

表1、公開授課－觀察前會談紀錄表

共備人員	<u>李麗玲</u>	任教 年級	1	任教領域/ 科目	閱讀				
授課教師	<u>賴珮婷</u>	任教 年級	1	任教領域/ 科目	閱讀				
教學單元(含標題)	第10課拆牆								
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>2024年06月07日</u> <u>10：15 至11：00</u>		地點	362辦公室					
預定入班教學觀察/公 開授課日期及時間	<u>2024年06月11</u> <u>14：20 至15：05</u>		地點	709教室					
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： 1. 從範文教學的過程中，學習聆聽與表達的技巧 2. 能說出與影片相關的生活經驗									
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 1.個人與家庭及其他社群的關係 2.個人對電玩遊戲的認識及分享個人的興趣嗜好									
三、教師教學預定流程與策略： 1.介紹世界知名的賽車及場地，以引起動機 2.上課以「講解」及「小組分享」的策略進行									
四、學生學習策略或方法： 1.課前預習——上課前先完成個人興趣嗜好之介紹 2.收集與遊戲有關的資料，小組分享時，可加以介紹									

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。）

1. 實作評量：依序完成老師給予的學習單
2. 小組討論：小組時間可彼此分享收集到的資料

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：2024 年 06 月 14 日 10：15 至 11：00

地點：362辦公室

表2、觀察紀錄表

回饋人員	李麗玲	任教年級	1	任教領域/ 科目	閱讀
授課教師	賴珮婷	任教年級	1	任教領域/ 科目	閱讀
教學單元	影片賞析 〈跨界玩家〉	教學節次	共 3 節 本次教學為第 1 節		
公開授課 日期及時間	2024年06月11 14:20 至15:05	地點	709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
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，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) 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。 →本課透過不同的文化差異，讓學生去了解因文化差異帶來的誤解及歧見，往往會造成人與人之間的隔閡。頗能夠引起學生生活上的共鳴。			
	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。	(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) 透過講解小說的寫作技巧，幫助學生更懂得從小說中，去掌握人物的性格及特質，從而得到啟發。			
	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。	(請文字敘述，至少條列一項具體事實摘要並對應一個檢核重點) A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成效→透過學習單，更加清楚學生對文本的了解的情況，從而再補強不清楚之處。			
	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	<u>李麗玲</u>	任教年級	1	任教領域/科目	閱讀
授課教師	<u>賴珮婷</u>	任教年級	1	任教領域/科目	閱讀
教學單元	影片賞析 〈跨界玩家〉	教學節次	共 <u>3</u> 節 本次教學為第 <u>1</u> 節		
回饋會談日期及時間	<u>2024</u> 年 <u>06</u> 月 <u>14</u> 日 <u>10:15</u> 至 <u>11:00</u>		地點	362辦公室	

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：

一、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）：

由於影片貼近生活經驗且為真人真事改編，加上影片視覺效果吸引學生，因此很容易帶領學生進入影片的情境中。小組分享時間討論熱諾，讓學生更有參與感，課堂學習氛圍良好。

二、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）：

- 1.為理想而「堅持」的例子可以再多些分享，讓學生藉此明白「堅持」的重要性！
- 2.課堂中，老師經常在教室巡視，可以適時掌控學生學習狀況。
- 3.影片冗長，宜幫助學生掌握各階段對主角的意義及其應對。
- 4.電影金句補充

