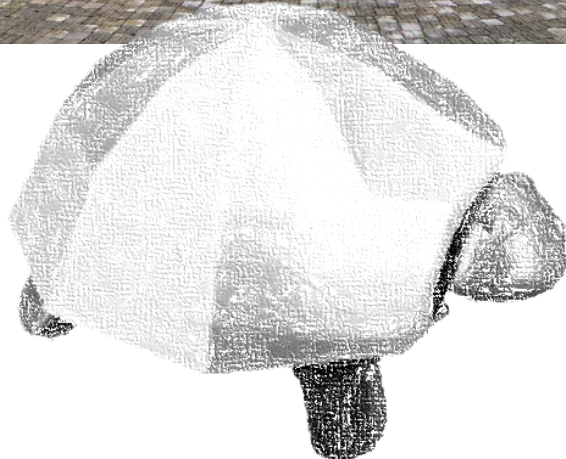


高雄市立六龜高中

107 學年度公開授課成果彙整



目錄

藝術與寫作療心課程.....	1
體適能與排球分組比賽.....	11
雨量計	19
密室逃脫與六龜	27
翻轉高雄教育節—藝術與寫作療心課程	35
差異化教學運用於數學.....	43
飲料調製	47
即時反饋系統在閱讀理解的應用.....	55
閱讀策略—透過摘要分析文本	61
龜香—歸鄉.....	67
說個故事—密室逃脫.....	81
公開授課回饋統計.....	95

藝術與寫作療心課程

107學年度第二學期公開授課I

- 時間：2月21日(星期四)6-7節課
- 地點：美術教室
- 主題：藝術與寫作療心課程
- 教師：羅尹蔚老師、陳涵郁老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文+藝文 科

公開授課教師：羅尹蔚、陳涵郁

共同備課日期：108.2.19

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一) 具備基礎表達與敘事能力。 (二) 具備將想法轉化成具體作品的經驗。 (三) 具備聆聽他人想法，發揮同理心感受的經驗。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱：藝術與寫作療心課程 (二) 學習目標 1. 學生能用黏土創作表達自己的心靈課題。 2. 學生能用寫作的方式表達自己作品的特色與心靈課題的關照療癒過程。 3. 學生能學會面對並處理負向情緒。 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 引導學生進行記憶回溯，與自己的心靈進行對談，找出自己的心靈課題。 2. 藉由藝術與文學創作的方式，進而面對內心的創傷記憶。 3. 透過黏土創作進行藝術治療，再以文字書寫的方式關照內心的傷痛，梳理悲傷的情緒，並以此作為紓解的窗口，讓他人能夠理解自己的創作緣由及理念。 (四) 學習活動設計 1. 教師播放心靈音樂，引導學生放鬆身心，對半年內的自我進行記憶回溯，尋找對自己關係重大的人、事、物，從中探究個人的創傷記憶，形成要觀照療癒的心靈課題。 2. 教師引導學生使用靈性之手進行抽牌，透過牌面圖像的引導，處理自我的心靈課題。 3. 學生透過黏土創作進行記憶回溯，與自己的心靈對談，藉由創作的過程修復創傷情感，用藝術療癒自我。 4. 學生能用寫作的方式描述黏土作品的創作緣由和理念，進而與他人產生連結，形塑情緒出口。 5. 學生上台分享自己的心靈課題與創作療癒過程，得到同儕的支持與鼓勵。

	三、觀察重點 (一) 學生能用黏土創作具體表達自己的想法。 (二) 學生能說明自己的黏土創作與心靈想法的相關。 (三) 學生能用寫作的方式表達自己作品的特色與心靈課題的關照療癒過程。 (四) 學生能專注聆聽教師引導及同學發表，呈現自身同理心的感受。
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一) 學生較難誠實面對自身內心的想法。 (二) 學生難以將心理感受具體呈現為完整作品。 (三) 學生需要在心裡感受安全的環境下表達內心想法。 二、針對教學難點提出的建議 (一) 教師在學生上台發表之前提醒發揮同理心，課後不過問同學分享事件。 (二) 透過抽取妙語說書人卡牌聚焦心靈課題，引導學生將想法具象化。 (三) 藉由與信賴的同儕作品互動得到有力的支持。 三、有助益的教學策略 (一) 引導放鬆的情境佈置與營造：音樂、冥想等。 (二) 針對特殊學生進行個別化教學。 (三) 示範教學。

