

全英語教學公開授課紀錄表

全英語教學公開授課紀錄表 (配合公開授課)

授課教師：孫若雯

學校：彰化縣私立精誠高級中學

班級：高一三班

學生數：45人

教材單元：三民第二冊第五課 Gaming for Good?

日期、時間與節次：4月19日13:10-14:00

說課：本班男學生35人，女學生10人。班級學習風氣佳且積極參與課程，願意嘗試全英文的學習環境，也願意使用英文表達。課程進度上，學生已熟悉本單元的單字、了解課文內容。希望在本節課讓學生嘗試簡易的辯論技巧。

(就班級特性、學生學習狀況、目前課程進度等說明)

課程設計

- 課程名稱：Gaming for Good?
- 教學目標：Students are able to state an opinion/counterclaim with evidence. Students are able to engage in a simple debate.
- 教學內容：The teacher introduces the concept of OREO and counterclaim, with an example given. Students compose their opinion and counterclaim with the evidence they previously find.
- 教學流程：
 - Warm-up
 - Previously, Ss have acquired vocabulary words of Unit 5 and have read the first three paragraphs of the article of Unit 5.
 - Previously, Ss are asked to find a piece of evidence regarding “Will gamers be saving or destroying the real world in the near future?”
 - Ss recap what has been learned previously.
 - Teaching

- After T introduces the concept of OREO, with an example given, Ss compose their opinion with the evidence they previously find.
 - T introduces the concept of the counterclaim.
 - Ss compose a counterclaim.
-
- Activity
 - The class are divided into two groups, the pro side and the con side. The resolution: Gamers will be saving the real world in the near future.
 - Since this is a simple, basic debate, Ss are asked to provide reasons with evidence and know how to propose a counterclaim (simple rebuttal).
 - Ts vote for the side with better reasons, counterclaims, and the overall performance.
 - T provides comments on Ss' performance.
-
- Wrap-up
 - T provides positive comments on Ss' performance and states how Ss can improve next time.
-
- 教學重點：學生引用證據撰寫論點，學生分成正反方進行口頭辯論。
 - 多元評量：Students' participation in class, students' performance in class, and the results of the debate
 - 教學成果：學生撰寫論點（部分成果）

Gamers will be saving the real world in the near future.

Name	Opinion/Claim	Counterclaim (the opponent)
Johnson	Shooting games can promote a wide range of cognitive skills. The shooting games also show faster and more accurate attention allocation, enhanced mental rotation abilities, and higher spatial resolution in visual processing.	
Darren	Games comfort people's hearts when we feel intense and nervous. For example, <u>we play a game</u> we just finish a project that is pretty important to release our pressure.	When we playing games, we put our minds on what we are playing instead of the next work we have to finish, so when <u>we back</u> to our work, our brain <u>lose</u> the ability to focus again.
Jeremy	Gamers can take a different life that they dream for.	However they may be addicted to those dreams they dreamed of.
Chris	The musical game, OSU, can train players' hand-eye coordination and sense of rhythm.	The musical game needs a very large amount of concentration, but it will hurt our eyes and our hand and arm muscles if we play too much time.
Vincent	The game Pokémon GO can increase gamers' physical	The game may increase the danger of traffic and <u>threatened</u> gamers' safety.
	activities and get health benefits.	

Ariel	Gaming will be saving the real world because it can train people to make right decisions faster. According to a study at University of Rochester August 24, 2010 suggests that video games could be a training tool for quicker reactions while having no bad effect on accuracy. Therefore, gaming can save the world.	There are still some ways to train people's ability to make decisions faster. And playing games has bad effects on people's bodies.
Dean	Gaming will be saving the real world because it can be a connection with each other. In Taiwan, a lot of people, like students and adults can know each other only by playing online games. Some even get married.	But <u>u think</u> it is really good? Although the Internet world can meet friends, but you do not think <u>about the</u> other person in front of the screen is like, sometimes you will even be deceived!
Arvin	Gaming will be saving the real world because it will help you to slow down the speed of aging. According to the study conducted in London, 200 elders play video games about 8~10 hours, which is discovered that can strengthen cognitive junctions and mental relationships.	But if you play games for a long time, it will hurt your eyes, though.
Mark	Shooting games can improve the accuracy of the players, even in real life. So police and military can improve their shooting accuracy	Some games like FPS are violent and bloody. If children play those games, they will hurt children's mental health.
	by playing those games, they can both have fun and improve themselves when playing shooting games.	
Wilson	A successful game must make people feel fun, and this means we can put educational <u>goal</u> in a good game. Thus we can teach in a better way.	A game indeed can make us have fun.

