

112 學年度竹塘國小校長及教師公開授課

成果資料檢核表

教師姓名	張淑慧	授課年級	二年級		
公開授課時間	112 年 9 月 15 日	授課領域	生活領域		
項目與說明			檢核	備註	
公開授課 繳交 資料 檢核 表	1. 公開授課教案。(含核心素養、學習表現、學習內容)			<input checked="" type="checkbox"/> 已完成	
	2. 依教學觀察三部曲 (或備課、觀課、議課), 給予對話與回饋 1 次。(3 表觀課者繳交)			<input checked="" type="checkbox"/> 已完成	
	教學觀察三部曲	實施日期及時間	表件		
	觀察前會談紀錄表 (共備)	<u>112 年 9 月 7 日</u>	1 份		
	教學觀察工具 (觀課)	<u>112 年 9 月 15 日</u>	1 份		
觀察後回饋會談紀錄表 (議課)	<u>112 年 9 月 21 日</u>	1 份			
3. 成果照片(含備課、觀課、議課照片)			<input checked="" type="checkbox"/> 已完成		
教師簽章		教務主任		校 長	

112 學年度彰化縣竹塘學校教師專業發展實踐方案

表 1、教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	黃惠如	任教 年級	二 二	任教領域 /科目	生活
授課教師	張淑慧	任教 年級	二 二	任教領域 /科目	生活
備課社群 (選填)		教學單元		光影好好玩	
觀察前會談 (備課)日期及 時間	<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>7</u> 日 <u>14</u> : 00 至 <u>15</u> : 00		地點	二甲教室	
預定入班教學 觀察/公開授 課日期及時間	<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>15</u> 日 <u>14</u> : 00 至 <u>15</u> : 00		地點	二甲教室	
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <p>(一)核心素養：</p> <p>生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。</p> <p>生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。</p> <p>生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。</p> <p>生活-E-C2</p>					

覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。

(二)學習表現：

1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。

2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。

3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。

4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。

7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。

(三)學習內容：

C-I-1 事物特性與現象的探究。

C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。

C-I-3 探究生活事物的方法與技能。

D-I-3 聆聽與回應的表現。

F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：

從生活及遊戲中，已經發現有影子的存在，並從白天與黑夜的變化，知道影子是具有變化的特性。

三、教學預定流程與策略：

【活動三】(40分鐘)

第二節 踩來玩踩影子遊戲

一、發展活動

(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……)

(三)教師提問：「踩影子遊戲時要怎麼玩才能避免碰撞或跌倒？」

1. 兩兩討論，教師鼓勵發言或補充。

2. 教師小結學童可能的答案。

(1) 遵守分組遊戲時的場地規畫，不超越其他組間的界線。

(2) 跑步時鞋帶要綁好，魔鬼氈黏貼好。

(3) 不要只顧著低頭跑，也要留意跑步中的人，避免碰撞。

(4) 跑步過程中，不推擠別人。

口頭評量：檢視學童能否歸納戶外活動時的注意事項及踩影子的遊戲安全。

(四) 玩踩影子遊戲

1. 教師提問：「你知道踩影子遊戲要怎麼玩？」
2. 教師鼓勵學童自由發表。
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。
4. 教師提示遊戲安全與規範。
5. 全班一起玩踩影子遊戲。

(五) 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。

二、總結活動

- (一) 全班帶至陰涼處，讓學童喝水、擦汗。
- (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……)
- (三) 教師歸納踩影子遊戲的規則及安全事項。

四、學生學習策略或方法：

- 1、從做中學：藉由遊戲活動中，引起孩子觀察的興趣。
- 2、好奇心的引發：從觀察及探索去了解影子會產生各種變化的原因。
- 3、討論與發言分享：孩子願意分享自己的生活經驗，並與同學進行討論，透過不斷切磋達到學習目標。
- 4、互相尊重：討論或遊戲中，孩子必須尊重他人，並遵守遊戲規則。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

(例如：實作評量、檔案評量、紙筆測驗、學習單、提問、發表、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告或其他。)

教學評量

1. 透過全班討論的方式，檢核學生是否了解遊戲時應該注意的事項。
2. 學生回想剛才課堂上影子的特性，完成習作的勾選。
3. 透過同學之間分享，請全班再度回想影子的特性，增加學童的印象。

六、觀察工具(可複選)：

■表 2-1、觀察紀錄表

■表 2-2、軼事紀錄表

□表 2-3、語言流動量化分析表

□表 2-4、在工作中量化分析表

□表 2-5、教師移動量化分析表

□表 2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表

□其他：_____

七、回饋會談預定日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期及時間：112年9月21日 14：00 至 15：00

地點：二甲教室

112 學年度彰化縣竹塘國小學校教師專業發展實踐方案

表 2-1、觀察紀錄表

回饋人員 (認證教師)	黃惠如	任教 年級	二	任教領域 /科目	生活	
授課教師	張淑慧	任教 年級	二	任教領域 /科目	生活	
教學單元	光影好好玩	教學節次	共 <u>3</u> 節 本次教學為第 <u>2</u> 節			
教學觀察/公開授課 日期及時間	<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>15</u> 日 <u>10:10</u> 至 <u>11:10</u>	地點	二甲教室			
層面	指標與檢核重點	事實摘要敘述 (可包含教師教學行為、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。	(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點) A-2-1 教師喚起學生在上課前的先備知識，引發學習動機。 A-2-3 學生先討論並觀看影片，再分組練習，。 A-2-4 教師於課程結束並總結如何利用影子的特性從遊戲中獲勝。				
	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。						

