

公開授課

蔡佳靜 老師

需繳交表件：

1. 備觀議簽到表
2. 教學簡案 (表格在 T 槽—08-110 學年度公開授課—公開授課相關表格)
3. 共同備課紀錄表 › 01_教務處 › 00_教務交流平台 › 08-110學年度公開授課 › 00 公開授課相關(空白)表格
4. 教學觀察紀錄表
5. 專業回饋紀錄表

※公開授課內容須公告校網，因此若日期、觀課班級、授課內容有任何修改，請您務必通知教學組。

※教學觀察紀錄表有五種版本，需更換可自行列印。

※相關表件皆放置於 T 槽，可自行取用。

※請於公開授課結束後三周內，將表件整理完畢繳回教學組。

請老師繳交前確定需繳表件是否備齊並繳回教學組

感謝！辛苦了！

高雄市立旗津國中 111 學年度第 2 學期公開授課簽到表

基本資料	授課教師	蔡佳靜	授課科目	綜合領域
	授課班級	103	單元主題	第五主題征服學習王國第 3 單元大學習家
一、共同備課	時間	4/7/2023 1005-1050 第三節	地點	二樓會議室 (議想空間)
	出席人員 (請簽名)	蔡佳靜 叶進勛 吳玉如		
二、教學觀察	時間	4/12/2023 1100-1145 第四節	地點	103 教室
	出席人員 (請簽名)	蔡佳靜 叶進勛 吳玉如		
三、專業回饋	時間	4/13/2023 1100-1145 第四節	地點	二樓會議室(議想空間)
	出席人員 (請簽名)	蔡佳靜 叶進勛 吳玉如		

* 依實際參與情形，核發研習時數。

旗津國中公開授課 教學簡案

領域/科目	綜合領域	設計者	蔡佳靜
實施年級	七年級	節數	第 1 節， 45 分鐘
單元名稱	第五主題 征服學習王國 第 3 單元 大學習家	活動名稱： 活動 1 學習玩家 Fun 心學	

課程目標：

1. 從學習玩家的學習歷程中，體認自主學習對個人發展的重要性，培養主動積極的終身學習態度。
2. 透過回顧過往學習經驗，找出影響自主學習的絆腳石，學習解決之道與自我管理的方法，提升自主學習成效。

設計依據

1. 透過學習玩家學習過程的故事，以分組合作的分式，讓學生透過活動分享學習玩家具備的「優勢能力」、「學習興趣」及「創意解決問題」的寶物。
2. 透過活動期待能培養學生積極主動投入學習自己所熱愛的事物，探究多元的思考與學習方法，養成自主學習的能力，運用適當的策略，來解決生活議題。

學習重點	學習表現	1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。
	學習內容	輔 Ba-IV-1 學習意義的探究與終身學習態度的培養。 輔 Ba-IV-2 自我管理與學習效能的提升。

核心素養

綜-J-A2 釐清學習目標，探究多元的思考與學習方法，養成自主學習的能力，運用適當的策略，解決生活議題。

教學活動設計理念

本單元透過分組合作的分式，讓學生透過活動分享學習玩家具備的「優勢能力」、「學習興趣」及「創意解決問題」的寶物。並藉由活動進行能培養學生積極主動投入學習自己所熱愛的事物，探究多元的思考與學習方法，養成自主學習的能力，運用適當的策略，來解決生活議題。

教學活動設計內容

節次	教學內容	時間	教材	教學說明
第一節	<p>上課前準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班分成五組(每組 4-5 人) 2. 將綜合課本放桌上，先打開課本 P114。 3. 領取小白板、板擦及白板筆紅、藍各一隻，回答板等分組用具。 <p>※簡單說明課程進行方式</p>	5min	PPT、小白板、板擦、計時器、白板筆、回答板	<p>※說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每組先發撲克牌，抽出屬於自己的號碼。(請記得自己的號碼)活動進行中會用到。 2. 過程會分組討論與學習，討論時要認真，會有計時器計時。 3. 叫到號碼者舉回答板回答答案。 4. 教學過程中有任何問題請舉手，老師同意後再提問。 5. 以正確及在規定時間內完成任務加 1~2 分。

