

基隆市 114 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	2025-10-31 8:00-8:40	教學班級	6 年級學習扶助
教學領域	英語科	教學單元	Unit 1 - 長母音 i_e
教學者	陳昭蓉	觀察者	張丹風老師
		觀察後會談時間	8:45-9:45

A. 整體評估與教學亮點

- * 結構清晰且完整：課程結構清楚流暢。開頭即明確列出當日議程（agenda），並完全按照進度完成。教學流程涵蓋聽、說、讀、寫四個層面，教材、教具與媒體的運用也相當流暢。
- * 卡牌遊戲成為亮點：教師臨時加入的卡牌遊戲（Card Game）被視為本次教學的一大亮點。這個活動不僅讓學生感到「好好玩喔」，極大地提升了學習樂趣與專注度，更重要的是，它發揮了形成性評量的功能，讓學生在遊戲中驗證並意識到自己「已經學會了」，進而產生「好簡單」的成就感。
- * 邏輯化的教學鷹架：整個教學過程展現了完整的架構：首先進行知識點教學，接著透過卡牌遊戲進行練習，最後運用線上測驗（Quiz）進行總結性驗收，層次分明，循序漸進。
- * 巧妙運用輔助教材：教師運用一首歌曲來練習自然發音，儘管歌曲中許多單字超出課綱，但透過圖像輔助，成功地在不增加學生負擔的情況下達成了練習目的。

B. 學習成效與學生參與

- * 知識點掌握度高：觀察確認學生確實掌握了該堂課的知識點，甚至有學生表示「好簡單」，並在測驗中獲得 100 分，顯示未出現學習困難或無助感。
- * 關注數位學習行為：針對學生在線上測驗中可能出現的「亂按」行為，觀察者認為這是數位載具教學中常見的挑戰。教師能觀察到此現象並加以關注，這一點本身就值得肯定，因為這關係到學生未來在科技化評量中的表現。
- * 重視情意連結：教師非常重視與學生的情意連結。當學生用中文分享「想當跆拳道選手」、「想當畫家」等課本外的職業時，教師不僅認真傾聽，還以此為契機，引導他們思考學習英文的動機（例如：出國比賽時可以使用），成功地「巧妙運用學生的興趣去引誘他好好的學英文」，讓學生感覺到「我有在聽，他們跟我說的東西我有放在心裡」。
- * 提供充足學習支撐：教師為學生提供了足夠的學習支撐（鷹架）。例如，在進行卡牌遊戲時，學生可以參考紙本教材來唸出單字，確保活動的順利進行。

C. 課程內容與節奏

- * 高效率的課程安排：觀察者對於能在一節課內同時完成單字與句型教學感到驚訝，並指出這在國中階段難以實現。授課教師解釋，由於這是該單元的第二節課，已有複習基礎，加上國小單字句型相對簡單，因此能夠達成。
- * 補充教材的策略性考量：針對補充單字的討論（例如 "driver" 和 "police officer"），觀察者建議補充內容應盡量與學習輔助教材的單字範圍保持一致。例如，"driver" 屬於七年級單字，適合提前補充；而 "police officer" 則可暫緩。此舉能確保補充內容對學生未來的學習有直接幫助。

III. 關鍵建議與未來方向

基於本次觀察，觀課者提出了以下幾點具體的建議，以供未來教學參考。

A. 提升自然發音 (Phonics) 教學準確性

* 問題點：在練習發音規則時，使用了 "ai" 來組合出如 "dai" 或 "sai" 等音。

* 建議：建議將 "ai" 替換為 "ay"。因為 "ai" 通常出現在字中（例如 said），其後需要接子音；而 "ay" 則常用於字尾。為了避免讓學生學習到不存在的「假字」（例如 dai），並建立正確的拼讀習慣，應使用更符合真實單字拼寫規則的組合進行練習。教學時應盡量提供真實且正確的發音規則範例。

B. 增加課室英語使用頻率

* 現況：教學過程中主要使用中文進行引導與鼓勵。

* 建議：考量到學生已是六年級，即將銜接國中，建議逐步增加課室英語的使用量。例如，可以用 "Well done" 等簡單的英文來給予正向回饋與鼓勵。這樣做有助於營造沉浸式的語言環境，讓學生更習慣聽懂與使用英文。

C. 善用科技輔助自主學習

* 情境：當學生提出課本外的興趣或職業時（例如想當跆拳道選手）。

* 建議：既然教室配備了電腦，可以將此作為一個自主學習的契機。引導學生利用電腦查詢自己感興趣的職業英文名稱，並使用 Google 翻譯等工具聽取發音。這不僅能滿足學生的好奇心，更能培養他們運用科技工具解決問題和自主學習的能力。

授課教師簽名：



觀課教師簽名：