Gamers will be destroying the real world in near future.

Name	Opinion/Claim	Counterclaim (the opponent)
Ray	In my opinion, I think it is difficult for people not to be affected by the game, we are often distracted by	The phenomenon that you mentioned is for a special case, it's just because they are not capable of controlling
	the game and cause what should be done is not done, in the end it will be uncontrollable.	themselves. For the people who have self-discipline ability, gaming can release pressure, properly enhance our mental health and train our mental rotation abilities, reaction capability, etc.
Willy	Gaming may destroy the world or make it worse because people will get addicted to playing games and not do anything that is more meaningful or helpful. According to recent studies, people while playing games may feel relaxed and forget the things they should have done, which will cause people to fight in the real world.	Perhaps, people may forget what they should do while they are playing games. And we may make our time wasted. But a person who is able to control himself or herself <u>doesn't</u>

- 附件：
- 附件一：教學單元教案
- 其他教學相關內容：上課簡報

<https://docs.google.com/presentation/d/1MHXLorFJL2zEHhegD4cN6r8N1Oljev6n4iPktY4bk/edit#slide=id.p>

教學活動照片



日期：04/19

說明：教師說明教學目標和流程

日期：04/19

說明：教師應用肢體輔助全英表達和了解學生理解



日期：04/19

說明：學生進行口頭辯論、表達論點

日期：04/19

說明：學生進行口頭辯論、表達論點

彰化縣私立精誠高中英文領域公開觀議課教案

教學時間		50分鐘	教學對象	高一3班45位學生
教學研究	教學理念	Students can think critically and communicate their stance with evidence. Students can integrate four skills of English in a task. Communicative purpose can be more focused on than language itself.		
	教學目標	Students are able to state an opinion/counterclaim with evidence. Students are able to engage in a simple debate.		
	教學方法	Communicative teaching method, multimodality		
	評量方式	1. Students' participation in class 2. Students' performance in class 3. Results of the debate		
教學活動	教學流程及內容設計		時間	教學資源
	A. Warm-up 1. Previously, Ss have acquired vocabulary words of Unit 5 and have read the first three paragraphs of the article of Unit 5. 2. Previously, Ss are asked to find a piece of evidence regarding "Will gamers be saving or destroying the real world in the near future?" 3. Ss recap what has been learned previously.		5 minutes	San-min Book 2 Unit 5 Pear Deck (tool) Google document/form timer random number generator
	B. Teaching 1. After T introduces the concept of OREO, with an example given, Ss composes their opinion with the evidence they previously find. 2. T introduces the concept of the counterclaim. 3. Ss compose a counterclaim.		15-20 minutes	
	C. Activity 1. The class are divided into two groups, the pro side and the con side. The resolution: Gamers will be saving the real world in the near future. 2. Since this is a simple, basic debate, Ss are asked to provide reasons with evidence and		15-20 minutes	

	<p>know how to propose a counterclaim (simple rebuttal).</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Ts vote for the side with better reasons, counterclaims, and the overall performance. 4. T provides comments on Ss' performance. <p>D. Wrap-up</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. T provides positive comments on Ss' performance and states how Ss can improve next time. 	<p>5 minutes</p> <p>10 minutes</p>	
	<p>參考資料 三民版第二冊第五課</p>		

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目：英文

授課教師：孫若雯

觀課班級：111年4月19日 403

授課內容：15

觀課日期：4/9

觀課教師：郝炳倫

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境？	整體班級氣氛專注 教師時常巡視、協助
	2. 是否有熱烈的學習氣氛？	
	3. 學生是否專注於學習的內容？	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話？	較少
	2. 學生是否主動回應老師的提問？	是，回答熱烈
	3. 學生是否主動提問？	是
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如：學習單、分組活動等)？	每人能針對工作任務操作
	5. 是否發現有特殊表現的學生？ (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	每位孩子的實際操作未能觀察。
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效？	深化學習以個別差異為主，因線上未能觀察。
	2. 學生是否有學習困難？	
	3. 學生的思考程度是否深化？	
	4. 學生是否樂於學習？	

議課

優點

1. 教師的口語用詞多元
2. 活動多元
3. 互動性高
4. 班級經營默契好

建議

1. 可以替換至分組合作教室，提高互動性
2. 因此課程為操作性高的互動性課程，同質性或是異質性的分組可於課前說明或指示。

觀課的心得與學習

整體操作，教師語氣多元、具主動性；學生配合性高，但因未能實際針對操作性任務觀測。（重述各位論矣）

下次可讓 free practice 的任務時間多一些；特別是他們（403 的孩子們）

很優秀！ Overall, you are really a passionate teacher.

