

屏東縣東港鎮大潭國民小學 98 學年度

資訊融入教學觀摩

# 教學觀摩活動成果



教學觀摩者

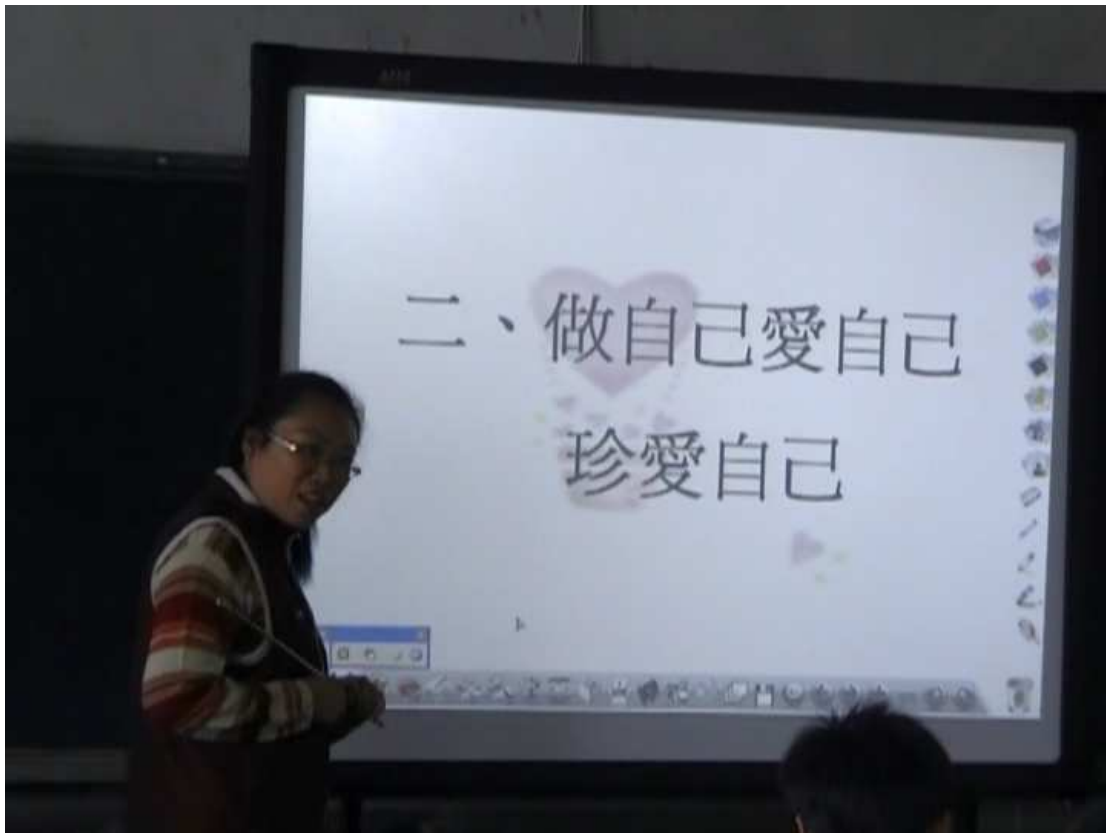
吳瓊瑜老師、夏嘉宏老師

吳思儀老師、黃春金老師

# 思儀老師教學活動相片



## 春金老師教學活動相片



## 嘉宏老師教學活動相片





## 瓊瑜老師教學活動相片



# 黃春金老師教學活動設計

# 98 年度康軒版五年級第二單元「做自己愛自己」

## 教學活動設計

### 一、教學設計

版本	康軒版	單元名稱	做自己愛自己	課次名稱	珍愛自己
設計時間	98 年 12 月 21 日		教學時數		40 分一節
適用年級 (可複選)	國小 <input type="checkbox"/> 一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input type="checkbox"/> 三年級 <input type="checkbox"/> 四年級 <input checked="" type="checkbox"/> 五年級 <input checked="" type="checkbox"/> 六年級 國中 <input type="checkbox"/> 七年級 <input type="checkbox"/> 八年級 <input type="checkbox"/> 九年級				
學習領域	健康與體育	次領域	綜合領域		
教學準備 環境說明	1. 理想教學環境： <input type="checkbox"/> 電腦教室 <input type="checkbox"/> 班級教室 <input checked="" type="checkbox"/> 分組專科教室 <input type="checkbox"/> 其他 _____ 2. 理想資訊硬體設備： <input checked="" type="checkbox"/> 電子白板 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 電視 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 其他 (攝影機) _____ 3. 教學所需特定軟體： _____ 4. 其他非資訊教具： 白板紙、白板筆				
九年一貫 領域能力 指標	5-2-4 評估菸、酒、檳榔及成癮物質對個人及他人的影響，並能拒絕其危害。 1-3-5 了解學習與研究的方法，並實際應用於生活中。				
設計者	姓名	服務單位	電子郵件		
	黃春金	大潭國民小學	huang20041219@hotmail.com		
關鍵字	反毒				
設計理念	國小高年級學童是行為養成的初期，是建立正確健康行為模式的關鍵期，為了預防藥物濫用，因此預防教育要及早介入，學校實施藥物濫用預防教育宣導，以預防用藥行為的產生。本教案設計的主要目的是協助學生認識菸、酒、檳榔及成癮物質，及其害處，並透過查詢資料、討論與分享來拒絕成癮物質的危害。				
單元發展	參考康軒教材→蒐集資料→授課教材				
