

三、議課：觀課後回饋紀錄表

議課時間	<u>112</u> 年 <u>3</u> 月 <u>8</u> 日 <u>15</u> : <u>10</u> 至 <u>16</u> : <u>00</u>	議課地點	<u>辦公室</u>
<p>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)</p> <p>彰化縣 111 學年度 縣立大村國中 學習扶助入班教學輔導--沈孝仁教師課室觀課紀錄 (簡啟東老師紀錄 112.3.8)</p> <p>學生年段：九年級 學生人數：6 人(應到) / 4 人(實到)</p> <p>教學地點：綜合教室一</p> <p>課室一開始，教師在黑板說食物盃事宜，並問學生是否要分組的問題，對課室中惟一男生說你自己一人 pk 其他 3 女生。</p> <p>教師問男生抽到的機會是 $1/4$，抽女生的機會是 $3/4$，這樣男生會贏嗎？</p> <p>教師藉此說明強調抽中的機會是多少的概念。</p> <p>最後決定個人 pk 來進行下列活動。</p> <p>教學活動一、撲克牌問答</p> <p>【教師和學生課室互動情形】：</p> <p>教師問學生抽掉鬼牌一共有幾張？學生回答 52 張。</p> <p>教師問有幾種花色，學生說 4 種。</p> <p>教師藉此來說明抽中鬼牌的機率是 $0\% = 0$，</p> <p>透過上述活動來讓學生了解機率是在 0 與 1 之間。</p> <p>(2)抽中成對的機率又是多少？</p> <p>【教師和學生課室互動情形】：</p> <p>教師在黑板上寫出 AAA23467899QK</p> <p>教師強調學長抽牌經驗，抽到順子的機率 = 0，</p> <p>教師請學生自己設計，教師巡視學生作答情形。</p> <p>接著教師說明學習單上的第二題抽鬼牌，五張中有一張鬼牌，</p> <p>教師問抽中鬼牌的機率是多少，學生小聲回答 $1/5$，教師提醒學生可以大聲說出來。</p>			

教學活動二、硬幣機率問答

3、老師去廟裡許願

【教師和學生課室互動情形】：

教師先以廟裡的聖杯方式來引導學生思考硬幣中的正反機率問題。

教師引導學生何謂聖盃的問題，教師好奇問學生如何應用到硬幣中的問題思考。

教師定義人頭是正面，則另一面就是反面，引導學生了解並回答出丟出正反面的機率都是 $1/2$ 。

教學活動三、骰子問答

4、(1)擲骰子遊戲中…

【教師和學生課室互動情形】：

教師也追問丟骰字，丟出奇數偶數的機率，再引導學生思考丟出質數的問題。

教導質數時，教師再複習質數的定義，也提到不是質數就是合數的概念。

所以教師歸納問出丟出質數的機率是 $3/6$ 。

(2) 若老師拿兩個骰子出來擲…

【教師和學生課室互動情形】：

教師說明丟骰字的方式讓學生了解丟法，也在黑板上寫出其可能發生的 4 種情況並以數對的（正，反）方式來表徵。

藉此讓學生來思考聖盃的情況有兩個聖盃（正，反）（反，正），機率是 $2/4=1/2$ 。

教師引導學生思考學習單上的第 4 題，在第一小題思考如何回答，引導學生知道是 5.6 這兩個點數，讓學生知道機率是 $2/6$ 。

教師接著說明有關第二小題要如何思考，

先說明第一次若丟出一點，其第二次可能的情況是不是有 123456 的情況，

依此類推，問是不是可以看到 36 種，過程中有學生答出 36 種。

根據第二小題兩骰字點數合是 9，要贏的數對可能情況，來讓學生知道如何運用數對的方式來找出可能的數對答案和藉此判斷機率是多少。

鐘聲響起後，教師請學生拿出自己記錄的食物盃的記錄紙，交給老師後下課。

二、教與學待調整或精進之處：(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)

語速可放慢一些，學生先備知識不足處可適當補充

三、授課教師依據上述回饋，預定成長方向：

待調整或精進之處	預定成長目標	採計方法(*註)	預計完成日期
<u>口語表達多練習</u>	<u>打好學生基礎，讓學生跟得上</u>	參加研習或學習社群	112 年底

*註：「採計方法」如研讀書籍或數位文獻、諮詢專家教師或學者、參加研習或學習社群、重新試驗教學、進行教學行動研究…等

四、回饋人員的學習與收穫：

道具使用得當