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯 觀課班級: 403
 授課內容: Gaming for good? 觀課日期: 111.04.19 觀課教師: 郭乃華

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境? yes	Debate 氣氛漸入佳境.
	2. 是否有熱烈的學習氣氛? yes	
	3. 學生是否專注於學習的內容? yes	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話? yes	
	2. 學生是否主動回應老師的提問? yes	
	3. 學生是否主動提問?	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)? yes	
	5. 是否發現有特殊表現的學生? No. (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效? yes	
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化? yes	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

clear instruction

T is helpful

S are engaged in the discussion.

make good use of electronic

devices, because they help students

express their opinions.

During the debate time, the teacher

建議

prepare 2 microphones.

觀課的心得與學習

encouraged the students to voice their

opinions positively. That's great.

More and more students are willing
to speak up!

I've never tried "debate" in class, and

this class set a great example.

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯 觀課班級: 2022年 4 月 19 日 403

授課內容: 觀課日期: 2022.4.19 觀課教師: 黃詠玲

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	* 學生專注完成練習。
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	* 較少小組/同儕討論。
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	較少。
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	Yes.
	3. 學生是否主動提問?	Yes.
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)?	Yes.
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	N/A
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	* 學生大部份能有辦法寫出
	2. 學生是否有學習困難?	opinion / counterclaim.
	3. 學生的思考程度是否深化?	* 部分學生學習效果
	4. 學生是否樂於學習?	較能無法看出輕重

議課

優點

1. 課程引導流暢。學生能有效學會 OREO 及提出 counterclaim.
2. 能適時鼓勵學生。

建議

1. 若能針對學生發言, 稍作整理 or feedback, 較能降低學生緊張感。

觀課的心得與學習

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

年 月 日

觀課科目: 英文 授課教師: 徐若雯

觀課班級: 403

授課內容: Gaming for Good
觀課日期: 4/9

觀課教師: 施益雲

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	1. 是,
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	2. 是, 學生有互動
	3. 學生是否專注於學習的內容?	3. 是, 學生認真完成線上學習單
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	是, 老師有下去和學生互動
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	
	3. 學生是否主動提問?	是, 在學習單或問報不清楚時
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	是, 線上學習單
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	無
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	1. 有。
	2. 學生是否有學習困難?	2. 未看到
	3. 學生的思考程度是否深化?	3. 是, counterclaim 部份
	4. 學生是否樂於學習?	4. 是, 熱衷於討論與作答

議課

優點	建議
<ol style="list-style-type: none"> 1. Time control 2. 與課本連結 3. encourage ss to answer Qs voluntarily 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Show the time limitation on the screen. 2. should have given ss more time to arrange their counterclaims organize (if time allows) → give them more confidence.

觀課的心得與學習

1. 課程設計適當 能引導學生參與
2. 授課老師熱情和學生有交流。

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 吳雲 觀課班級: 111年 4月 19日
 授課內容: 觀課日期: 111/4/19 觀課教師: 王 弘 弘

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生非常專注 Yes 非常專注
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	是
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	非常主動回應
	3. 學生是否主動提問?	Yes.
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	透過辯論形式教授此課, 使學生主動投入思考過程
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	部分學生積極回應並表現
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	可能還是空白表達 未知 就學生之表現, 是有深化思考的部分
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

- ▷ 能辯論分成正反方，幫助學生目標明確地去做思考並組織思考內容，是其優點。
- △ 擔任引導學生回答問題。

建議

也許嘗試再分成正反共三隊，刺激更多競爭力。也許因透過小組於54紙張書寫呈現，讓上課更active。

觀課的心得與學習

1. 非常創新的授課方式，鼓勵並提昇了學生的組織力與思考力。思考 [Reasons & evidences] 有助於閱讀力。
2. 時間掌握也因學生熟悉上課方式而有所歸。

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯 觀課班級: 111 年 4 月 19 日
 授課內容: V5 觀課日期: 111. 4. 19 觀課教師: 葉宗憲

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	✓
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	✓ (後來的 debate time)
	3. 學生是否專注於學習的內容?	✓
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	✓
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	✓
	3. 學生是否主動提問?	✓
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	✓
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	No Yes. 第3排第5位
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	✓
	2. 學生是否有學習困難?	No.
	3. 學生的思考程度是否深化?	Yes.
	4. 學生是否樂於學習?	Yes.

