**基隆市112學年度長樂國小教師公開觀課紀錄表**

**表一【共同備課紀錄表】《教學者填寫》**

教學者： 陳家璇 教學班級： 102 教學領域： 音樂 單元名稱：我的新學校

共備夥伴： 陳素娟 / 莊秀卿 共備日期： 112 / 11 / 1 下午13:00

|  |  |
| --- | --- |
| 學生經驗  (含學生先備知識、起點行為、學生特性…) | 學生可能遇到的學習問題及困難 |
| 1. 開學迄今已兩個月，學生對自己班級同學名字及學校主任、部分行政人員有些許認識。 2. 學生已多次使用三類樂器，對於樂器名稱及正確的使用方式有初步認識。 3. 學生能配合音樂進行樂器敲奏。 | 1. 學生可能會因為不熟悉樂器名稱及使用方式而錯過演奏的時間點。 |
| 教學目標與預期的學習成效  (含核心素養、學習表現與學習內容) | |
| 核心素養: 生活-E-C2覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。  學習表現: 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。  學習內容: D-I-1自我與他人關係的認識。  　　　　　C-I-3探究生活事物的方法與技能。  教學目標與預期成效: 藉由演唱歌曲和遊戲活動加深對朋友的印象、增進同儕間關係。透過音樂引導語詞替換遊戲，進而學習各種節奏樂器的使用方式及認識校園中常見的行政老師及工友叔叔。 | |
| 教學策略/學習策略 | |
| 1. 遊戲引導 2. 實際樂器操作練習 | |
| 教學活動設計/學生學習評量 | |
| **第一堂課〈我的朋友在哪裡１〉**  【引起動機】   1. 新歌教唱：使用齊唱、輪唱方式熟練歌曲   【發展活動】  　　１、點名遊戲：透過音樂點名使教師更認識班上同學名字，並讓學生願意開口唱歌。  　　２、找出好朋友：請學生想想班上的好朋友是誰，並比照點名遊戲的歌唱方式進行。  　　３、樂器操作：由教師先複習樂器名稱及拍奏方式，並說明樂器點名遊戲規則，發下樂器並請學生依教師指令站立拍奏樂器並歌唱。  【總結活動】  　　１、修正學生錯誤使用樂器的方式、預告學生下次上課的活動。  **第二堂課〈我的朋友在哪裡２〉**  【引起動機】   1. 複習歌曲加上點名遊戲（一次兩位同學）   【發展活動】  　　１、認識校園重要人物：教師先出示校園重要人物照片並介紹給同學認識，透過遊戲競賽，認識學校中常見的重要師長。  【總結活動】  　　１、讓學生理解平日在校園中都可以隨時找到這些的師長尋求協助及幫忙，老師們也都是學生最好的朋友。  評量方式:   1. 口頭評量 2. 實作評量 | |
| 共備夥伴意見回饋 | |
| 1. 校內師長人選要挑一年級小朋友常見到或常接觸得到的人。 2. 最好每生都能使用各樣樂器。 | |

教學教師簽名: 共備夥伴簽名:

**基隆市長樂國民小學112學年度教師公開觀課紀錄表**

**表二: 【教學觀察紀錄表】《觀察者填寫》**

授課教師：陳家璇 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活領域/音樂

回饋人員: 陳素娟 任教年級：六年級 任教領域/科目：藝術/視覺藝術

教學單元：我的新學校 教學節次：共 2 節，本次教學為 第1 節

觀察日期：112年11月9日 星期四 節次:第三節

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 層面 | 指標與檢核重點 | | **教師表現事實摘要敘述**  **(含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動情形)** | 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。 | | | ˇ |  |  |
| 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 使用樂器前再次唱名樂器名稱並再次介紹樂器的使用方式，並提醒如何做動作可以讓樂器的演奏方式更活潑。  A-2-3 透過點名遊戲，讓學生重複練唱，並增加刺激與趣味感。  A-2-5藉由歌曲讓學生認識各種樂器(搖響國、木頭國、金屬國)並且能正確使用。 | | | |
| 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-2-5整合知識、技能與態度 | |
| A-2-6提供情境化、脈絡化的學習 | |
| A-3運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。 | | | ˇ |  |  |
| A-3-1運用適切的教學策略，引導學生思考、討論或實作。 | | A-3-1教師先示範各種樂器，接著換學生唱出自己好朋友的名字，並且能正確的唱出歌曲的旋律，透過這樣遊戲的方式引導學生重複練習。  A3-運用口訣引導學生使用樂器。 | | | |
| 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。 | | | ˇ |  |  |
| A-4-1運用多元評量方式，評估學生學習成  效。 | | A-4-1 運用教師點學生或學生點學生名字的方式，確認學生是否能了解遊戲規則並且完成。  A-4-3 學生有很多機會聽到同學點唱的示範，並且期待輪到自己的時候能夠正確地唱出。 | | | |
| 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提供學生實踐力行的學習 | |
| 層面 | 指標與檢核重點 | **教師表現事實**  **摘要敘述**  **(含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動情形)** | | 評量(請勾選) | | |
| 優良 | 滿意 | 待成長 |
| B班級經營輔導 | B-1建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。 | | | ˇ |  |  |
| B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。 | | B-1-1 教師會提醒舉手的同學才能回答問題，安靜坐好的一排可以先領樂器，也能配合班導的加分制度幫學生進行獎勵。  B-1-2 教師能適時回應學生的表現並給予肯定的眼神及口頭讚美。 | | | |
| 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。 | | | ˇ |  |  |
| 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-2-1 提供多樣化的樂器，豐富學生的學習經驗。  B-2-2 學生每人使用不同樂器都顯得十分開心也很投入在學習中，並能積極、熱情的參與教師規畫的活動。 | | | |
| B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。 | |