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文+藝文 科

公開授課教師：羅尹蔚、陳涵郁

觀課人員：江朋儒、陳涵郁、羅尹蔚、賴志杰、陳泉甫、周凡

單元名稱：藝術與寫作療心課程

專業回饋日期：108.2.21

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、課堂軼事紀錄 1. 陳生創作過程中做出不同的作品，最後又合而為一成為共融的成品，顯示出內心的許多想法，透過作品創作得到抒發。 2. 葉生的創作作品跟紙牌的內容相符，似乎透露出對成績名次的在意。 3. 無學生自願說明或分享其作品/抽到的卡牌。 4. 教師以自己的作品和學生分享作為示範，能引領學生進入狀況。 5. 有學生一開始認真具象化，最後揉捏成一團(ex.蝦串)。 6. 對於放鬆，學生似乎會不知所措。 7. 陳生將同學作為範本，做出兩個土偶，自己將其中一個土偶武裝起來去面對另一位同學。(但本人稱兩個土偶均是自己的另類人格) 8. 開始發下黏土後學生大聲說不知道要做什麼。 9. 學生大聲說要做遺書，後說像墓碑(談笑嬉鬧)；15:10 陳老師與該生談話。 10. 302 陳生很專注在自己的作品；和羅老師對話後，從三層心更改為多顆心；15:30 原作品毀滅、融合。 11. 303 張生捏了白色圓、扁形(無奈的表情)；羅老師間或與該生互動談話；15:00 林老師與該生談話；15:30 白色圓形作品上多了較小的綠色方塊。 12. 302 葉生與同桌老師可自在互動；14:30 後專注在自己的作品中、停止對話；15:20 將作品翻面(空白底色朝上)；作品與卡牌相似(1.2.3名的階梯序位)。 13. 302 潘生(他桌)持續有黏土具體塑型的想法及呈現。 14. 302 潘生將原作品毀滅(藍色圓形似動物頭像)、重做(另一種藍色圓形似動物頭像)。 15. 201 朱生(他桌)在拍照或有老師接近時有躲避的舉動。 16. 15:30 擺作品，還有學生在做或敲打(301 陳生蝦串)、修改自己的作品。

17. 有許多作品，經過陳老師舉例說明後有大幅度的修改，或揉捏成一團看不出原作品的型態。
18. 大部分學生離開(16:10)後，陳老師舉例的 302 學生留下繼續與陳老師對談。
19. 同桌的國二、國三男生，易互相干擾或有大部分時間放空(約 30 分鐘)；但薛生卻在最後完成了「和諧的愛情」(黑白太極為底、紅色雙心、一支箭從中間穿過)的作品。
20. 401 林生與觀課老師的互動，老師將自己的解讀簡單說明，卻和學生想法不同。

二、教學觀察收穫與省思

1. 結合藝術創作、心情寫作、情緒表達。
2. 課堂播放輕音樂，使師生放鬆，更能融入情境。
3. 羅老師能用詼諧的方式上課，當下回答學生提問，使學生有所啟發。
4. 陳老師能適時統整學生的心靈、心情，使學生更能了解自我、有助成長。
5. 授課教師授課經驗充足，備課內容充實豐富，使學生獲益良多，值得教師學習。
6. 學生透過作品的創作及陳老師的講說，將自己內心的秘密及情感適時的表達出來，不但療癒了自己也獲得重生的機會。
7. 學生大多能很專心先聆聽老師做放鬆的引導，創作黏土過程亦非常專注。
8. 有些學生創作一次，又將黏土重塑，完成後再重塑，反而能有更不同的呈現。
9. 黏土捏塑可能一開始或一直都沒有想法，但捏塑過程中就很療癒。
10. 作品完成後，老師的解讀、解構也能說到個人內心，又能尊重，不將其內心完全揭露。
11. 教師藉由音樂及說話語氣創造出令人放鬆的氛圍。
12. 學生可和其他同學交換小物件，增加互動性。
13. 學生認真具象化，搓揉成很用心的作品且完全靜語，療癒效果很好。
14. 黏土創作可藉由不同感官的體驗，使左右腦並用(先感性、後理性)，情意面很豐富。
15. 邀請他人加入作品，有互動交流且可有不同解釋，是很好的點子。
16. 不一定要公開發表，療心有啟發思考，關注自身即可。
17. 雖一開始會不知所措，但在塑型中某些人會浮出想法，有些人則能具體捏出印象中的事物。
18. 透過言詞的引導，讓同學將自己心裡察覺或未察覺的情緒，用雙

手塑出形體。

19. 完成作品之後，由學生思考，自己詮釋創作的理念。為何如此呈現與自己的反思，去覺察可見或不可見之憂慮或恐懼。
20. 處理、放下也是一種療癒。
21. 學生於課前引導時難進入狀況。
22. 學生容易受同儕影響而不易展現自身想法。
23. 完成作品的學生會乾等。
24. 讓學生可以「思考自己的想法」。
25. 透過手作表達內心，用文字抒發心靈，感覺在進行活動設計時，不必太過限制學生所表達出的想法及內容。
26. 先觀察、後陪伴入桌的老師，從學生作品看出學生表達的武器、對抗性等，且從言談中發現學生珍惜作品的表現(下雨了怎麼辦?)。
27. 302 葉生的作品最後有請洪老師加上物件，似乎象徵給予支持的力量。
28. 學生說明作品、寫作、發表的段落較無呈現；課程時間的分配與節奏的掌握可再調整。
29. 學生在製作作品過程之間的轉折變化十分有趣。

