

觀察紀錄 1-1

觀察前會談記錄表

教學時間：112.4.24 教學年級：一 教學單元：我的飲食紀錄
教材來源：南一 教學者：陳信志 觀察者：黃淑儀
觀察前會談時間：112.04.19

記錄表檢核表：

	會談項目	檢核 完成請打 (√)	備註 (會談中的想法或 疑問)
1	已了解教學者的教學目標、教材內容、學生經驗 教學活動及評量方式。	√	
2	雙方已了解需求的觀察焦點與重點： 如：教學流程設計、教師教學歷程、師生互動情形， 學生學習反應、班級經營及問題處理。 如：某種教學策略(差異性教學、合作學習)、 教師提問策略。 如：以學生為主體的歷程設計：學生討論及發表情行 的設計、任務型學習活動的設計 如：其它	√	
3	雙方已談到觀察時所用的發展規準： 如：為了了解學生的參與情形，以註記方式算學生 回答的次數。 如：為了了解教師與學生對話的情形，使用語言流動 表紀錄老師語言流動的情形。 如：自行規劃規準	√	
4	雙方已商量好回饋會談的時間與地點。	√	

教學觀察表

教師姓名：陳信志 任教年級：一 任教科目：健康與體育
 課程名稱：飲食面面觀 課程內容：六大類食物分類、我的飲食紀錄

評鑑指標與檢核重點	畫記	教師表現事實摘要敘述(請盡量具體描述)
A-2 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		1. 問答法複習舊經驗(六大類食物)。 2. 解說各種食物的正確名稱及分類。 3. 用影片及口語說明遊戲的玩法。
A-2-1.能運用 <u>適切的教學方法</u> ，引導學生 <u>思考、討論或實作</u> 。	—	
A-2-2.能 <u>正確掌握教材內容</u> ，協助學生習得 <u>重要概念、原則或技能</u> 。	—	
A-2-3.教學活動中能融入 <u>學習策略的指導</u> 。	—	
A-2-4.運用 <u>口語、非口語、教室走動等溝通技巧</u> ，幫助學生學習。	—	
A-3 運用適切的評量方式與多元資訊，評估學生能力與學習。		1. 回答正確的同學可加分。 2. 利用遊戲教學，來幫助學生複習，檢視學生對六大類食物分類是否了解。
A-3-1.教學時，能運用 <u>多元評量方式</u> ， <u>適時檢視學生學習情形</u> 。	—	
A-4 運用評量結果提供學生學習回饋，並調整教學。		1. 利用大風吹遊戲，檢核學生概念是否正確。 2. 遊戲中調整規則方式，讓活動更流暢(調整學生手上出現種類)
A-4-1. <u>分析評量結果</u> ， <u>適時提供學生適切的學習回饋</u> 。	—	
A-4-3.運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。		
B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。		上課一開始清楚說明舉手發言守秩序。 1. 表現好才有機會玩遊戲。 2. 提醒學生控制音量小一些。
B-1-1.建立有助於學生學習的 <u>課堂規範</u> 。	—	
B-1-2.適切 <u>引導或回應學生的行為表現</u> 。		
B-2 安排學習情境，促進師生互動。		1. 語氣緩和親切，互動良好。 2. 誇獎小朋友厲害，全部的圖卡都考不倒。 3. 遊戲時師生互動熱絡。
B-2-1. <u>教學環境與設施的安排</u> ， <u>有助於師生互動</u> 。	—	
B-2-2. <u>營造溫暖的學習氣氛</u> ， <u>有助於師生之間的合作</u> 。	—	

觀察者：步道儀

觀察日期：112.4.24 觀察時間：10:30 至 11:10

※對於本次教學您的具體建議：

1. 圖片可以再放大一些。
2. 食物可以找常見的，避免學生沒有看過。
3. 學生對分類意見不同時，可分別詢問，表達意見，最後統整釐清觀念。
4. 有拿下來的類別，可以做一下記號。
5. 大風吹的遊戲設計的很有趣，又能幫助學生複習很棒！
6. 教學安排內容較豐富，時間稍緊湊。

觀察紀錄 1-3

觀察後會談記錄表

教學時間：112.4.24 教學年級：一 教學單元：飲食面面觀
教 學 者：陳信志 觀 察 者：黃淑娟 觀察後會談時間：112.4.25

一、教師教學或學生學習之優點與特色：

1. 利用食物圖卡搶答的方式，讓同學複習六大類食物的分類。
2. 利用大風吹遊戲，檢視學生對六大類食物分類是否了解。
3. 利用課本讓每位同學練習設計並畫出均衡飲食的餐盤。

二、教師教學或學生學習歷程待調整或改變之處：

當學生分類食物時，同時間學生會有不同的回答，可以不要第一時間給予答案，教師經由個別詢問及討論後，再給予統整的解答，藉以訓練學生更多的思考空間。

三、對教學者或學習者之具體成長建議：

活動緊湊，因此每項活動的時間安排須更細膩掌控，以免耽誤下一項活動。

活動照片

