

基隆市復興國小 114學年度 校長及教師公開授課

共同備課紀錄表

教學時間	114/11/20(四) 10:20-11:50		教學班級	五忠	
教學領域	彈性(資訊)		教學單元	阿瘦群的正義	
教學者	林恩如	觀察者	李欣蓉	觀察後會談時間	11/20 15:20
一、教材內容： 玩轉學校研發之議題式桌遊-阿瘦群的正義。 二、教學目標： 1. 建立康健的數位使用習慣與態度。 2. 能對媒體內容進行解讀及目的判斷。 3. 能理解使用媒體的權利，及其社會影響力。 三、學生經驗： 1. 未玩過議題式遊戲。 2. 對於媒體內容的判讀有基本認識。 3. 部份學生習慣被動等答案，常常是少數學生主導小組討論。 四、學習活動： 1. 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。 2. 發展活動： (1) 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。 (2) 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。 (3) 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 (4) 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。 (5) 角色卸除：帶學生卸除遊戲角色，並感謝共同參與的夥伴。 3. 綜合活動： (1) 教師利用 4F 及數位學習單帶領學生反思、回顧剛剛的遊戲體驗 (2) 教師歸納統整。					

五、學習評量方式：

1. 口頭評量
2. 實作評量
3. 態度評量

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：小組互動情形、學生參與度。

七、回饋會談時間和地點：

114/11/20(四) 10:20-11:50 五年級教室

授課教師簽名： 林恩如 觀課教師簽名： 李欣蓉