

天盛國小-教學觀察前會談紀錄表

教學者姓名：李珈慧 任教年級：六年級 任教科目：彈性課程~E 化小蕃薯

課程主題：【網路遊戲】別讓手遊控制你的生活

觀察者：蕭達憶

觀察前會談時間：113/12/18 13:30

一、學習目標：

- 1-1 能夠透過討論了解智慧型手機、平板載具的健康使用習慣。
- 1-2 能透過【網路遊戲失調量表】檢測自我網路使用習慣。

二、學生經驗：

1. 已有在數位學習平台進行學習的經驗。
2. 已具平板載具的簡易操作經驗，包含掃 QR-code、打字、拍照或文件上傳等。

三、教學活動：

(一) 準備活動或引起動機 (5 分鐘)

1. 教師依班上學生人數進行隨機分組，共分成 3 組，並進行課程規畫說明。
2. 準備情境劇動畫之播放。

(二) 發展活動 (20 分鐘)

1. 觀賞情境劇「別讓手遊控制你的生活」。
(學生自學) 觀賞重點: Fact 看到什麼? Feeling 有什麼感受? Finding 發現內容想傳達哪些意義? (使用 Padlet 記錄上述 3F)
(組內共學、組間互學) 分組討論並上台報告: Future 未來你會有什麼改變或行動?
(使用 Padlet 記錄及呈現各組討論結果)
2. (教師導學) 教師總結: 歸納學生回答的內容, 引導學生思考影片中情境。

(三) 課堂活動 (10 分鐘)

1. 教師引導學生完成【網路遊戲失調量表】，讓同學能自我檢視，並協助學生計算分數。
2. 教師針對網路遊戲失調症狀如「強迫性」、「戒斷性」、「耐受性」等進行解釋，讓學生能針對網路遊戲失調有更進一步了解。

四、教學評量：

1. 口語發表
2. 書面發表
3. 參與討論。

五、觀察向度(擇 2~3 向度)：

- A. 學生自學(個人) B. 組內共學(小組)
C. 組間互學(跨組、全班) D. 教師導學(個人、小組全班)

彰化縣天盛國小數位學習模式公開課觀課紀錄表

日期：113年12月24日

學校：天盛國小 班 級：六甲

教學者姓名：李珈慧 觀察者：蕭達憶

學習領域/科目：彈性課程~E化小蕃薯 單 元：【網路遊戲】別讓手遊控制你的生活

教學節次：共一節 本次為第一節

使用數位學習平臺：因材網 酷英 均一 學習吧 PaGamO 其他：_____

(註：本觀察表僅供觀課教師教學精進參考用，無關乎成績評比。)

(一) 自主學習

學習方式	運用科技 ✓	觀察項目指標	符合程度				觀察描述 (學生互動表現、 課堂經營、學習氣氛等)
			未 呈 現	低	中	高	
A. 學生自學 (個人)	✓	學生完成預習內容				✓	學生能專注觀看影片，並透過 Padlet 完整輸入個人 3F 內容，展現良好理解與反思能力。
		學生紀錄並整理學習的內容				✓	
		學生找出學習困難的地方			✓		
B. 組內共學 (小組)	✓	組員彼此核對及補充答案				✓	學生踴躍發言，討論具體，彼此傾聽與補充，能凝聚共識並合作完成組內任務。
		組員合作解決學習的困難			✓		
		組員合作展示學習的成果				✓	
C. 組間互學 (跨組、全班)	✓	各組相互比較及分析學習成果				✓	各組報告條理分明，能吸收他組觀點並給予正向回饋，促進思考與學習深度。
		各組相互提出問題及不同意見				✓	
		依據它組的意見修改本組答案			✓		
D. 教師導學 (個人、小組全班)		教師說明學習重點及目標				✓	教師提問明確、引導有層次，能適時點出學生觀念盲點並鼓勵多元觀點，提升理解。
		教師根據學生難點給予回饋			✓		
		教師進行學習總結及延伸			✓		

(二) 課堂總評

我觀察到這堂課…	符合程度				觀察描述
	低	□	高		
1. 教師緊扣單元內容學習重點			✓		教學聚焦健康使用數位產品。
2. 教學連結學生先備知識			✓		承接學生日常手機使用經驗。
3. 教學內容對應學生學習難點			✓		以影片舉例協助理解抽象概念。
4. 教師引導學生自主學習			✓		運用提問與任務促進自我反思。
5. 教師善用數位學習平臺			✓		有效結合 Padlet 與量表進教學。
6. 學生善用數位學習平臺			✓		學生能操作 Padlet 紀錄與發表。
7. 學生學習互動氣氛良好			✓		討論踴躍，互動熱絡有成果。

(三) 綜合意見

優點：

1. 教學設計貼近生活，主題具時代感
結合學生熟悉的手機與遊戲情境，提升課程真實感與參與動機。
2. 數位工具運用得當，提升學習效能
教師與學生皆能熟練使用 Padlet 與量表，促進互動與反思。
3. 學習氣氛佳，學生互動熱絡
小組討論與跨組分享自然流暢，展現良好合作與表達能力。

待改進：

1. 時間掌控略顯緊湊
部分學生在 Padlet 輸入與問卷計算上花費時間，影響總結活動完整性。
2. 學生行動轉化後續待延伸
「Future」階段雖引導反思，但缺乏延伸任務以促進行為實踐與追蹤。