三、提問與思考

1. 需要一一解說紙牌的內容嗎？
2. 時間的安排及掌控？
3. 如何創造更安全的環境讓學生發表/分享作品？以小組方式或只對同桌的人分享？
4. 為何選擇？因為……，或許……。
5. 如何避免過度詮釋或誤解？
6. 可見或不可見的思緒都會影響自己，如何常覺察自己？
7. 作品和卡片的關聯性？
8. 要如何引導學生上台分享、發表？
9. 賴老師在黑白太極完成時有與該生談話，是否為正向的鷹架？
10. 學生人數過多、時間壓縮的課程調整？
11. 兩側學生較不易被教師關注，是否可從分組方式或教室空間配置調整？
12. 與學生一起體驗課程的教師角色？教師是否不適合與學生共同體驗？
13. 授課教師解讀學生作品的深淺及拿捏程度？
14. 是否需要限制學生作品的主題？
15. 授課教師是否僅引導學生思考正面或負面的想法？
16. 本課程在本校(跨年級)學生施行的過程與結果，與上一場(茂林學生到本校)之間的異同？

授課人員 自我省思	1. 本次公開授課對象為本校學生，在心理距離上，師生之間彼此熟稔，教師熟悉學生在校生活及性格特質，因此對於要發掘學生內心的深層情感，需有更多的時間鋪陳。 2. 為配合課程安排，由原先三小時之教學活動縮減為兩小時，在時間配置上有不周全之慮，如課前冥想、作品書寫及學生發表的時間安排皆有不足之感，日後再行教學時須加以修正。 3. 寫作時因學校鐘聲及窗外驟雨等多方線幻境因素之影響，學生開始浮躁，未能專注在書寫上，尚有改進空間。 4. 本次教學主題為療癒心靈，引導學生面對內心的深層情緒，進而處理及放下，在部分學生身上，能見到其真實情感的呈現，包含焦慮、憂鬱、不安……。課程結束後，學生與授課教師另行約時間深談，過程中表達出課程結束前後，個人對負面事件的釋懷與原諒，能見課程的成效已達到。 5. 本次課程因有部分觀課教師與學生共桌，加入課程活動，但教師們在課堂進行時與學生的談話讓少數學生羞於表現深層情感，對整體課程略為造成干擾，往後應避免之。 6. 在主題呈現上，對於深層情感的發掘，是否著重於負向情緒的處理，或是任一對學生造成影響的重大事件皆可，可在往後的課程實作中，更為聚焦。 7. 經過本次課程的議課與反饋，授課教師應儘量將課前引導時間再拉長一些，讓學生有充分的時間可以沉澱心靈。若要讓學生能更專注思索，可考慮將心靈課題的題材限縮在學生的負面情緒，以減少擴散思考的時間浪費。 8. 授課教師在學生進行創作時儘量不要多做太多的作品揣測，以免限縮或改變學生原本的創作途徑。 9. 授課環境宜縮減人數，或換成較大的教室，讓學生能在更寬闊舒適的環境下創作。 10. 有關授課情境布置，可在心靈引導時關燈或點香氛精油蠟燭，以利學生更投入記憶回溯。 11. 在「邀請他人為自己的作品增添創作」的教學時間點可再考慮，或許將這個活動安插在學生發表討論後會更適當。 12. 在學生上台發表前，可以先進行小組內的互相發表，以獲得同儕支持，梳理自己的脈絡，讓正式上台發表能更有自信的說出自己的創作理念。
----------------------	--

【 藝 術 與 寫 作 療 心 】 課 程 照 片



體適能與排球分組比賽

107學年度第二學期公開授課II

- 時間：3月6日(星期三)第1節課
- 地點：排球場
- 主題：體適能&排球分組比賽
- 教師：吳郁銘 老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 體育 科

公開授課教師：吳郁銘 老師

共同備課日期：108.02.27

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一)具基礎體能(心肺適能、肌力、肌耐力、柔軟度)。 (二)仰臥起坐、伸展、側併步、深蹲等動作基本要領。 (三)排球運動各項基本動作(高低手接傳球、發球、攻擊) 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一)單元名稱：基礎體能+排球分組比賽 (二)學習目標 1.增進體適能狀況。 2.增進排球技能、瞭解比賽規則。 (三)學習重點(學習表現和學習內容) 1.伸展運動時身體活動協調能力。 2.排球各項基本動作的表現。 (四)學習活動設計 1.基礎體能以靜態伸展方式進行。 2.搭配側併步與深蹲進行動態大肌肉運動。 3.進行排球分組比賽，從比賽過程中瞭解排球技能的學習收況。 4.由同學擔任比賽裁判，培養運動欣賞的素養。 三、觀察重點 (一)學生基本體能的狀況。 (二)各項伸展動作的要領。 (三)對比賽規則瞭解的狀況。 (四)比賽過程投入的情況，團隊合作的表現。
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一)學生基礎體能差異程度，須注意個別差異。 (二)排球基本動作差異程度，直接影響比賽參與程度。 二、針對教學難點提出的建議 (一)體能訓練過程比較辛苦，須盡量激勵，激發運動熱情。 (二)比賽參與程度與技能自信心呈正相關，因此，基本技能須不斷重複練習且採漸進式加強技能難度。 三、有助益的教學策略 (一)部份同學動作技能無法配合進度，須課後加強練習。 (二)由班上技能較佳的同學，協助技能學習，效果較佳

