



表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：邱于涓 任教年級：特教班 任教領域/科目：語文、藝術、特需-生活管理

回饋人員：陳怡廷 任教年級：特教班 任教領域/科目：數學、自然、健體領域

備課社群：特教班教學群

教學單元：撲克牌遊戲

觀察前會談(備課)日期：111 年 9 月 20 日 7 時 50 分

地點：特教班教室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：111 年 9 月 20 日 11 時 20 分 地點：特教班教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

◎核心素養

A 自主行動：■A1. 身心素質與自我精進 □A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變

B 溝通互動：■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養

C 社會參與：■C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 □C3. 多元文化與國際理解

◎學習表現

特生 2-sP-12 培養對休閒活動的認識與興趣。

◎學習內容

特生 H-sP-1 休閒活動的認識。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：

姓名	性別	障礙	組別	領域相關能力
甲生 5 年級	女	智障 重度	B	無口語，能發出聲音，圖片辨識能力低落，無法辨認數字，能分類不同顏色但不能指認顏色，會主動找玩具玩。
乙生 4 年級	男	智障 重度	A	具備仿說能力及圖片辨識能力，能數數 1-10，數字 2 和 3、6 和 9 會弄錯，能分類顏色，指認基本顏色紅綠藍黃，喜歡煮菜遊戲。
丙生 4 年級	男	智障 重度	A	無口語，能發出聲音，具備圖片辨識能力，喜歡數字，能指認數字 1-50，能分類顏色，喜歡旋轉的事物。
丁生 2 年級	男	智障 極重度	C	無口語，能發出聲音，屬於養護類型，需餵食、換尿布，無法獨立站和走，對光源及聲音有反應，無法辨認圖片和數字。
戊生 1 年級	男	智障 極重度	C	無口語，能發出聲音，屬於養護類型，需餵食、換尿布，可以獨立站和走，對光源及聲音有反應，無法辨認圖片和數字。
己生 1 年級	男	智障 中度	B	具備仿說能力及圖片辨識能力，能念出 1-10、找出一樣的數字，但對於數字和顏色的概念差，下課時會找玩具玩。
庚生 1 年級	男	智障 中度	B	無口語，能發出聲音，能辨認圖片，無法辨認數字，能分類不同顏色但不能指認顏色，不會主動找玩具玩。

三、教師教學預定流程與策略：

準備活動

教師介紹撲克牌的內涵，包括花色、數字、英文字母涵義及張數。

發展活動

- 1.展示數字牌卡，請學生跟著教師複誦 1-10。
- 2.請 A 組學生找出和教師手上牌卡一樣的花色。
- 3.請 B 組學生分類兩種顏色的牌卡。
- 4.請 C 組學生看著教師手中的牌卡。
- 5.教師將牌卡貼上白板，抽掉一張卡，請 A 組學生在桌上找出缺漏的牌卡。
- 6.教師給 B 組學生一張牌卡，請學生從白板上找出一樣的數字。
- 7.請 C 組學生看著教師手中的牌卡。

綜合活動

複習數字 1-10，撲克牌的圖案和花色。

四、學生學習策略或方法：

視覺提示：本節課程重點注重牌卡的認讀，如：教師一邊指著牌卡一邊讀出數字、學生需看著牌卡上的圖案或數字找出一樣的、教師將牌卡拿到學生面前指出和念出數字、缺漏的牌卡處為一個大空格提示學生尋找此處牌卡。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

指認評量、問答評量 實作評量、觀察評量

六、觀察工具(可複選)：

☒表 2-1、觀察紀錄表

☐表 2-2、軼事紀錄表

☐表 2-3、語言流動量化分析表

☐表 2-4、在工作中量化分析表

☐表 2-5、教師移動量化分析表

☐表 2-6、佛蘭德斯（Flanders）互動分析法量化分析表

☐其他：_____

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：111 年 9 月 21 日 08:00 地點：特教班



