





七、前一學年課程計畫實施情形及其效果檢討(請放入 111 學年度兩門彈性課程課程評鑑實施紀錄，含課程設計、實施、效果評鑑三層面，一為量化，一為質化紀錄)

(二) 質化-四年級彈性課程國際理解：

桃園市 111 學年度大園區五權國民小學共同備課情形				
次數	總共 <u>6</u> 次	每次辦理日期和參與人數	1. 日期：111.10.24	人數： 8
			2. 日期：111.11.10	人數： 8
			3. 日期：111.12.21	人數： 8
			4. 日期：112.03.01	人數： 8
			5. 日期：112.04.12	人數： 8
			6. 日期：112.05.17	人數： 8
共同備課情形概述		<p>1. 期初備課會議：討論後以張蔚嫻老師所教授四年級彈性課程「國際理解」實施公開備觀議課活動。</p> <p>2. 四年級彈性課程「國際理解」主要授課內容，計畫為英語教學融合世界各國文化介紹之課程。</p> <p>3. 教學內容擬設計將教學之單字與句型外，為了讓學生加深學習印象，擬採用遊戲式教學實施，遊戲流程設計將與英語科教師社群共同設計。</p> <p>4. 本課程之實施將在四年級三個班別個別實施，授課教師張老師定期與英語社群老師交換遊戲教學實施流程之問題，並排定日期邀請社群成員共同觀課議課作成紀錄。</p>		
				
說明:討論本學期運作規劃，決定本學期的學習方案。		說明:共同備課教師討論英語課程融入國際文化理解之教學活動設計。		
				
說明:社群老師對實施英語單詞與句型教學時，提供討論回饋。		說明:社群老師針對遊戲式教學提出設計想法。		

**桃園市 111 學年度大園區五權國民小學校長及教師公開授課活動
議課紀錄表**

一、基本資料

觀課科目	國際理解	授課教師	張蔚嫻	觀課年級	四年級
授課單元	What are these?	觀課組別	彈性課程	觀課者	社群全體成員
觀課日期	112 年 3 月 1 日 10:30 分第 3 節		議課日期	112 年 3 月 3 日 11:20 分第 4 節	

二、議課紀錄

議課照片：



說明：議課照片 1 觀課老師針對課程實施發表觀察心得與改進意見。



說明：議課照片 2 觀課老師針對課程實施可修正調整處進行討論。

教學優點與特色

1. 學生能夠確實唸出要學習的句型與句子。
2. 學生能夠依照圖片提示完成任務（唸出正確句子）。
3. 作業指導完成習作，教師逐個確認。
4. 作業正確完成的，教師給學生蓋印章加分獎勵。
5. 教師口語同時使用中文及英語，提供充分的提示。
6. 教師準備清楚的詞條圖卡提供學生練習。
7. 學生能夠重覆進行口語練習以熟練句型。
8. 提供學生個人及多人同時練習機會。
9. 教師不吝於給予學生鼓勵與讚賞。

教學待調整或改進之處

1. 希望能強化差異化教學，將學習內容加深加廣。
2. 確保遊戲的設計與教學目標一致。明確界定學生應該在遊戲中學到什麼知識或技能，並確保遊戲的活動和任務與這些目標相關。
3. 設計適應性的遊戲，可以根據學生的程度調整遊戲的難度。這樣可以確保遊戲對於各種程度的學生都具有挑戰性，並避免讓學生感到無聊或挫敗。