議課

優點

1. 全英 all English
2. classroom order → very good
3. Using gestures to show "cheers"
4. Students seem to be concentrate and ready to learn!

建議

1. 教室 screen 不清晰
2. voice 有時會 lag, 但後來已改善
3. 活動 (debate) time 宜 longer

觀課的心得與學習

1. Teacher can ask students to raise hands if they understand what teacher wants
2. I need to improve my English teaching
3. Students' level of English is high.

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯 觀課班級: 403 年 月 日
授課內容: 觀課日期: 111.4.19 觀課教師: 柯建榮

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	1. It's quiet and relaxing. 2. In the final part, students are eager to answer questions. 3. Most of the students can focus on what the teacher instructs.
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	Few of them can discuss. Maybe it is limited to the place where they sit. Yes, students can raise questions when having problems. They can learn individually.
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	
	3. 學生是否主動提問?	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	It's hard to judge whether students can benefit from it or not. Students are willing to learn how to express their ideas.
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

1. Teacher can speak English fluently.
2. Students are involved in debating.

建議

1. Choose another classroom for students to have space to discuss.

觀課的心得與學習

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文科 授課教師: 張若雯 觀課班級: 111 年 4 月 19 日
 授課內容: Gaming for good? 觀課日期: 111.4.19 觀課教師: 許育富

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生專注於課程 (由背面看來). ↑ (攝影機畫面)
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	學生深意回應教師提問
	3. 學生是否主動提問?	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	學生專注於個人練習.
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	還有一些
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效? 個別課後更明瞭	中透過debate的練習, 可訓練學生的聆聽與思考能力. (但明顯的可提高學生的聽力與英文理解力)
	2. 學生是否有學習困難? some	
	3. 學生的思考程度是否深化? some	
	4. 學生是否樂於學習? yes!	

議課

優點

- △ 有達到程度 / 解同別 / 學習進度.
- △ 有提示學生如何找 keywords. 此
形成 counterclaim.
- △ 讓學生學習思考一體二面.
(利用 opinion / Counterclaim)
能深化議題的理解.
好

建議

- △ 這些觀課者不清楚投影幕上文字
(事先給的教材投影片雖有幫助,
但因音效有回音 需花很多時間
check 目前教學流程).
- △ 是否可提供 "異質性分組"
讓班級由不同程度學生互相
合作學習? 教師
- △ 學生列表表格, 是否可再要求一次
讓其他學生更清楚? (即使學生感到

觀課的心得與學習

Counterclaim 而使用
此方式或許可幫助)

- △ 若狀況許可仍希望現場觀課, 更能觀察到學生現場
學習狀況
- △ 是否能提供老師們教學中使用的 Google Document QR 呢?
(紙本). 因為觀課老師要的已截圖簡報檔中 QR. 再重新
掃 QR. 若能直接印成紙本, 更有助於 follow 學生成果.
- △ 教學生學習 counterclaim 的方法精簡易懂, 而且也易於
執行.
- △ 有確認學生自我評量學習成果給予肯定.

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯老師 觀課班級: 111年 4月19日 403
授課內容: B2. US 觀課日期: 2022. 4. 19 觀課教師: 鄭玉玲

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生專注、安心的學習, 如果能在分組的特殊教室會更好。
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	在線上的分享很棒。
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	部分學生很踴躍的回應。
	3. 學生是否主動提問?	沒有看到學生主動提問, 可能是老師已解釋相當清楚。
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	→ 是的!
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	全班對於 Debating 具有潛力。
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	對於這一課透過 Debating 深化了這個議題!!
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

建議

觀課的心得與學習

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目：英文 授課教師：孫若雯 觀課班級：111 年 4 月 19 日

授課內容： 觀課日期：111.4.19 觀課教師：楊慧薇

觀課參考項目		紀錄內容（請以文字簡要描述）
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境？	
	2. 是否有熱烈的學習氣氛？	
	3. 學生是否專注於學習的內容？	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話？	
	2. 學生是否主動回應老師的提問？	<u>是</u>
	3. 學生是否主動提問？	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)？	
	5. 是否發現有特殊表現的學生？ (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效？	
	2. 學生是否有學習困難？	
	3. 學生的思考程度是否深化？	
	4. 學生是否樂於學習？	

議課

優點

1. Teacher explains and gives instructions in a clear way
2. Good class management
3. ~~4.~~ students are encouraged to try and perform.

