

**彰化縣 111 學年度上學期高級中等以下學校特殊教育
【身心障礙類】共備會議紀錄**

學 校	大同國中		
會議日期	9/9		
共備人員	(請簽名) 賴美余、馬承逸		
教學時間	45 分鐘	教學年級	9 年級
教學單元	人間好時節	教材來源	國文康軒版第五冊
教 學 者	馬承逸	記 錄 者	馬承逸
討論內容 (可包含：教材內容、教學目標、學生經驗、教學活動、教學評量方式及其他)			
1. 教學焦點 協助學生複習所學習過的國字、注音、解釋與課文選擇，並能獨立寫出正確答案。 2. 教案設計 由教學者說明教案設計的方向與內容 3. 學生差異 B 組學生作答時，可以提供較多的口語提示或是容許其他學生提示 4. 評量方式 為了提升學生的學習動機，採用大富翁競賽的方式，將複習的題目融入遊戲之中，增進學生學習動機。			

註：每次共備會議需填寫一份。

彰化縣 111 學年度上學期高級中等以下學校特殊教育 【身心障礙類】共備會議紀錄

學 校	大同國中		
會議日期	9/16		
共備人員	(請簽名) 賴美余 馬承逸		
教學時間	45 分鐘	教學年級	9 年級
教學單元	人間好時節	教材來源	國文康軒版第五冊
教 學 者	馬承逸	記 錄 者	馬承逸
討論內容			
(可包含：教材內容、教學目標、學生經驗、教學活動、教學評量方式及其他)			
基於上一次的共備會議討論之結果，對教案進行修正，除了分享修正的結果，也進行再修正的步驟。 1. 評量方式 除了採用大富翁競賽的遊戲方式，建議題目可以做成小卡，讓學生隨機抽取題目，增加互動性。 2. 學生差異 B 組學生在作答時，可以提供較多的提示，並且在學藝競賽之前，先告知學生，增加複習時的動機。 3. 教案設計 由教學者說明教案設計的方向與內容，採用的是大富翁競賽的方式，一邊學習一邊玩，為了資源班段考做考前的練習。 4. 教學活動 遊戲競賽之前，先進行複習與重點之提示，並預告這些是遊戲的題目，增加學生的熟練程度。			

註：每次共備會議需填寫一份。

彰化縣大同國中 111 學年度_上_學期
特殊教育【身心障礙類】觀課紀錄表

教學日期	111 年 9 月 23 日	教學者	馬承逸			
教學時間	9:20~10:05	教學對象	潛能開發班學生			
教學領域	國文	教學地點	潛三			
教學單元	人間好時節	教材來源	國文康軒版第五冊			
觀課者	賴美余					
觀課模式	☐ 影片觀課 ☒ 現場觀課 ☐ 直播觀課 ☐ 其他_____					
觀課內容						
層面	觀察指標	教學評量				
A 課程設計與教學	A-1 運用有效教學方法與學習策略，協助學習。	優	良	可	差	劣
	A-1-1 能透過教學活動觸發並維持學習動機。	✓				
	A-1-2 教學內容能連結新舊概念或學生生活經驗。		✓			
	A-1-3 清楚呈現教學內容，並能維持教學的流暢性與邏輯性。	✓				
	A-1-4 能透過多感官、多元教材方式進行學習。	✓				
	A-1-5 能適時歸納與引導學習重點或概念。	✓				
	A-1-6 教學內容和教材能符合學生的個別差異。	✓				
	A-1-7 教學音量適中、口齒清晰。	✓				
	A-2 運用學習評量評估學習成效。	優	良	可	差	劣
	A-2-1 能運用多元的評量方式，如發問、提示，引導學生思考。	✓				
	A-2-2 視學生的個別差異，設計適當的評量方式。		✓			
	A-2-3 能依學生的學習成效回饋中，適時的給予合適的指導。	✓				
	A-2-4 確實達成該節課的教學目標。	✓				
	B 班級經營與輔導	B-1 建立學生自我管理與監控系統，並增強正向行為表現。	優	良	可	差
B-1-1 營造積極正向支持的學習氣氛。		✓				
B-1-2 能透過增強系統進行有效學習。		✓				
B-1-3 問題行為能獲得有效處理並減少發生。		✓				
B-2 能安排促進社會性互動的教學環境。		優	良	可	差	劣
B-2-1 透過教學環境與設施的安排，有助於師生及同儕間互動。			✓			
B-2-2 透過教學活動，習得正向的社交技巧。			✓			

**彰化縣 111 學年度 1 學期高級中等以下學校特殊教育
【身心障礙類】教學精緻化工作計畫-議課會議紀錄**

學 校	大同國中		
會議日期	111.9.29		
議課人員	(請簽名) 賴美余 馬承逸		
教學時間	111.9.23	教學年級	九年級
教學單元	人間好時節	教材來源	康軒版第五冊
教 學 者	馬承逸	記 錄 者	馬承逸
討論內容(可包括：優點、建議及其他)			
優點 1. 運用大富翁包裝學藝競賽取代紙筆測驗來評估學生的學習成效 2. 大富翁活動能有效提升學生的上課參與程度與學習動機 3. 綜合活動階段，能重新練習前一階段答題錯誤的部分，再次練習 4. 學生會覺得是在玩而不是在考試 建議 1. 需要在比賽前特別強調比賽的輸贏不是重點，而是題目的練習。 2. 活動過程中，因為是隨機骰出點數，可能會讓挫折忍受力較低的學生因為落後太多而放棄參加活動，針對特定的個案也許可以採用固定的得分。			