

桃園市國民教育輔導團性別平等教育議題輔導小組 110 學年度

觀課紀錄表

觀課課程	防治數位性別暴力課程		單元名稱	夢境精靈	
觀課班級	四年甲班	觀課日期	111.04.18	授課教師	謝睿真

一、教室的學習環境

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	學生座位編排	☐ 傳統座位			☒ 分組協同	
2	教學環境佈置	V				
3	課堂學習常規	V				

二、教師的教學情形

項次	觀察項目	完全做到	大部分做到	做到一半	少部分做到	完全沒做到	未呈現
1	掌握教學內容進度	V					
2	適時提取學習問題	V					
3	給予學生思考時間	V					
4	耐心聆聽學生回答	V					
5	提供跳躍思考題目	V					

三、學生的學習風景

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	專注於課堂上學習	V				
2	對話切合學習主題	V				
3	踴躍回答所提問題	V				
4	相互鼓勵合作協助	V				
5	主動分享積極發表	V				

觀課紀錄表

四、軼事紀錄（觀察到學生的學習瓶頸與表現）

(一)學生學習狀況

1.教師於課堂上提出桌遊解謎遊戲時，原本學生們感覺似乎信心不足，覺得自己無法解謎，但隨著課堂教師的鼓勵及階梯式提示之後，學生已漸漸建立信心，並且愈發投入。

2.學生於解謎限定時間討論時，主要區分為兩種型態，如下：

(1)小組各組員熱絡討論、互有互動型態

(2)小組各組員有一領導者主導，彼此討論型態

3.解謎時間限定時間時，發覺有幾位孩子較不易立即加入互動討論，需多一點時間才能投入。

(二)課程整體效能

1.從作惡夢的分享，到導入桌遊「夢境精靈」的主題，銜接貼切，並能引起學生的學習興趣。

2.運用桌遊的互動性及討論性，能促進學生團隊學習的能力

五、觀課者回饋（思齊與內省）

(一)教學者掌握學生學習節奏，學生沉浸於桌遊解謎的情境和成就感之中。

(二)學生以異質性分組，合作互動性佳。

(三)桌遊解謎遊戲設計趣味性佳，學生學習動機提升。

六、授課教師簽名

桃園市國民教育輔導團性別平等教育議題輔導小組 110 學年度

觀課紀錄表

觀課課程	防治數位性別暴力課程		單元名稱	夢境精靈	
觀課班級	富岡國小 四年甲班	觀課日期	111.04.18	授課教師	謝睿真

一、教室的學習環境

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	學生座位編排	☐ 傳統座位			☒ 分組協同	
2	教學環境佈置	V				
3	課堂學習常規	V				

二、教師的教學情形

項次	觀察項目	完全做到	大部分做到	做到一半	少部分做到	完全沒做到	未呈現
1	掌握教學內容進度	V					
2	適時提取學習問題	V					
3	給予學生思考時間	V					
4	耐心聆聽學生回答	V					
5	提供跳躍思考題目	V					

三、學生的學習風景

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	專注於課堂上學習	V				
2	對話切合學習主題	V				
3	踴躍回答所提問題	V				
4	相互鼓勵合作協助	V				
5	主動分享積極發表	V				

觀課紀錄表

四、觀課者回饋（思齊與內省）

（一）教學者優點

- 1.善用點數卡建立班級互動，將桌遊融入教學中。
- 2.學生討論時，教師行間巡視，並適時給予鷹架。
- 3.設計者從故事帶入桌遊及提問，逐步加深思考深度，帶領學生深入去探究性別桌遊的最終目的及反思。

（二）在觀課過程中的收穫

1. 性別課程融入桌遊教學，學生不僅能分組討論，同時也能訓練學生高度專注。
2. 能新認識 myViewBoard 很好的多元教學軟體，不再僅是限於 PPT、電子書，課程教學能善用其軟體，開創教師與學生的學習新視野。
3. 多功能 myViewBoard 電子白板融入性別桌遊教學工具，教師隨時能檢核學生的學習狀況，給予正向回饋。

五、觀課教師簽名

那中齡

桃園市國民教育輔導團性別平等教育議題輔導小組 110 學年度

觀課紀錄表

觀課課程	防治數位性別暴力課程		單元名稱	夢境精靈	
觀課班級	富岡國小 四年甲班	觀課日期	111.04.18	授課教師	謝睿真

一、教室的學習環境

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	學生座位編排	☐ 傳統座位			☒ 分組協同	
2	教學環境佈置	V				
3	課堂學習常規	V				

二、教師的教學情形

項次	觀察項目	完全做到	大部分做到	做到一半	少部分做到	完全沒做到	未呈現
1	掌握教學內容進度	V					
2	適時提取學習問題	V					
3	給予學生思考時間	V					
4	耐心聆聽學生回答	V					
5	提供跳躍思考題目	V					

