



活動一：生涯概念與升學管道接龍)

1. 簡單介紹六種國中生畢業後可能面臨的情境及七個升學管道，並請學生分組討論後，上台排列一個升學管道
2. 教師先示範一種情境的兩個畢業進路規劃，並說明為何如此
3. 完成後由老師講解各個升學管道

討論：讓學生透過牌卡接龍思考生涯進路的發展，雖然有錯誤的地方，但是老師可以趁機澄清學生的觀念。

活動二：夢想_選前三思而後行)

1. 老師分享舉例學長姐在選擇學校科系時會考量的問題，如：交通時間、上課內容、學校環境…等
2. 老師分給每小組一副卡牌，關於考慮學校科系的條件，玩法類似心臟病，
 - a. 每人評分一張牌，剩餘的牌放在桌子中間
 - b. 由起始同學開始順時鐘每個人翻開一張牌，假如出現同樣的條件，要拍牌卡並唸出是什麼條件，搶答成功可以將牌卡收回
 - c. 總共有三回合，每回合一分半，最後得牌最高的同學將可以加分

3. 老師問學生在這副牌卡裡出現哪些條件，如：科系特色、人格特質、家庭經濟、畢業出路等，將他們寫在黑板上做統整，共21種。

討論—學生很投入多寶桌遊活動，可以透過遊戲熟悉生涯選擇考慮因素。

活動三：昆蟲老師的影片與討論

1. 教師播放昆蟲老師吳沁婕的影片

2. 請學生填寫昆蟲老師選擇生態解說員這個職業的考慮因素有哪些？

討論—教學過程中，老師的課程設計動靜穿插，較能抓住學生的專注力。

113 學年 第一期 106班

綜合活動學習領域教學觀察紀錄表

表四	內涵	達成	待改進	未呈現	摘要敘述
A 能力指標	A1 能力指標與活動設計能相互配合。	✓			
	A2 能將能力指標轉化為具體的教學目標。	✓			
B 活動設計	B1 活動設計能符合綜合活動學習領域「體驗、省思、實踐」之教學結構。	✓			
	B2 活動設計能因應學習者的身心發展階段。	✓			
	B3 活動設計能以學習者為中心，教師為引導、協助者。	✓			
	B4 活動設計能善用多元教學策略。	✓			
	B5 能將教學目標落實到生活實踐，並運用合適的評量方式。	✓			
C 體驗活動	C1 善用直接體驗(學生直接操作的活動)或間接體驗(繪本、影片、故事聆聽……)。	✓			
	C2 運用直接體驗活動時，能具體說明活動規則，並確認學生充份理解。	✓			
	C3 能充分掌握學習者的專注與興趣，並給予時間從容體驗。	✓			
	C4 能充分展現尊重接納的態度，營造和諧愉悅的師生互動。	✓			
D 引導省思	D1 能善用引導技巧，例如傾聽、同理、覆述、澄清、支持、鼓勵……。	✓			
	D2 活用省思策略，例如提問、小組討論、角色扮演、心智圖、腦力激盪……，促進學生表達。	✓			
	D3 能統整學生的想法，並回應教學目標。	✓			
E 生活實踐	E1 將教學目標轉化為具體行為。	✓			
	E2 設計學生能實踐的情境與期程。	✓			
F 多元評量	F1 評量的內容能呼應教學目標。	✓			
	F2 能因應個別差異，讓不同文化、背景的學生均有成功的機會。	✓			
其他					

善用、舉例、自身經驗
深入浅出

4 觀察者：陳建