

(請參用，各校可依實際情形修改)

附表三-3：

桃園市 108 學年度 茄苳 國民小學 生活 領域/議題

共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：民國 109 年 4 月 23 日 (星期四) 下午 14 時

貳、會議地點：茄苳國小一年甲班

參、主席：王薔閔 記錄：李雅筑

肆、參加人員：葉明山、李曾源、李碧月、李雅筑、蔡逸凡

葉明山 李曾源 李碧月 李雅筑 蔡逸凡

伍、會議紀錄

一、主席致詞：

很感謝各位在上周四時參加我的教學觀摩，希望透過大家的觀課，能夠對我的課程設計、班級經營、以及學生上課學習狀況...等，都可以提出一些建議，以利我參考改進，謝謝大家。

二、公開授課(被觀課)教師心得分享報告(請依教學活動設計與評量理念、教學技術運用、課程特色、教學省思、困難點、經驗、心得、檢討改進.....等各點條列)

首先我針對我這次課程設計的基本理念等相關內容先進行簡單報告：

(一)教學活動設計：針對這次的「電話好幫手」課程，分為三節課進行，考量到學生在生活中運用電話的機會實在不多，所以透過製作小話筒的活動，讓學生從遊戲中體驗到遠距離溝通的需求及不便，討論並思考電話的設計緣由及概念。再透過生活中情境的佈題，讓學生發現，原來電話不是只有家裡的家用電話，當不在家裡需要用到電話的情境及公用電話的介紹與討論。最後再帶入實際撥打電化的操作部分。

(二)教學技術運用與課程特色：

1.這次比較特別的部分是觸控式電子白板的使用，及 smat apps creator 設計的打電話遊戲。讓兩個多媒體素材結合之後，讓學生有身歷其境的感覺，並可以在遊戲中，透過小組討論，確實的學習到打電話及接電話的技巧與禮貌。避免傳統教學中讓學生實際撥打電話時，可能因為緊張或是其他同學無法知道對方回應，只有當事者知道發生什麼事情的情況發生。

2.小組討論與合作學習。透過小組討論，希望讓學生經驗交流，並引導思考正確的打電話、接電話技巧，一方面讓學生減少操作時的緊張感，一方面透過合作學習，讓每個學生都有自己的任務，人人都能成為課堂的主人。

(三)教學省思與心得

1.小組討論時間較長，無法在一節課中讓所有組別進行發表，應該可以將小組討論時間視討論情況可以適時減少。

2. smat apps creator 是試用版本，無法將寫好的程式內容轉為 app，讓學生在自己的平板上使用，這是這次課程設計時遇到的困難及可惜的部分。

3.小組討論時還是有部分同學較無法參加討論，仍是以該組主要發言者發言為多，下此在發表上可以更加注意這些沒有參加討論的學生。

4.這次的模擬打電話活動對學生來說是一次很棒的經驗，尤其是緊急求救電話的練習，這些電話在生活中較少被用到，所以缺少練習的機會，但真的要用的時候又都是很緊急的狀況，透過這樣的遊戲程式來進行練習，對學生及老師都是很珍貴且印象很深刻的經驗。

三、同儕專業回饋與建議：

(一)班級經營

1.開始上課時利用小幫手齊喊口號，使全班同學專心準備上課。

2.在課程進行中，學生直接回答答案時，老師能適時制止，讓同學明瞭要先舉手，老師點名後再回答。

3.第四排轉學生無法專心參與小組討論，老師能適時關注提醒該生。

4.部分學生在討論時較容易分心，老師能適時關注並提醒。

5.利用倒數提醒學生，並在完成後就趴下的策略，能有效幫助學生更專心。

(二)課程內容與運作

1.運用多媒體融入課程中，不只提升學生學習動機，更能幫助學生在擬真的情境中進行電話的操作，非常有趣且有效。

2.小一進行小組討論，且能夠在小組討論中分工合作，讓人人都有事情做，可見平時經常練習，熟悉於小組討論的操作模式，很難得。

3.透過小組討論，讓每位學生都能參與課程內容，全班同學參與討論皆很熱烈。

4.小組共同作答及出題的方式，引導學生思考更深入的問題，如撥打緊急電話時的應答內容，學生在練習中自然就發現問題並提出解決方法。

5.透過電腦遊戲練習讓學生在輕鬆的氣氛中學會操作及回應。

6.比較可惜的是部分學生仍較無開口練習。

7.可以將打電話應注意事項公布在黑板上讓學生可以隨時檢核。

四、臨時動議：無

陸、散會：15 時