

附表三一3:

桃園市 110 學年度國民小學 性平教育 領域/議題/跨領域

共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：民國111 年4 月 21 日（星期四）下午 13 時

貳、會議地點：中原國小會議室(校長室)

參、主 席：李莉萍校長 記 錄：謝博光老師

肆、參加人員：如附簽到表(簽到表格式各校自訂)

伍、會議紀錄

一、主席致詞：感謝大家撥空參加

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)

本次運用桌遊解謎活動設計成課程，讓孩子透過小組討論的方式共同去解開謎題，跟著故事情節發展去學習數位性別暴力事件對我們產生的影響，以及學會如何遠離數位性別暴力的五不四要原則。

雖是第一次上課，但班上的孩子都能配合老師指示完成一關一關的任務，但是最後一項數位性別暴力型態的配對，因為描述跟定義對中年級學生來說都比較難。故考慮之後授課會將其拿掉。

三 同儕專業回饋與建議：

莉萍校長：

學生：桌遊課程及情境設計讓學生十分投入，學習效果加倍。

圖卡:建議每位學生都有一張，方便閱讀討論

教師：老師擔任桌遊主持人，完全掌控各組狀況是成功的關鍵

課程：

- 1. 對於中低年級來說，文字訊息太多，關卡設計可以再簡化
- 2. 最後一關的分類，可能要再商討，因為是否會分類不重要，最重要的是 會面對及處理。如果是加上法律概念，了解嚴重性，比較符應學習目

淑儀主任：

- 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。
-

富岡國小 四年甲班 薩薩那中齡老師

- 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。
-
- 四、臨時動議：無

陸、散會：15 時