<p>A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。</p>	<p>(請文字敘述，至少條列二項具體事實摘要並對應二個檢核重點)</p> <p>A-3-3 教師敘述後再讓學生口頭回答答案，孩子實作時，教師也會以點頭、拍手或言語回應，讓學生能得到正向回饋。</p> <p>A-3-1 教師除了實作外，也會播放示範影片，以及讓學生互相遊戲，讓學生以有趣的方式，理解本單元概念。</p>			
<p>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。</p>				
<p>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。</p>		✓		
<p>A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。</p>	<p>(請文字敘述，至少條列三項具體事實摘要並對應三個檢核重點)</p> <p>A-4-1 教師讓學生以口語發表以及身體實性方式來評估學生是否已理解本單元概念。</p> <p>A-4-3 學生實際在戶外活動時，老師會分段教學，簡化流程，以利學生順利完成遊戲。</p> <p>A-4-4 教師讓學生分組，讓每個學生有機會參與活動，加深印象。</p>			
<p>A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。</p>				
<p>A-4-3 根據評量結果，調整教學。</p>				
<p>A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)</p>				

112 學年度彰化縣○○學校教師專業發展實踐方案

表 3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>黃惠如</u>	任教 年級	二 二	任教領域/ 科目	<u>生活</u>
授課教師	<u>張淑慧</u>	任教 年級	二 二	任教領域/ 科目	<u>生活</u>
教學單元	光影好好玩	教學節次		共 <u>3</u> 節 本次教學為第 <u>2</u> 節	
回饋會談日期及時間	<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>21</u> 日 <u>14:00</u> 至 <u>15:00</u>		地點	<u>二甲教室</u>	

請依據教學觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

- 1、教與學之優點及特色（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）：
- (1) 教師示範遊戲方法時，能一步驟一步驟的分解動作，讓學生能模仿教師肢體動作，方便遊戲進行過程。
 - (2) 教師先讓其中兩組學生示範，不僅能引起學生學習興趣，更讓學生了解遊戲過程中可能出現的錯誤，及早糾正改進。
 - (3) 教師適時糾正學生進行遊戲時，勿過於激動用力，以免受傷。
 - (4) 教師在教學及進行遊戲時，時間掌控得宜，且能讓每位學生都有參與的機會。

2、 教與學待調整或精進之處（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）：

指導遊戲時，學生在室內課時幾乎都能將規則說明出來，但初次進行遊戲時，會發現部分孩子無法理解遊戲方法，只能依賴較敏捷的孩子，也許日後可以再多安排一節課，讓孩子可以多熟練遊戲的方法。

3、 授課教師預定專業成長計畫（於回饋人員綜合觀察前會談紀錄及教學觀察工具之紀錄分析內容，並與授課教師討論共同擬定後，由回饋人員填寫）：

專業成長指標	專業成長方向	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
C-1	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	參加研習	共備教師	112.1-2月
C-2	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input checked="" type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處	參加社群	社群成員	112.1-2月
	<input type="checkbox"/> 1.優點及特色 <input type="checkbox"/> 2.待調整或精進之處			

備註：

1. **專業成長指標**可參酌搭配教師專業發展規準 C 層面「專業精進與責任」，擬定個人專業成長計畫。
2. **專業成長方向**包括：
 - (1) 授課教師之「優點或特色」，可透過「分享或發表專業實踐或研究的成果」等方式進行專業成長。
 - (2) 授課教師之「待調整或精進之處」，可透過「參與教育研習、進修與研究，並將所學融入專業實踐」等方式進行專業成長。
3. **內容概要說明**請簡述，例如：
 - (1) 優點或特色：於校內外發表分享或示範教學、組織或領導社群研發、辦理推廣活動等。
 - (2) 待調整或精進之處：研讀書籍或數位文獻、諮詢專家教師或學者、參加研習或學習社群、重新試驗教學、進行教學行動研究等。
4. 可依實際需要增列表格。

4、 回饋人員的學習與收穫：

二年級學生目前的心理發展正處於具體操作期，因此在該堂課裡，教師循序漸進地讓學生透過身體的實作，以遊戲的方式，讓學生以練習來理解抽象的影子概念。

在學生進行遊戲前，教師耐心和細心地示範一步一步的過程，鼓勵學生能勇於嘗試，不必在乎對錯及結果的輸贏，讓每位學生都能盡情地享受玩遊戲的樂趣，這真是一堂深受學生喜愛的生活課！

112 學年度竹塘國小校長及教師公開授課計畫

成果照片

共備篇(說課)



說明：討論教學內容



說明：詩論教學流程

112 學年度竹塘國小校長及教師公開授課計畫

成果照片

授課篇



說明：介紹影子的成因與特性



說明：說明踩影子遊戲的進行流程



說明：說明玩踩影子遊戲的注意事項



說明：孩子分組玩踩影子遊戲

112 學年度竹塘國小校長及教師公開授課計畫

成果照片

議課篇



說明：討論教學活動設計。



說明：討論學生學習成效。