教學目標	認知：認識成癮物質與其帶來的危害。 技能：使用電腦查資料。 情意：能具備正確的拒毒態度；培養互助合作的團隊精神。				

## 二、教學流程

教學活動(第一堂課)					
節數	教學流程	時間(分)	教學資源運用	評量方式	
第一堂課	課前準備	★教師準備： 教師準備時事、簡報、相關圖片。	教師手冊 上網蒐集資料		
	引起動機	讓學生觀看「四年的改變的圖片」的心得，進而探討圖片的意涵為何？來引入發展活動。	3分鐘 自製教學檔案	勇於發表	
	發展活動	一、進行「成癮物質」的教學活動。	6分鐘	自製教學檔案 電腦(能上網)	專注聆聽 能合作、參與討論及寫出所查資料 口頭發表
		二、教師請六組學生查詢、討論「成癮物質-菸、酒、檳榔、安非他命、MDMA 及 FM2」對人體的危害。	10分鐘		
		三、請各組同學派人發表查詢資料，教師做總結。	14分鐘		
綜合活動	一、教師做最後總結，要學生做個拒絕成癮物質的危害、珍愛自己的人。 二、進行牛刀小試活動。	2分鐘 5分鐘	自製教學檔案	專注聆聽 能寫出正確答案	
輔助數位資材	mimio 軟體、ACCU 軟體				



# 吳思儀老師教學活動設計

# 98年度何嘉仁版五年級第5課「What time do you go to school?」

## 教學活動設計

### 一、教學設計

版本	何嘉仁 版	單元名稱	Unit 5	課次名稱	What time do you go to school?
設計時間	98 年 12 月 25 日		教學時數		40 分 1 節
適用年級	國小五年級				
學習領域	外國語言		次領域	英語	
教學準備環境說明	5. 理想教學環境： 分組專科教室 6. 理想資訊硬體設備： 電子白板 單槍投影機 電腦 數位相機 7. 教學所需特定軟體：Accu 8. 其他非資訊教具： 計分卡片. Hi English Book5 workbook.				
九年一貫領域能力指標	英 4-1-4 能臨摹抄寫簡單的句子。 英 5-1-4 能利用字母拼讀法(phonics)瞭解英語拼字與發音間規則的對應關係，並能嘗試看字發音。 英 6-1-7 樂於接觸課外英語教材。 英 6-2-1 樂於參與上課時的口語練習活動。 英 6-2-5 對於教學內容能主動複習並加以整理歸納。 英 7-1-1 能認識外國之主要節慶習俗。 英 7-1-2 能瞭解我國主要節慶之英語表達方式。 英 7-2-1 能認識外國風土民情。				
設計者	姓 名		服 務 單 位	電 子 郵 件	
	吳思儀		大潭國民小學	sparkling541@yahoo.com	
關鍵字	Christmas. Phonics. Go to school.				
設計理念	一節課中, 平均以 8 分鐘為一個段落。包含 3 大內容: 聖誕節, 發音練習, 課本內容。				
單元發展	以課本內容為主軸, 配合發音練習。並且配合觀摩時間, 適時加入文化內容。				
教學目標	認知 : 1. 能理解本單元的單字及句子。2. 了解聖誕節對於西方國家的重要性。				
	技能 : 1. 能正確拼出 Merry Christmas 2. 配合課本, 完成習作內容。				
	情意 : 1. 能以寫卡片, 表達自己對於別人的謝意。				

