

附表 1

基隆市中正國小 113 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：113.10.28(一) 教學班級：三年級 教學領域：社會技巧 教學單元：桌遊互動

教學者：劉映伶 觀察者：劉佳新 觀察前會談時間：113.10.28(一) 8:30-9:00

- 一、 學習內容與教材內容（如核心知識、技能、情意等）：
透過桌遊當作媒材，來引發學生的學習動機，提升學生對於策略的執行與規劃、等待的練習、接納勝負的結果。
- 二、 學習目標與學習表現：
1. 能在有時間的限制下，提升學生對於策略處理的速度與成效。
2. 能在有勝負結果下，提升學生因應與處理基本情緒與壓力的能力。
3. 能在課堂中適當表達與回應意見。
- 三、 學生經驗與需求（如特質、困難等）：
1. 學生有過動與衝動行為，易在未觀察環境下就直接執行自己所想的。
2. 在討論時，易各說各話而未仔細聆聽他人想法。
- 四、 學習活動與教學策略（如教學方法與步驟、教學流程等）：
引起動機：介紹桌遊
發展活動：
(1)說明遊戲規則
(2)本日目標:觀看規則、討論、輪流與等待、討論遊戲策略、觀察對方與自己的優勢
(3)開始遊戲
綜合活動：
(1) 遊戲後的討論
(2) 學生彼此說出自己的策略與聆聽他人的策略
- 五、 學習評量方式：
口頭評量、觀察評量
- 六、 觀察的工具和觀察焦點：
學生課堂的參與情形
課程結束後的討論與回應

授課教師簽名：劉映伶

觀課教師簽名：劉佳新

附表 2：

基隆市中正國小 113 學年度學校辦理校長及教師公開授課
觀課紀錄表(結構式)

觀課科目	社會技巧	授課教師	劉映伶	觀課班級	不分類巡迴班
授課單元 名稱	桌遊互動			觀課日期	113.10.28
1. 學生上課狀況	(1) 學生投入課堂學習程度如何?	學生都非常認真參與課堂活動			
	(2) 學生有干擾課堂行為嗎? 情形如何?	偶爾有孩子會忍不住一直插話, 老師有予以提醒, 並再次說明, 被老師點三次就不能參與接下來桌遊活動。			
2. 學生分組討論情形	(1) 小組間互動情形如何? (熱絡程度、參與程度)	學生們的互動很熱絡			
	(2) 小組討論是否聚焦本次課堂?	大部份都有聚焦			
	(3) 小組討論內容深度?	他們有自行分工討論每個人要負責看說明書的哪一個部份			
3. 知識學習的情形	(1) 學生在課堂中哪一個部分感到興趣?	孩子無論是閱讀桌遊的說明書或者看桌遊的配件和實際玩都很有興趣。			
	(2) 學生在學習中有沒有困難之處?	有一、二位孩子在閱讀文字書明表示他們看不懂			
	(3) 真正有效的學習發生在什麼情境?	孩子們自行研讀桌遊的說明書, 到老師再次說明遊戲的玩法, 到孩子們實際會玩的過程。			
4. 綜合建議	在老師限定的時間內, 讓四位孩子自行去閱讀桌遊的說明書, 讓孩子們自己去討論和規劃誰要負責說閱讀說明書的哪一個部份是很棒的設計, 除了可以理解孩子們是否能明白桌遊的玩法, 也可以中止他們在閒聊的行為。				

觀課人員：

劉佳新

附表 3

基隆市中正國小 113 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：113.10.29 教學班級：三年級 教學領域：社會技巧 教學單元：桌遊互動

教學者：劉映伶 觀察者：劉佳新 觀察後會談時間：113.10.29

一、教學者教學優點與特色：

1. 能掌握上課的步調和節奏。
2. 遊戲的規則說明的很清楚。
3. 每次會一點一點的增加遊戲的難度，由簡單變難，讓孩子不會一次就記住各種不同的規則。
4. 活動結束後，老師會總結活動中每位孩子的優缺點，並且讓孩子分享自己使用的策略是什麼，也讓其他的孩子去聆聽別的同學使用這些策略的原因。
5. 孩子們對於遊戲輸贏的結果不倉過度在意，因為老師在上課期間不停的告訴孩子，要孩子們享受遊戲的過程，而不用一直看勝負的結果。

二、教學者教學待調整或改變之處：

教學者都有符合教學活動設計的目標。

三、對教學者之具體成長建議：

在教師限定的時間內，讓四位孩子自行去閱讀桌遊的說明書，這讓孩子們自己必須去討論和規劃誰要負責閱讀說明書的哪一個部份是很棒的設計，除了可以理解孩子們是否能明白桌遊的玩法，也促使孩子們必須要分工合作，這是一個很棒的嘗試與設計，特別是在國小三年級的孩子們的身上。

授課教師簽名：劉映伶

觀課教師簽名：劉佳新