

彰化縣埤頭鄉合興國民小學校長及教師公開授課觀察後回饋會談紀錄表

授課日期：111年5月19日

| | | | |
|-----------|---|---|-----------------------------------|
| 回饋人員 | 陳昱瑄 | 任教年級領域 | 一年級數學領域 |
| 授課教師 | 李淑牙 | 任教年級領域 | 一年級數學領域 |
| 教學單元 | 第七單元錢幣 | 教學節次 | 共 <u>7</u> 節 本次教學為第 <u>4</u> 節 |
| 回饋會談日期及時間 | 111年5月19日；14:00至15:00 | 地點 | 一年丁班教室 |
| 實際教學內容簡述 | 教學活動 | 學生表現 | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. 喚起學生先備知識：1 數到 100，一個一數，二個一數五個一數，十個一數。 2. PPT 介紹商店購物物品所需花的錢幣量，學生拿出一樣的代幣，並數一數有多少錢？ 3. 分組討論發表，用 10 元付，用 5 元付，用 1 元付，各需要幾個。 4. 撲滿裡有各種不同錢幣⑩ ⑤ ①共幾元？說說看，讓學生討論後，分組發表及競賽活動。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生配合讀數，樂在其中，大部分能大聲說出。 2. 大部分學生就像實際參與購物，掏錢給老闆一樣，都熱烈參與學習活動。 3. 學生舉手搶答，回答踴躍，認真參與。 4. 各組推派一人上台發表算法，每個人對推派者寄予厚望，希望能替組上加一分，能發揮團隊合作的精神，。 | |
| 學習目標達成情形 | 透過具體物的操作方式，猶如真的實際付錢購買物品，此方式引起學生興趣，較能積極參與其中。經過此單元的學習，讓學生更了解錢幣的關係及換算，在遊戲中熟練算法，可應用於日常生活中。 | | |
| 自我省思 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生上臺操作錢幣磁鐵，因錢幣數量多且磁鐵吸力強，學生貼或移動較不順暢，占用較多時間，教具 2. 發展活動中嘗試給學習能力弱的同學有上臺經驗，但效果不如預期，以至後半段教學流程較緊湊，雖如此，但仍有收穫，能清楚明瞭學生的問題點出在哪裡，以作為補救教學依據。 3. 每個學生都能以代幣操作，老師可檢視學生上課吸收的程度，並隨時視學生表現給予再次的指導，學生也樂在其中。 | | |
| 同儕回饋後心得 | 感謝觀課者的建議與肯定，教學活動能順利進行也要學生加以配合，在教學活動中，學生當下的臨場反應會讓活動增添很多變數，自己也會加以調整上課內容，內容量配合學生程度，整個教學節奏才不會過快，其建議可做為之後教學的改進之處，讓課堂的教學更為流暢。 | | |

彰化縣埤頭鄉合興國民小學公開授課活動照片



活動：公開授課

日期：111年5月19日



活動：教室觀察

日期：111年5月19日