## 二、教學流程

教學活動(第一堂課)					
節數	教學流程	時間(分)	教學資源運用	評量方式	
第一堂課	★ <b>教師準備</b> ： 1. Prepare some Christmas cards and pictures. 2. Handout: Snake 3. Unit 5: What time do you go to school? The content of text book and workbook. 4. Photos which Zoe took at Melbourne in Australia.	30 分鐘			
	引起動機	1. Divide students into some groups. 2. Greeting. 3. Let's make a calendar: review Unit 1 (day of a week) and color	2 分鐘	網站	口頭
	發展活動	1. Zoe ask students which day is the most important day in December? 2. Christmas: Show Zoe's pictures of Christmas. 3. Students share their handmade Christmas cards.	5 分鐘	照片, 學生手作卡片	口頭
		1. Zoe shows the PPT. 2. Students repeat after the teacher. 3. Listen and write. Write down the words which students heard for homework.	15 分鐘	講義, PPT	口頭, 實作
		1. Review the sentence of Unit 5. <u>What time do you go to school? I go to school at 7:20. Do you go to bed at 10:00? No, I go to bed at 9:30.</u> 2. Unit 5 workbook.	6 分鐘	課本, 習作	實作

綜合活動	Share the experience of Australia	12 分鐘	PPT	口頭
輔助數位器材	PPT and handout: snake Hi English Book5 教學光碟			

### 三、參考資源

名稱	簡介說明	格式	備註（下載連結點）
Starfall	Let' s make a calendar	網頁	<a href="http://www.starfall.com/n/holiday/calendar/play.htm?f">http://www.starfall.com/n/holiday/calendar/play.htm?f</a>

# 夏嘉宏老師教學活動設計



# 九十八年度康軒版五年級藝術與人文「熱鬧的慶典單元」

## 教學活動設計

### 一、教學設計

版本	康軒版	單元名稱	熱鬧的慶典	課次名稱	搖頭擺尾舞獅陣
設計時間	98年12月28日		教學時數		40分1節
適用年級 (可複選)	國小 <input type="checkbox"/> 一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input checked="" type="checkbox"/> 三年級 <input checked="" type="checkbox"/> 四年級 <input checked="" type="checkbox"/> 五年級 <input checked="" type="checkbox"/> 六年級 國中 <input type="checkbox"/> 七年級 <input type="checkbox"/> 八年級 <input type="checkbox"/> 九年級				
學習領域			次領域		
教學準備 環境說明	9. 理想教學環境： <input type="checkbox"/> 電腦教室 <input type="checkbox"/> 班級教室 <input type="checkbox"/> 分組專科教室 <input checked="" type="checkbox"/> 其他 <u>E化科任教室</u> 10. 理想資訊硬體設備： <input checked="" type="checkbox"/> 電子白板 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 電視 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 其他 <u>(攝影機)</u> 11. 教學所需特定軟體： <u>PPT、ACCU、word</u> 12. 其他非資訊教具： <u>獅頭</u>				
九年一貫 領域能力 指標	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 1-3-4 透過集體創作方式，完成與他人合作的藝術作品。 2-3-10 參與藝文活動，記錄、比較不同文化所呈現的特色及文化背景。 3-3-11 以正確的觀念和態度，欣賞各類型的藝術展演活動。 3-3-12 運用科技及各種方式蒐集、分類不同之藝文資訊，並養成習慣。				
設計者	姓 名		服 務 單 位		電子郵件
	夏嘉宏		大潭國民小學		dkny2002@ms38.hinet.net
關鍵字	開口獅、閉口獅、北方獅、醒獅				
設計理念	將「視覺藝術」、「表演藝術」、「音樂藝術」與傳統民俗技藝結合，讓孩子對舞獅有最基本的認識。				
單元發展	舞獅即興表演 → 舞獅認知 → 集體創作 → 舞獅設計表演				
教學目標	<b>認知</b> ：能分辨四種常見舞獅的差異。				
	<b>技能</b> ：能參與整組即興表演，並完成小組獅頭創作。				
	<b>情意</b> ：能欣賞舞獅的造型靜態與動態之美。				

