

彰化縣崙雅國民小學校長及教師公開授課

教學觀察/公開授課－觀察前會談紀錄表

回饋人員	<u>陳律燕</u>	任教 年級	<u>四</u>	任教領域 /科目	<u>語文/英文</u>
授課教師	<u>陳照清</u>	任教 年級	<u>三</u>	任教領域 /科目	<u>語文/英文</u>
備課社群(選填)		教學單元		<u>Here We Go (2) – Lesson Two</u>	
觀察前會談 (備課)日期及時間	<u>114年05月22日</u> <u>11:10至12:00</u>		地點	<u>英文教室(I)</u>	
預定入班教學觀察/ 公開授課日期及時間	<u>114年05月23日</u> <u>8:40至9:20</u>		地點	<u>英文教室(II)</u>	
一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)： 1. 能聽、說及辨識科目名稱。 2. 能以句型 I like PE. 說出自己喜愛的科目。 3. 能朗讀單字及直述句韻文。					
二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)： 五年級已經知道一些基本動詞；如watch TV 看電視、listen to music聽音樂、play玩、walk走路…等等，					
三、教師教學預定流程與策略： 1. 教師引導學生說出看到的動作並用英文以完整句子說出。 2. 教師引導學生說出喜愛的科目名稱「國語、英語、數學、體育、社會…」等。 3. 能詢問問題並正確用英文回答出「我喜愛的科目」。					
四、學生學習策略或方法： 1. 上課態度與口頭發表 2. 熟知「簡單現在式」用法 3. 團體練習					

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。）

以學生口頭發表及練習作為評量方式。

六、觀察工具(可複選)：

☒表2-1、觀察紀錄表

☐表2-2、軼事紀錄表

☐表2-3、語言流動量化分析表

☐表2-4、在工作中量化分析表

☐表2-5、教師移動量化分析表

☐表2-6、佛蘭德斯(Flanders)互動分析法量化分析表

☐其他：_____

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05月26日8:00至8:30

地點：英文教室(II)

公開授課倫理與重點

一、公開授課倫理：

請遵守進入學生學習殿堂之禮儀，觀課時專心觀察、聆聽與記錄學生的學習表現，基於維護並尊重學生學習環境之自主性，參與觀課時不發言、不干涉、不交談，共同遵守以下事項：

- （一）為尊重教師、學生、不干擾上課，請提早幾分鐘進入教室。
- （二）細心觀察並記錄學生的學習狀況。
- （三）維護教學互動之場域，不干涉學生學習歷程。
- （四）觀課時，不進入學生與教師視線交流之區域。
- （五）觀課時不得交談及使用手機，課程中如需交談，請主動移步至教室外討論。
- （六）拍照或攝影前需經教師、家長及學生同意。
- （七）授課教師自編教材未經同意不得使用。
- （八）學生表現僅供專業回饋時討論，不得任意轉述，以確保隱私權。

二、教學觀察重點，應聚焦於「學生的學習表現」如：

- （一）學生的發言是否與教師提供之教材聯結。
- （二）教師與學生的互動頻率、次數與氛圍。
- （三）學生實際的學習表現與投入程度。

三、專業回饋重點：

- （一）依據學習目標，討論學生學習成功和困惑之處。
- （二）分析教學觀察時所蒐集的資料，討論學生學習表現
- （三）分享自己從教學觀察中學到什麼。（而不是發現老師沒做到什麼）

