

三、學習活動設計狀況

- ☐ 1. 討論課程綱要能力指標
- ☒ 2. 討論單元學習的大概念
- ☐ 3. 討論單元學習的關鍵問題
- ☒ 4. 討論學生能知道的知識
- ☒ 5. 討論學生能做到的技能
- ☐ 6. 討論學生學習表現之評量方式
- ☐ 7. 討論教材內容結構和其他組織要素
- ☐ 8. 討論學習活動設計流程
- ☐ 9. 討論課外補充教材

●心得與省思

參與備課後，對老師教案設計的建議，有一些心得與省思想要說……

共備教師回饋：

1. 開始魔術表演前，是否會進行操作說明？
2. 學生會否找不到規則？

被觀課教師回饋

1. 會先說明等一下請學生上台的操作流程，但於正式開始時，學生仍可能操作錯誤，故老師需於學生執行中不斷地確認是否符合操作流程。
2. 魔術表演完後會先讓學生提出疑問，並引導學生如何思考為主，也請學生從學習單來尋找方向。如果學生還是找不到規則，老師將用提示法引導，例如：此魔術是利用2-1所教的倍數判別法變化設計的。

教師簽名：

黃世宏 詹新恩