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 體育 科

公開授課教師：吳郁銘 老師

觀課人員：葉淑燕、江朋儒、陳蓓萱、賴志杰、陳泉甫、洪秀貴、洪翠霞、
吳姿杏、林俊廷

單元名稱：基礎體能+排球分組比賽

專業回饋日期：108.03.06

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、軼事記錄 (一) 體能及伸展 1. 部分身體不舒服的學生未參與。 2. 學生反應伸展動作(深蹲)很累 3. 體能訓練時間較長。 4. 過程中有學生的物品從口袋掉出來。(老師即時處理) 5. 側併步時後段的學生會減少步伐。 6. 伸展/熱身動作熟練，即使肢體較僵硬的學生也很盡力。 7. 8:07 開始體能訓練：仰臥起坐(配合相對答數)→坐姿轉體(提醒脊椎延展)→腰背伸展(提醒往前 not 往下)→背肌訓練(平躺抬臀)→躺姿手腳伸展(脊椎伸展及放鬆)→站立彎腰→站立雙手往上墊腳尖→男女分組側併步深蹲兩輪(間歇)。 (二) 小組練習 1. 球數未達目標時，同儕會互相鼓勵想方法解決。 2. 未達目標球數的小組，會在跑道自行練習。 3. 第一組傳接順暢通過目標球數；第二組球數遞減(最佳 15)未達目標 16，經第一組及老師提醒後會互相鼓勵打氣(沒關係只差 1 球)；第二、三組皆未達目標球數測驗後跑操場 1 圈。 4. 跑完後繼續練習，且會互相提醒(大力、小力些)，但整體狀況小圈、處理急亂，未達目標球數部分學生感覺沮喪，下課後第二組繼續練習。 (三) 分組比賽 1. 對打時的基本動作學生不知道結合前段的深蹲(需要老師提醒預備動作)。 2. 教師在小組遇到瓶頸時會適時提醒，提供鷹架。

3. 組間(班級)互相提醒、鼓勵的氛圍良好。
4. 教師先簡單說明比賽規則，第一組會提醒組員和對手(救球)；場邊學生計分、撿球位置皆有制度及分配(學生都知道自己在當時的角色)。
5. 學生樂於參與擔任撿球角色(不無聊因為會輪流)。

(四) 結語

1. 學生會互相打氣、下課敬禮。
2. 個人體能狀況有差異，盡力而為。
3. 比賽緊張似人生不同的挑戰，有觀眾為何不同？

二、收穫與省思

1. 學生在伸展及體能訓練部分表現投入。
2. 體能訓練讓學生能更快速進入體育活動的狀態。
3. 對抗賽方式不易了解學生是否清楚規則。
4. 表現較好的學生比較容易投入比賽，展現合作的精神。
5. 來回跑+深蹲在訓練學生的肌耐力，可達到確實的練習。
6. 做好運動前的熱身和運動後的舒緩。
7. 在排球互相接傳的過程中，增加彼此的默契和感情。
8. 學生藉由基本體能伸展可以了解自身體能狀況；部分學生可能少有運動，可藉由課程培養運動習慣的覺察。
9. 可培養學生團隊合作的經驗，透過比賽能讓學生互相鼓勵打氣，共同完成目標；也讓不善表達的學生增加用不同方式表達自己的機會。
10. 對於不同個性的學生，藉由團體合作不同角色的練習(如領導、配合者)，訓練學生面對不同角色時如何應對適應。
11. 能結合體能運動的訓練和趣味性，上體育課感覺不再令人畏懼。

三、提問與思考

1. 如何將伸展動作從單調變有趣？(相對答數似乎增加了暖身的樂趣)
2. 伸展是體能或體型問題？
3. 體育課體能訓練與球類活動（遊戲）的時間分配與掌握？
4. 天候不佳時講解體育比賽規則，與平時上課重視體能活動的連貫性？
5. 墊球時是否可以提醒學生將深蹲的動作融入？
6. 是否可在體能訓練加入排球運動所需肌群鍛鍊的機會？
7. 不清楚賽制是六人或九人？
8. 體能較差的學生需要完成動作或是動作精確？

