113 學年度彰化縣東山國小學校教師專業發展實踐方案

表 1、教學觀察/公開授課—觀察前會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>郭長鑫</u>	任教 年級	<u>六</u>
授課教師	<u>許弘欣</u>	任教 年級	<u>六</u>
教學單元	<u>達成連線一級棒</u>		
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>_114_年_1_月_6_日</u> <u>12:40 至 13:00</u>	地點	<u>教師休息室</u>
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	<u>_114_年_1_月_8_日</u> <u>10:30 至 11:10</u>	地點	<u>操場</u>
<p>一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：</p> <p>核心素養 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題</p> <p>學習表現 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 3d-III-2 演練比賽中的進攻和防守策略。</p> <p>學習內容 Ab-III-1 身體組成與體適能之基本概念。</p>			
<p>二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：</p> <p>1. 學生具備基本的跑、跳、擲的身體活動能力。 2. 學生能在活動中說出自己的想法。 3. 學生能與同組合作學習，並與同儕分享。</p>			
<p>三、教師教學預定流程與策略：</p> <p>1. 器材熱身:利用毛巾、呼拉圈、三角錐等器材，作遊戲比賽相關動作的熱身。 2. 小組合作:運用連線遊戲比賽，小組合作執行完成比賽並討論獲勝的策略。 3. 分享回饋:分組說出簡單的應對策略，並請其他組別回饋加以鼓勵。</p>			

四、學生學習策略或方法：

- 1、遊戲競賽：運用『教材遊戲化、遊戲教材化』，培養學生勇於挑戰、互助合作、和團隊精神，並提高學習的樂趣與動機。
2. 異質分組：能與不同的同儕完成比賽遊戲的操作。
- 3、觀摩分享：讓學生察覺自己與同儕能力的差異，表達自我的想法、培養社交技巧、達到共好的學習目標。

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. 口頭問答評量：詢問各組同學操作時如何形成策略？以獲得勝利。
2. 實作評量：進行雙淘汰的16宮格遊戲比賽，以名次個別加分。
3. 小組互評：遊戲比賽後，請各組討論策略，再彼此互評。
4. 發表：請各組說出遊戲比賽的實況，並加以分析說明。

六、觀察工具：

■表 2-1、觀察紀錄表

※觀察工具請依本認證手冊之105年版觀察紀錄表，需完整紀錄一節課為原則。

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：_114_年_1_月_8_日_13:00_至_13:20_

地點：_會議室_

113 學年度彰化縣東山國小學校教師專業發展實踐方案

表 2-1、觀察紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>郭長鑫</u>	任教 年級	<u>六</u>
授課教師	<u>許弘欣</u>	任教 年級	<u>六</u>
教學單元	<u>達成連線一級棒</u>	教學節次	共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>2</u> 節
教學觀察/公開授課 日期及時間	<u>114</u> 年 <u>1</u> 月 <u>8</u> 日 <u>10:30</u> 至 <u>11:10</u>	地點	<u>操場</u>
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)	
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。	A-2-1 師問:有沒有跳過繩?讓學生得與跳繩經驗連結進而操作毛巾操的跳躍動作。	
	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-2-2 師說明上課內容：1.熱身操 2.毛巾伸展操 3.9+16 宮格遊戲比賽 4.發表分享。	
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	A-2-3 師示範跳呼拉圈的不同組合動作，讓學生模仿學習，再提供學生練習操作的時間。	
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	A-2-4 動作分析歸納踩踏並的熱身動作。	
	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。	A-3-1 提問：請各組討論為什麼會輸?贏的策略是什麼?	
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	A-3-2 16 宮格遊戲比賽後，討論活動的細節：無敵隊獲勝的原因是什麼? 學生歸納：跑最近的距離。	
	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-3-3 口語+動作:示範踩踏並的分析動作，使學生更易於學習流暢的組合動作。毛巾操行間巡視 5 次以上。使用手勢讓學生清楚起始順序。	

