**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 |
| 1. **教材內容：**
2. 課本p.54-p.58
3. 玩轉學校研發之議題式桌遊-機器人阿弟
4. **教學目標：**
5. 透過議題式桌遊兩回合的體驗，練習正確溝通表達的方式。
6. 藉由角色扮演帶學生練習換位思考，培養同理心。
7. **學生經驗：**
8. 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。
9. 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。
10. **教學活動：**
11. 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。
12. 發展活動：
13. 第一回合：發下**遊戲指引卡**，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。
14. 第一次判定時間：發布**重大事件卡**及**線索卡**，並布置**記憶片段卡**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。
15. 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
16. 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。
17. 角色卸除：帶學生卸除遊戲角色，並感謝共同參與的夥伴。
18. 綜合活動：
19. 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
20. 小組練習如何正確溝通的方式。
21. 教師歸納統整。
22. **教學評量方式：**
23. 口語評量
24. 態度評量
25. 實作評量
26. **觀察的工具和觀察焦點：**
27. 觀察工具：觀課記錄表
28. 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：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 觀課教師：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**