

附件-1:111 學年度永興國民小學教教學觀察前會談紀錄表（教學者填寫）：

觀察前會談日期：4月25日星期二

教學者：蕭智文

教學班級：二年二班

教學領域科目：生活

會談項目	會談內容簡要紀錄
教學單元	康軒版二下第三單元 磁鐵小創客
教材來源	康軒版國小生活第四冊
教學目標	<p>一、嘗試運用磁鐵特性設計遊戲，表達自己的想法，並激發創意。</p> <p>二、小組合作探究和提出解決自製磁鐵遊戲遇到的問題。</p> <p>三、運用口語介紹磁鐵遊戲，讓同學了解遊戲的重點。</p> <p>四、能認真參與磁鐵遊戲，嘗試新的玩法或找出新的發現。</p> <p>五、能遵守遊戲規則，與同學合作玩磁鐵遊戲。</p>
教學流程 (簡述)	<p>一、 引起動機：介紹自製的磁鐵遊戲</p> <p>●教師說明：「各組上臺介紹自製的磁鐵遊戲。」</p> <p>二、發展活動：</p> <p>(一)教師提問：「介紹磁鐵遊戲時，要說明哪些重點呢？」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班問答，請3~5位學童分享。 2. 教師小結學童可能的答案，例如：遊戲的名稱、做法、玩法和注意事項等。 3. 教師將學童討論的重點，用心智圖記錄在黑板，以利於學童討論。 <p>(二)教師請學童討論磁鐵遊戲的名稱、做法、玩法和注意事項，並請學童小組分工，討論上臺介紹的順序。</p> <p>(三)指導學童習寫習作第19頁。</p> <p>(四)實作評量：從習寫習作第19頁過程中，檢視學童能否運用磁鐵特性設計遊戲，並記錄下來。</p> <p>(五)練習上臺介紹，例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 我們的磁鐵遊戲是「機器人要回家」。 2. 是利用磁鐵可以吸住鐵的特性。 3. 玩法是把機器人釘上鐵釘、黏上鐵片，再用磁鐵吸，看誰先帶牠回家。 4. 也可以改成迷宮比賽或爬牆比賽。 <p>(六)各組依序上臺介紹磁鐵遊戲。</p>

	<p>(七)教師提問：「介紹磁鐵遊戲時，其他小組有哪些值得學習的地方？」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組討論，全班發表。 2. 教師小結學童可能的答案。 <p>(1)其他組的遊戲名稱比較吸引人，讓人印象深刻，我們可以重新取新的名字。</p> <p>(2)有些組運用的磁鐵特性相同，但是做法不同，這樣我就多知道一種做法。</p> <p>(3)有些組的動物走迷宮遊戲，迷宮的設計很有變化，可以讓遊戲更刺激好玩。</p> <p>(4)有的組一邊介紹，一邊操作磁鐵遊戲，可以讓同學更了解玩法。</p> <p>(八)口語評量：聆聽學童分享，檢視其能否用合宜的表達方法，讓同學了解磁鐵遊戲。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>(一)教師提問：「回想這節課你學到了什麼？還想再知道什麼？和同學分享。」</p> <p>(二)經由學童共同討論與分享，教師可串聯歸納。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 聆聽其他小組的介紹後，可以嘗試改變磁鐵遊戲的名稱、玩法等。 2. 設計不同的玩法，可以讓磁鐵遊戲更有變化和好玩。
<p>教學策略 與 相關經驗</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 鼓勵學童欣賞各組磁鐵遊戲的差異，並互相學習。 2. 本單元透過生活真實情境的設計，輔以教具磁鐵的操作，讓學生能認識磁鐵，熟悉磁鐵的使用。
<p>觀課工具</p>	<p>教學觀察紀錄表</p>

附錄 -2:111 學年度永興國民小學公開授課同儕學習活動照片

(觀課者協助拍攝)