●引起動機

一、活動前言：

1. 教師提問：假如現在有一段可以讓你充分自由運用的時間，不必擔心課業或其他事務，單單讓你專注在你真心喜愛的事物上，你最想做的事情是什麼？

3min

2. 教師邀請學生自由回答並進行小隊加分。

二、活動說明：

1. 教師引導：其實從事這些活動都是一種學習，學習並非侷限在學校課程之中，當我們知道如何善用時間，持續的在生活中投入時間學習自己喜歡的事物，久而久之就能累積出豐富的多元能力與學習力，讓自己更有面對未來多變世界的競爭力。今天將帶領各位同學，了解學習玩家如何善用時間自主學習，學習他們如何累積學習力，展現個人影響力！

5min

●發展活動：學習玩家這樣學

1. 教師依課本第 114 頁上半部「活動花路米」說明活動進行方式。
2. 各小隊閱讀課本第 116 頁「資訊補給站」內容。
3. 教師以課本第 114、115 頁「玩家的學習歷程圖」，進行學習玩家的學習歷程分析示範。例如：阿滴於國小階段到新加坡留學，因語言不通而厭惡學習英語，就在國小階段的「負向感受」中寫入「到新加坡留學，因語言不通而厭惡學英語」，並畫上哭臉。
4. 請各小隊分析學習玩家之學習過程，並完成「玩家的學習歷程圖」。
5. 待各小隊完成分析後，教師說明活動搶答與計分方式，並依學習玩家各學習階段開放各小隊搶答，答對者加分。

10min

課本、PPT、
海報、計時器

回答板

※準備物品：

小白板(5)、白板筆(10)、回答板(5)、計時器

※課程準備：

※課程準備：事先規定學生預習課本內容 P114-P116

一、暖身活動：回答真心喜愛的事物上最想做的事情。

二、發展活動：學習玩家這樣學 PPT

(一) 各小隊分析學習玩家之學習過程，並完成「玩家的學習歷程圖」。

(二) 能巡視每組小組成員分析狀況，並確定每位成員皆有參與。

(請同學注意學習玩家這樣學 PPT 簡報內容，會分組請同學做判斷玩家學習歷程的正負向感受，請使用回答板回答，每題作答時間 30 秒)

●發展活動:玩家的學習寶物

一、活動說明：

1. 教師依課本第 114 頁下半部「活動花路米」說明活動進行方式。
2. 各小隊分析第 116 頁「資訊補給站」內容中，學習玩家具備的「優勢能力」、「學習興趣」及「創意解決問題」的寶物。
3. 請各小隊將分析結果填入「玩家的學習寶物」中。
4. 教師說明活動進行與計分方式：開放各隊搶答，每找到一樣寶物就加 1 分，以找到最多寶物的小隊為優勝。
5. 進行活動與計分。
6. 教師總結：學習玩家的寶物也可以運用到自己身上，同學們不妨想想自主學習時，自己擁有哪些學習的寶物，或是想要像學習玩家一樣擁有的寶物。

二、省思與回饋：

1. 教師引導學生思考課本第 114 頁「分享與省思」內容：
 - (1) 面對自主學習這件事，我從玩家身上學到哪些重要的觀念、態度與方法？
 - (2) 我想要擁有玩家的哪些學習寶物？為什麼？
 2. 教師歸納與統整，可掌握下列方向進行整理：
 - (1) 針對學生在活動中的表現。
 - (2) 針對活動目標呈現的重點：現在的學習將會累積成未來的自己，積極主動投入學習自己所熱愛的事物，你也會贏在學習力、掌握個人未來發展的影響力！
- 交付回家作業

15min

課本、PPT、
計時器

「玩家的學習寶物」學習單

5min

課本、PPT

2min

課本、PPT

三、玩家的學習寶物 ppt

(請同學注意簡報內容，會分組請同學進行搶答)

