

公開課-資料整理或省思

教學者	王菱茵	任教年級	三年級	任教科目	藝術
教學單元名稱	昆蟲物語-線條好好玩				
教學節次	共 1 節，40 分鐘				
觀察者	陳宥君	觀察時間	112 年 10 月 6 日 至		
照片					
					
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。			V	
	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。	老師能連結學生的舊經驗，讓學生回想生活中見到的各種昆蟲，並分享給其他同學，引發與維持學生學習動機			
	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。	老師能針對各種美感重點做說明，讓學生認識美的原理原則，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。	指導學生利用點線面畫出簡單的幾何圖形，以呈現畫面的疏密、粗細不同的感覺，以確認學生是否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。		老師將每位學生的作品直接投影到大螢幕上讓學生上台分享創作的過程，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。			V	
A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	將學生不同的點線面配置組合呈現在學生眼前，請學生發表對這些配置展現出不同的效果與感受。			
A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	使用活動學習與遊戲體驗的方式，讓學生完成點線面的搭配。			
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。	教師運用口語、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。			V	
A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	使用口頭報告與作品分享的方式來評估學生對線條畫的成效。			
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	作品製作的同時如學生遇到困難及時給予學生建議。			
A-4-3 根據（課堂）評量結果，（適時）調整教學。	當學生對線畫掌握不熟練不清楚時，能隨時暫停進度，調正教學內容的難易度以適應學生程度。			
本節課堂的特色與優點	運用點線面課程來提升學生對藝術創作的興趣，並且結合學生生活經驗，能將課堂中學到的藝術原理原則運用在生活可接觸的物品上。			
觀察者的學習與收穫	教師以活潑的授課方式帶領學生，讓學生能以輕鬆且愉快的方式來學習藝術。			
個人省思				

透過生活化的課程，讓學生利用點線面加入到昆蟲當中，讓所有的昆蟲都穿上了絢麗的點點衣；最後加入拼貼葉子來增加作品的豐富性。