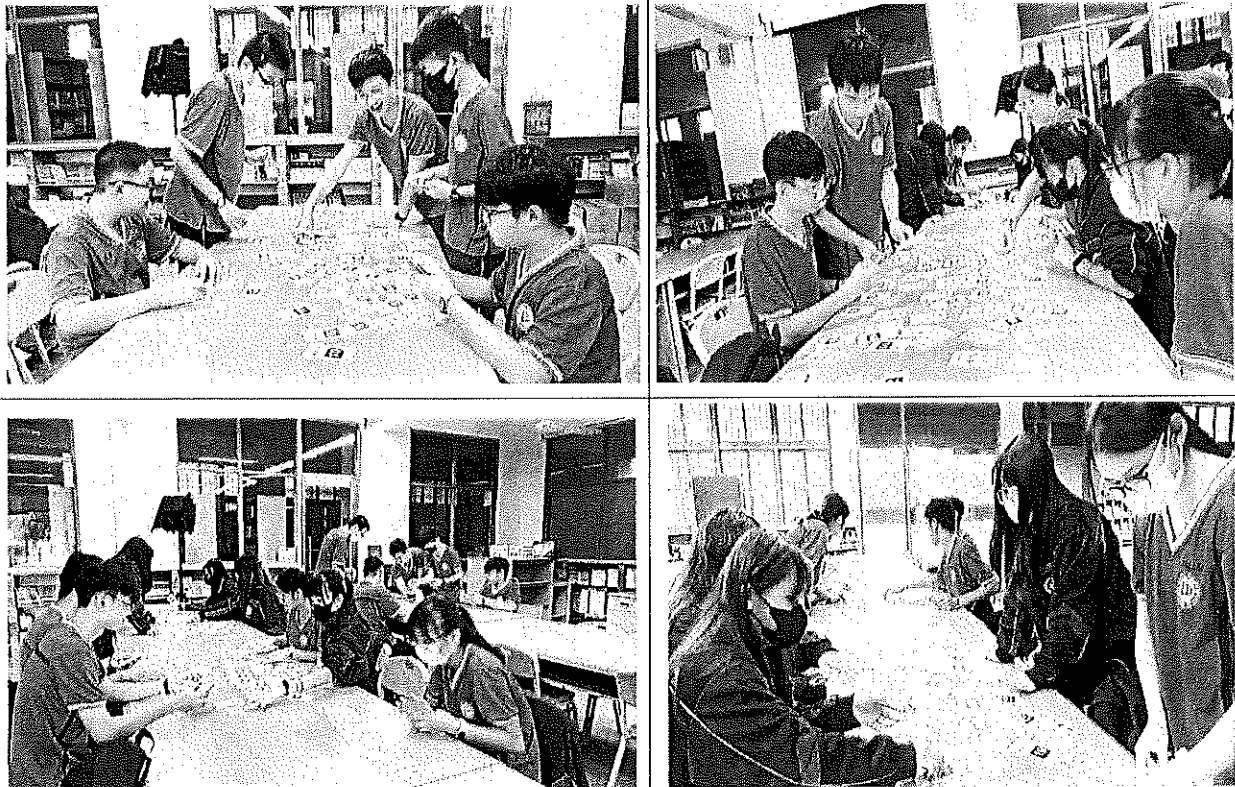
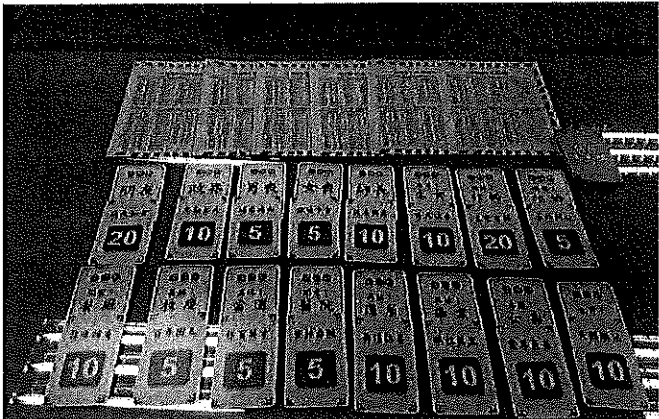