四、省思與回饋：每組抽籤回饋題目，能多發表其他題者加分

回家作業：

攜帶繪畫物品，下回上課要在白紙上將過往學習過程畫成四格漫畫，先預習課本 P117-P119。

高雄市旗津國民中學校長及教師公開授課 共同備課紀錄表

共同備課時間：112年4月7日 第3節 授課人員：蔡佳靜師
共同備課人員：詳如簽到表

項次	內容紀錄
共備內容 紀要	<p>一、 學生先前的學習表現：前一單元為認識自己多元能力, 探索多元學習模式, 認識自己學習模式的類型有視覺、聽覺、觸覺類型。執行所擬定的學習計畫, 並認識自己的多元能力與學習模式。根據自己的紀錄, 檢核是否妥善運用學習方法, 並完成當初所擬定的計畫。</p> <p>二、 教學觀察的內容 (得參考以下內容或附教案)</p> <p style="padding-left: 2em;">(一) 單元名稱: 第五主題征服學習王國 第三單元大學習家</p> <p style="padding-left: 2em;">(二)學習目標: 從學習玩家的學習歷程中, 體認自主學習對個人發展的重要性, 培養主動積極的終身學習態度。</p> <p style="padding-left: 2em;">(三)學習重點 (學習表現和學習內容):</p> <p style="padding-left: 4em;">1. 學習內容: 輔Ba-IV-1 學習意義的探究與終身學習態度的培養。 輔Ba-IV-2 自我管理與學習效能的提升。</p> <p style="padding-left: 4em;">2. 學習表現: 1b-IV-1 培養主動積極的學習態度, 掌握學習方法, 養成自主學習與自我管理的能力。</p> <p style="padding-left: 2em;">(四)學習活動設計: 透過學習玩家學習過程的故事, 以分組合作的分式, 讓學生透過活動分享學習玩家具備的「優勢能力」、「學習興趣」及「創意解決問題」的寶物。能積極主動投入學習自己所熱愛的事物, 探究多元的思考與學習方法, 養成自主學習的能力, 運用適當的策略, 來解決生活議題。</p> <p>三、觀察重點:</p> <p style="padding-left: 2em;">1. 學生是否能透過學習玩家學習過程的故事, 分享學習玩家具備的「優勢能力」、「學習興趣」及「創意解決問題」的寶物。</p> <p style="padding-left: 2em;">2. 分組討論問題時是否有分工及團隊合作。</p>

共備歷程
討論重點

- 一、 教學難點或學生迷失概念：有些學生在書寫學習玩家學習過程的學習單有些困難。
- 二、 針對教學難點提出的建議：
 1. 可以請同組學生先給予分享並回饋，讓學生能有例子參考。
 2. 事先分組合作提醒要仔細明確，讓學生靜下心來聆聽同組同學的分享並給予正向回饋，當其他組別分享答案時要能專注聆聽。
(利用分組加分制度)
- 三、 有助益的教學策略
 1. 事先將分組的討論問題準備好，並於上課後前三到五分鐘說明課程進行方式。
 2. 採分組合作學習，能讓同組同學一起參與討論及互相合作。

旗津國中公開觀課紀錄表

觀課科目：輔導活動科

授課教師：蔡佳靜師

觀課班級：103

授課內容：第五主題 征服學習王國 第3單元大學習家 觀課日期：112.4.12 第四節

觀課者： (親自簽名)

學習表現	1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。	
單元目標	1. 從學習玩家的學習歷程中，體認自主學習對個人發展的重要性，培養主動積極的終身學習態度。 2. 透過回顧過往學習經驗，找出影響自主學習的絆腳石，學習解決之道與自我管理的方法，提升自主學習成效。	
面向	觀課參考項目	紀錄
1 · 全班學習氣氛	1-1 是否有安心學習的環境？	1. 學生反應踴躍，也認真聆聽老師說明。
	1-2 是否有熱衷學習的環境？	2. 老師會反應誰的學生是否了解，學生遇到不懂的會舉手發問，老師也會主動給予回覆。
	1-3 是否有聆聽學習的環境？	3. 學生會主動且放鬆分享自己的想法。
	1-4 全班學生是否專注學習？	
2 · 學生學習歷程	2-1 學生是否相互關注與傾聽？	1. 同學分享時，其他人會仔細聆聽。
	2-2 學生是否互相協助與討論？	2. 學生很投入回答老師問題。
	2-3 學生是否投入參與學習？	3. 討論學習單時，組員間能彼此分工合作。
	2-4 是否發現有特殊表現的學生？(如學習停滯、學習超前和學習具潛力)	
3 · 學生學習結果	3-1 在哪個部份學生學習有成立？如何發生？何時發生？	1. 因討論時間有限制，學生要寫字在完程度上會較慢些，不過都很快認真在閱讀及完成各自工作。
	3-2 學生學習的困難之處是什麼？	2. 學生在快問快答時，非常投入且回答也確率高。
	3-3 伸展跳躍的學習是否產生？	3. 除了老師說明，搭配小組討論、活動及個人分享，學生學習樂在其中。
	3-4 學生學習思考程度是否深化？	
	3-5 學生是否樂於學習？	