## 二、教學流程

教學活動(第一堂課)				
節數	教學流程	時間(分)	教學資源運用	評量方式
第一堂課	課前準備	★ <b>教師準備</b> ：PPT 教學簡報、獅頭、歌曲影音檔	單槍 電子白板 電腦 網路	
	引起動機	<b>活動一：【弄獅接力作伙來】</b> 利用以舞獅為表現題材的台語歌曲「弄獅」，讓學生整組輪流上台即興表演，並實施小組競賽。	5 分鐘 歌曲影音檔 獅頭 單槍 電子白板	記錄觀察
	發展活動	<b>活動二：【網路網獅大賽】</b> 讓學生分組查詢舞獅相關資料，並上台報告分享。	15 分鐘 單槍 電子白板 網路 電腦	記錄觀察 口頭發表
		<b>活動三：【舞獅種類見真章】</b> 教師利用簡報介紹常見舞獅的種類：「閉口獅」、「開口獅」、「北方獅」、「醒獅」。	10 分鐘 單槍 電子白板	記錄觀察
	綜合活動	<b>活動四：【快問快答我最行】</b> 實施有獎徵答，讓孩子舉手搶答，並透過電子白板進行互動。 <b>活動五：【舞獅創意妝點師】</b> 讓孩子輪流上台，體驗 ACCU 教學互動軟體的繪圖功能，完成舞獅彩繪接力活動。	10 分鐘 單槍 電子白板	記錄觀察 口頭發表
輔助數位資材	簡報檔、歌曲影音檔			

## 吳瓊瑜老師教學活動設計

# 98 年度康軒及南一版三年級綜合活動

## 教學活動設計

### 一、教學設計

版本	康軒版、南一版	單元名稱	三乙小學堂	課次名稱	綜合活動
設計時間	98 年 12 月 22 日		教學時數		40 分 1 節
適用年級 (可複選)	國小 <input type="checkbox"/> 一年級 <input type="checkbox"/> 二年級 <input checked="" type="checkbox"/> 三年級 <input type="checkbox"/> 四年級 <input type="checkbox"/> 五年級 <input type="checkbox"/> 六年級 國中 <input type="checkbox"/> 七年級 <input type="checkbox"/> 八年級 <input type="checkbox"/> 九年級				
學習領域	<b>國語、數學</b>		次領域	國語日報、生活常識	
教學準備 環境說明	13. 理想教學環境： <input type="checkbox"/> 電腦教室 <input type="checkbox"/> 班級教室 <input checked="" type="checkbox"/> 分組專科教室 <input type="checkbox"/> 其他 _____ 14. 理想資訊硬體設備： <input checked="" type="checkbox"/> 電子白板 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 電視 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 其他 (攝影機) _____ 15. 教學所需特定軟體： _____ Powerpoint Accu 電子白板軟體 16. 其他非資訊教具： _____ 白板紙、白板筆				
九年一貫 領域能力 指標	國 B2-1 能培養良好的聆聽態度。 國 B2-2 能確實把握聆聽的方法。 國 C2-1 能充分表達意見。 國 C2-2 能合適的表現語言。 數 3-n-02 能熟練加減直式計算。 數 3-n-08 能在具體情境中，做三位數以內的加減估算，並用來檢驗答案的合理性。 數 3-n-05 能熟練三位數除以一位數的直式計算。				
設計者	姓 名		服 務 單 位		電子郵件
	吳瓊瑜		大潭國民小學		chriswu@ms2001.dtes.pt c.edu.tw
關鍵字	國語、數學、國語日報				
設計理念	利用電子白板的互動式教學，進行有別於傳統課程教學方式，以資訊科技融入教學提升學生學習興趣，並刺激學生的學習參與度，進而建立更多元的課程學習模式。				
單元發展					
教學目標	<b>認知</b> ：能正確回答設計的學習內容。				
	<b>技能</b> ：學生能操作電子白板，且能使用電腦查詢資料。				
	<b>情意</b> ：能安靜欣賞並等待闖關的同學回答問題。				

