

附表 1 基隆市 114 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課
共同備課紀錄表

授課教師：袁士雲 任教年級：三 任教領域/科目：英語
 回饋人員：蔣文琴 任教年級：三 (選填) 任教領域/科目：雙語綜合 (選填)
 備課社群： (選填) 教學單元：Unit 2: Poor Kevin
 觀察前會談(備課)日期：114 年 10 月 17 日 地點：三忠教室
 預定入班教學觀察(公開授課)日期：114 年 10 月 21 日(週二) 地點：三忠教室

一、學習目標(含核心素養、學習表現與學習內容)：

核心素養：具備入門的聽說讀寫英語文能力，在引導下能運用所學字詞
與句型進行簡易溝通。

學習表現：能聽說課堂中所學的字詞。

能聽說課堂中所學的句子。

能辨識課堂中所學的字詞。

能看懂課堂中所學的句子。

學習內容：單字 angry, happy, sad, hungry, thirsty, walk, go outside, draw,
listen to music, count to ten

句型：Are you (happy / sad / ...)?

Yes, I am. / No, I'm not.

I am angry. I need to cool off.

I can (count to ten, draw, run, listen to music ...)

二、學生經驗(含學生先備知識、起點行為、學生特性...等)：

學生於低年級學過 How are you? I'm happy (Ok, angry, hungry, sleepy, excited.) 句型，具備此句型的聽與說的能力。

學生於低年級英語課學過 draw, count to ten, run, walk 及英文數字 1-10。

具備 draw, count to ten, run, walk 及英文數字 1-10 聽、說能力。

本班學生 25 人，學習態度認真者約 19 人，易分心或學習較慢者約 6 人。

三、教師教學預定流程與策略：

教學流程：引起動機 (單字複習 wordwall Game 1) → 句型練習

(wordwall Game 2) → 討論與分享(課本 35 頁圖片情境討論) What can you do when you are angry? → 以 PPT 介紹並練習 I can (walk, draw, count to ten, listen to music...) → 學習單練習 → 交待回家作業。

教學策略：利用電子書、PPT、學習單與 wordwall 互動遊戲引起學習興趣並加深學習印象。

以活動式教學方式提供學生練習機會並維持學習動機。

每階段教學活動結束後以多元評量方式評估學習成效。

四、學生學習策略或方法：

運用已學過字詞之聯想以學習新的字詞。

在生活中能把握機會勇於嘗試使用英語。

嘗試以本課學習的生字句型表達生氣的經驗及 cool off 的方法。

五、教學評量方式（請呼應學習目標，說明使用的評量方式）：

（例如：紙筆測驗、學習單、提問、發表、實作評量、實驗、小組討論、自評、互評、角色扮演、作業、專題報告、其他。）

提問、wordwall 單字、句型重組練習、學習單實作評量。

六、觀察工具(可複選)及觀察焦點：

■表 2-1、觀察紀錄表、□表 2-2、軼事紀錄表、□表 2-3、語言流動量化分析表

*觀察焦點：

學生能專注教師的教學活動，並能積極回答教師的提問。

學生能以 Yes, I am. / No, I'm not. I am _____. 回答問題。

學生能積極完成 Wordwall 單字配對、句子重組練習。

學生能說出 3 種 cool off 的方法並完成學習單。

七、回饋會談日期與地點：（建議於教學觀察後三天內完成會談為佳）

日期：114 年 10 月 23 日(週四) 地點：三忠教室

授課教師簽名：

袁士雲

觀課教師簽名

蔣文玲

附表2 基隆市 114 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

觀察紀錄表

教學班級	三年忠班	觀察時間	114 年 10 月 21 日 第 3 節
教學領域	英語	教學單元	Unit 2: Poor Kevin
教學者	袁士雲	觀察者	蔣文琴

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	V			
		1-2 清楚講解重要概念、原則或技能	V			
		1-3 提供學生適當的實作或練習	V			
		1-4 設計引發學生思考與討論的教學情境	V			
		1-5 適時歸納學習重點	V			
	2. 運用有效教學技巧	2-1 引起並維持學生學習動機	V			
		2-2 善於變化教學活動或教學方法	V			
		2-3 教學活動融入學習策略的指導		V		
		2-4 教學活動轉換與銜接能順暢進行	V			
		2-5 有效掌握時間分配和教學節奏	V			
		2-6 使用有助於學生學習的教學媒材	V			
	3. 應用良好溝通技巧	3-1 口語清晰、音量適中	V			
		3-2 運用肢體語言，增進師生互動	V			
		3-3 教室走動或眼神能關照多數學生	V			
	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	V			
		4-2 學生學習成果達成預期學習目標	V			
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	V			
		5-2 適時增強學生的良好表現	V			
		5-3 妥善處理學生不當行為或偶發狀況				V
	6. 營造積極的班級氣氛	6-1 引導學生專注於學習	V			
		6-2 布置或安排有助學生學習的環境		V		
		6-3 展現熱忱的教學態度	V			