	9. 各組人數不均，人數多的組別是否需安排技巧較好的學生？ 10. 體育課與排球社團(校隊)訓練的差異？
授課人員 自我省思	1. 體能肌力訓練 15-20 分鐘需要有間歇強度心肺訓練(肌耐力：肌力小時間長)兩個循環才有運動效能。 2. 課前了解學生身體狀況，提醒學生可依身體可負荷狀態自行調整。 3. 柔軟度有外力介入可能引起脊椎受傷，要提升需要長時間的練習。 4. 基本的伸展、背肌訓練、側併步深蹲，可提升伸展、肌耐力、心肺適能。 5. 學生在體能訓練的過程中有進步則有建立成就感的機會。 6. 分組是依個人意願而有組內、組間差異；若剛好能力較弱者，則會砥礪自己，提升基本能力/動作。(課後練習) 7. 體育課易有個別差異，建立讓能力強的學生帶弱的學生，利用跑步帶動團隊向心力的動能。(例：一開始只走路的學生帶頭，全班跟著走；後學生改變可慢跑)。 8. 上課規則為平常規範：不撿球、不看球者跑步一圈，開始型塑團隊未達標跑步的規則，希望藉此建立學生運動欣賞的觀念。 9. 比賽中建立運動欣賞、互相打氣的習慣。若遇天候不佳則改在室內讓學生欣賞運動範例，建立不運動很奇怪的觀念。 10. 排球還沒有建立輪轉補位的觀念，因組內會做球或傳球到位的學生不多；避免影響課程進行流程。(避免整堂課都在指導走位) 11. 課程流程：國一、二以基本動作為主，國三或高年級可減少高低手練習，增加比賽時間。 12. 球隊比賽沒有士氣、沒有紀律則較有可能沒有正常表現。 13. 運動體育帶給人生哪些幫助？從中建立自我節制、自我要求、自我突破，從一而終的態度。 14. 老師利用課後機會與學生競賽，藉此激發學生動力。

【基礎體能+排球分組比賽】課程照片



雨量計

107學年度第二學期公開授課IV

- 時間：3月8日(星期五)第4節課
- 地點：401教室
- 主題：雨量計
- 教師：賴志杰 老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 生態探索 科

公開授課教師： 賴志杰

共同備課日期： 2019-3-7

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一) 具備基礎降水量相關知識 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱：雨量計 (二) 學習目標 1. 了解雨量計的種類 2. 了解雨量計的原理 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 引導學生回憶降水量的概念 2. 學生能夠了解降水量能夠應用在什麼方面 3. 學生可以明白降水量是如何觀測 4. 學生可以認識觀測降水量的儀器 (四) 學習活動設計 1. 開頭放莫拉克風災時重創台灣的相關新聞。 2. 讓學生舉出風災與降水量的關係。 3. 歸納學生對於降水量的概念，明確說明降水量的概念及可應用之處。 4. 介紹降水量的觀測方式及儀器的種類。 5. 讓學生分組動手操作儀器(雨量筒、翻斗式雨量計) 6. 詢問學生使用過後的心得，並進行問答 (1)、翻斗式雨量計的盛雨口為什麼要這樣設計？ (2)、怎麼觀測翻斗式雨量計所記錄的降水量？ (3)、使用翻斗式雨量計觀測時有什麼優缺點？ (4)、雨量筒的盛水口為什麼這樣設計？ (5)、雨量筒的降水量要如何觀測？ (6)、使用雨量筒觀測降水量時有什麼優缺點？ (7)、比較兩者，會偏向使用哪一種儀器，並說明原因。 7. 歸納學生的說法，並比較三種儀器間的優缺點。

	三、觀察重點 (一) 學生能用口頭說明降水量的概念 (二) 學生可以分辨各種雨量計的測量原理 (三) 學生可以透過實際操作儀器發現優缺點
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一) 學生可能會遺忘何謂虹吸原理 (二) 課程偏向科學，原理抽象，可能會興致缺缺 二、針對教學難點提出的建議 甲、說明虹吸原理，透過影片配合虹吸式雨量計的運作說明 乙、用操作取代講述 三、有助益的教學策略 (一)操作實體儀器、圖片與影片表達抽象的概念

【 雨 量 計 】 課 程 照 片



高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 生態探索 科

公開授課教師：賴志杰 老師

觀課人員：陳涵郁、李任軒、葉淑燕、林俊廷、陳盈璋、洪秀貴、洪翠霞、周芃

單元名稱：雨量計

專業回饋日期：108.03.08

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、軼事紀錄 (一) 概念說明 1. 教師上課有自信。 2. 師生問答互動良好。 3. 螢幕反光，可關掉教室中排燈光及講台燈。 4. 老師走到螢幕前會被投影機的燈光刺眼也會擋住螢幕。 5. ppt 字、圖太小。(是班級螢幕受限嗎?) 6. 班上學生觀看 youtube 的實驗影片。 7. 先用 ppt 圖片講解虹吸式原理，學生能即時思考及提問。 8. 藉由雨量計影片、圖片說明，輔以問答，讓學生思考。 9. 教師詢問累積雨量圖時，請學生回答縣市名；學生說錯時其他同學會糾正。(可見多數學生對臺灣地理位置已熟知。) 10. 學生先備經驗較不足。(如何發現?) 11. 與生活經驗相關的提問學生反應熱烈。 (二) 學生實作 1. 學生踴躍參與實作。 2. 學生操作過程中，不小心忘了要以同一容器裝相同水量測量，但可藉由提問中發現再修正。 3. 大部分學生樂於參加實作觀察。 4. 對弱勢學生的鷹架支持不夠。(陳生回頭同學協助提供示範?) (三) 討論分析 1. 學生一開始很拘謹，實作後發言數增加許多。 2. 學生熱烈參與互動與討論。 (四) 其他

