

基隆市武崙國民小學 112 學年度觀課前會談紀錄表(觀)

觀課者	王家湄	教學者	黃慧芬	會談日期	113/5/31
授課年班	一年級	教學領域	特殊需求(社會技巧、專注力訓練)	教學單元	遊戲規則
會談項目	內容記要				
課程內容	活動一：拔毛運動會 活動二：快手疊杯 活動三：總結討論				
教學目標	1. 練習衝動控制，在團體中遵守基本規範。 2. 學習表現可被團體接納的行為模式。 3. 練習表達表達技巧，增進與同儕互動技巧。 4. 適當表達自己的正向或負向情緒(如：贏了遊戲 不會驕傲或嘲笑別人，輸了遊戲不會生氣或哭泣)				
背景脈絡	一、教學對象： 一年級：103 吳○薇(自閉症)、104 張○維(自閉症)、105 劉○汶(自閉症) 107 吳○宸(自閉症)  二、前備經驗： 1. 在課堂中持續傾聽他人說話。 2. 依指示完成簡單的工作。 3. 了解與人相處的情境、簡單規則，建立友善的關係。				
教學活動	活動一：拔毛運動會 1. 把雞蛋形的卡片圍在外圈，當作跑道卡 2. 導師帶領學生一一說出 12 張八角形雞窩卡(遊戲過程學生可利用命名的口語自我提示，提升注意力與視覺記憶)，將雞窩卡洗好牌，正面朝下在內全排成矩形。 3. 依照人數把小雞後面插上相對應顏色的羽毛 4. 猜拳選取自己喜歡的小雞，相隔等距離的跑道卡放上小雞(朝同方向)。 5. 遊戲一回合結束後，由老師引導討論如何成為最後贏家？ (1)要記住每張雞窩卡的名稱 (2)要專心看著內圈被翻的排卡 (3)保持注意力，記住其他人翻過卡片的位置  活動二：快手疊杯 1. 熟悉杯子的顏色(眼明)和排列操作(手快)。 2. 热身：請每個學生利用杯子，分別排出一個三角形、正方形、排出三層樓和五層樓的房子、排出一個最特別的形狀。 3. 每個人拿取一組(紅 黃 藍 綠 黑，五個不同顏色)杯子，放在自己面前，將所有題目卡面朝下洗牌後疊成一疊放在中間鈴鐺的旁邊。 4. 當題目卡翻開，所有玩家同時動手將自己面前的杯子照題目卡指示牌列題目卡的符號可能是水平或垂直排列。				

5. 最快按鈴，請依題目卡正確排列者，可拿到題目卡。題目卡都翻完，獲得最多題目卡者獲勝。

7. 遊戲一回合結束後，由老師引導討論如何成為最後贏家？

(1)要專心看清楚題目卡

(2)要很快將前一次排過的疊杯先恢復原狀

(3)先暗示橫向還是直向，決定由左而右還是由下而上

### 活動三：總結討論

協助學生整理今日的學習重點，鼓勵分享因具體練習並修正遊戲時的技巧與助力後，得到進步成就的經驗。

#### 評量方式

口語評量     觀察評量     實作評量 實作評量(活動過程的參與情形)

#### 觀察焦點

1. 學生能否依指示完成簡單的工作。

2. 學生能否依情境適當回答問題。

3. 學生能否在課堂中控制衝動，遵守輪流規則。

#### 其他 (教學資源)

桌遊:拔毛、快手疊杯

預計觀課後回饋會談的時間與地點：2024-05-31 13:30 資源班

觀課者簽章：

王家渭

教學者簽章：

董芳芳

基隆市武崙國民小學 112 學年度觀課紀錄表(觀)

觀課者	王家湄	教學者	黃慧芬	會談日期	113/6/3
授課年班	一年級	教學領域	特殊需求(社會技巧、專注力訓練)	教學單元	遊戲規則

本單元(課)共\_2\_節，本次教學為第\_1\_節

層面	觀課重點建議	觀察現象(✓)				簡要註記
		優良	符合	待改進	未觀察到(或不適用)	
課程、教學與評量	正確掌握教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	✓				說明與指令明確、適切的引導
	運用適切(或多樣)的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	✓				
	融入學習策略的指導。		✓			
	運用口語、非口語、走動或發問等技巧，幫助學生學習。	✓				
	適時歸納學習重點。		✓			
	教學時，能運用適當(或多元)評量，了解學生學習情形。	✓				
	分析評量結果，提供學生適切的學習回饋或調整教學。		✓			
	運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。		✓			
班級經營	時間掌控恰當。		✓			每個學生都能積極參與、熱烈討論。
	建立有助於學生學習的課堂規範。	✓				
	適切引導或回應學生的行為表現。		✓			
	教學環境與設施的安排，有助於師生互動。	✓				
學生行為	營造溫暖的學習氣氛，有助於師生之間的合作。	✓				
	專心聆聽。	✓				
	積極參與。	✓				
其他(例如，觀察焦點或上表未提及處，請補充說明於下列)						

註：修改自教師專業發展評鑑精緻版表格

觀課者簽章：

王家湄

教學者簽章：

基隆市武崙國民小學 112 學年度公開授課暨觀課教師自我省思檢核表(授)

教學者	黃慧芬	教學領域	特殊需求 (社會技巧、專注力訓練)	教學單元	遊戲規則
-----	-----	------	----------------------	------	------

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

層面	檢核重點	優良	符合	待改進	未觀察到(或不適用)
課程、教學與評量	正確掌握教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	✓			
	運用適切(或多樣)的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	✓			
	融入學習策略的指導。	✓			
	運用口語、非口語、走動或發問等技巧，幫助學生學習。	✓			
	適時歸納學習重點。	✓			
	教學時，能運用適當(或多元)評量，了解學生學習情形。	✓			
	分析評量結果，提供學生適切的學習回饋或調整教學。	✓			
	運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。	✓			
	時間掌控恰當。	✓			
班級經營	建立有助於學生學習的課堂規範。		✓		
	適切引導或回應學生的行為表現。		✓		
	教學環境與設施的安排，有助於師生互動。		✓		
	營造溫暖的學習氣氛，有助於師生之間的合作。		✓		
學生行為	專心聆聽。	✓			
	積極參與。	✓			

可進一步提供依照學生程度設計的反思與回饋單，讓學生自行檢核達成課堂任務的狀況，寫出今天學到的一項重點，並計畫如何將所學到的技巧應用在日常生活中。

教學者簽章：

基隆市武崙國民小學 112 學年度觀課後會談紀錄表(觀)

觀課者	王家湄	教學者	黃慧芬	會談日期	113/6/3
授課年班	一年級	教學領域	特殊需求(社會技巧、專注力訓練)	教學單元	遊戲規則

教學者的優點或特色

- 一、情境的演練，有助學生將課堂中學到的社會技巧，類化到課後在班級或相關社會情境。
- 二、引起動機、教導新技巧練習，到類化等三項步驟進行教學活動，循序漸進。
- 三、老師能針對學生的演練成果提供具體回饋，不僅可以讓學生知道演練的行為正確性或表現，也可以適度提供社會性增強，

教學者可調整或改變之處

無

對教學者的具體建議

可設計學習回饋單，讓孩子練習反思與回饋。

其他

無

觀課者簽章：

王家湄

教學者簽章：

黃慧芬