10. 教師能做本日學習重點總結。	
三、對教學具體成長建議	
<p>1. 將遊戲情境設計成真實且有意義的情景，讓學生能夠在遊戲中應用英語技能解決問題或完成任務。這可以幫助學生將所學的知識應用到實際生活中，提升他們的語言學習動機和效果。</p> <p>2. 設計不同類型的遊戲活動，例如填字遊戲、迷宮遊戲、拼圖遊戲等，以提供多樣性的學習體驗。這樣可以吸引不同類型的學生，並使學習過程更具趣味性。</p>	<p>1. 不同學生有不同的學習風格和偏好，包括視覺、聽覺、動手等。在遊戲設計中，盡量融入多種元素，以滿足不同學生的需求和偏好。</p> <p>2. 在遊戲中引入即時回饋機制，例如獎勵系統、提示功能或錯誤提示，以幫助學生糾正錯誤並改進學習策略。即時回饋可以增加遊戲的互動性，使學生能夠在遊戲過程中不斷學習和進步。</p>
四、心得與反思	
<p>一、對於英語教學以遊戲式教學設計來進行課程，授課教師有以下的心得發現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 吸引學生的興趣：遊戲式教學可以吸引學生的興趣，使他們更積極參與學習。我發現當我將課程內容轉化為遊戲形式時，學生更加投入並表現出更高的學習動機。 2. 學生互動和合作：遊戲能夠促進學生之間的互動和合作。我設計了一些多人遊戲，學生在遊戲中需要合作解決問題或完成任務。這不僅提高了他們的溝通能力，還培養了團隊合作和協作的重要技能。 3. 自主學習和問題解決能力：遊戲式教學能夠激發學生的自主學習和問題解決能力。透過設計有挑戰性的遊戲活動，學生需要根據自己的理解和技能來解決問題，這培養了他們的批判思考和創造力。 4. 即時回饋和評估：遊戲中的即時回饋機制可以讓學生立即了解自己的表現。這樣的回饋有助於學生糾正錯誤，改進學習策略，同時也讓我作為教師能夠更好地追蹤學生的學習進展和提供針對性的指導。 5. 多元化學習經驗：遊戲式教學提供了多種學習體驗，滿足不同學生的學習風格和偏好。我發現一些學生更擅長視覺學習，他們喜歡透過圖像、圖表等來學習英語。因此，我會在遊戲中融入視覺元素，以提供更多元化的學習體驗。 6. 學習成效的提升：遊戲式教學可以提升學生的學習成效。我注意到當學生透過遊戲方式學習時，他們更容易理解和記住課程內容。這種主動參與的學習方式使學生更加積極，提高了他們的英語能力和自信心。 <p>總的來說，遊戲式教學為學生提供了一個活躍、參與和有趣的學習環境。通過遊戲，學生能夠在輕鬆愉快的氛圍中學習，同時發展他們的語言技能和學習能力。因此需要繼續探索和改進遊戲式教學的方法，以滿足學生的學習需求並提升他們的學習成效。</p> <p>二、關於同儕觀課所提出關於「差異化教學」的改進建議，經大家討論後有以下幾點意見：</p>	

1. 不同教學方法的運用：雖然無法完全根據每個學生的個別需求進行差異化教學，但我可以嘗試運用不同的教學方法來吸引和滿足學生的不同學習風格。例如，結合視覺、聽覺和動手的教學活動，以及不同的教材和資源，可以提供多元化的學習體驗。
2. 鼓勵學生自主學習：雖然無法在每個學生上提供個別化的教學，但我可以鼓勵學生在課堂上進行自主學習。透過設計啟發性問題、提供資源和引導學生自主探索，可以激發他們的學習動機和主動性。
3. 小組合作和同儕學習：雖然無法進行完全差異化的教學，但我可以鼓勵學生進行小組合作和同儕學習。透過小組討論、合作任務和互助學習，學生可以共同學習並從彼此中獲益。
4. 適度的教學挑戰：盡量提供適度的教學挑戰，以滿足不同學生的需求。調整教學內容的難度和複雜度，使每個學生都能夠參與並感受到進步。
5. 評估和反饋機制：建立評估和反饋機制，以了解學生的學習進展並提供針對性的支持。透過觀察、測驗、作業等方式，我可以獲得對學生學習狀況的了解，並提供個別或整體的反饋。

儘管無法進行完全差異化的教學，但以上的改進心得可以幫助授課教師更好地滿足學生的不同學習需求，提供更多元化和有意義的學習經驗。同時，也必須持續尋找更多適合的教學方法和策略，以提高學生的學習成效和參與度。

姓名	簽到處	姓名	簽到處
林文勝		梁芳媛	
田明智		孫凌萱	
何順生		黃瑞晴	
張蔚嫻		Alice	