活動：公開授課 日期：4月25日 星期二



活動：教室觀察 日期：4月25日 星期二

附錄 -3 永興國民小學教師公開授課觀課紀錄表（觀課者填寫）

教學者：蕭智文 任教班級：二年二班 任教領域/科目：生活

教學單元：康軒版二下第三單元 磁鐵小創客

教學節次：共七節，本次教學為第五節

觀察教師：高嘉鞠 觀察時間：112年4月25日 11：20至12：00

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量		
			推薦	通過	待改進
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。	利用磁鐵和教室中含有磁鐵的生活情境，引發學生的學習動機。 --學有所用。	V		
	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。	教學 PPT 內容的安排由淺入深，充分展示磁鐵小創客的情境與小結重點，教材結構設計完整。	V		
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	提供鐵釘、鐵片、鐵鎚、鋸子、螺絲起子…等工具，發揮出磁鐵小創客的遊戲設計應用，提供學生實作與思考。	V		
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	除了讓學生親自體驗動手設計遊戲的樂趣外，教師也將學生設計的磁鐵遊戲做小結，讓學習聚焦。	V		
	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。	磁鐵遊戲設計實作中，讓學生兩兩互動討論，呈現學習共同體的精神，學生能交流不同想法與解題方式。	V		
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	由具體操作進入符號表徵、紀錄、發表與說明，課堂學習策略多元。	V		
	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。	教師行間巡視每組學生的操作狀況，並邀請學生發表心得，提供其他學生反思機會。	V		
	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。	教師藉由學生操作、圖示、發表，以此評估學生思考歷程以建立形成性評量。		V	

永興國民小學校長及教師公開授課觀課紀錄表（觀課者填寫）

教學者：蕭智文 任教班級：二年二班 任教領域/科目：生活

教學單元：康軒版二下第三單元 磁鐵小創客

教學節次：共五節，本次教學為第二節

觀察教師：洪嘉貝 觀察時間：112年4月25日 11：20至12：00

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形)	評量		
			推薦	通過	待改進
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。	學生對於磁鐵遊戲設計沒經驗，但是也藉此成功引起學生好奇心，「機器人要回家」則是引起學生強烈的學習動機。	V		
	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。	用簡報中各種磁鐵的照片及各式機器人的創作造型說明，成功引導孩子如何成為一名磁鐵小創客。	V		
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	藉由自己動手創作的活動，讓學生熟練根據需求去創作設計磁鐵小遊戲。	V		
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	透過作品發表的歸納討論，讓學生清楚了解磁鐵的應用。	V		
	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。	組員之間透過互相討論及實際的操作了解磁鐵的特性，並能用符號表示出結果。	V		
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	藉由「提問」引導學生實際進行遊戲設計的創作，並將結果用符號紀錄下來。並藉由「討論發表」的過程，釐清學生對於磁鐵的概念。	V		
	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。	1. 教師走動觀察，指導學生操作，對於有錯誤的部分，給予引導，使其思考正確的換法。 2. 於發表時，請同學複述發表者的發言，確認其他學生學習狀況。	V		

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。	學生的學習歷程及成果，經由「口語表達」還有「記錄」、「實作」等方式呈現。	V		

附錄 -4:111 學年度永興國民小學教師公開授課自評表

(授課者填寫)

授課教師	蕭智文	教學年/班	二年二班
教學領域	生活領域		
教學單元	康軒版二下第三單元 磁鐵小創客		
教學內容	本主題讓小組合作設計和創作磁鐵遊戲，分組輪流玩磁鐵遊戲，並從創作磁鐵遊戲和分組輪流玩遊戲的過程中發現問題，思考解決方法並進行改良。		
實際教學 內容簡述	學習內容	學習表現	
	C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 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-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材，進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	
學習目標 達成情形	學生能了解情境題的題目意思，透過教具操作，能進行磁鐵小創客的遊戲設計，最後並能上台發表分享作品，加以印證。		
自我省思	<p>1. 課堂中準備完善的材料，提供一個讓學生設計磁鐵遊戲的活動場所，並透過多樣化螺絲釘材料，我看到學生每個都懷著學習興趣，在引導之下，與同伴一步一步討論、設計出作品，內心感覺欣慰。</p> <p>2. 在發展活動中，發現有學生不瞭解磁鐵的特性，因勢引導，使其再進行思考，以達正確的觀念。因此最後綜合活動部分，時間稍嫌不足。</p>		

同儕回饋 後心得	<ol style="list-style-type: none">1. 鐵釘、鐵片、螺絲釘、鐵鎚…等工具，小學生接觸時機不多，但是一提到機器人，小朋友的眼睛都亮了起來，真正引起學習動機。2. 各小組發表作品後，老師都會針對各組作品會進行小結，幫忙聚焦學習。
-------------	--

