

公開課-資料整理或省思

教學者	謝明宮	任教年級	604	任教科目	藝術與人文
教學單元名稱	就醬玩表演				
教學節次	共 1 節 本次教學為第 1 節				
觀察者	卓慶銘	觀察時間	111 年 6 月 13 日 14:20 至 15:00		

照片	照片
	

說明	說明
----	----

觀課回饋單

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述 (請 <u>每項都務必填寫</u> ，未呈現的項目請標註「無」)	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。	老師播放網路上有些動物會模仿人類動作的有趣影片，引導學生也能發揮創意來做相關模仿的表演與學習動機.....			
	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。	老師示範：先拿道具吹風機放在椅子上、表演 5-10 秒、做出在使用馬桶的明確動作表情、表演完必須說出「定格」，最後請看的懂的、最快舉手的同學先搶答.....			

A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	老師請同學們默想幾個的創意，不可討論、按照座號到台前仿照老師的示範〈表演者不可出聲〉輪流即興創作表演、請同學表演完即說定格兩字，並自行點出較快舉手的同學進行搶答			
A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	3 號同學僅做出打棒球的動作，未使用到吹風機，故 3 號示範結束後，老師即補充提醒一定要使用到指定的道具「吹風機」才算真正達標			
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。	老師再親自示範如何讓吹風機連續變成不同物品、劇情連貫且要在 10 秒左右完成所有動作表演，觸發學生更多的腦力激盪與學習興趣			
A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	老師針對示範「笑氣罐」同學說明，應要將打開笑氣罐的動作、吸的動作、吸完後的表情…等表演出明確甚至誇張的動作會更生動有趣			
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。	老師多次提醒同學們「表演完要馬上說出什麼〈定格〉、要猜的不是表演者在做什麼事，而是吹風機被當作何物…來使學生更清楚學習重點			
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。	老師先針對猜對者登記加分〈黑板上〉，可看出有多少學生有認真參與課堂活動；再給表演者登記加分，增加同學們表演的興趣與成就感			
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	老師說明多數同學有初步創意，但因未能安排設機「前情」及「尾果」，即欠缺完整劇情的創見，下次上課時可補上就可額外加分了			
A-4-3 根據(課堂)評量結果，(適時)調整教學。	老師在每位學生表演完加分後，都會簡要給予適當調整建議，讓之後表演的學生可有立即滾動調整的機會，使教學隨時都在進步調整中			

本節課堂的特色與優點	1. 課程設計具有層次感，越來越有趣與創意 2. 表演課的秩序其實不會聒噪喧鬧或有失控的問題，反提升學習專注力
觀察者的學習與收穫	1. 原來表演真的很好玩 2. 表演課可以發掘學生不同的創意並提升自我展現力與自信心
個人省思	
1. 本校雖未針對表演課程配課給藝術老師上課，故每年利用課程結束後的畢業前夕，讓學生們體會一節表演活動課程，雖有意猶未盡之遺憾，但聊勝於無。 2. 學生們幾乎各個都有無窮的表演潛能，透過適當表演活動可助展現自信與創意，讓在國小階段的學習增添有趣及美好的回憶。	