

彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動

表格使用說明

備註：

一、請各位老師兩兩一組，互相備課、觀課、議課，並拍照存檔。

二、**教學者繳交**

【附錄-2】教學活動設計單

【附錄-3】公開授課自評表

觀課者繳交

【附錄-4】公開授課觀課紀錄表（觀課者每人一份）

【附錄-5】議課紀錄表（一份）

【附錄-6】教師同儕學習活動照片（一份）

三、授課完成後，請於一週內，繳交至教學組。

彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動
【十二年國教素養導向教學】教學活動設計單

領域/科目	英語		教學者	林汝佑 老師
實施年級	七年級		教學時間	1 節課 45 分鐘
單元名稱	Lesson 4 There Are Two Hippos in the House			
學校願景	福中課程以健康、學習、品格、創新、科技與國際等六個元素為課程主軸，以培養學生的未來競爭力。			
設計理念	希望藉由多元趣味化的教學活動來提升學生的學習動機與成效。			
學習重點	學習表現	<p>1. 語言能力(聽):</p> <p>1-IV-1 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>1-IV-3 能聽懂基本或重要句型的句子。</p> <p>2. 語言能力(說):</p> <p>2-IV-1 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-IV-6 能依人、事、時、地、物作簡易的描述或回答。</p> <p>2-IV-8 能以正確的發音、適切的重音及語調說出基本或重要句型的句子。</p> <p>3. 語言能力(讀):</p> <p>3-IV-6 能看懂基本的句型。</p> <p>4. 語言能力(寫):</p> <p>4-IV-5 能依提示寫出正確達意的簡單句子。</p>	核心素養	<p>A 自主行動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題</p> <p><input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變</p> <p>B 溝通互動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養</p> <p>C 社會參與</p> <p><input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作</p> <p><input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解</p>
	學習內容	<p>Ab-IV-1 句子的發音、重音及語調。</p> <p>Ac-IV-4 國中階段所學字詞(能聽、讀、說、寫最基本的 1,200 字詞)。</p> <p>B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。</p> <p>B-IV-6 圖片描述。</p> <p>B-IV-8 引導式討論。</p>		
議題融入	家庭教育			
教材來源	南一版一上課本			
教學設備/資源	黑板、電腦、智慧電視、彩色人、動物/物品圖、彩色地點圖、彩色動物護貝卡			
學習目標	<p>1. 學生能夠熟練學到的單字並活用在單元句型。</p> <p>2. 學生能夠熟練本單元的句型並活用在日常生活中。</p> <p>3. 學生能藉由同儕合作提升學習成效。</p> <p>4. 讓每位學生對課程均有參與感；感受生活與語言之近距離學習。</p>			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>◇ 開場時間！（學生分成 5 組並讓學生以動物單字來取隊名。）</p>	3 分	✓ 教師在黑板最右邊畫上分組競賽成績表。
<p>1. 「暖身活動：單字闖關」各組抽籤決定上場順序並挑選題組（共有六個 PowerPoint 可供選擇，每個檔案各有 8 題），各組輪流依照棒次用手指觸控進行點選電腦答題闖關，此部分為計時競賽，若是答錯系統會回到第一題重新再來一次。</p>	10 分	✓ 花費時間最少的組別加 5 分；花費時間第二少的加 3 分；花費時間第三少的加 1 分。
<p>2. 「Memory Game：口語練習」利用 9 組翻牌卡片（先呈現物品圖片讓學生默背 90 秒，然後全部翻到另一面呈現地點圖），教師問 <i>Where is/are the +n.?</i> 的句型，學生立即講出 <i>It is (They are) + 介系詞+the +地點</i>。</p>	7 分	✓ 各組搶答，答對一題各加 2 分。
<p>3. 「書寫句子練習」搭配動物小卡和地點圖讓學生練習 <i>There is /are + 名詞+ 介系詞 +地點</i> 的句型。</p>	10 分	✓ 教師在黑板貼上地點圖，然後貼上動物護貝卡，抽出各組的第 1~5 號，並上台寫出句型，組員可以互相教導再上台，答對一題各加 3 分，錯一個地方則少 1 分。
<p>4. 「集體創作」各組限時 10 分鐘在黑板上畫出作品並用 <i>There is / There are</i> 造出英文句子。</p>	14 分	✓ 整組一起在限制的區域畫出作品並造句，完成一個句子和圖可加 2 分。
<p>5. 「頒獎」給予第一名的組別加分鼓勵。</p>	1 分	
參考資料：無		

**彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動
授課教師自評表**

觀課教師	李姿儀 老師	觀課日期	110 年 11 月 15 日
授課教師	林汝佑 老師	教學年/班	七年八班
教學領域 教學單元	Lesson 4 There Are Two Hippos in the House		
實際教學 內容簡述	教學活動	學生表現	
	<p>◇ 教師幫學生分組並讓學生以動物單字來取隊名。</p> <p>1. 「單字闖關」各組輪流依照棒次用滑鼠進行點選電腦答題闖關，此部分為計時競賽，若是答錯系統會回到第一題重新再來一次。</p> <p>2. 「Memory Game：口語練習」利用 9 組翻牌卡片（先呈現物品圖片讓學生默背 90 秒，然後全部翻到另一面呈現地點圖），教師問 <i>Where is/are the +n.?</i> 的句型，學生立即講出 <i>It is (They are) + 介系詞+the + 地點</i>。</p> <p>3. 「書寫句子練習」搭配動物小卡和地點圖讓學生練習 <i>There is /are + 名詞+ 介系詞+ 地點</i> 的句型。</p> <p>4. 「集體創作」各組限時 5 分鐘在黑板上畫出作品並用 <i>There is / There are</i> 造出英文句子。</p> <p>5. 「頒獎」給予第一名的組別加分鼓勵。</p>	<p>✓ 學生取隊名非常迅速有效率。</p> <p>✓ 各組玩得非常興奮，就算時常有組員在最後一題答錯回到第一題仍然沒有出現放棄的精神。</p> <p>✓ 這個部份可以讓學生展現出分工合作的精神，各組透過技巧分配，展現出踴躍搶答的衝勁。</p> <p>✓ 各組能迅速反應，引導組員寫出正確的句子。</p> <p>✓ 因為是最後一關，所以各組所有組員同時拚了所有的力量，畫出了相當精彩的版面也造出了多樣化的句子。</p> <p>✓ 第一名有兩組，一組是後來才絕地大反攻的組別，令人相當驚訝！另外一個勝利組則是跌破眾人眼鏡的組別，明顯是激發了腎上腺素，非常棒！</p>	
學習目標 達成情形	<p>教學者發現藉由分組競賽可以明顯提升學習動機和成效，因為同儕之間會迅速協助組員，不管是單字和句型，學生都能清楚掌握觀念，充分發揮學習概念的連結，而且全班的參與感非常熱烈，受到學生們非常喜愛，是一場非常精彩的教學。</p>		
自我省思	<p>經過此次的教學，我感到非常驚喜，因為我發現一開始的單字闖關遊戲就抓住了所有學生的目光，教學者透過 PPT 超連結設計，設計一套非常有趣的單字遊戲，必須持續答對才能出現闖關成功的頁面，否則則必須回到第一題再重新答題，利用接力的觀念，讓整組成員都能輪流玩到，還可以加深本單元單字的印象，是本次教學設計最受到學生喜愛的活動，而且整個學習氣氛可以說是非常良好，所謂：「好的開始就是成功的一半！」第二個教學活動是 Memory Game：口語練習，教學者發現各組學生都很用心在背誦物品的</p>		

	<p>位置圖，也都順利完成句型問句與答句的指令。接下來的書寫句子練習，搭配之前學到的位置圖片語，再加上動物小卡片貼在圖片上，抽出各組的成員序號，讓學生上台練習句型，就算是有不熟同學，也會有組員的教導才上台，而且都能在時間內完成，將課堂學習氣氛帶到最高潮，而最後的集體創作，儘管時間很短（原本設定十分鐘，但實際只有五分鐘），但各組學生火力全開，想像力無極限，整堂課學生表現得相當精采，也許未來該班級的英語課可以朝分組教學來長期實施。</p>
<p>同儕回饋 後心得</p>	<p>感謝來觀課的教師給我極高的評價，坦白說，我的內心非常感動，果然事前用上數十個小時來準備教具和規劃流程是非常值得的！也許這是教學十六年來所有累積的能量集結在一起所發揮出來的力量，希望未來還能繼續突破，邁進更高階層展現出更精采的教學。</p>