彰化縣崙雅國民小學校長及教師公開授課

觀察紀錄表

回饋人員	<u>陳律燕</u>	任教 年級	<u>四</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/英文</u>	
授課教師	<u>陳照清</u>	任教 年級	<u>三</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/英文</u>	
教學單元	<u>Here We Go (2) – Lesson Two</u>	教學節次	共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>3</u> 節			
教學觀察/公開授課 日期及時間	<u>114年05月23日</u> <u>8:40至9:20</u>	地點	<u>英文教室(II)</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)		評量 (請勾選)		
				優 良	滿 意	待 成 長
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. 教師提問是否知道老師所展示的閃卡中科目的英文說法？藉著導入英文課程。 2. 教師利用第二課單字卡引導學生說出片語英文並逐一詢問全班單字卡裡面片語的意思。 3. 教師都會複述每張單字卡英文說法。 4. 對話練習：教師抽出不同卡片詢問班上同學最喜愛的科目是什麼？以全班為單位，老師問，學生用英文回答。				
	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. 用字卡練習將句型配合進行式帶入，學生必須判斷老師詢問的主詞是第一人稱還是第三人稱，並正確回答。 2. 發現學生常使用一般動詞時，若是第三人稱動詞常忘記動詞單數加S。 3. 全班跟著老師的提問一起將句子說出；對於第三人稱單數應用及時間念法不熟悉的發音，教師會重複二至三次讓學生更正說法並加深印象。 4. 口語練習時，老師會頻繁的在教室行間走動，到學生旁聆聽並指導。				
	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.課堂中使用「字卡」、「教師提問學生回答」、「遊戲」作為評量。 2.當學生發音錯誤或時態練習不對時，老師能給予回饋、鼓勵，並口語引導學生繼續說出，讓學生不害怕。 3.學生有信心整句用英文表達；即使學生應用錯誤或是時間說法不正確時，老師以鼓勵的語氣提醒並請學生跟著老師再說一次，讓學生注意並有信心的回答。 4.老師抽樣挑選學生作答正確後，教師給予肯定，也立刻請全班同學跟著重複剛剛回答正確學生的句子，同時評估台下的學生的學習成效
	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。	
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	
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。	
	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。	
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。		

彰化縣崙雅國民小學校長及教師公開授課

教學觀察/公開授課－觀察後回饋會談紀錄表

回饋人員	<u>陳律燕</u>	任教 年級	<u>四</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/英文</u>
授課教師	<u>陳照清</u>	任教 年級	<u>三</u>	任教領域/ 科目	<u>語文/英文</u>
教學單元	<u>Here We Go (2) – Lesson Two</u>	教學節次		共 <u>4</u> 節 本次教學為第 <u>3</u> 節	
回饋會談日期及時間	<u>114年05月26日</u> <u>8:00至8:30</u>		地點	<u>英文教室(II)</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）：

- 1.教師於課程教學中提問問題及引導學生思考方向都能明確。
- 2.學生能依教學活動設計之內容做適當的回應。
- 3.學生能根據教師的引導，掌握學習脈絡，發表踴躍。
- 4.教師會刻意用誇飾語氣強調該注意的動詞變化，讓學生能更加注意。
- 5.字卡練習及遊戲評量方式清楚有趣，吸引學生踴躍發言。
- 6.學生與教師的互動良好而課堂發言踴躍。學生之間的互動能遵守老師規範進行遊戲。

二、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）：

1. 教師進行歸納統整時，會適時加強學生易錯的文法概念(例: He is like.(X)；He likes.(O))，讓學生更明瞭。
2. 教師依教學進度進行教學並能根據學生回饋適時調整教學。
3. 利用圖卡練習，觀察學生是否理解題意。
4. 學生上台作答錯誤，教師耐心糾正並引導學生釐清意思重新回答。

三、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）：

1. 幾位學生英語學習成就低落的學生並未積極參與課堂上學習活動，老師可以依學生的差異化再做輔助及鼓勵學生進行練習。
2. 少數幾位同學上課專注理不佳，教師可利用課餘再給予鼓勵及輔導。

四、回饋人員的學習與收穫：

1. 教材內容透過老師的引導讓學生更快的由懼怕說英文到勇敢嘗試用發音規則試著唸出，讓學生在學習語言的路上更有自信。
2. 透過遊戲的評量方式，活絡學生的學習模式，讓學生透過遊戲清楚明白學習內容，加深學習記憶，建立正確概念。