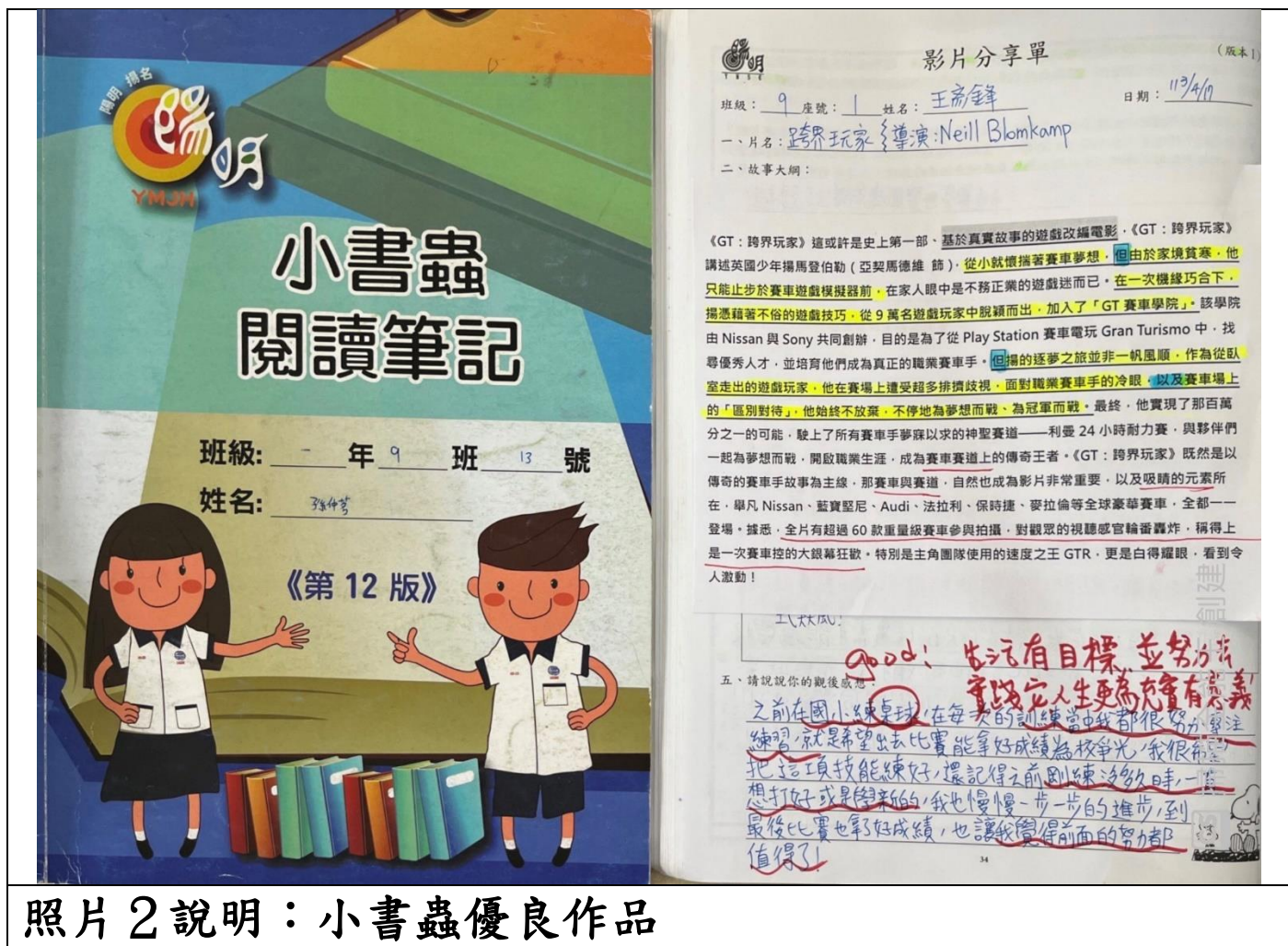
三、 回饋人員的學習與收穫：

針對「影片」人物性格加以補充說明，更容易掌握到影片內容的脈絡，尤其是主角如何走過人生低谷，突破心理障礙，繼續迎向挑戰的部分，更需要充分討論。「做自己」，是每個人都會面對的人生課題，宜需要更深入去探討。

附件-觀課照片(兩張)



照片1說明：跨界玩家電影海報



照片 2 說明：小書蟲優良作品

閱讀課影片欣賞《跨界玩家》學習單

1年 班 號.姓名

※影片簡介《GT：跨界玩家》這或許是史上第一部、基於真實故事的遊戲改編電影，《GT：跨界玩家》講述英國少年揚馬登伯勒（亞契馬德維 飾），從小就懷揣著賽車夢想，但由於家境貧寒，他只能止步於賽車遊戲模擬器前，在家人眼中是不務正業的遊戲迷而已。在一次機緣巧合下，揚憑藉著不俗的遊戲技巧，從9萬名遊戲玩家中脫穎而出，加入了「GT 賽車學院」。該學院由 Nissan 與 Sony 共同創辦，目的是為了從 Play Station 賽車電玩 Gran Turismo 中，找尋優秀人才，並培育他們成為真正的職業賽車手。但揚的逐夢之旅並非一帆風順，作為從臥室走出的遊戲玩家，他在賽場上遭受超多排擠歧視，面對職業賽車手的冷眼，以及賽車場上的「區別對待」，他始終不放棄，不停地為夢想而戰、為冠軍而戰。最終，他實現了那百萬分之一的可能，駛上了所有賽車手夢寐以求的神聖賽道——利曼24小時耐力賽，與夥伴們一起為夢想而戰，開啟職業生涯，成為賽車賽道上的傳奇王者。《GT：跨界玩家》既然是以傳奇的賽車手故事為主線，那賽車與賽道，自然也成為影片非常重要，以及吸睛的元素所在，舉凡 Nissan、藍寶堅尼、Audi、法拉利、保時捷、麥拉倫等全球豪華賽車，全都一一登場。據悉，全片有超過60款重量級賽車參與拍攝，對觀眾的視聽感官輪番轟炸，稱得上是一次賽車控的大銀幕狂歡。特別是主角團隊使用的速度之王 GTR，更是白得耀眼，看到令人激動！

※何謂「G 力」？請查詢資料後，加以說明之：

※電影金句：

※介紹始終「堅持」熱愛的人物及其成就：