## 二、教學流程

教學活動(第一堂課)					
節數	教學流程		時間(分)	教學資源運用	評量方式
第一堂課	課前準備	★教師準備：蒐集國語、數學的學習內容及國語日報的資料，製作成 powerpoint，並融入到 Accu 電子白板軟體中。	分鐘	單槍投影機、電子白板	
	引起動機	活動開始前，先詢問學生是否有看過電視「百萬小學堂」的節目，再向學生說明本堂課的活動，就是要以該節目進行的模式，來測驗學生對已學習的內容是否能融會貫通。	3 分鐘	單槍投影機、電子白板	
	發展活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先揭示挑戰題，由同學進行搶答，答對的，就由該組同學皆可進行闖關活動。</li> <li>2. 進行闖關的同學有三次答題的機會（分別在國語、數學及國語日報和生活常識的題型中，各選三題作答），在答題的過程中，如有遇到困難，就可使用兩種求救的機會（使用同學卡或電腦卡），但使用求救後，仍答錯，就再由其他組進行挑戰。</li> <li>3. 活動流程依活動 1 和 2，重複進行。</li> </ol>	35 分鐘	單槍投影機、電子白板、白板紙、白板筆	
	綜合活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 闖關活動結束，針對學生答錯的題目，做詳細的說明和講解。</li> <li>2. 答對的同學及求援成功的同學，給予獎勵卡作為鼓勵。</li> </ol>	2 分鐘	單槍投影機、電子白板、白板紙、白板筆	
輔助數位器材	簡報檔、Accu 電子白板軟體。				

## 三、參考資源

名稱	簡介說明	格式	備註(下載連結點)
國語日報			
南一版國語			
康軒版數學			



# 教學觀摩省思

# 電子白板教學觀摩「教學反思記錄表」

單元名稱	How do you go to school?	教學日期	98.12.25
姓名	吳思儀	反思類別	教學省思
<p>事件描述：</p> <p>在社會專科 E 化教室進行資訊融入英語教學。對於教師而言,是嚐試另一套上課方式。增加趣味性，及互動性。</p>			
<p>自我反思：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本人在進行每堂英語教學，幾乎是資訊融入。因為網站上充斥著各式各樣的有趣資原。基本上，大多數學生是有著滿滿的興趣。因為比起傳統式的黑板，閃式卡，課本。因此，利用備課時間，搜尋每個單元相關內容，呈現於課堂中；能夠引起學生動機，也能培養師生間的默契。以五年級為例，每節一上課，就要看 Let's make a calendar. 看完之後要把今天的日期寫在作業本上，才繼續今天的課程內容。也就是說，每節課要先記錄今天的日期。久而久之，養成學生寫作業會先看一下今天的日期。</li> <li>2. 專科 E 化教室所提供的軟體，用意是要搭配電子白板。可以增加師生互動，讓師生直接板書於白板上。確是這樣的設計用意良好。然而，(1)電子白板的敏銳度似乎不夠精確。要寫直線，出現的確是”會發抖的字”。(2) 有時候，白板的高度過高，師生都會寫不到。(3) 因為需要投影，有時候人體在手寫時會擋到白板，就要移動位置。否則不知道是否會寫到自己要的位置上。</li> <li>3. 之前，曾在某大學看到的互動式螢幕倒另我覺得比較適用。它是有一台電腦螢幕，可手寫於電腦螢幕，也是利用單槍投影於軟式布幕。由於電腦螢幕是俯視，又可直接手寫，比較符合人體工學。</li> </ol> <p>整體上來說，自己利用專科 E 化教室時間不夠，對於那套設定軟體不夠熟悉。因此操作上，會產生時間上的延誤。在此也建議，也有其他較佳的互動式硬體設備，等待我們去嚐試。</p>			

