

桃園市 113 學年度青溪國民中學國文(閱讀)領域/跨領域(科技)

共同備課紀錄表

領域：國文(閱讀)		年級：七	
日期	1. 114 年 4 月 10 日 (14:00 - 16:00) 2. 114 年 4 月 24 日 (14:00 - 16:00) 3. 114 年 5 月 08 日 (14:00 - 16:00)	地點	森活館
參加人員簽名	陳曉君、蘇郁璇、梁玉菱		
<p>內容概要：</p> <p>【第 1 次備課紀錄】漢字來源初認識 × 六書講解體驗</p> <p>WHY 從源頭理解漢字結構，透過六書法則掌握文字造字邏輯，為識字、造字活動奠定基礎。</p> <p>HOW 說明六書分類與造字範例->古文字圖片辨識活動->學生分組歸類生活中常見字的六書類別->課後整理學習單與心得。</p> <p>WHAT 理解六書分類->辨認生活中常見字造字法->體驗漢字結構魅力。</p> <p>第 2 次備課紀錄【部件獸卡牌遊戲操作 × 組字技能培養】</p> <p>WHY 讓學生透過部件獸卡牌操作認識部件組合方式與漢字結構，增進識字能力與語文趣味。</p> <p>HOW 介紹桌遊玩法與部件卡分類->示範對戰、練習組字、拆解字卡部件->小組分隊賽：限時組字挑戰->學習單記錄使用部件獸與新學字詞。</p> <p>WHAT 熟悉部件獸卡牌種類與功能->熟練組字對戰技巧->增進漢字識字速度。</p> <p>第 3 次備課紀錄【AI 圖像創作 × 六書應用字獸設計】</p> <p>WHY 透過 AI 圖像創作實作六書造字原理，將抽象概念具體化，促進創意思考與圖文表達。</p> <p>HOW 學生發想六書原理造字新字->依發想設計部件獸新角色與圖像特徵->使用 AI 繪圖工具創作字獸卡->發表作品與說明造字邏輯。</p> <p>WHAT 運用六書原理創造新字獸->熟悉 AI 圖像製作操作->強化創意思考與圖像說故事能力。</p>			

桃園市 113 學年度青溪國民中學國文(閱讀)領域/跨領域(科技)

教師教學觀察表(觀課表)

授課教師	陳曉君	觀課伙伴	學校：青溪國中姓名：蘇郁璇、梁玉菱
教學科目	國文(閱讀)	單元名稱	解碼漢字的魔法世界： 六書 × 部件獸 探險記
教學班級	7年級	觀課日期	114年5月15日
軼事紀錄表			
時間	教學流程/教學活動或事件紀錄〈學生學習情形〉		
<p>本次觀課主軸圍繞「六書 × 部件獸 探險記」主題課程第三與第四節，觀察學生在「桌遊對戰」與「AI 創作發表」活動中的參與度與學習表現，以下為更深入之教學與學習反應紀錄：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師在課程引導上極具故事感與場域建構力，透過播放部件獸動畫、角色命名與情境鋪陳，營造出文字世界的奇幻氛圍，讓學生自然地進入「學習」與「遊戲」的交界地帶，達成高動機參與。 2. 在桌遊規則說明中，教師以小組合作操作示範、再搭配學生舉例進行「打怪組字」任務，使語文學習從抽象理論走入動手策略，學生不僅記得部件邏輯，更能應用在詞語配對與創造中，學習更有感。 3. AI 創作發表課節中，教師從 Padlet 雲牆設計逐步引導學生上傳故事與插圖，並提供關鍵字引導創作。學生從輸入→生成→展示→互評四階段中，有效內化語文創作過程，且展現出高度的創新與分享意願。 			
觀察者的回饋			
值得學習的地方		我的感想或建議	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 多數學生在進行卡牌對戰過程中展現出強烈的策略思考能力與語詞敏感度，尤其在競爭情境下，積極合作、討論如何最佳搭配部件進行得分。觀察到學生之間彼此教學，形成良性互動。 2. 一名學生在遊戲後分享：「原來學漢字可以像寶可夢一樣抓角色、打王！我最喜歡的字獸是『言』，因為可以組成好多有趣的字！」這段回饋可見文字結構已不再只是冷冰冰的部件，而是轉化為有溫度的角色與故事。 3. 在AI創作過程中，部分學生即使平常語文表達能力較弱，透過圖像輔助與故事範例引導，也能完成具邏輯與想像的文字創作，Padlet留言區充滿互相鼓勵的回饋語句，學習社群氛圍熱烈且正向。 		<ol style="list-style-type: none"> 1. 建議後續可設計「部件獸角色檔案卡」作為延伸教材，鼓勵學生探索漢字源流與角色設定結合，讓語文更貼近文化與創作。 2. 建議將Padlet展示日擴大為「語文創作嘉年華」，邀請其他年級觀摩與互評，讓學生在更大的舞台展現語文素養與創意。 3. 教師可定期回收學生作品加以分析，追蹤學生從識字、構字、造詞到創作的成長軌跡，為差異化輔導提供精準依據。 	

共同議課專業研討會會議紀錄

壹、會議時間：民國 114 年 5 月 15 日（星期四）上午 12:30

貳、會議地點：青溪國中 圖書二館(森活館)

參、主 席：邱心怡 記 錄：梁玉菱

肆、參加人員：邱心怡、梁玉菱、陳曉君、蘇郁璇

伍、會議紀錄

一、主席致詞：主席感謝與會教師撥冗參與此次觀課議課，強調跨域課程的重要性，期待透過公開授課與專業對話，促進教師教學創新與專業成長。

二、公開授課教師心得：

優點：

1. 結構導向設計搭配心智圖與拆字活動，幫助學生理解六書分類與部件邏輯。
2. 桌遊與 AI 創作融合語文與數位素養，激發學生學習動機與表達慾望。
3. 應用 ORID 策略分段活動設計，提升學生思辨與討論深度。

可改進之處：

1. 桌遊活動流程中部分學生熟悉度不足，建議事前安排練習與教具預備。
2. AI 平台操作受限於平板數量與網路穩定度，後續建議設置輪流流程與示範影片。

困境反思：

1. 課程跨域融合需大量備課協作時間，建議可納入彈性課程支援或共備時數安排。

三、同儕專業回饋與建議：

1. 「部件獸桌遊」將文字結構學習轉化為具體操作，極具創意與成效。
2. 學生能從語詞操作中覺察文字內涵，AI 創作亦具深度與趣味。
3. 建議日後可擴展為跨年級活動，進行部件獸聯賽或語文創作展。

四、臨時動議：無

陸、散會：14:00