基隆市武崙國民小學 111 學年度觀課前會談紀錄表(觀)

觀課者	黄慧芬	教學者	王家湄	會談日期	111, 10, 11
授課年班	一年級/ 資源班	教學領域	特殊需求 (社會技巧)	教學單元(課)	遊戲與規則
會談項目			內容:	记要	
課程內容	桌遊 Zingo				
找學目標	The second secon	了解與人相及		规则,建立友善的關	係。
背景脈絡	二、(一) 这一(一) 这一(一) 这一(一) 这一(一) 这一(一) 这一(一) 是一个(一) 是一	情元录》字的也出,指示 丁章定緒綠 對定戲乘戲有現障 障生不為與 崇 3.後此上專 障生不顧學學的了都概與注 1: 2:注重與生的了	能力現況說明 喜也數,已於 在假開以並允弟 一數所 一數 一數 一數 一數 一數 一數 一數 一數 一數 一數	示遊戲要注意的三重 因為遊戲是為了好玩 概念,幫助學生類(友善的關係。另外, 果遊戲卡上的相同報	b點:1.注意安全 。 比到班上與同僚下課 ,由於此遊戲必須全神 放件,個案必須全神 聚焦於老師,開學以 聚焦於常動手做。 的地方。
教學活動	學生化 能張月 後, ? (二)引起動 師:(展 師:遊 師:嗯	静坐三分鐘 門坐好,雙手 開。能做下來 有助於接下來 的機 不桌遊狂,但 以遊戲要注意 上遊安全 2. 退	,老師馬上在大課程的聆聽及學)箱)這個桌遊很)誰知道玩遊戲等 三件事:	白板侧的姓名卡旁点 留。 以好玩很刺激,想玩的要注意什麼?(學生自) 也要很開心,因為这	由發表) 遊戲是為了好玩。

舉手!!!

二、發展活動-20min

(一)玩法一說明與執行

老師當遊戲台的操控者,五位學生桌面各持有一雙面 3x3 九格賓果遊戲卡, 誰先說出遊戲台上與自己 3X3 九格賓果遊戲卡上的相同物件,即可獲得該塑 膠物件卡片並將它至於賓果遊戲卡上,最先填滿 3x3 九格賓果遊戲卡並喊出 Zingo 者即是贏家。

填滿九格才是贏家而不是三格連成一線,是為了拉長學生的注意力及對物件 與遊戲台滑動的熟悉度,沉穩後,才進行第二個玩法:三格連成一線並喊出 Zingo者即是贏家,贏家即可成為遊戲台的操控者。

(二)玩法二說明與執行

塑膠物件卡先填滿賓果遊戲卡之三格連成一線並喊出 Zingo 者即是贏家, 贏家即可成為遊戲台的操控者,下一位贏家,接續操控遊戲台…直到 8:30 停 止遊戲。

三、綜合活動-10min

(一)增強準備活動之遊戲三要事

剛剛玩桌遊有做到 1. 注意安全 2. 遵守規定 3. 輸了也要很開心,請舉手!... 很棒!每個人加 1 顆蘋果卡,另外剛剛有 Zingo 的人,再加 1 顆蘋果卡。

(二)計卡與整隊回教室

集滿 5 顆蘋果卡者,可在棒棒卡上貼貼紙,貼完整隊,老師送 5 位學生回各自班級。(一年級導師希望學生能在 8:40 前回到教室,方便整理思緒,接續上第一節課。)

	工
評量方式	實作評量,觀察
觀察焦點	學生能否: 1. 遵守遊戲規定 2. 沒有衝突 3. 不是贏家也玩得很開心
	一、桌遊 Zingo(1 個可滑動的遊戲台,6 張雙面 3x3 九格賓果遊戲卡,72 張塑膠物件
其他	卡片)
(教學資源)	二、學生名卡、班級卡、增強制度:蘋果卡、貼紙、棒棒卡(貼滿貼紙即可獲贈1小
(44.1)(44.7	禮物。

預計觀課後回饋會談的時間與地點:

111.10.12(三), 資源班(1)

觀課者簽章:

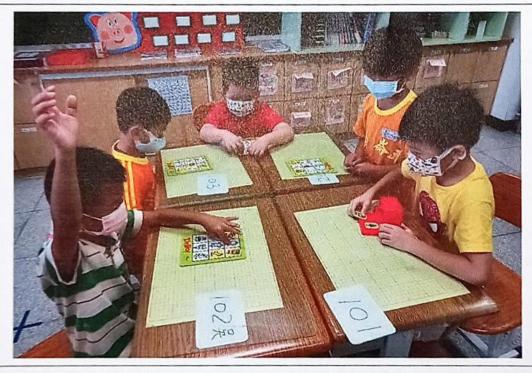
教學者簽章: 生 多 3

基隆市武崙國民小學 111 學年度~授課照片

觀課者	黄慧芬	教學者	王家湄	觀課 日期與時間	111/10/12 08:00~08:40
授課年班	一年級/ 資源班	教學領域	特殊需求 (社會技巧)	教學單元	遊戲與規則



準備活動:閉眼靜坐三分鐘,有助於接下來課程的聆聽及學習。



Zingo 桌遊玩法二-由學生(赢家)操控遊戲台

基隆市武崙國民小學 111 學年度觀課紀錄表(觀)