**基隆市長樂國民小學112學年度教師公開觀課紀錄表**

**表三-【議課紀錄表】《教學者填寫》**

授課教師： 陳家璇 任教年級： 一年級 任教領域/科目：生活領域(音樂)

回饋人員一: 陳素娟 任教年級： 六年級 任教領域/科目：藝術(視覺藝術)

回饋人員一: 莊秀卿 任教年級： 六年級 任教領域/科目：科技運用

教學單元： 我的新學校 教學節次：共 2 節，本次教學為第 1 節

議課日期：1121年11月9日 星期 四 節次:第 五 節

1. 教學者教學優點與特色：
2. 兒謠歌曲多次唸唱能讓學生更加熟悉，學生都能積極參與各項活動。
3. 好朋友的定義除了班上同學外，更擴展至樂器(生活器物)至校園師長(大人)。
4. 指令明確清楚，讓學生易於遵守。並善用口頭言語及班上獎勵制度鼓勵學生。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1.邊緣及後面的學生比較不容易被點到名(可以參與遊戲)，教師須留意不要只叫前頭或熟習的小朋友。

三、對教學者之具體成長建議：

1.多參加相關研習及公開觀課，學習更多教學策略及教案編寫方法。

**授課教師簽名： 議課教師簽名：**

**單元教學設計**

**一、設計理念**

(一)學生於前幾堂課中已認識多數樂器名稱及使用方法，透過本次教學活動能再次複習。

(二)學生已熟悉班上同學名稱並已建立自己的交友網絡。透過本次活動能讓教師更了解學生的交友狀況。

(三)核心素養: 生活-E-C2覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。

(四)學習表現: 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。

學習內容: D-I-1自我與他人關係的認識。

C-I-3探究生活事物的方法與技能。

(五)議題融入:無

(六)教學策略:實作練習

評量重點:能參與點名遊戲及正確操作樂器

**二、單元架構**

發展活動

(配合音樂進行點名遊戲、敲奏小樂器)

暖身活動

(學習兒謠)

總結活動

(競賽遊戲)

**三、活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 生活領域(音樂) | | **設計/教學者** | | | 陳家璇 |
| **實施年級** | | 一年級 | | **總節數** | | | 共2節，80分鐘 |
| **單元名稱** | | 我的新學校 | | | | | |
| **設計依據** | | | | | | | |
| **學習**  **重點** | **學習表現** | | * 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 | | **核心**  **素養** | 生活-E-C2覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。 | |
| **學習內容** | | * D-I-1自我與他人關係的認識。 * C-I-3探究生活事物的方法與技能。 | |
| **議題**  **融入** | **議題/學習主題** | | 無 | | | | |
| **實質內涵** | |  | | | | |
| **與其他領域/科目的連結** | | | 無 | | | | |
| **教材來源** | | | * 翰林一年級生活課本p44-45。 | | | | |
| **學習目標** | | | | | | | |
| * 目標與預期成效: 藉由演唱歌曲和遊戲活動加深對朋友的印象、增進同儕間關係。透過音樂引導語詞替換遊戲，進而學習各種節奏樂器的使用方式及認識校園中常見的行政老師及工友叔叔。 | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **學習活動設計(本次為第3節課)** | | |
| **學習引導內容及實施方式（含時間分配）** | **學習評量** | **備註** |
| 第一堂課  【引起動機】   1. 新歌教唱：使用齊唱、輪唱方式熟練   【發展活動】  １、點名遊戲：透過音樂點名使教師更認識班上同學名字，並讓學生願意開口唱歌。  ２、找出好朋友：請學生想想班上的好朋友是誰，並比照點名遊戲的歌唱方式進行。  ３、樂器操作：由教師先複習樂器名稱及拍奏方式，並說明樂器點名遊戲規則，發下樂器並請學生依教師指令站立拍奏樂器並歌唱。  【總結活動】   1. 修正學生錯誤使用樂器的方式、預告學生下次上課的活動。   第二堂課  【引起動機】  1、複習歌曲加上點名遊戲（一次兩位同學）  【發展活動】  １、認識校園重要人物：教師先出示校園重要人物照片並介紹給同學認識，透過遊戲競賽，認識學校中常見的重要師長。  【總結活動】  １、讓學生理解平日在校園中都可以隨時找到這些的師長尋求協助及幫忙，老師們也都是學生最好的朋友。 | * 檢視學生是否熟悉兒謠歌詞。 * 利用兒謠替換語詞進行點名遊戲，檢視學生是否能配合音樂順利更換歌詞內容。 * 學生是否能正確敲奏樂器。(實作評量) * 學生能否配合音樂找出對的校園師長人物。(實作評量) * 學生能否說出為何校園師長也是我們的好朋友。(口頭評量) |  |
| **教學設備/資源：翰林生活領域電子書音樂檔案** | | |
| **參考資料：**  翰林生活1上第二單元 | | |

**四、教學成果與省思**

一、教學者教學優點與特色：

1. 兒謠歌曲多次唸唱能讓學生更加熟悉，學生都能積極參與各項活動。
2. 好朋友的定義除了班上同學外，更擴展至樂器(生活器物)至校園師長(大人)。
3. 指令明確清楚，讓學生易於遵守。並善用口頭言語及班上獎勵制度鼓勵學生。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1.要注意環視班上所有同學，避免漏掉邊緣及後面想要參與活動的學生。即便無法讓所有同學都參加活動，也要記得讓這些同學在下一堂課中再次參與。