# 電子白板教學觀摩「教學反思記錄表」

單元名稱	做自己愛自己-珍愛自己	教學日期	98.12.25
姓名	黃春金	反思類別	教學省思
<p>事件描述：</p> <p>在社會專科 E 化教室進行資訊融入健康與體育教學一節課，教學內容讓學生認識成癮物質，及其危害，進而遠離、拒絕它。</p>			
<p>自我反思：</p> <p>利用資訊來進行教學的確能起學生的學習動機，教師將書本知識轉化成以學生為學習主體，讓學生分組進行討論，並利用電腦上網查詢資料，不但讓學生感學新鮮、有參與感，更讓學生明白自己所學的內容。雖然是上課前的前置作業又先蒐集資料、製作教學檔，但是上課的過程看到學生的參與，這是值得的。</p> <p>唯一美中不足，是有關電腦軟體的操作，為何要為融入而融入？我覺得老師會利用一種方便好用的軟體來製作教學檔即可，不一定要學太多套，教師又不是電腦專家，重點在於教學，花更多時間學習操作軟體，這樣是不是本末倒置了呢？值得思考看看！</p> <p>總之，這節課的教學，自己還挺滿意的，而且內容也可以跟反毒教學搭在一起，順便進行反毒宣導也不錯！希望這節教學能讓國家的未來主人翁們珍愛自己，遠離有毒物品的傷害！</p>			

## 「多功能 e 化專科教室」暨「多功能 e 化數位教室」推展教學觀摩省思

教學者：夏嘉宏

教學日期：98.12.28

教學領域：藝術與人文

教學單元：熱鬧的慶典

幾番波折，雖然準備時間很急迫，但仍算圓滿的完成這場教學觀摩，感謝學校提供這個機會，讓自己更熟悉 E 化教學設備的運用。

本次教學觀摩實施對象為大潭國小五年甲班的學生，平時由於 E 化科任教室的排課預約使用問題及教學空堂練習時間不足，導致未能徹底熟練 ACCU 的操作介面，只能利用基本的簡單功能輔助教學，所幸整個流程還算順暢，感謝負責資訊管理的王舜民老師，大力提供協助及指導大家如何操作電子白板介面，讓這次的教學活動能順利進行。

不可否認的，「E 化資訊教學設備」對孩子的確有股莫名的吸引力，這是整個時代演變的趨勢，善用這些設備，能讓教學變得更有趣生動，也更能提升孩子的學習興趣；但使用的熟練度的確是大家需要努力的一大方向，若能多操作練習，相信對教學是能達到事半功倍的成效的！

雖然這些設備是教學的新新得力助手，但卻無法完全取代黑板板書的立即性與靈活性！所以，除了多熟悉資訊教學設備的使用，也不能忽視「黑板」的不可取代性，相信若能靈活搭配使用，學習成果必是卓越的！

另外，在體驗過不同介面的電子白板後，始終覺得電子白板的畫面都過小，若能有行動布幕的大小，相信對教學實施一定會有更棒的呈現！

本次教學觀摩的內容，是採取電視「百萬小學堂」的模式，來進行教學活動；因此，在活動設計上，是以學生能充分使用電子白板來作答。在教學觀摩之前，爲了避免教學觀摩時出現一些不好克服的狀況，而影響教學的流暢，所以先做了一些突發狀況的練習，但是可能因爲對 Accu 電子白板互動軟體，仍不夠熟悉，加上之前沒有預想到的狀況出現，當下真有點亂了陣腳。

使用電子白板教學，對學生來說是一項非常有趣且新奇的學習活動，不過，身爲老師的我，在教學之前，應該對 Accu 電子白板互動軟體的操作更加熟稔，這樣在進行教學活動時，才能更加流暢。