1. 廣播系統突然響起。
2. 有一名學生睡覺未參與班級活動。
3. 某生一直趴在桌上睡覺，不知是否因為身體不適？
4. 班級教室有一睡覺區？被子攤在塑料地墊上，上課前是否先收拾？

二、收穫省思

(一) 概念說明

1. 以六龜豪雨新聞切入，結合學生實際生活經驗。
2. 螢幕可用紅外線筆或長棍子指示。
3. 使用器具可先放在前排桌上，讓學生看螢幕同時對照，學生圍觀時也較方便。
4. 圖表字體太小，後面看不清楚。
5. 配合適當影片，學生更容易理解。

(二) 學生實作

1. 投影機+實物操作，學生更易學得相關知識。實物操作方便找到學習盲點。
2. 透過實作翻斗式雨量計模擬降水，學生口頭計數和雨量筒做比較，有助於了解兩者的優缺點。
3. 教師在實作時在旁立即指導及口頭指示操作步驟，學生樂於參與；即使做錯了也能立即回饋及改正。
4. 學生喜歡動手操作。
5. 實際的器材讓學生有更具體的知識。
6. 課堂中有實作，讓學生參與。
7. 有交換組別操作儀器(有趣)。

(三) 討論分析

1. 教師在實作時，邊指導邊引導說明，學生易掌握課堂目標。
2. 學生透過操作，分析雨量計的優缺點，藉由教師提問了解測量可能誤差來源。
3. 實作後學生了解雨量大小也會影響雨量收集。
4. 配合學習單，學生在書寫過程可再思考一遍。
5. 體驗後省思、分析優缺點，討論翻斗式和雨量筒何者較佳。

