

## 彰化縣僑信國小 112 學年度共同備課紀錄表

協同學習群組	<input checked="" type="checkbox"/> 學年群--- ( 二 ) 年級 <input type="checkbox"/> 領域小組--- ( ) 領域 <input type="checkbox"/> 專業社群--- ( ) 社群 <input type="checkbox"/> 跨領域、跨年級學習群(至多5人) <input checked="" type="checkbox"/> 公開觀課		
教學班級	2 年 10 班	授課日期/節次	112 年 9 月 28 日 第 4 節
授課教師	羅曉莉老師	議課日期/節次	9 月 27 日第二節下課時間
觀課教師	劉敏雯老師 教學者: 羅曉莉老師		
領域/單元	生活領域 / 第二單元 光影好好玩		
教學目標	1. 體驗玩踩影子遊戲的樂趣，挑戰自我，學習人際互動及遵守遊戲規則與安全事項。 2. 從踩影子中探究保護影子及踩人影子的方法，進而覺察光與影的相對位置及影子形狀長短的變化。		
學生學習步驟	<b>踩影子遊戲</b>  <b>一、 引起動機</b>  (一)教師帶領學童到校園，找到有陽光的平坦空地。  (二)教師提問：「你看見自己的影子了嗎？找找看，它在哪裡？」(例如：影子在我腳下、在我後面、在我旁邊……)  <b>二、 發展活動</b>  (一)玩踩影子遊戲		教學資源

	<p>1. 教師提問：「你知道踩影子遊戲要怎麼玩？」</p> <p>2. 教師鼓勵學童自由發表。</p> <p>3. 學童共同討論要先玩哪一種踩影子遊戲？也可以一起表決。</p> <p>4. 教師提示遊戲安全與規範。</p> <p>5. 全班一起玩踩影子遊戲。</p> <p>6. 實作評量：檢視學童能否玩踩影子遊戲，遵守遊戲規則與安全事項。</p> <p><b>三、總結活動</b></p> <p>(一) 全班帶至陰涼處，讓學童喝水、擦汗。</p> <p>(二) 教師提問：「玩踩影子遊戲時，你有什麼特別的體驗或感受？」(例如：追逐的過程好累但很刺激、很好玩……)</p> <p>(三) 教師歸納踩影子遊戲的規則及安全事項。</p>	<p>操場空地</p> <p>帽子、水壺、毛巾</p> <p>水壺、毛巾</p>
<p>評量方式 (學生作品)</p>	<p>1. 實作評量</p> <p>2. 課堂問答</p>	
<p>學生座位編排</p>	<p><input type="checkbox"/>傳統座位</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>分組協同</p>	

## 112 學年度彰化縣僑信國小教師公開觀課

表 2-1、觀察紀錄表

授課教師： <u>羅曉莉老師</u> 任教年級： <u>二年級</u> 任教領域/科目： <u>生活領域</u>					
回饋人員： <u>劉敏雯老師</u> 任教年級： <u>二年級</u> 任教領域/科目： <u>生活</u> (選填)					
教學單元： <u>第2單元光影好好玩</u> ；教學節次：共 <u>5</u> 節，本次教學為第 <u>2</u> 節					
觀察日期： <u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>28</u> 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。	1. 能有效連結學生的新舊知識與生活經驗，引發學生學習動機。 2. 能清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念與原則。 3. 能提供適當的活動，以熟練學習內容。 4. 能完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。			
	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。	1. 能運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。 2. 能運用口語、非口語等溝通技巧，幫助學生學習。			
	A-3-2 教學活動中策略融入學習的指導。				
	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。	1. 能運用多元評量方式，評估學生學習成效。 2. 能分析評量結果，適時提供學生學習的回饋。 3. 能根據活動結果，調整教學。			
	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。	在活動過程中，老師先和學生將規範說明清楚，並請學生遵守遊戲規則，這樣大家才能玩得開心又安全，如果有學生違反遊戲規則，老師會適切引導學生遵守。			
	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。	1. 老師給予分組獎勵，快速整隊好的組別可以優先活動，讓學生學習更專心。 2. 老師請孩子戴上帽子當鬼，增加辨識度讓活動更加有趣、活潑。			
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。					

## 彰化縣僑信國小公開觀課教學觀察後會談紀錄表

教學班級	210	會談時間	112年9月28日午休時間
教學科目	生活	教學單元	第2單元 光影好好玩
教學者	羅曉莉老師	觀察者	劉敏雯老師

## ※ 建議回饋會談的重點：

根據教學觀察紀錄進行回饋及澄清，引導教學者瞭解自己的教學優勢與建議改進方向。

1. 教學者表達自己在教學過程中的感受、看法及省思。

會談項目	會談內容簡要記錄
教學者教學優點與特色	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活動流程循序漸進，活動前老師先將遊戲規範說明清楚，並請學生遵守遊戲規則，並運用分組獎勵制度的方式，決定由哪一組學生開始遊戲。</li> <li>2. 當學生有違反遊戲規則，或站在休息區太久，老師會適切引導學生遵守遊戲規則，讓活動更加流暢與有趣。</li> <li>3. 由於天氣炎熱，老師會適時的讓孩子補充水分，並提醒孩子拿出毛巾或手帕擦汗。</li> </ol>
對教學者之具體成長建議	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲一次五個或六個當鬼，人數有點太少，下次可以安排兩組一起下去當鬼，這樣可以增加遊戲的趣味性與精彩性。</li> <li>2. 遊戲最後時有一位孩子不小心尿尿下去……下次玩遊戲前，老師可以提醒孩子一定要先去上廁所。</li> </ol>

## 彰化縣僑信國小公開授課議課成果記錄表

授課教師：羅曉莉老師 任教年級：二年級

任教領域/科目：生活 第二單元光影好好玩

觀課教師：劉敏雯老師

觀課日期：112年 9月 28日

教學者分享授課心得：

原以為教學流程都在老師的掌控當中，沒想到最後有個孩子因為玩得太開心而尿尿下去……我想這就是教學的現場，隨時都會有一些突發狀況發生，老師原先想聯絡家長帶褲子來學校讓孩子換上，卻一直無法和家長聯絡上，只好請其他孩子先到輔導室借備用的褲子讓孩子換上，避免孩子著涼與尷尬。課堂上孩子們都能遵守遊戲規則並且玩得很開心，看到孩子們開心的笑容，就是給老師最大的回饋。

二、觀課者回饋觀課心得：

教學過程流暢，在炎炎的太陽底下，老師能夠貼心的安排休息時間，讓孩子可以在休息時間裡喝喝水、擦擦汗，孩子們也能開心的玩著踩影子遊戲。最後的休息時間，雖然出現了小插曲，看著老師一方面要處理學生的突發狀況，一方面又要顧及班上的秩序與安全，整體上老師的處理方式是非常適當與有經驗的。真實的教學現場就是如此，老師永遠不知道孩子下一秒會有什麼反應，只能當問題發生時想辦法去解決它！



說明：踩影子小尖兵出發！



說明：被踩到影子的孩子先蹲下來  
等待救援。