建議

Some tasks ^{can be} ~~are~~ assigned during the class so that we may see how students respond to the text

觀課的心得與學習

Students pay attention in class, which especially deserves commendations in an all-English class,

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯 觀課班級: 111 年 04 月 19 日 403
 授課內容: 觀課日期: 111.04.19 觀課教師: 施建忠

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生有投入課程, 上課專心。
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	是, 學生能用英文回答。
	3. 學生是否主動提問?	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	是, 能依師長要求完成學習任務。
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	因鏡頭固定, 無法看見全班學生。
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	學生回答完整清楚, 亦能聆聽其他同學發表。
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

- * 師長能用全英文上課：說明、指示、互動都清楚流暢。
- * 能教導學生回答，確認學生理解。
- * 運用投影、提問，完成課程學習。

建議

- * 能將辯論技巧導入課程，不見得要進行辯論賽。

觀課的心得與學習

- * 透過 google meet 線上觀課較吃力，不易理解老師課室內操作。
- * 師長和學生互動良好，師長樂於回饋，並耐心導學生。 31

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目：授課教師：張育文 觀課班級：403 年 月 日

授課內容：觀課日期：4.19 觀課教師：林麗茹

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生樂於表達意見 師以要求, 有 assignment
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	若英文不曉, 學生會互相討論
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	yes
	3. 學生是否主動提問?	
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如: 學習單、分組活動等)?	yes
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	No
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

建議

1. clear and explicit instruction
2. use Chinese if necessary
3. check if ss understand the lecture all the time
4. encourage ss to talk and express their ideas

1. Ss should be more familiar with the framework of debate in advance.

1. Time management

觀課的心得與學習

Ss are willing to use English to express their ideas

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目：英文 授課教師：孫若雯 觀課班級：111年 4 月 19 日 403

授課內容：Gaming for Good? 觀課日期：111.04.19 觀課教師：蘇信賢

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	學生十分投入於課堂活動中
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	Yes
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	Yes
	3. 學生是否主動提問?	Yes
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)?	Yes
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	No.
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	學生樂於學習, 並展現於 debate 中.
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

建議

1. Teacher presents in English for the class. ①
2. Teacher speaks Mandarin if necessary.
3. Teacher provides enough practices & clear instructions

觀課的心得與學習

1. Maybe next time we should observe the presentation in the classroom instead of through Meet.
2. Teacher is so energetic & well-prepared. Ss are willing to join the debate.

彰化縣私立精誠高級中學

「學習共同體及授業研究」公開觀課紀錄表

觀課科目: 英文 授課教師: 孫若雯老師 觀課班級: 403 111年 4月 19日

授課內容: About gaming 觀課日期: 111. 4. 19 觀課教師: 李依真

觀課參考項目		紀錄內容 (請以文字簡要描述)
全班學習氣氛	1. 是否有安心的學習環境?	Y Sts are willing to produce and get involved in the class activities.
	2. 是否有熱烈的學習氣氛?	
	3. 學生是否專注於學習的內容?	
學生學習歷程	1. 學生是否互相協助、討論和對話?	Y They (Sts) can utilize online resource and see others'/peers' answers.
	2. 學生是否主動回應老師的提問?	Y
	3. 學生是否主動提問?	Y Yet, some dare not/don't choose to ask their questions.
	4. 學生是否能專注個人或團體的練習 (如:學習單、分組活動等)?	Y They're all willing to share their notions.
	5. 是否發現有特殊表現的學生? (如學習停滯、學習超前和學習具潛力的學生)	Some dare to speak English in class.
學生學習結果	1. 學生學習是否有成效?	Y Sts have to gather related information before the class in order to stimulate deeper and further ideas in class.
	2. 學生是否有學習困難?	
	3. 學生的思考程度是否深化?	Y Sts have to come up with the benefits of gaming and their counterclaims.
	4. 學生是否樂於學習?	

議課

優點

1. Tr can know/follow up Sts instant response/reaction to the topic.
2. Tr makes good use of transition words to strengthen Sts' comprehension.
3. Tr gives Sts enough time to develop their arguments and brainstorm their ideas/opinions.

建議

Some Sts need more encouragement to speak or instructions/guidance to follow.

觀課的心得與學習

1. Tr uses clear and proper instructions to bring out the structure of debate and the article.
2. Tr uses the hints/peers to correct/guide the answers.
3. Sts are willing to participate, learn and discuss.