三、學生的學習風景

項次	觀察項目	非常優良	優良	普通	尚可	待改進
1	專注於課堂上學習	V				
2	對話切合學習主題	V				
3	踴躍回答所提問題	V				
4	相互鼓勵合作協助	V				
5	主動分享積極發表	V				

觀課紀錄表

四、軼事紀錄(如附件)

五、觀課者回饋（思齊與內省）

（一）優點及可學習之處

1. 課程引導學生認識數位性別暴力，知道遇到問題如何求助，網路上無意的行為都有可能造成相當大的傷害，對學生來說是很重要的課程，對教師來說是更重要的學習。
2. 以桌遊方式引導學生能積極參與，分組討論十分熱絡。
3. 教學者就是遊戲引導者，下玩遊戲動引導指令之後，便行間巡視走到桌邊引導學生進行，並適時解疑。
4. 課程設計由淺入深，步步導引，可以解救許多對於議題類教學有困境的老師。
5. 教學者善用數位工具，教學與分組榮譽計分都十分順暢。

（二）建議及待加強

各組一份教材數量可能太少，若能每人一份，可以讓每位學生先充分讀題，再一起討論效果會更好。

五、觀課教師簽名



一、引起動機-惡夢大解密

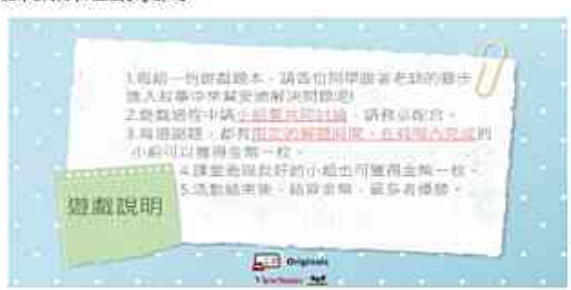
(一)小朋友，你有做過惡夢嗎？是怎樣的惡夢呢？
(請小朋友分享)

(二)你們知道做惡夢的原因嗎？(請小朋友猜猜看)

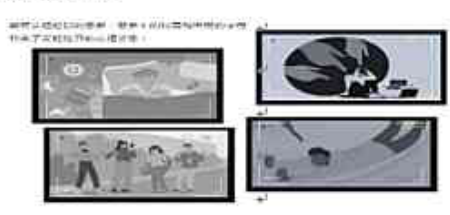
(三)根據醫學，其實作惡夢是自然現象，不用過度擔心，作惡夢可能是因為自己的不愉快經驗所造成，例如人際關係、工作、壓力等，或是喜歡看恐怖影片、小說，也可能成為作惡夢的原因。

二、發展活動-數位性別暴力桌遊之夢境精靈

教師講解活動規則：



(一)安迪的惡夢-請小朋友試著為安迪的惡夢解謎。



教師 音量適中，講解清楚



← 學生正確解后

各组熱烈討論中



（二）安迪的冒險-社群大解密



請了這回你這杜子明印書館
就印這本《杜子明印書館》



林凱南與謝秋霞因
他坐在最左邊乃
小白上課都會給出聲計的鼓勵
小白和弟弟好朋友黃嘉軒並肩搭
約翰·小墨·史提華與生
安瀾和愛莎史提華這不可以原諒他

(三) 安迪傷心的發現-訊息大解碼

受國際沙林毒氣襲擊後，混亂了曠作。

請你幫他們寫出真正確的標準出來。(利用字句批評)

- A 在物與物之間無端製造出無謂的緊張感，片斷不連。
- B 雖然清楚明白會比含糊清晰，但一定不會比含糊真的已經好很多很多。我們，終於可以停止辯論了。
- C 對！這是我最愛聽人講！世上比這更難的，就是神！就算要從這山丘到海海海海海
- D 這故事跟羅神哥太相似，好像是他偷聽一樣。
- E 可以給它換個名字嗎？在神聖的大門前發誓
- F 什麼意思？哦！你是說「我是神之王」嗎！對面那和尚連一點點都不
- G 那麼請問「我是神之王」這個，是不符合「神聖偉大」這個嗎？
- H 你太幼稚了！因為神是超越這世界和時間的創造者！
- I 既然你已經知道，那麼我們何必去問，讓我們直接去問吧！

給予任務，學生主動參與。



積極參與討論

(三) 安迪的勇氣-迷宮大逃脫

其實中區一個原則，是針對定例所決定的事件，提出一些建議，而亦區是不及無的民望處理（處理），保留下好的建議吧。

資訊攻擊防範 	資訊防護與 	核對方式確 
資訊儲存 	資訊計量的系統與 	資訊管理 
資訊管理與安全 	資訊管理 	資訊管理 

(四) 要追心中的陽光-揮別數位性別暴力-

從這個新的條件出發，對信任的力量，是通過這個過程對信任式，基於信任之實踐行為，包括身體、心理和社會之關係，在信任關係，對信任力量進行對信任行為，對信任力量之分析與理解，對信任力量之實踐過程進行正確的解釋與理解。

