

**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	113.06.13(四)08:35~10:05	教學班級	四年忠班
觀察後 會談時間	113.06.13(四)15:30	教學領域/單元	綜合領域第三單元 溝通心訣竅
教學者	林恩如	觀察者	李欣蓉
<p><b>一、教材內容：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>課本 p.54-p.58</li> <li>玩轉學校研發之議題式桌遊-機器人阿弟</li> </ol> <p><b>二、教學目標：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>透過議題式桌遊兩回合的體驗，練習正確溝通表達的方式。</li> <li>藉由角色扮演帶學生練習換位思考，培養同理心。</li> </ol> <p><b>三、學生經驗：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>四上曾玩過議題式桌遊，但當時班級學生是第一次接觸，對於表達個人想法較不熟悉。</li> <li>在小組討論中，部份學生習慣被動等答案，常常是少數學生主導小組討論。</li> </ol> <p><b>四、教學活動：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>引起動機：先跟學生約定好遊戲體驗規則 - 「好好玩才會好好玩」，並進行分組。 接著運用引導影片，帶學生進入遊戲情境，並進行角色扮演。</li> <li>發展活動： <ol style="list-style-type: none"> <li>第一回合：發下<u>遊戲指引卡</u>，告訴學生此次目標是「決定怎麼跟阿弟說話，讓機械社區變得更好」。每回合依序進行「討論→交流→彙整→報告→判定」五個步驟。</li> <li>第一次判定時間：發布<u>重大事件卡</u>及<u>線索卡</u>，並布置<u>記憶片段卡</u>於教室黑板上。帶學生再次聚焦此次目標，並告知目前完成進度及可能討論方向。</li> <li>第二回合：依照「討論→交流→彙整→報告→判定」五個步驟進行第二次討論</li> <li>第二次判定時間：全班選擇根據自己參與的感受選擇結局，教師將投票數最多的結局開啟。</li> <li>角色卸除：帶學生卸除遊戲角色，並感謝共同參與的夥伴。</li> </ol> </li> <li>綜合活動： <ol style="list-style-type: none"> <li>教師利用 4F 及八格小書帶領學生反思、回顧剛剛的遊戲體驗</li> <li>小組練習如何正確溝通的方式。</li> </ol> </li> </ol>			

(3) 教師歸納統整。

五、教學評量方式：

1. 口語評量
2. 態度評量
3. 實作評量

六、觀察的工具和觀察焦點：

1. 觀察工具：觀課記錄表
2. 觀察焦點：學生的參與度，尤其是平常被動學習的學生能否參與遊戲討論跟體驗。

授課教師：林恩如 觀課教師：李欣蓉

基隆市 112 學年度學校辦理校長及教師公開授課 觀課紀錄表

教學班級	四年忠班	觀察時間	113 年 06 月 13 日 第一~二 節			
教學領域	綜合領域	教學單元	第三單元-溝通心訣竅			
教學者	林恩如	觀察者	李欣蓉			
層面	檢核項目	檢核重點	優良	普通	可改進	未呈現
教師教學	1.清楚呈現教材內容	1-1 有組織條理呈現教材內容	✓			
		1-2 清楚講解重要概念、原則或技能	✓			
		1-3 提供學生適當的實作或練習	✓			
		1-4 設計引發學生思考與討論的教學情境	✓			
		1-5 適時歸納學習重點	✓			
	2.運用有效教學技巧	2-1 引起並維持學生學習動機	✓			
		2-2 善於變化教學活動或教學方法	✓			
		2-3 教學活動融入學習策略的指導		✓		
		2-4 教學活動轉換與銜接能順暢進行	✓			
		2-5 有效掌握時間分配和教學節奏	✓			
		2-6 使用有助於學生學習的教學媒材	✓			
	3.應用良好溝通技巧	3-1 口語清晰、音量適中	✓			
		3-2 運用肢體語言，增進師生互動	✓			
		3-3 教室走動或眼神能關照多數學生	✓			
	4.運用學習評量評估學習成效	4-1 教學過程中，適時檢視學生學習情形	✓			
4-2 學生學習成果達成預期學習目標		✓				
班級經營	5.維持良好的班級秩序以促進學習	5-1 維持良好的班級秩序	✓			
		5-2 適時增強學生的良好表現	✓			
		5-3 妥善處理學生不當行為或偶發狀況	✓			
	6.營造積極的班級氣氛	6-1 引導學生專注於學習	✓			
		6-2 布置或安排有助學生學習的環境	✓			
		6-3 展現熱忱的教學態度	✓			

授課教師： 林恩如

觀課教師： 李欣蓉

# 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：林恩如 教學班級：四年忠班 教學領域：綜合領域

教學單元名稱：第三單元-溝通心訣竅

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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	運用有效教學技巧	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	應用良好溝通技巧	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	運用學習評量評估學習成效	<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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	營造積極的班級氣氛	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	其他：	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	■

### ◎教學省思：

1. 透過實體卡牌的遊戲體驗，有助於學生了解遊戲規則。
2. 當學生卡關想不出方向時，能透過引導問題促發學生進一步去尋找答案跟歸納。
3. 教師透過示範，讓學生對於自己所扮演的角色更加投入。
4. 部份弱勢、注意力不集中的學生對於文字的理解跟遊戲進行方向很需要協助，雖然有透過異質化分組嘗試讓優勢學生協助，但效果仍不顯著。未來也許可以提供兩階段任務，將比較容易的任務由弱勢學生進行，可以提升整體的遊戲參與度。
5. 遊戲結束後的討論學生的反饋令人驚艷，發言逐漸往「具同理心」的方向前進，甚至連平時較自我中心的孩子也能有不錯的回應，證明遊戲有達到效果。

授課教師：林恩如

觀課教師：李欣蓉

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	113.06.13 8:35~10:05		教學班級	四年忠班
教學領域	綜合領域		教學單元	第三單元-溝通心訣竅
教學者	林恩如	觀察者	李欣蓉	觀察後會談時間 113.06.13 15:30

一、教學者教學優點與特色：

1. 過程中適時提供㊦引導,促進㊦思考和討論。
2. 為了讓㊦更投入遊戲,㊦直接角色扮演示範。
3. 鼓勵㊦盡可能表達自己的想法和觀點。

二、教學者教學待調整或改變之處：

1. 遊戲中的討論任務對部分㊦較難以理解或投入,可提供或拆解成較簡易的任務,讓大家都更投入。

三、對教學者之具體成長建議：

無

授課教師： 林恩如

觀課教師： 李欣蓉