(四) 其他

1. 教學流程安排上，後面實作有助於前面的說明理解、學生學習動機提升。
2. 老師準備器材很用心。

三、提問思考

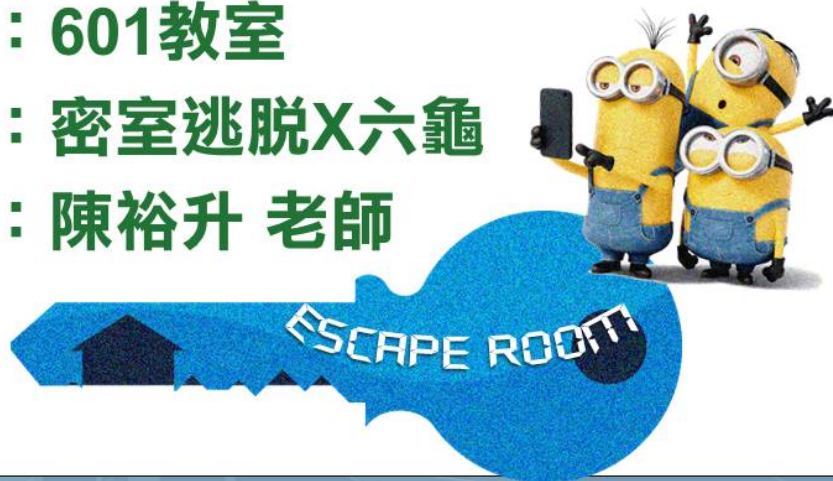
1. 課前是否有再解釋何謂虹吸？

	2. 學生先備知識不足時，是否要另做說明？ 3. 教師口語速度是否太快？ 4. 說明和實作的時間如何分配？順序？ 5. 實作時間是否太長？ 6. 動線(分組)的設計，如何不擠成一堆？(台上有兩組人) 7. 分組(每排)操作似乎沒有效果，有點混亂。(大家還是各自群聚) 8. 分組操作是否要輪流較好？(部分學生只看到其中一種。) 9. 雨量計操作是否分段進行？(討論完雨量筒再討論翻斗式。) 10. 如何鼓勵不願上台操作的同學增加參與意願？ 11. 是否讓學生 DIY 簡易雨量計？
授課人員 自我省思	1. 虹吸式雨量計應該可以藉由影片引出學生的先備知識，再利用圖解的方式複習何謂虹吸原理。 2. 口語部分可能由於時間緊迫，因而加快速度，目的在於讓學生能有更多的時間操作儀器，可以考慮再簡化部分內容或延長課堂時間，讓時間充裕並且完整操作兩樣儀器。 3. 原本口頭講述預估約 10 分鐘，接著進行儀器操作，而儀器操作的部分則預估約 30 分，讓學生自行摸索與發現優缺點，最後留 10 分鐘進行發表與比較。 4. 學生似乎會偏向看起來複雜的儀器去操作，導致翻斗式有 3 組，而雨量筒的只有 1 組，應該可以直接分成兩大組進行操作，接著分區域，分散講台上的擁擠情形，之後再各請學生上台向大家說明操作方法與優缺點。 5. 因為雨量計儀器不常親自去做，操作新的儀器時很容易花費很多時間，所以只預計先操作一種，而另一種就由另外一組介紹與分享。 6. 應該可以分段進行！兩者各操作 10 分鐘，讓學生觀察與操作，但是怕儀器數量不足，會出現全班圍住一個儀器的情況；或是由教師進行操作，然後向學生提問。 7. 應可試著利用獎勵制度，鼓勵學生動手操作；或是透過小組學習，讓小組派人上台操作，然後帶回原組教學，最後抽學生來操作。 8. 這堂課的主要還是介紹常見雨量計的使用與操作，製作的部分或許可以在下節課進行，時間似乎會比較好掌握。

密室逃脫與六龜

107學年度第二學期公開授課III

- 時間：3月8日(星期五)第7節課
- 地點：601教室
- 主題：密室逃脫X六龜
- 教師：陳裕升 老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107學年度第二學期歷史科

公開授課教師：陳裕升

共同備課日期：108.03.07

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一) 具備觀察、空間概念能力 (二) 具備邏輯運算及推理能力 (三) 具備人際溝通、團隊合作與表達能力 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱：密室逃脫與六龜 (二) 學習目標 1. 了解密室逃脫由來、原理 2. 學習如何設計密室逃脫 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 培養解謎與謎題設計能力 2. 融合六龜文史於故事及謎題之中 (四) 學習活動設計 1. 先介紹密室逃脫起源、發展及延伸 2. 分組進行謎題探索與討論 3. 六龜文史介紹 4. 分組討論構想及發表 三、觀察重點 (一) 學生在解謎過程投入及團隊合作的表現 (二) 學生對六龜文史的瞭解 (三) 學生分組討論與發表
共備歷程討論重點	四、教學難點或學生迷失概念 (一) 學生對密室逃脫遊戲陌生，較無想法 (二) 學生缺乏解謎遊戲的刺激，反應較慢 五、針對教學難點提出的建議 (一) 可實際遊玩密室逃脫遊戲，體驗各式主題及情境營造 (二) 經由多種解謎或刺激思考的遊戲，訓練學生反應及創意 六、有助益的教學策略 (一) 藉由相關類型的遊戲、影片引起學生動機 (二) 分享學長姊設計的經驗、構想及感想。

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 歷史 科

公開授課教師： 陳裕升 老師

觀課人員： 江朋儒、謝韡婷、陳泉甫、卓國銘、羅尹蔚、許詩偉、陳蓓萱、
洪翠霞、洪秀貴、陳盈璋、李任軒

單元名稱： 密室逃脫與六龜

專業回饋日期： 108.03.08

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、軼事紀錄 (一) 教師引導 1. 15:15 前教師將班級分組。(靠走廊第一組、依序第二、第三組)。 2. 15:20 前運用 ppt 文字、影片舉例說明何謂密室逃脫；學生多安靜聆聽，無顯著師生或學生互動。 3. 廖生、吳生(第二組)偷吃口香糖，後來吃完了。 4. 林生(第三組)較少參與討論。 (二) 學生實作 1. 15:20-15:26 Flash Game 由一位學生代表操作成功；過程中 3-5 位同學注意觀察、給予互動及協助。 2. 15:33 小組開始練習解謎(教師自製學習單)。 3. 15:43 第一組成功解開第一題，教師提示將格子畫出來；三組皆可畫出第一題。 4. 15:45 解說三道謎題。 5. 學生能絞盡腦汁，投入解謎過程。 6. 學生座位已事先安排，利與進行分組解題。 7. 平常安靜無語的學生積極為小組(第一組)解開第一道謎題。 8. 學生捨不得結束解謎。(如何發現?) 9. 學生對於解謎程式的內容觀察仔細。 10. 學生多能投入解謎。 11. 小組討論方向差異大。(如何得知?) 12. 學生會協助操作者尋找相關線索，透過參與達成合作。 13. 學生會協助台上同學解謎。 14. 練習謎題對學生較困難，可能因提示不夠明確。 15. 15:25 學生留戀 flash game。(如何察覺?)