表 2-1、觀察紀錄表

授課教師： 邱于涓 任教年級： 特教班 任教領域/科目： 語文、藝術、特需-生活管理					
回饋人員： 陳怡廷 任教年級： 特教班 任教領域/科目： 數學、自然、健康、體育領域					
備課社群：特教教學群					
教學單元：撲克牌遊戲					
教學節次：共 1 節，本次教學為第 1 節					
教學觀察(公開授課)日期：111 年 9 月 20 日 11 時 20 分 地點：特教班教室					
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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（請勾選）		
			優良	滿意	待成長
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。	➤ 教師展示撲克牌，並說明上面有數字，引起學習動機。 ➤ 撲克牌為加大尺寸，放在白板上時也清楚呈現，學生可以看得清楚。 ➤ 每位學生都能上台拿牌卡找一找。 ➤ 最後再次複習本次教學內容。			
	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。				
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。				
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。				
	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。	➤ 口語提示、視覺提示和肢體協助，幫助學生執行活動。 ➤ 教師一起和學生拿著牌卡，靠近白板上的牌卡，逐一對照是否相同 ➤ 教師大聲念出數字、將牌卡拿到學生面前教學			
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。				
	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。				
	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。	➤ 包含口語評量、實作評量、觀察評量及指認評量評估學生的學習成效。 ➤ 發現學生完全不會時，給予大量的提示，幫助學生達到目標。 ➤ 根據學生能力給予不同的活動。			
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。				
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。				

授課教師：邱于涓 任教年級：特教班 任教領域/科目：語文、藝術、特需-生活管理
 回饋人員：陳怡廷 任教年級：特教班 任教領域/科目：數學、自然、健康、體育領域
 備課社群：特教教學群
 教學單元：撲克牌遊戲
 教學節次：共 1 節，本次教學為第 1 節
 教學觀察(公開授課)日期：111 年 9 月 20 日 11 時 20 分 地點：特教班教室

層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (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 (請勾選)		
			優良	滿意	待成長
	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。		✓		
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	➤ 學生能安靜坐在位置上，等待老師的指示。 ➤ 當學生不知怎麼執行活動時，指示學生應該怎麼做，並重複口語提示。			
	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。		✓		
	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。	➤ 學生答出正確答案或指出正確答案時，老師能給予口頭稱讚或是拍手鼓勵。 ➤ 教室的學習氣氛和諧。			
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。				



表 3、教學觀察（公開授課）－觀察後回饋會談紀錄表

授課教師：邱于涓 任教年級：特教班 任教領域/科目：語文、藝術、特需-生活管理
 回饋人員：陳怡廷 任教年級：特教班 任教領域/科目：數學、自然、健康、體育領域
 備課社群：特教教學群
 教學單元：撲克牌遊戲
 教學節次：共 1 節，本次教學為第 1 節
 回饋會談日期：111 年 9 月 21 日 8 時 0 分 地點：特教班教室

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

一、教與學之優點及特色（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）：

1. 教師對於不同能力的學生，發展不同的目標，給予不同的提示程度。
2. 學生能積極參與活動，對於完成目標也感到高興。
3. 教師與學生保持良好的互動。

二、教與學待調整或改變之處（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）：

1. 若有多一副大尺寸的撲克牌，貼在白板上上的撲克牌背面可以貼上磁鐵，方便拿取。
2. 最後可以用一般尺寸的撲克牌，由老師主導，同學圍在桌邊進行配對遊戲。
3. 同學間的互動少，可讓高組學生出題目讓低組學生找答案。

三、授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員與授課教師討論後，由回饋人員填寫）：

成長指標	成長方式 (研讀書籍、參加研習、觀看錄影帶、諮詢資深教師、參加學習社群、重新試驗教學、其他：請文字敘述)	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
	參加彰化縣政府舉辦的特教研習	特教領域課程的教學設計、教學實施與教學調整	特教中心	111 學年度

（備註：可依實際需要增列表格）

四、回饋人員的學習與收穫：

對於學生來說，撲克牌是一項新奇的玩具，平時很少機會接觸到。因為學生能力受限，也只能玩接龍或是配對等簡單規則的遊戲，待學生能力提升，可以試試撿紅點或是心臟病等遊戲。