觀課日期	星期	節次	班級	科目名稱	教學單元
0507	二	八	207		題辭
觀課教師	☒ 校內教師 ☐ 校外教師 學校_____ 科教師_____ 觀課教師姓名： 周雅雯老師、洪敏茜老師				
照片記錄 (至少 4 張)					
教學者 心得分享	課程設計宗旨： 語文常識往往是學生學習時容易感到苦惱的課程，特別是題辭這一個單元。婚喪喜慶題辭與用途極易混淆，讓人不知所措。將卡牌遊戲結合課本題辭單元，讓學生透過分組遊戲方式學習常用題辭與用途，寓教於樂。 教具準備 牌卡 188 張、題辭學習單 				

遊戲流程

1. 整理牌卡

將牌卡依用途卡及題辭卡兩兩挑出，挑選過程中，再次複習題辭種類。

2. 遊戲類別：對對碰、抽鬼牌、叫叫心臟病……

將撲克牌遊戲遷移至題辭卡，可以有多種玩法。變化多樣，不知不覺中逐漸熟練題辭的用途。

學生回饋

1. 九成學生認為透過遊戲有助認識題辭的使用。
2. 為了求勝，願意花更多時間熟悉題辭的運用。
3. 課程更刺激也具趣味性，把無聊的教材變有趣了。
4. 除了詞彙認識，也訓練了反應力。
5. 透過遊戲跟同學互動，增進同學情誼。
6. 進行過程有些吵(叫聲連連)。

課程反思

1. 枯燥的題辭透過遊戲，變得生動有趣，學生反映佳，有利提升學習效果。
2. 分組部分宜再調整，同質性分組較異質性分組佳。成就感才不會專人獨享。
3. 事先的題辭練習應再多一些，方能加深印象，讓遊戲更順暢。
4. 可以再多開發不同類型玩法，甚至延伸至其他語文常識教材。
5. 整體而言，透過牌卡遊戲，學生更加熟悉教材，達到教學目標。

備註:本表請授課教師填寫，合併觀課教師之教學觀察紀錄表後，於每年6月12繳交紙本給領域召集人彙整後，送教務處留存。

授課教師簽名: 林雅婷 彰化縣立二林高級中學公開授課教學觀察紀錄表(教師專業發展評鑑版)

觀課科目: 國文 觀課班級: 207

教學單元: 題辭 觀課人員: 洪敏茵 老師

層面	指標與檢核重點	教學表現事實-量化結果 非常符合-----非常不符合				
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。	5	④	3	2	1
	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。	5	④	3	2	1
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	⑤	4	3	2	1
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	5	4	③	2	1
	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。	5	④	3	2	1
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	⑤	4	3	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	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。	5	④	3	2	1
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	5	④	3	2	1
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	5	④	3	2	1
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	5	④	3	2	1
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。	⑤	4	3	2	1
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	⑤	4	3	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	⑤	4	3	2	1

備註:資料修改自 105 年 4 月 25 日臺教師(三)字第 1050040254 號函發布高級中等以下學校教師專業發展評鑑規準(105 年版)之教學觀察紀錄表。

綜合意見:

課堂教學優點: (請說明可供一般教師學習效仿之處)

1. 結合桌遊讓枯燥的題辭變得活潑有趣，學生更能夠專注於學習活動，加深對主題的了解。
2. 教師於課堂活動進行中能予以積極協助與關注，銜分掌握教學節奏。
3. 課堂氛圍溫暖愉快，師生互動良好。
4. 教師能隨時給予立即性協助，有助於釐清學生的疑惑。

授課教師簽名: 彰化縣立二林高級中學公開授課教學觀察紀錄表(教師專業發展評鑑版)

觀課科目: 國文 觀課班級: 207

教學單元: 題辭 觀課人員: 周雅雯 老師

層面	指標與檢核重點	教學表現事實-量化結果 非常符合-----非常不符合				
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。	5	④	3	2	1
	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。	5	④	3	2	1
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	5	④	3	2	1
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	5	4	③	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	⑤	4	3	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	5	④	3	2	1
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	5	④	3	2	1
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	5	④	3	2	1
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。	⑤	4	3	2	1
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	⑤	4	3	2	1
	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。	⑤	4	3	2	1
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	⑤	4	3	2	1

備註:資料修改自 105 年 4 月 25 日臺教師(三)字第 1050040254 號函發布高級中等以下學校教師專業發展評鑑規準(105 年版)之教學觀察紀錄表。

綜合意見:

課堂教學優點: (請說明可供一般教師學習效仿之處)

1. 運用牌卡增加學生學習題辭的興趣及趣味性。
2. 透過牌卡遊戲協助學生熟悉題辭的記憶與運用。
3. 教師於課堂中不時走動協助學生解決疑惑，並且讓活動順利進行。
4. 營造愉快的學習環境，使學生樂於學習。