

教學者： 林志芳_ 任教年級：三年級 任教科目：健康與體育

課程主題： 健康一把罩

觀察者： 林育俊 觀察前會談時間： 11/13

1、 教材內容：

南一版國小健康與體育第五冊第 1 單元 活動 2：哎呀！生病了！

2、 教學目標：

- (1). 了解個人衛生習慣對健康的重要性。
- (2). 認識傳染病的種類及傳播途徑。
- (3). 能發覺不良的衛生習慣可能導致傳染病。
- (4). 了解並積極實踐傳染病的預防方法。
- (5). 能在生活中落實個人的良好衛生習慣。

3、 學生經驗：

已具備基本的個人衛生觀念及行為。

4、 教學活動：

- (一) 從主角阿倫吃到沒煮熟的食物後出現病徵的情境，讓學童討論不當的飲食及衛生習慣會導致哪些情形。
- (二) 了解傳染病的傳染途徑及預防方式。
- (三) 引導學童觀察阿倫病症的插圖，再請學童回想自己是否也有出現過這樣的情形。
- (四) 引導學童認識不同傳染病的傳染途徑，討論傳染病與傳染途徑的關聯後，請學童再討論出同一途徑的傳染病。
- (五) 正確的洗手方式與時機
 1. 洗手方式「內、外、夾、弓、大、立、腕」。
 2. 洗手時機：飲食或飲水前、遊戲後、出入公共場所、上完廁所等。
 3. 教師指導學童實際演練洗手七字訣。

5、 教學評量方式：

闖關活動

第一關「洗手五步驟排排看」

第二關「K 歌之王」

第三關「益智問答考驗賽」

6、 觀察時所使用的發展規準：

如教學觀察表中的評量表指標

7、 觀察的工具和焦點：

- (1). 使用工具：教學觀察紀錄表
- (2). 觀察焦點：教學活動安排適切性、教學流程順暢度、學生課堂參與度

8、 回饋會談時間和地點：

110/9/22(三) 14:20 305 教室

觀察後會談紀錄表

教學者：林志芳 任教年級：三年級 任教科目：健康與體育

課程主題：健康一把罩

觀察者：林育俊 觀察後會談時間：11/22

※建議回饋會談的重點

- 1.評鑑人員根據教學觀察紀錄進行回饋及澄清。
- 2.引導受評教師瞭解自己的教學優勢與建議改進方向
- 3.引導受評教師表達自己在教學過程中的感受、看法及省思。

一、教學者教學優點與特色：

1. 教師口條清楚、隨時走動關懷學生的學習狀況，確實掌握教學步驟。
2. 掌握教學目標，教學過程流暢，師生互動佳。
3. 教師能善用問答技巧，適時鼓勵正增強學生的好表現，讓學生能更加融入課程。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1. 提問法的實施：老師在課堂上的提問過程很流暢，但老師忽略了沒自願舉手的同學，這樣就無法知道未舉手同學的學習狀況，建議可以穿插抽籤的方式進行抽問。
2. 教學時間的分配：課程在最後闖關評量的時間有點倉促，建議前面的洗手時間可在濃縮一點，讓最後的闖關評量時間能充裕一點，藉此來驗收上課的學習成效

三、對教學者之具體成長建議：

1. 若能根據學生個別差異，給予差異化教材：針對能力較佳的學生，可以給予簡答題；能力較弱者的學生，可以提供選擇題，引導回答，幫助思考。
2. 透過觀摩別人的教學活動，反思自己的教學，加以修正後，逐步精進教學技能。

教學演示評量表

科目：健康與體育

單元：哎呀！生病了！

年級：三年級

教學日期：11/20

教學者：林志芳

觀察者：林育俊

☐實習輔導教師 ☐實習指導教師 ☒校內相同領域教師 ☐校外相同領域教師

指標	表現指標與參考檢核重點	具體事實描述	評量基準		
			優良	通過	待改進
A-1 設計適切的教學方案	A-1-1 依課程綱要及教學目標研擬教學計畫。	用心規畫教學內容	√		
	A-1-2 依據學生學習特性，選擇適切的教學方法。			√	
	A-1-3 設計多元、適切的評量方式。			√	
A-2 掌握教學重點並善用教學技巧	A-2-1 掌握任教學習領域之內容。	師生互動良好，教學相長，教學過程流暢	√		
	A-2-2 引起學生學習動機與興趣。			√	
	A-2-3 清楚呈現教學內容，並能維持教學流暢性與邏輯性。			√	
	A-2-4 適時歸納與引導重要概念。			√	
	A-2-5 善用教學策略與技巧，引導學生學習。			√	
A-3 適切實施學習評量	A-3-1 適切運用多元評量方式，了解學生的學習狀況。	課堂中隨機抽問學生，藉以掌握學習狀況		√	
	A-3-2 根據評量結果，給予學生適度的回饋與指導。		√		
	A-3-3 運用評量的結果，進行教材教法之檢討與反思。			√	
B-2 建立有助於學習的情境	B-2-1 了解班級布置原則，並協助教師或學生布置適當的學習環境，及營造正向支持的班級氛圍。	教室情境適合學習，使學生能夠專心聆聽		√	
	B-2-2 熟悉制訂與維護班級團體規約的技巧。			√	
綜合評述	1. 教學有明確步驟，透過簡報能適時引導學生學習。 2. 教學互動性高，更能引起學生學習動機。 3. 根據評量結果，能給予學生回饋與指導。				