

表1、公開授課－觀察前會談紀錄表

共備人員	廖祐偉	任教 年級	三	任教領域/ 科目	語文(英語)
授課教師	洪秋蘭	任教 年級	二	任教領域/ 科目	語文(英語)
教學單元(含標題)	Unit2 You Can Learn About Game Design After Yu Join the Club				
觀察前會談 (備課)日期及時間	112年9月25日上午13:30~14:10		地點	陽明館導師室	
預定入班教學觀察/公 開授課日期及時間	112年9月27日上午9:15~10:00		地點	812教室	
一、學習目標： (一) 核心素養 B1 符號運用與 溝通表達 英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎 素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字 詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。 (二) 學習表現 3-IV-10 能辨識簡易故事的要素，如背景、人物、事件和結局。 (三) 學習內容 Ae-IV-6 簡易故事的背景、人物、事件和結局。					
二、學生經驗： (一)先備知識：學生為國中8年級學生。 (二) 起點行為：在先前課堂上，學生已和全班分享自己喜歡的社團以及喜歡該社團的原因，且學過不同的連接詞 when, before, after 的意義與句型。 (三) 學生特性：資質常態分布、性格外向與內向學生皆有。因疫情關係，尚未於英語課堂實施分組上課，但經常性的使用小白板練習書寫，自新生入學起，即於課堂教學活動設計中融入小白板的運用，不論是單 字、句子練寫，或心智圖皆利用小白板來呈現與分享。					

三、教師教學預定流程與策略：

1. 文本閱讀：各組根據老師的指示進行組內閱讀，並完成對話學習單。

(1)對話的主要內容為何？

(2)True or False：根據對話內容，判斷各敘述正確/不正確。

(3)Reading Comprehension: 根據對話內容，選出正確的答案。

2. 分組討論：

(1)學生分組討論完成學習單。

(2)將討論結果寫在小白板上。

(3)上台呈現：老師隨機抽選小白板上台展示。

(4)歸納與整理：老師利用檢視台上小白板的機會，綜合整理各板呈現的內容，引導學生整理並加強練習連接詞 when, before, after 的用法。

四、學生學習策略或方法：

(1)學生能了解對話的主要內容。

(2)學生能正確連結對話內容。

(3) 學生能了解連接詞 when, before, after 的用法。

2. 全班討論：

(1)學生能找出連接詞 when, before, after 所連接的句子結構，並清楚相關事件發生之時間或先後順序。

(2)學生能將討論結果寫在小白板上。

(3)學生能上台呈現小白板代表內容。

(4) 學生能綜合各板呈現的內容，整理歸納出連接詞 when, before, after 的用法，及相關事件發生之時間或先後順序。

五、教學評量方式

(1)學生能認識並能找出或寫出連接詞 when, before, after 所連接的句子結構。

(2)學生能經由討論清楚寫出相關事件發生之時間或先後順序。

(3)學生能完成學習單上的閱讀理解作業。

七、回饋會談預定日期與地點：

日期及時間：112年9月29日下午3:20~4:05

地點：陽明館導師室

表2、觀察紀錄表

回饋人員		廖祐偉	任教年級	三	任教領域/科目	語文(英語)		
授課教師		洪秋蘭	任教年級	二	任教領域/科目	語文(英語)		
教學單元		Unit2 You Can Learn About Game Design After Yu Join the Club	教學節次		共 <u>6</u> 節 本次教學為第 <u>3</u> 節			
公開授課日期及時間		<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>27</u> 日 上午9:15~10:00	地點		<u>807教室</u>			
層面	指標與檢核重點		事實摘要敘述			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。		A-2-1 教師於課堂先行複習對等連接詞之用法，接著再引導學生造出以從屬連接詞所引導的句子，有效連結學生的新舊知能。 A-2-2 教師將從屬連接詞規則與例句，條列書呈現於大螢幕上，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 教師於學習單上設計練習，並於課堂上引導學生習作，提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。 A-2-4 教師在完成每個學習活動後，均能適時歸納或用不同的敘述總結學習重點。					
	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。		A-3-1教師或講述、板書，或請學生利用手邊小白板作答，運用了不同的教學方法來引導學生。 A-3-3教師或在黑板前講述、或者到學生身邊指導拼字與造句，持續在教室走動，幫助學生學習。					
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。							
	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。		A-4-1教師或用提問，或用紙筆測驗之方式，了解學生學習狀況與成效。 A-4-3教師根據評量結果，增減不同練習比重，以增進學生之學習效果。					
	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)							

表3、教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	廖祐偉	任教 年級	三	任教領域/ 科目	語文(英語)
授課教師	洪秋蘭	任教 年級	二	任教領域/ 科目	語文(英語)
教學單元	Unit2 You Can Learn About Game Design After Yu Join the Club	教學節次		共 <u>6</u> 節 本次教學為第 <u>3</u> 節	
回饋會談日期及時間	<u>112</u> 年 <u>9</u> 月 <u>29</u> 日 下午2:00~3:00		地點	陽明館導師室	

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. 教師教學能運用不同的活動設計，或動或靜，以促進學生學習效率，並且能一學生之不同程度與表現適當調整。而學生也頗能配合老師的指示，作出適當的回應，師生的互動非常良好。而學生在小組之中，除了能善盡本分之外，也能完成自己的任務，且能與其同組同學互助合作，表現得很不錯。
2. 教師之教學步調、說話速度可再放慢。建議可針對學習較落後之學生設計活動，以彌補其不足。學生表現方面大致良好，但建議作多增強口說。
3. 課堂秩序部分大致良好，但建議可以和小組競賽結合，利用適當的加分或減分給學生正增強，避免分心或其他負面行為的出現。

◎回饋人員的學習與收穫：這次觀課，看到洪老師利用小白板的各項教學活動設計，覺得非常特別，且有效，將學生的參與度提升到最高，讓最多的學生在上課時都隨時有事情做、有任務在身，而不只是個坐在教室裡的客人。

附件-觀課照片(兩張)



照片1說明：

學生於課堂上在小白板上練習寫出指定單字。在完成之後，互相檢查所寫的單字，並在必要時給予對方協助。



照片2說明：

學生於課堂上搭配課本活動在小白板上筆記重點。同學們可以隨時討論。

附件-觀察前會談及觀察後回饋會談照片