授課教師簽名：袁士雲

觀課教師簽名：蔣文琴

附表3 基隆市114學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

自我省思檢核表

授課教師姓名：袁士雲 教學班級：三忠 教學領域：英語

教學單元名稱：Unit 2: Poor Kevin

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	☒	☐	☐	☐
2	運用有效教學技巧	☒	☐	☐	☐
3	應用良好溝通技巧	☒	☐	☐	☐
4	運用學習評量評估學習成效	☐	☒	☐	☐
5	維持良好的班級秩序以促進學習	☒	☐	☐	☐
6	營造積極的班級氣氛	☒	☐	☐	☐
7	其他：科技輔助自主學習	☐	☒	☐	☐

◎教學省思：

以 wordwall 單字與句型遊戲引起學生的學習動機，並將本課主題單字 (feelings) 與自身經歷 (What made me angry? How can I cool off?) 做連結，用以連貫知識與生活經驗。

在教學中穿插不同的聽、說、讀、寫的活動，使學生得以在與老師、同儕或 wordwall 的互動遊戲中有效的學習。

將” How to cool off?” 做成 PPT 檔，以圖片清楚呈現教學重點，能幫助學生掌握學習內容。

利用 Wordwall 的遊戲提供學生自我挑戰的機會，並立即獲得回饋或成就感，有助於增長其學習信心。

有 6 位易分心或學習慢的學生無法獨自完成學習單，日後可用異質分組或指派小老師的方式幫助其學習，並在課堂中多給他們互動的機會以加深其學習印象。

授課教師簽名：

袁士雲

觀課教師簽名：

蔣文玲

附表 4 基隆市 114 學年度中興國民小學辦理校長及教師公開授課

議課紀錄表

授課教師：袁士雲 任教年級：三 任教領域/科目：英語

回饋人員：蔣文琴 任教年級：三 (選填) 任教領域/科目：雙語綜合 (選填)

教學單元：Unit 2: Poor Kevin；教學節次：共4節，本次教學為第3節

回饋會談日期：114 年 10 月 23 日地點：三忠

請依據觀察工具之紀錄分析內容，與授課教師討論後填寫：

一、教與學之優點及特色（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

教師透過活動式的教學設計，讓學生於活動變換中練習本課學習內容與 cool off 相關單字與句型的用法，達到熟悉學習內容的目的。

教師口語清晰、運用適當的教學媒材、清楚呈現教材內容，更以有趣的 wordwall 遊戲引發學習興趣、增進學習本課單字句型的成效。

學生樂於參與學習活動，勇於嘗試。進行 wordwall 單字句子遊戲時會互相鼓勵，可見師生或同儕間平日互動良好。

二、教與學待調整或改變之處（含教師教學行為、學生學習表現、師生互動與學生同儕互動之情形）：

1. 教師用心設計教學活動，學習較慢或易分心者稍顯跟不上，建議教師活動前先請這類學生重述活動指令、活動中也多多提醒，協助其專心學習。或建議以分組互助的方式讓同儕互相幫助，增進全班學習。

2. wordwall 遊戲建議可以使用個人平板電腦進行，能夠省去等待時間，並讓每個學生都能充分練習，也可當作學習評量。

三、對教學者之具體成長建議：

參加教學相關研習、參考網路教學分享平台資源與參加教學技能成長學習社群。

授課教師簽名：

袁士雲

觀課教師簽名：

蔣文琴

附表 5

共備紀錄表

共備時間：114 年 10 月 17 日

項目	細節	自己備課想法	共同備課調整
學習內容	提示： 1.核心知識或技能、(含屬性細節要素) 2.情意 3.策略知識	以 wordwall 單字與句型遊戲引起學生的學習動機，並將本課主題單字(feelings)與自身經歷(What made me angry? How can I cool off?)做連結，用以連貫知識與生活經驗。	
	以上視實際需求填寫		
學習表現	提示： 1.誘答題目 2.討論題目 3.素養題目 4.情境任務	討論題目： 1. Look at P.35. Is he happy? Is he angry? What happened? 2. How about you? What makes you angry? Do you try to cool off? 3. What can you do to cool off when you are angry?	
	以上視實際需求填寫		