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。	A-4-1 老師請各組演示動作，並檢視各組操作的策略動作。
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	A-4-2 動作評量之後，學生能說明遊戲操作的動作與比賽的策略。
A-4-3 根據評量結果，調整教學。	A-4-3 遊戲比賽後，老師針對速度的策略調整教學，再講解一次。
A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	

113 學年度彰化縣東山國小學校教師專業發展實踐方案

表 3、教學觀察/公開授課—觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員 (認證教師)	<u>郭長鑫</u>	任教 年級	<u>六</u>
授課教師	<u>許弘欣</u>	任教 年級	<u>六</u>
教學單元	<u>達成連線一級棒</u>	教學節次	共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>2</u> 節
回饋會談日期及時間	<u>_114_年_1_月_8_日</u> <u>13:00 至 13:20</u>	地點	<u>教師休息室</u>

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)：

A-2-1 老師有效連結跳繩舊經驗，學生得於操作毛巾操的跳躍動作。

A-2-2 老師闡明上課內容與流程:1. 熱身操 2. 毛巾伸展操 3. 遊戲比賽 4. 發表分享。

A-2-3 老師說明並示範不同的動作組，請學生學習操作，熟悉完成動作的要領。

A-2-4 學生練習完成後，老師再針對動作分析歸納踩踏並的組合動作。

A-3-1 老師提問:想想遊戲比賽贏與輸的癥結點?引導學生思考贏的策略，並討論如何實作

A-3-2 遊戲操作中，實施 A-3-1 討論的策略，提問並完成活動。

A-3-3 使用手勢讓學生清楚起始順序。行間巡視時口頭稱讚學生，並適時協助完成遊戲。

A-4-1 老師請各組演示動作，並檢視各組操作的策略動作。

A-4-2 動作評量之後，學生能說明遊戲操作的動作與比賽的策略。

A-4-3 遊戲比賽後，老師針對速度的策略調整教學，再講解一次。

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）：

A-2-1 學生集合先做伸展操，延誤太多時間，如果可以直接毛巾操熱身加伸展，應該可濃縮舊經驗連結的時間。

A-2-3 有先分解組合動作再操作，但兩三個同學手腳不協調(雖然老師說他們呈現另一種美感)，是否給簡易的動作組合或再練習的時間。

三、授課教師預定專業成長計畫(於回饋人員綜合觀察前會談紀錄及教學觀察工具之紀錄分析內容，並與授課教師討論共同擬定後，由回饋人員填寫)：

專業成長指標	內容概要說明	協助或合作人員	預計完成日期
A-2-1	重新試驗教學以增進教學策略的呈現	郭長鑫、許弘欣、葉玫茹	114.6.30
A-2-2	研讀書籍增加多元教學方式	郭長鑫、許弘欣、葉玫茹	114.6.30
A-3-2	參加學習社群，與同儕交流教學知能	郭長鑫、許弘欣、葉玫茹	114.6.30

備註：

1. **專業成長指標**請依據教與學待調整或精進之處填寫。
2. **內容概要說明**請簡述，例如：研讀書籍或數位文獻、諮詢專家教師或學者、參加研習或學習社群、重新試驗教學、進行教學行動研究等。
3. 可依實際需要增列表格。

四、回饋人員的學習與收穫：

教學前的備課，更釐清課程的目標與內容、教學設計的理念、教學的脈絡。觀課過程中，教師的「教」與學生的「學」可以觀察到在課堂中師生行為與互動、班級經營對學習的重要性，有良好的班級秩序，學生才能獲得有效的學習。

學習評量亦可以了解學生學習成效，不只有傳統的紙筆測驗，更要運用多元評量，如口語評量、實作評量、學習單等，可以更進一步擴散個人的專業成長。觀課後的議課，給予教學者回饋，反思教學的過程中更清楚觀課的脈絡。

教師教學觀察透過備課、觀課、議課的歷程，使我學習到教師若能互相專業對話交流，運用正向回饋的讚美、建議、支持、策略，討論教學的設計、教法、班級的常規管理等，參與常態性學習社群，形成學習型組織，更能使教學精進，達到共好的教學氛圍。