

112 學年度彰化縣泰和國小教師公開授課專業發展實踐方案

表 1、教學觀察/公開授課-觀察前會談紀錄表

回饋人員	粘惠如(秀水國小輔導主任)				
教學者	楊鈞如	教學單元		我是創世者-改編神話傳說	
紀錄	楊鈞如	任教年級	六	任教領域/科目	人文創思
觀察前會談(備課)日期及時間	112 年 12 月 08 日 上午 10:10~10:30	地點		秀水國小輔導室	
預定教學觀察/公開授課日期及時間	112 年 12 月 22 日 上午 10:30~11:10	地點		秀水國小諮商教室	

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

核心素養：

- 創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。
- 創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具有表現創造力所需的符號知能，在日常生活與學習方面，自由順暢地表達所見、所想及所聞。
- 創-E-C3 藉由多樣化創意活動，認同自我文化並能尊重與欣賞多元文化的創意。

學習表現：

- 1c-III-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。
- 2a-III-4 能對各種構想加以探討調整的可能性。
- 2b-III-3 能清楚表達自己擇定某構想的原因。
- 3c-III-1 能覺察並賦予日常事物的新意義。

學習內容：■ 奔馳法(SCAMPER)。

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性…等)：

(一)教材說明：

- 名稱起源：奔馳法(英語：SCAMPER)，由美國心理學家羅伯特·艾伯爾(Robert F.Eberle)創作。主要藉幾個字的代號或縮寫，代表七種改進或改變的方向，能激發人們推敲出新的構想。。
- 內容概要：奔馳法簡稱為「SCAMPER」，主要用於改善製程與改良事物。
透過 7 個切入點：替換(substitute)、整合(combine)、改進(adapt)、調整(modify)、其他用途(put to other uses)、消除(eliminate)與重組(rearrange)幫助檢視調整現狀的新構想。
S = Substitute(替代) = 是否有取代原有功能或材質的新功能或新材質？
C = Combine(合併) = 哪些功能可以和原有功能整合？如何整合與使用？
A = Adapt(調適) = 原有材質、功能或外觀，是否有微調的空間？
M = Magnify/Modify(修改) = 原有材質、功能或外觀，是否有微調或更誇大的空間？
P = Put to other uses(其他用途) = 除了現有功能之外，能否有其他用途？
E = Eliminate(消除) = 哪些功能可刪除？哪些材質可減少？
R = Re-arrange(重排) = 順序能否重組？。

(二)學生經驗分析：

(1)學生樂於分享自己相關的生活經驗與閱讀所，能遵守指令，進行聯想發表活動。

(2)本節課為單元主題的第 5 節課，學生已學習了解神話、傳說的特色，對於文言神話故事已經有基本認識與接觸。

(三)學生特性：學生王○蓉的個性活潑，思考靈活多變，喜歡語文活動，對於文字演變探討，深感興趣，對於畫圖較缺乏自信，動手操作方面，動作靈巧，能細心觀察，利用周遭環境材料，解決問題。

三、教師教學預定流程與策略：

學習內容	教學活動	教學資源	時間分配	學生學習策略	教學評量方式	備註
	引起動機 活動一： - 一開始上課，請同學分享學過或聽過哪些創造力思考方法。 - 教師根據學生說出不同的技法，加以簡單介紹，引導學生回憶所學內容。 - 最後教師帶入「奔馳法(SCAMPER)」。 主題活動 活動二： - 教師展示 PPT，介紹「奔馳法(SCAMPER)」的起源與內容概要。 - 教師用 PPT 逐項列出奔馳法的英文，讓學生猜一猜中文翻譯。 - 教師配合 PPT 逐項簡介七個單字所代表的詞意與範例介紹。 - 請學生回想一下生活經驗，思考生活中所運用的物品，或是生活習慣範例等等，完成學習單。 - 鼓勵學生書寫，不需要擔心犯錯。 總結活動 活動三： - 教師帶領學生檢視個人成果，針對舉例物品事項說明指導其中優缺點。 - 教師給予星星獎勵。	PPT 學習單	5 分 3 分 2 分 15 分 10 分 5 分		課堂參與 口語回答 紙筆寫作	

五、觀察工具：

■表 2-1 觀察紀錄表

六、回饋會談預定日期與地點：

日期及時間：112 年 12 月 22 日下午 13:30~13:50

地點：秀水國小輔導室