	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	<p>成效，評估方式有口語及手寫兩種方式。</p> <p>➤ A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。建議在書寫句子練習時能提供各組不同圖片內容，才能避免抄襲，以致無法正確評估出學生真正的學習成效。</p>
	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。		V		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要) ➤ B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。 ➤ 每項活動指引說明皆相當清楚，學生知道自己要做什麼便能認真參與活動。			
	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。		V		
	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。	(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要) ➤ 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。			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。				

**彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動
議課紀錄表**

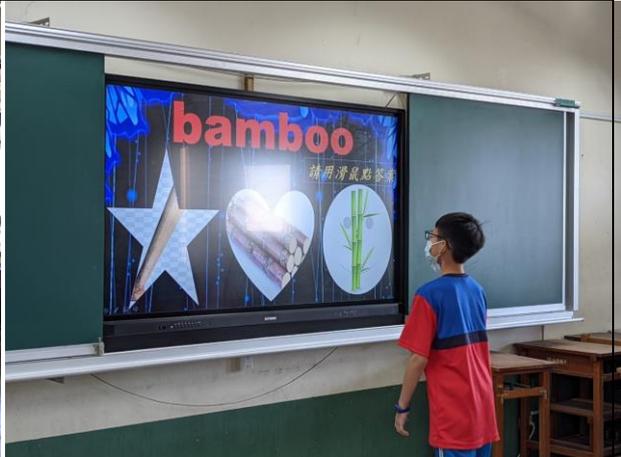
- 一、 單元名稱：**Lesson 4 There Are Two Hippos in the House**
 二、 上課時間： 110 年 11 月 15 日，第 1 節
 三、 任課班級： 七年八班
 四、 授課老師： **林汝佑** 老師
 五、 觀課人員： **李姿儀** 老師
 六、 議課時間： 110 年 11 月 15 日，第 6 節

教學者自我回饋
<p>一、 優點方面</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課前非常用心準備教具，設計到非常精美，成功吸引所有學生的目光。 2. 課前非常仔細規劃四項教學活動的流程，讓學生能充分發揮所學的單字與句型。 3. 成功營造出非常良好的學習氣氛，讓整節課非常流暢與精采。 <p>二、 可改進之處</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在小組競賽的積分上需要再仔細研究一番。 2. 這一屆的學生程度普遍較差，可以再簡化一些流程。 <p>三、 所遭遇之困境</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 大多數的學生程度普遍較差，第一個闖關耗費的時間比預期的時間多出太多，壓縮到其他三個部份的時間規劃，導致準備好的豐富教具無法充分派上用場！
觀課人員回饋
<p>一、教學者優點</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 活動說明清晰，學生容易跟上。 2. 活動設計活潑且切合學生程度。 3. 教學過程，有適時給予學生正向回饋，增加學習者自信。 4. 善用多媒材，活化教學。 <p>二、學生學習狀況說明及待釐清問題(可包含回應教學者說課時所欲被觀察之重點)</p> <p>班級整體學習動機強烈，每位學生均能投入活動不因缺乏自信而退卻。不過，課堂活動設計建議有動有靜，相互穿插為佳。整堂課都以活動方式進行，學生容易因活動影響，情緒過高而不利教室控管。</p> <p>三、在觀課過程中的收穫</p> <p>利用 PPT 設計活動，內容有趣，圖片也找得很用心，增加上課的樂趣，進而提升學生學習動機。</p> <p>四、針對教學者所遭遇困境之回應</p> <p>目前教學現場，嚴重的雙峰現象已成常態，英文科尤其明顯。此常態導致老師教學上面臨多重挑戰，尤其是活動類型的課程更是無法全面顧及。建議在活動進行前多花點時間複習，確保多數學生皆已熟練活動時所會用到的單字句型，再搭配異質分組，相信能有效提高活動進行的效率。</p>

使用說明：建議可於議課時，提供議課紀錄者使用。

彰化縣 110 學年度福興國民中學校長及教師公開授課活動
教師同儕學習活動照片

日期：110 年 11 月 15 日

<p>教學者講解規則流程說明中</p> 	<p>單字闖關進行答題 (用手指觸碰螢幕答題)</p> 
<p>「單字闖關」分組接力熱烈情形</p> 	<p>Memory Game (口語練習搶答)</p> 
<p>書寫句子練習 (搭配動物小卡和地點圖)</p> 	<p>集體創作 (圖+造句)</p> 