的
1. 學生的學習要求在課中，並且願意與他人合作、分享。

2. 教師講解時多著眼於，且能隨時調整步調，在各組問會
巡視，了解各組討論狀況，給予立即回覆。

3. 課程內容豐富，每個活動都可用多一些時間，不然很可惜。

學生的分子都很棒：

4. 學習單的設計可再簡化，因為學生花太多時間了！

例如：直接畫螢光筆，正向-紅色，負向-綠色，在課本上。

節省寫字花的時間。

旗津國中公開觀課紀錄表

觀課科目：輔導活動科

授課教師：蔡佳靜師

觀課班級：103

授課內容：第五主題 征服學習王國 第3單元大學習家 觀課日期：112.4.12 第四節

觀課者： (親自簽名)

學習表現	1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。	
單元目標	1. 從學習玩家的學習歷程中，體認自主學習對個人發展的重要性，培養主動積極的終身學習態度。 2. 透過回顧過往學習經驗，找出影響自主學習的絆腳石，學習解決之道與自我管理的方法，提升自主學習成效。	
面向	觀課參考項目	紀錄
1. 全班學習氣氛	1-1 是否有安心學習的環境？	1. 有獎勵(雞排)，使氣氛十分熱絡，學生非常積極問答。 2. 學生專注且熱衷學習、抄筆記。
	1-2 是否有熱衷學習的環境？	
	1-3 是否有聆聽學習的環境？	
	1-4 全班學生是否專注學習？	
2. 學生學習歷程	2-1 學生是否相互關注與傾聽？	1. 組內學生互助合作、組間學生熱絡搶答。 2. 老師走動管理，即時協助進度落後之學生。
	2-2 學生是否互相協助與討論？	
	2-3 學生是否投入參與學習？	
	2-4 是否發現有特殊表現的學生？(如學習停滯、學習超前和學習具潛力)	
3. 學生學習結果	3-1 在哪個部份學生學習有成立？如何發生？何時發生？	1. 在問答與搶答過程中，完美展現高效率之學習狀態(老師不定時提醒「雞排」) 2. 學生舉一反三，呈現伸展跳躍之學習效能，且樂於學習。
	3-2 學生學習的困難之處是什麼？	
	3-3 伸展跳躍的學習是否產生？	
	3-4 學生學習思考程度是否深化？	
	3-5 學生是否樂於學習？	

1. 班級學習氣氛十分積極熱烈。
2. 師生互動活潑自然。
3. 學生參與非常踴躍，清楚掌握遊戲規則。
4. 教學節奏流暢自然，時間掌握得宜。
5. 學生願意投入嘗試，回應熱烈。
6. 教師口頭讚美正增強，讓學生更願意發言。
7. 鼓勵學生嘗試思考，並適時予以指導協助。
8. 雜排誘因太大，使教學效能發揮得淋漓盡致。

高雄市旗津國民中校長及教師公開授課
專業回饋紀錄表

授課班級： 103 議課日期： 112 年 04 月 13 日 第 4 節
 授課人員： 蔡佳靜 議課人員：詳如簽到表
 授課科目： 輔導活動
 教學單元： 主題五征服學習王國 單元3大學習家 活動1學習玩家FUN心玩

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生的學習樂在其中, 並願意與他人合作、分享。 2. 學生反應踴躍且認真聆聽老師說明。 3. 討論學習單時, 組員間能彼此分工合作。 4. 老師講解十分清晰, 請隨時調整步調, 在各組間會巡視, 了解各組討論狀況, 給予立即回覆。 5. 教師口頭讚美正增強, 讓學生更願意發言。 6. 教學節奏流暢自然, 時間掌握得宜。 7. 課程內容豐富, 每個活動都可再多一些時間, 不然很可惜。學生的分享都很棒! 8. 學習單的設計可再簡化, 因為寫字花太多時間了!例如:直接畫螢光筆, 正向-紅色、負向-綠色, 在課本上。節省寫字花的時間。
授課人員自我省思	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因為設計的活動較多, 時間掌控上1節課其實不夠讓學生充分發表及分享, 故整個活動設計需要修改成兩節課較適宜。 2. 操作中發現學生在撰寫學習單時因為字數過多, 花過多時間, 需再簡化學習單內容, 玉如老師提議的直接使用課本畫螢光筆的建議很不錯。 3. 很喜歡這單元, 若能好好發展課程脈絡讓學生充分討論及分享, 其實學生會有很多學習收穫。課程結束後, 學生很開心的給予正向的回饋。