

基隆市 112 學年度學校辦理校長及教師公開授課

共同備課紀錄表

教學時間	2023/12/12	教學班級	學習中心
教學領域	社會技巧	教學單元	叫我神隊友
教學者	張嘉駿	觀察者	李美蘭
		觀察後會談時間	12/13

教材內容：

「叫我神隊友」

透過地上的體驗遊戲「過河拆橋」，讓學生一起融入「團隊合作」，完成不可能的任務。

教學目標：

「社會技巧」學習表現：

社會技巧的學習表現包括處己（特社 1）、處人（特社 2）及處環境（特社 3）等三個向度，表 12 為社會技巧學習表現向度，各向度之內涵說明如下：

1. 處己：內容包含處理情緒的技巧、處理壓力的技巧與自我效能。
2. 處人：內容包含訊息的解讀、基本溝通的技巧、人際互動的技巧、處理衝突的技巧、多元性別互動的技巧。
3. 處環境：內容包含學校基本適應、家庭基本適應和社區基本適應。

學生經驗：

1. 先前從開學到現在，已有社會技巧 11 堂課的學習，現在是用出來的時候。
2. 此堂課會有三次的活動，讓學生一步一步走進社會技巧的最高峰，真實體驗。

教學活動：

1. 第一次活動前的訓練：

- (1) 探討~團隊的重要性。
- (2) 透過社會技巧的學習表現，包括處己(特社 1)、處人(特社 2)及處環境(特社 3)，讓教導學生們如何面對自己、夥伴、及環境的三個向度，特別訓練如何溝通及表達。
- (3) 實際小遊戲演練。

2. 第二次活動正式開始：

- 宣布：下一堂課程要全體一起參與合作的體驗遊戲~「過橋拆橋」
- 目的：推向「社會技巧」的最高峰，學習傾聽他人的想法及意見，以達致良好的溝通效果，一起合作達成任務。
- 人數：每組 5-10 人為佳
- 工具：拼圖地墊

●科技輔助自主學習：邀請學生們利用「平板」上網查詢「遊戲規則」，並寫在「學習單」上，每個人需要思考及分享該如何預備自己？要如何合作？可以給團隊什麼樣的有效建議及協助？

●體驗遊戲規則

- 1.「關主」先佈置設定「起點」和「終點」
- 2.腳不能踩河(地板)
- 3.每人獲發 1 片巧拼地墊(橋)
- 4.可接橋、踩橋、拆橋
- 5.橋不能滑動
- 6.團隊合作、互相幫助
- 7.不可有辱罵、暴利之口吻
- 8.違反任一項規則請全隊回到起點
- 9.抵達終點：每人可獲得獎勵
- 10.河童出沒(進階版)

3.第三次正式體驗活動及心得分享：

- 大家一起闖關、體驗遊戲、完成任務，時間 30 分鐘。
- 分享活動內容及看見了什麼、學到了什麼？

教學評量方式：

- 1.讓學生自動自由勇敢表達、在眾人面前開口、並提出意見，可以知悉誰才是軍師。
- 2.讓學生自動站出來帶領大家闖關、分配順序及工作責任，可以知道誰是領袖。
- 3.讓學生學習跟隨領袖的帶領，給予默默的支持，看見一個團隊正在形成。
- 4.讓學生分享課後心得，由老師來指導及做最後的總結。

觀察的工具和觀察焦點：

- 1.觀察老師是否有給予正向的引導及適時的協助。
- 2.觀察學生們彼此是否順利的合作完成任務。

授課教師：

張嘉媛

觀課教師：

李美蘭

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

附表 5 :

基隆市 112 學年度學校辦理校長及教師公開授課

議課紀錄表

教學時間	2023/12/12	教學班級	學習中心
教學領域	特教領域	教學單元	社會技巧
教學者	張嘉駿老師	觀察者	陳美蘭老師
		觀察後會談時間	12/13

一、教學者教學優點與特色：

1. 教學情境優良，氣氛良好。
2. 教學者教學引導明確，講解清楚，很棒。
3. 活動過程中，能適時做引導或提醒學生，並啟發學生的合作、同理心。很伏擊的教學活動。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1. 設施安全可以再檢查確認。

三、對教學者之具體成長建議：

1. 可先行示範，讓學生先練習一下，再正式開始，多些練習伴驗機會。
2. 可後續進行討論，如何落實，運用於生活事件中。

(本表為參考格式，學校得視需求修改)

授課教師：

張嘉駿

觀課教師：

李美蘭

基隆市 112 學年度學校辦理校長及教師公開授課

教學自我省思檢核表

授課教師姓名：張嘉毅 教學班級：學習中心 教學領域：特教
 教學單元名稱：社會技巧-叫我神隊友

序號	檢核項目	優良	普通	可改進	未呈現
1	清楚呈現教材內容	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	運用有效教學技巧	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	應用良好溝通技巧	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	運用學習評量評估學習成效	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	維持良好的班級秩序以促進學習	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	營造積極的班級氣氛	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	其他：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

◎教學省思：

1. 這次的體驗遊戲效果出奇的好，大家都從活動中得著許多，平時的紙上談兵，終於看見大家表現的成果，有些孩子出奇的進步，擔起了責任，帶著大家一起完成任務。

2. 在道具上有危險性，雖然不曾想過，但也可能發生，之後需要更謹慎預備，謝謝老師提醒。

授課教師：張嘉毅

(本表為參考格式，學校得視需求修改)
 觀課教師：李夏蘭