7-3 教室走動或眼神能關照多數學 生		v			
		A-7-4 善用肢體語言有助學習		v			
B 班 級 經 營 與 輔 導	B-1. 建立有助於學習 的班級常規	B-1-2 教室秩序常規良好		v			遊戲中建立規 則
		B-1-3 適時增強學生的良好表現		v			
		B-1-4 妥善處理學生的不當行為 (如打瞌睡、偷吃東西、聊天、傳紙 條、吵鬧、打架、作弊、走動、搶答 等)		v			
	B-2. 營造積極的班級 學習氣氛	B-2-2 布置或安排適當的學習環境		v			
		B-2-3 師生互動良好		v			
		B-2-4 學生能專注於學習		v			

※意見陳述(請就上述勾選狀況提供文字上之說明,如果空白不夠填寫,請自行加頁):

1. 我的優點或特色是:

以遊戲方式提高學習興趣,並在遊戲中自然達到對線譜及唱名精熟,增加學生認譜能力

2. 我遇到的困難或挑戰是:

學生還未將線譜及唱名記住,會使遊戲無法順暢進行,因此將遊戲改為初階版及進階版,初階版會將線譜及唱名畫在黑板上,讓學生對照回答,進階版則不展現線譜及唱名

3. 我預定的成長計畫:

學生熟悉後,可以看著線譜唱出歌曲