

公開授課前會談紀錄表

任課教師：蕭嘉樺 任教年級：三年級 任教領域/科目：自然科學

教學單元：三、認識動物 觀課人員：陳怡君、信幸先、簡秀梅

觀課前會談時間：113年11月20日13:30至14:10 地點：A303教室

預定公開觀課時間：113年11月22日13:30至14:10 地點：A303教室

一、教學目標：

- 1、鞏固課程知識。
- 2、激發學習興趣。
- 3、發展即時反饋能力。
- 4、培養合作與競爭精神。
- 5、應用數位工具學習。

二、教材內容：

- 1、能知道常見動物出沒的環境。
- 2、能知道各種動物的外形特徵。
- 3、能了解動物各部位名稱。
- 4、能了解動物外形和環境的關係。

三、學生經驗：

- 1、使用過平板進行 kahoot。

四、教學活動（含學生學習策略）

- 1、課堂導入：簡單回顧學過的動物知識，說明 Kahoot 遊戲規則。
- 2、學生操作：學生以個人或小組形式使用平板回答問題。
- 3、即時反饋：根據每題答對率，教師進行解說和補充知識點。

五、教學評量方式：

- 1、學生個人答題正確率、答題速度及個人成績排行。
- 2、參與程度、錯誤分析與反思。

六、專業回饋會談時間地點：

113年11月25日15:15至15:50 地點：A303教室

公開授課-觀察紀錄表

任課教師：蕭嘉樺 任教年級：三年級 任教領域/科目：自然科學

教學單元：三、認識動物 觀課人員：陳怡君、信幸先、簡秀梅

觀課時間：113 年 11 月 22 日 13:30 至 14:10 地點：A303 教室

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述
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。	1.使用平板進行 KAHOOT，讓學生藉由數位工具複習所學，學生都感覺新奇、學習興趣高，注意力集中。 2.使用 iPad 平板操作，以及簡單輸入關鍵字搜尋，學生操作狀況良好。 3.老師提供學生自主思考並回應問題，學生均能樂在其中。 4.答題結束後，老師能適時解說學生疑問。
	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。	1.大多數學生都有相關經驗，少數學生在平板操作有疑問時，老師會適時提供指導。
	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。	1.課程進行時較為緊湊，對於動作比較慢的學生可能反應沒那麼快，老師能及時發現這幾位學生再給予個別的操作指導、並給予補救。 2.有少數學生反應無法看清螢幕題目，老師會適時調整學生座位。
	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。		
B 班級 經營 與 輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	1.老師能建立常規，學生均能遵守。 2.老師能適時引導學生學習。
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	1.教學過程中教師能公平對待學生，給予學生正向期望。 2.教師能營造溫暖的班級氣氛，引導學生在學習過程中相互尊重、彼此關懷與支持。
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。		

觀課人員：陳怡君、信幸先、簡秀梅

公開授課-觀課後專業回饋會談紀錄表

任課教師：蕭嘉樺 任教年級：三年級

任教領域/科目：自然科學

教學單元：三、認識動物

回饋人員：陳怡君、信幸先、簡秀梅

專業回饋會談時間：113年11月25日15:15至15:50 地點：A303教室

一、與教學者討論後之專業回饋：

1. 教學目標明確：明確設定「認識動物分類與特徵」的學習目標，並將其融入 Kahoot 的遊戲化學習中，成功提升學生的學習動機。
2. 數位工具應用有效：平板和 Kahoot 的結合讓課堂充滿趣味性，並實現了即時互動與評量功能。
3. 學生積極參與度高：學生在 Kahoot 問答中積極作答，表現出高度的學習興趣與專注力。
4. 小組合作與討論良好：在 Kahoot 問題解說時，學生主動討論正確答案與錯誤選項，展現了良好的合作與批判思考能力。
5. 知識掌握情況：通過 Kahoot 平台即時數據分析，多數學生對動物分類和特徵表現出良好的掌握能力。
6. 反饋與改進意識：學生在遊戲結束後主動檢視錯誤並尋求答案，展現了自主學習的意識。
7. 教學策略靈活：教師根據學生答題情況即時調整教學內容，例如解釋錯誤答案並補充相關知識。
8. 課堂掌控力強：教師能有效利用 Kahoot 即時互動功能調控課堂氣氛，維持學生的專注與興趣。
9. 數據運用能力優秀：教師利用 Kahoot 平台數據即時進行教學診斷，能清楚掌握學生的學習狀況。

二、教學上待調整或改變之處：

1. 部分學生可能在平板或 Kahoot 操作上不熟練，導致影響遊戲流暢度。
2. Kahoot 問題可能過於簡單或難度分布不均，難以滿足不同能力層次學生的需求。
3. 遊戲可能佔用過多時間，導致學生對遊戲的興趣高於學習知識本身。

三、具體成長方向：授課者更能了解清楚上課時的節奏

1. 在 Kahoot 問題設計中，加入跨學科內容，例如結合地理、環境保育或生態學，讓學生理解動物與環境的關聯性，培養整合知識的能力。
2. 提供分層次的題目難度，照顧不同能力學生，滿足學習需求。
3. 利用 Kahoot 的答題數據分析，診斷學生的學習盲點，進行個別化補充教學。
4. 持續學習並善用數位教學工具的多元功能，豐富教學形式。

四、觀課者的收穫：能獲得不同訊息

1. 本教材採資訊科技融入之學習歷程，設計發展教學活動；希望透過問題解決、人機互動，與師生溝通互動模式，讓學生可以從中習得「如何學習」。