

107 學年度 學校「學習領域(學年)專業學習社群」成果報告表

| | | | |
|------|--|-------|-----------------------|
| 學校名稱 | 臺南中西區成功國民小學 | | |
| 召集人 | 馮千容 | Email | deny1581@yahoo.com.tw |
| | | 電話 | 06-3588635*701 |
| 預期成效 | 1. 建立教師分享資訊及提供專業對話機制。 2. 透過課程分析、資料整合、經驗分享發展適合學童語文活動或遊戲課程。 3. 探討各年段學童迷思概念與相對應策略。 4. 教師能嘗試共同研發自製語文桌遊，提升教師設計教具的能力。 5. 教師能運用桌遊教學活動，提升學生語文的學習興趣與語文理解運用能力 6. 學生透過語文桌遊學習活動，了解語文與日常生活的運用聯結及其重要性 | | |

一、目標檢核

| | |
|--------------------|--|
| 具體檢核方式 (有達到目標者請勾選) | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 1. 落實教學觀察與回饋，提升教師課程設計與教學技巧 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 提升教師共同備課及課程發展與教學設計能力 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 充實教師學/群科專業知能，精進教師教學技巧 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 透過社群活動增能，增進教師教學媒材研發能力 <input checked="" type="checkbox"/> 5. 將所學運用於教育現場回饋予學生，增進學生的學習成效 <input type="checkbox"/> 6. 落實教師專業對話，進行課程規劃與討論，提升教學效能與學生學習成效 <input type="checkbox"/> 7. 透過社群活動增能，精進教師教學技巧，並提升學生發表能力。 <input type="checkbox"/> 8. 透過社群活動增能，進行同儕省思對話，精進教學策略及教學方法 <input checked="" type="checkbox"/> 9. 透過專題探討與評量分析之結果，進行調整或修正教學 <input type="checkbox"/> 10. 透過社群活動增能，提升教師班級經營能力與技巧 <input type="checkbox"/> 11. 擬定個別或團體輔導之計畫，落實於學生輔導，協助學生正常學習 <input checked="" type="checkbox"/> 12. 透過專題探討、共同備課、教學觀察與回饋，建構教師之學習共同體。 <input checked="" type="checkbox"/> 13. 應用教學檔案與回饋，進行教師省思教學以調整教學設計 <input checked="" type="checkbox"/> 14. 引導教師自我反思教學實踐，共同解決教學的問題。 <input type="checkbox"/> 15. 將社群運作的歷程或成果整理成動、靜態資料，並分享給同儕。 <input type="checkbox"/> 16. 其他： |
| 需要協助的事項 | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 1. 協助社群成員課務安排 <input type="checkbox"/> 2. 提供社群活動空間與設施 <input type="checkbox"/> 3. 協助社群經費核銷 <input type="checkbox"/> 4. 校長關心及鼓勵教師發展領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 5. 專業人才邀約 <input checked="" type="checkbox"/> 6. 社群召集人增能研習 <input type="checkbox"/> 7. 其他 |

二、社群運作紀錄

| 第一次社群活動內容 | | | |
|---|-----------|--|--------|
| 時間 | 107.10.17 | 地點 | 601 教室 |
| 活動主題 | 國語文課程內容討論 | | |
|  | |  | |
| 校長蒞臨指導 | | 教師提出並討論教學上的迷思與輔導方案 | |

| 第二次社群活動內容 | | | |
|---|-------------|--|--------|
| 時間 | 107.11.07 | 地點 | 601 教室 |
| 活動主題 | 實際體驗坊間桌遊的樂趣 | | |
|  | |  | |
| 教師實際體驗桌遊 | | 教師討論課堂進行桌遊的效益 | |

第三次社群活動內容

| | | | |
|---|---------------|--|------|
| 時間 | 107.12.05 | 地點 | 音樂教室 |
| 活動主題 | 自製桌遊教具實作-寫字教學 | | |
|  | |  | |
| 學校老師認真聆聽講師教學 | | 教師現學現賣實際練習 | |

第四次社群活動內容

| | | | |
|---|------------------|--|--------|
| 時間 | 108.02.20 | 地點 | 601 教室 |
| 活動主題 | 桌遊分組合作並分享教學經驗及備課 | | |
|  | |  | |
| 社群共享進行桌遊分組學習 | | 教師分享學生使用桌遊情形 | |

| 第五次社群活動內容 | | | |
|---|-----------|--|--------|
| 時間 | 108.03.13 | 地點 | 601 教室 |
| 活動主題 | 國語文教學觀課 | | |
|  | |  | |
| 教師公開授課 | | 教師公開授課 | |

| 第六次社群活動內容 | | | |
|---|------------|--|--------|
| 時間 | 108.05.08 | 地點 | 402 教室 |
| 活動主題 | 本年度社群檢討與建議 | | |
|  | |  | |
| 討論課程計畫之彈性閱讀主題編寫 | | 校長蒞臨指導並給予回饋 | |