

表 1、教學觀察（公開授課）－觀察前會談紀錄表

授課教師：汪佩如 老師 任教年級：二年級 任教領域/科目:英語科

回饋人員：洪惠真 老師 任教年級：三年級 任教領域/科目:英語科

教學單元：翰林版八上 Lesson 2

You Can Learn About Game Design After You Join the Club

觀察前會談(備課)日期：112 年 9月 26日 地點：會議室

預定入班教學觀察(公開授課)日期：112 年 10月6日 地點：204 班教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

學 習 重 點	學 習 表 現	<p>1-IV-1 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>1-IV-3 能聽懂基本或重要句型的句子。</p> <p>1-IV-4 能聽懂日常生活對話的主要內容。</p> <p>1-IV-7 能辨識簡短說明或敘述的情境及主旨。</p> <p>2-IV-1 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-IV-2 能依情境使用日常生活用語。</p> <p>2-IV-9 能進行簡易的角色扮演。</p> <p>2-IV-13能依主題或情境以簡易英語進行日常生活溝通。</p> <p>3-IV-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>3-IV-3 能看懂簡易的英文標示。</p> <p>3-IV-5 能看懂簡易的生活用語。</p> <p>3-IV-6 能看懂基本的句型。</p> <p>4-IV-2 能依圖畫、圖示書寫英文句子。</p> <p>4-IV-5 能依提示寫出正確達意的簡單句子。</p> <p>5-IV-1 能聽懂、讀懂國中階段基本字詞，並使用於簡易日常溝通。</p> <p>5-IV-2 能掌握國中階段所學字詞及句型，適當地使用於日常生活之溝通。</p> <p>5-IV-3能聽懂日常生活應對中常用語句，並能作適當的回應。</p>
----------------------------	----------------------------	--

	學習內容	Ac-IV-3 常見的生活用語。 B-IV-2 國中階段所學字詞及句型的生活溝通。 B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。 B-IV-6 圖片描述。 B-IV-7 角色扮演
核心素養	總綱	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作
	領綱	英-J-B1:具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

該班學生大部份對於英語學習還跟得上，學生上課大多願意給予老師回應及回饋。

生活化的課文內容較易引起學生學習動機及引起更多的回饋。

三、教師教學預定流程與策略：

Warm-up ， Vocabulary ， 學習單，對話練習，角色扮演

四、學生學習策略或方法：

分享生活中打電話或是接電話的禮節及回應，以英文回應老師提問並完成學習單，並加上角色扮演對話以練習。

五、教學評量方式：

以學習單的完成度為基準，並以學生上課的參與度、角色扮演的對話內容及反應態度與回應老師英語提問的積極度作為評量。

六、觀察工具(可複選)：觀察紀錄表

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：112 年 10 月 13 日 地點：會議室

表 2、觀察紀錄表

授課教師：汪佩如 老師 任教年級：二年級 任教領域/科目：英語科

回饋人員：洪惠真 老師 任教年級：三年級 任教領域/科目：英語科

教學單元：翰林版八上 Lesson 2

You Can Learn About Game Design After You Join the Club

教學節次：共5 節，本次教學為第3 節

觀察日期：112 年 10 月 6 日

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。	透過warm up連結學生舊有知識，讓學生討論平時使用電話時的用詞。 教師透過引導學生持續討論，並帶入到其他生活中電話用語。角色扮演及練習部分要注意學生是否有確實投入並確實開口練習。	✓		
	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。	教師提供學習單本課句型，引導學生進行回答。學習單內容可以由淺入深，。先用填空式帶入，再讓學生進行完整句的對話設計		✓	
	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。	老師除了觀察學生紙本學習單的完成，也在學生角色扮演前的討論及發表的同時，給予正向的回饋。	✓		
	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。		✓		
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強課程。(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	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。	一開始跟學生分享討論平日的電話用語時，學生大多反應熱烈，但講到要用英語時，反應就冷淡許多老師能適時調配適時鼓勵學生回答。	✓		
	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。		~		

	導	B-2-1 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	師生間互動良好，同學間大多樂於分享經驗。	✓			
--	---	------------------------------	----------------------	---	--	--	--

授課教師：汪佩如老師 任教年級：二年級 任教領域/科目：英語科

回饋人員：洪惠真老師 任教年級：三年級 任教領域/科目：英語科

教學單元：翰林版八上 Lesson 2

You Can Learn About Game Design After You Join the Club

教學節次：共 5 節，本次教學為第 3 節

回饋會談日期：112 年 10 月 13 日地點：會議室

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

I、教與學之優點及特色

1. 老師在引起動機方面游刃有餘，學生反應熱烈。
2. 學生書寫學習單時，老師以目光巡視或是走下講台是否有特別吵鬧或發呆狀況並適時進行指導。
3. 回應老師提問時，學生很熱心分享自身經驗。
4. 運用簡單的教室用語，強化英語的學習情境，並融入電話用語主題強化學生印象。
5. 學習單設計簡單，學生易作答。

II、教學待調整或改變之處

1. 學生反應迅速回答大部分的問題，值得鼓勵，多引導學生用英語思考並回答相關問題。也可引導學生去協助反應較不佳的同學，互動學習效果更好。
2. 舉例及學習單設計可以再多樣化。內容豐富一點。
3. 角色扮演當下要注意秩序的掌控及其他學生的專注度。

III、回饋人員的學習與收穫：

1. 學生上課中確實完成學習單及對話練習，有助於學生掌握電話用語句型並延伸到生活中應用。
2. 學習單的設計簡要清楚，一開始的引導讓程度不佳的學生也可自行完成一部分。
3. 經由角色扮演活動學生達到討論互動，引發學生互動及分享學習。
4. 教師熟知每個學生的個別狀況，有助於活動討論時的秩序掌控，及學習進度狀況。