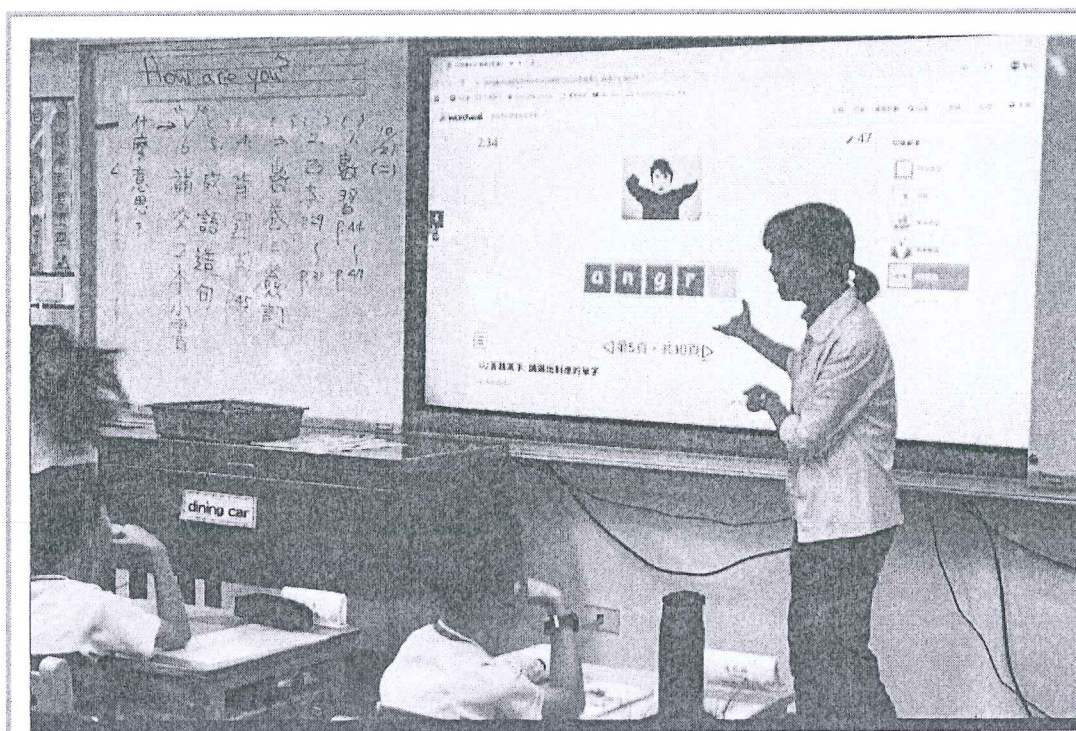
學生需求	提示： 1.特質 2.困難 3.個別、小組或全體 以上視實際需求填寫		
教學策略	提示： 1.教學方法 2.教學步驟 3.教學活動流程 以上視實際需求填寫	教學流程：引起動機 (觀看網路影片 What makes kids angry?) → 討論課本 35 頁 → 分享自身生氣的經驗→討論 cool off 的方法 →單字句型複習(wordwall games) → 學習單說明 → 寫學習單 → 學習單分享 → 交待回家作業。	教學流程：引起動機 (單字複習 wordwall Game 1) → 句型練習 (wordwall Game 2) → 討論與分享(課本 35 頁圖片情境討論) What can you do when you are angry? →以 PPT 介紹並練習 I can (walk, draw, count to ten, listen to music...) → 學習單練習 → 交待回家作業。
教學情境	提示： 1.場地環境 2.媒體教具 以上視實際需求填寫	康軒 E-book Wordwall games PPT 學習單 (Things I can do to cool off)	

(引自國立彰化師範大學劉世雄教授共備觀議課記錄本(第四版：核心素養導向))

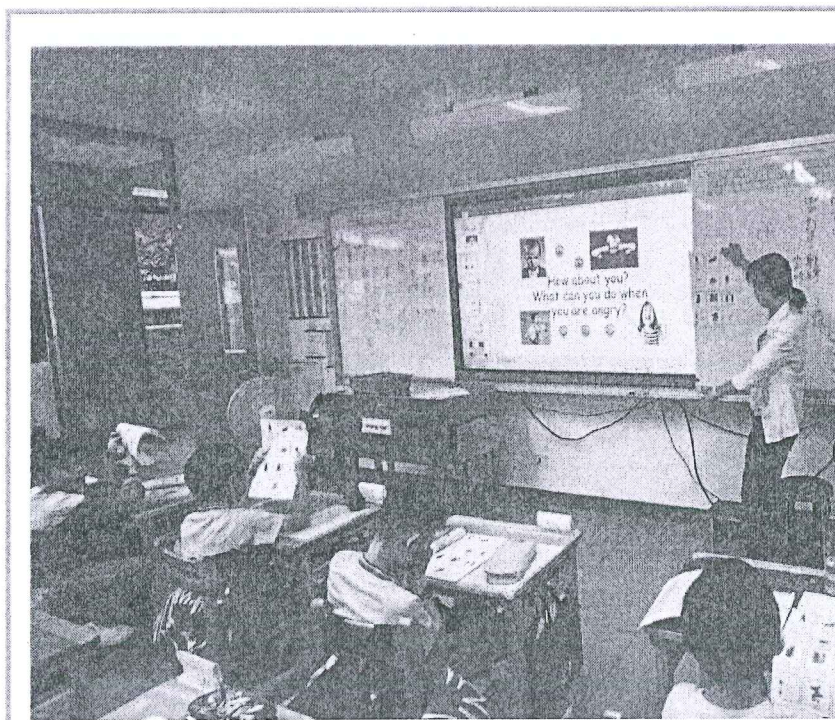
基隆市中興國民小學辦理公開授課成果照片

課程名稱: Poor Kevin

日期: 114.10.21



內容概述：引起動機 - wordwall 單字遊戲



內容概述：利用 PPT 說明學習內容