

# 彰化縣新庄國小 110 學年度公開授課紀錄

## 表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師： 林雅淑 任教年級： 二年級 任教領域/科目： 生活  
回饋人員： 林雅鈴 任教年級： 二年級 任教領域/科目： 生活  
教學單元： 第二單元 2 吸住了真有用  
觀察前會談(備課)日期： 110 年 9 月 16 日 地點： 二乙教室  
預定入班教學觀察(公開授課)日期： 110 年 9 月 28 日 地點： 二乙教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

### ◆核心素養

生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。

生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。

生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。

生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。

### ◆學習表現

2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。

2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。

2-I-6 透過探索與探究人、事、物的歷程，了解其中的道理。

3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。

3-I-2 體驗探究事理有各種方法並且樂於應用。

### ◆學習內容

A-I-2 事物變化現象的觀察。

C-I-1 事物特性與現象的探究。

D-I-3 聆聽與回應的表現。

F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

◆先備知識

學生知道磁鐵能吸住鐵製的東西。

◆起點行為

學生有操作磁鐵的經驗，知道磁鐵也可以隔著紙吸住另一個磁鐵，如果一個磁鐵移動，另一個磁鐵也會跟著移動。

◆學生特性

1. 蕭○薰、林○憲比較好動，容易受外界影響分心，會起身走動。
2. 有些學生在做釣竿綁尼龍線時，不會打結，需要同學或老師的幫忙。

三、教師教學預定流程與策略：

(一)、引起動機：教師請學童上台說明磁鐵可以吸住那些東西，寫在小白板上，並利用磁鐵將小白板貼在黑板。

(二)、發展活動：教師請學生利用生活附件 3 的圖形和生活附件 4-1 和 4-2 的圖形製作釣魚遊戲和迷宮遊戲。

(三)、總結活動：教師說明釣魚遊戲和迷宮遊戲是運用了磁鐵的何種特性。

四、學生學習策略或方法：

- 1.利用實際動手做磁鐵玩具，達到自主學習的策略。
- 2.從遊戲中，觀察到磁鐵玩具的現象，探究磁鐵的特性。

五、教學評量方式：

(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。)

◆學生口頭發表、實際製作釣魚遊戲和迷宮遊戲、繪圖與著色和上台分享態度。

六、觀察工具(可複選)：

觀察紀錄表    軼事紀錄表    其他：\_\_\_\_\_

七、觀察前會談照片：



# 彰化縣新庄國小 110 學年度公開授課紀錄

## 表 2-1、觀察紀錄表

授課教師： <u>林雅淑</u> 任教年級： <u>二年級</u> 任教領域/科目： <u>生活</u>					
回饋人員： <u>林雅鈴</u> 任教年級： <u>二年級</u> 任教領域/科目： <u>生活</u>					
教學單元： <u>第二單元 2 吸住了真有用</u> ；教學節次：共 <u>5</u> 節，本次教學為第 <u>4</u> 節					
觀察日期： <u>110</u> 年 <u>9</u> 月 <u>28</u> 日					
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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。	1. 教師請學童上台說明磁鐵可以吸住那些東西增進學童的印象。 2. 配合習作附件 3 和 4-1 與 4-2 利用磁鐵製作釣魚遊戲和迷宮遊戲，讓學生更認識磁鐵的特性。			
	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。	1. 教師巡視學生製作玩具過程，並給予適時指導。 2. 教師利用提問方式，引導學童說出此兩種遊戲是利用磁鐵的何種特性做成的。			
	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。	1. 以學生實作磁鐵玩具、學習態度、上台分享口語表達等評量方式，評估學生的學習效果。 2. 教師在學生上台分享時，給予適當協助，引導學生發言的方向。			
	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)				

層面	指標與檢核重點	教師表現事實 摘要敘述	評量 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
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。	1. 要發言的學生會先舉手，等待老師點名後再分享自己的想法。 2. 兩位起身走動的學生，教師會請他們回座位坐好。			
	B-1-2 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。	學生完成磁鐵玩具後，可以玩自己的磁鐵遊戲（釣魚遊戲和迷宮遊戲），增強學生學習的興趣。			
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。					

備註：A-1 檢核重點資料來源為教學檔案，故無呈現於教學觀察表上。

# 彰化縣新庄國小 110 學年度公開授課紀錄

## 表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：林雅淑 任教年級：二年級 任教領域/科目：生活  
回饋人員：林雅鈴 任教年級：二年級 任教領域/科目：生活  
教學單元：第二單元 2 吸住了真有用；教學節次：共 5 節，本次教學為第 4 節  
回饋會談日期：110 年 9 月 29 日 地點：二乙教室

請依據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. 教師依學童先備知識，知道磁鐵會吸住鐵製的東西，引導學生做磁鐵玩具。
2. 學生需要在釣桿上打結，教師會給予適當的協助。
3. 教師讓學生可以玩釣魚遊戲和迷宮遊戲，增進學生從做中學的能力。
4. 學生能清楚說出釣魚遊戲和迷宮遊戲是依據磁鐵的何種特性製作成的。

二、教與學待調整或改變之處（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. 兩位學生在學習過程中，專注力不夠，會起身走動，教師發現並給予提醒。
2. 迷宮遊戲因時間的關係，無法讓學童在附件 4-2 空白的圖形上畫上自己喜歡的動物，這部分需要再調整思考，是否一節 40 分鐘只製作一種磁鐵遊戲，讓學童有充足時間享受彩繪、動手做、玩磁鐵遊戲的時刻。

三、回饋會談照片：