觀課者	黄慧芬	教學者	王家湄	觀課 日期與時間	111/10/12 08:00~08:40
授課年班	一年級/ 資源班	教學領域	特殊需求 (社會技巧)	教學單元	遊戲與規則

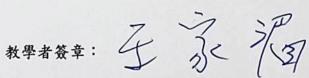
太單元(課) 丑 3 筋, 太力數與为勞 9 然

	層	觀察現象(✓)						
		優良	符合	待改進	未察或明)	簡要註記		
	正確掌握教材內容,協助學生習得 重要概念、原則或技能。		1					
	運用適切(或多樣)的教學方法,引 導學生思考、討論或實作。		V					
	融入學習策略的指導。		1			1.善用激勵法及增強卡,使躁動學生做		
運用口語、非口語、走動或發 果程、 技巧,幫助學生學習。	運用口語、非口語、走動或發問等 技巧,幫助學生學習。		~			到靜坐約3分鐘,有助於接下來課程 的聆聽及學習。		
牧學與	適時歸納學習重點。		1			2. 善用學生愛玩心態,思考討論遊戲		
评量	教學時,能運用適當(或多元)評量,了解學生學習情形。		/			要注意的三件要事後再進行遊戲。 3. 前呼後應使學生做到遊戲要注意的三		
	分析評量結果,提供學生適切的學 習回饋或調整教學。		1			件要事。		
	運用評量結果,規劃實施充實或補 強性課程。				/			
	時間掌控恰當。		1					
	建立有助於學生學習的課堂規範。		/			1.大白板左上角擺放上課規定圖樣(坐好		
	適切引導或回應學生的行為表現。		/			眼睛看老師-耳朵聽老師-安靜-有問題		
	教學環境與設施的安排,有助於師 生互動。		1			請舉手)有助於學生留意規範自己。 2.四桌合併有助於學生互動。		
	營造溫暖的學習氣氛,有助於師生 之間的合作。		/			3.桌面擺放班級定位卡,有效區隔易起 爭執的個案,及需就近提示的個案。		
學生	專心聆聽。		/					
	積極參與。		/			學生學習興趣佳、積極參與課程活動。		

其他(例如,觀察焦點或上表未提及處,請補充說明於下列)

無

註:修改至教師專業發展評鑑精緻版表格





基隆市武崙國民小學 111 學年度觀課後會談紀錄表(觀)

觀課者	黄慧芬	教學者	王家湄	會談日期	111. 10. 12
授課年班	一年級/ 資源班	教學領域	特殊需求 (社會技巧)	教學單元(課)	遊戲與規則

教學者的優點或特色

- 1. 善用激勵法及增強卡,使躁動學生做到靜坐約3分鐘,有助於接下來課程的聆聽及學習。
- 2. 善用學生愛玩心態,思考討論遊戲要注意的三件要事後再進行遊戲。
- 3. 前呼後應使學生做到遊戲要注意的三件要事。
- 4.大白板左上角擺放上課規定圖樣(坐好-眼睛看老師-耳朵聽老師-安靜-有問題請舉手)有助於學生留意規範自己。
- 5.四桌合併有助於學生互動。

	教學者可調整或改變之處	
<u>.</u>		
	對教學者的具體建議	
4		
Designation of the second	其他	

觀課者簽章:

秋學者簽章: 王 司 河

基隆市武崙國民小學 111 學年度公開授課暨觀課教師自我省思檢核表(授)

教學者	王家淄	任於領域	特殊需求 (社會技巧)	教學單元 (課)	遊戲與規則
-----	-----	------	----------------	-------------	-------

教師可就課程、教學、評量、班級經營等層面進行有關信念、優點或可調整及成長等向度進行思考並 撰寫。

層面	检核重點	優良	符合	待改進	未觀 (或用
	正確掌握教材內容,協助學生習得重要概念、原則或技能。		1		
	運用適切(或多樣)的教學方法,引導學生思考、討論或實作。		1		
	融入學習策略的指導。		1		
	運用口語、非口語、走動或發問等技巧,幫助學生學習。		1		
课程、教學與評量	边時蘇約學習重點 。		1		
	教學時,能運用適當(或多元)評量,了解學生學習情形。		1		
	分析評量結果,提供學生適切的學習回饋或調整數學。		1		
	運用評量結果、規劃實施充實或補強性課程。				/
	時間掌控恰當。		/		
	建立有助於學生學習的課堂規範。		/		
班級	適切引導或回應學生的行為表現。		/		
经营	教學環境與設施的安排,有助於師生互動。		/		
	营造温暖的學習氣氣,有助於師生之間的合作。		1		
學生	享心异题 。		1		
行為	積極參與。		1		

上課時間雖是 8:00-8:40,由於一年級導師們希望學生能在 8:40 前回到教室,所以課程其實只能 上到 8:30 左右就要開始進行概念呼應強化與增強收攝。所以,我必須在課前思慮很多,如何能避免 課程的滯礙難行,如,學生躁動無法靜下心聆聽、起爭執、注意力渙散...。於是想到了課前閉眼靜 些,使用激將法及增強卡使學生一次比一次進步到做到要求。另外也在一次放行自由入座時,發現 兩位過動案坐在一起逕自吵了起來後,更確實執行在桌面擺放班級定位卡,以區隔易起爭執的個 案,而易注意力渙散的個案安排靠近老師的位置以適時提醒。總之,此次課程的順利,著實體現了 「預防重於治療」!

数學者簽章: 至 30 美罗