16. 15:35 電影預告效果很好。

17. 15:35-15:45 學生投入。

(三) 討論發表

1. 15:46 說明請學生討論與六龜文史(主題為產業)結合之故事；學生在教師的引導提問中較有共鳴，能夠回應。教師請各組認領主題並設計故事關卡，第一組樟腦、第二組伐木、第三組車站。
2. 15:49 開始討論。第一組 6 人多參與討論、第二三組則以單一學生(吳生、謝生)主導性強。
3. 15:54 觀察各組多數人皆參與討論。
4. 15:57 各組一名學生發表，故事主軸及脈絡皆流暢；班級氣氛活絡(歡笑)。
5. 16:00 準時結束。
6. 學生對當地文史能輕易回答。(表示曾經認真了解過六龜文史。)
7. 六龜文史分組討論熱烈；學生將各種相關元素列出，再串入故事中。
8. 有一組學生使用曼陀羅思考法(有系統性組體)。
9. 學生背景知識與文字表達能力稍有不足，但想像力很棒。
10. 結合時事學生反應熱烈。
11. 15:55 老師解釋樟腦(?)。

(四) 其他

1. 課堂充滿歡笑。
2. 課堂操控時間掌握極佳。

二、收穫省思

(一) 教師引導

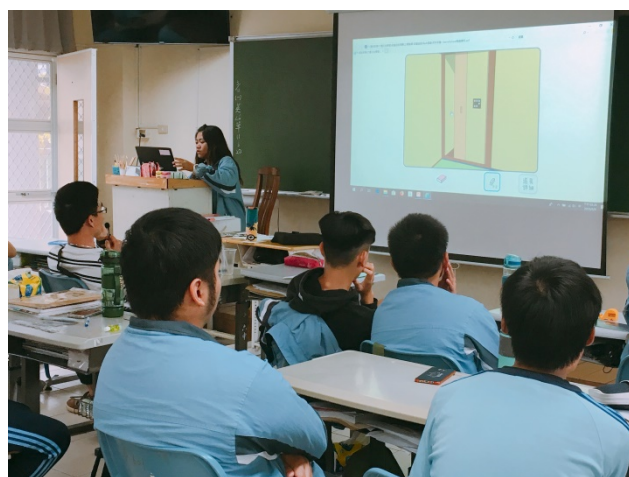
1. 設計多元教材，增加學生思考能力。
2. 適合的引起動機可激發學生的投入程度。
3. 學生討論前的說明清楚明確，可讓討論聚焦。
4. 配合適當影片，學生更容易理解。
5. 人數不均，第一組 6 人、第二三組皆為 4 人。

(二) 學生實作

1. 透過遊戲，學生反應熱絡。
2. Flash Game 可以讓所有學生使用手機一起下載玩，會更有參與感。
3. 練習題好困難，需要多給點提示。
4. 謎題練習 1.2 題未說明答案形式，容易混淆。
5. 學生對歷代皇帝的了解深厚，才能輕易解題。

	(三) 討論發表 1. 先找出六龜當地的資源為元素(打鐵、草、竹簍)，構成故事環節。 2. 學生透過團隊激盪出故事，再用以串起密室的背景。 3. 學生多能發揮創意發想。 4. 學生非常有創意，老師不應低估其能力。 5. 與六龜文史相關的密室逃脫故事設計，表現出學生的想像力無限。(靠走廊第一組) 6. 分組討論主題時，可請學生用心智圖或圖繪方式記錄討論脈絡。例如：4K 海報紙、大白板，紀錄後拿著上台報告。 (四) 其他 1. 遊戲結合文史非常有趣，學生很感興趣。 2. 結合在地文史，學生能更加瞭解家鄉的歷史、產業。 3. 讓學生知道可以自己決定內容，參與程度會更高。 4. 學生須有相關的背景先備知識。在活動前可先籌辦相關文史閱讀，可與在地耆老及文史工作者結合。 5. 學生對於過往之歷史，習慣用現代角度去思考。以今思古之弊造成認知上的差異。 6. 後面討論時間較少。 三、提問思考 1. 每一組的想法都不錯，主題以投票或是其他方式決定？
授課人員 自我省思	1. 往後進行 flash 解謎遊戲，將分配各組一台筆電操作，刺激成員一起思考、共同討論。並搭配遊戲中的概念、邏輯，各組練習設計謎題。 2. 學生對六龜文史認識較為粗淺，接下來的課程會著重介紹對各個產業的相關文字、照片、影像資料，並抽取其中較為重要的元素，將其融入遊戲內容。 3. 每次在學生討論的過程，會發給各組空白計算紙，將其思緒、創意、流程、統整後的結果作個紀錄，再上台發表。以訓練學生思考、團隊合作、統整及口頭發表的能力。

【 密 室 逃 脫 與 六 龜 】 課 程 照 片



翻轉高雄教育節—藝術與寫作療心課程



2019
翻轉高雄
教育節
FLIP x KAOHSIUNG
The Festival of Education

好學校

公開授課

時間：5月13日(星期一)10:00
地點：本校高中部多功能教室
名稱：藝術與寫作療心課程
教師：羅尹蔚、陳涵郁老師

高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文+藝文 科

公開授課教師：羅尹蔚、陳涵郁

共同備課日期：108.2.19

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一)具備基礎表達與敘事能力。 (二)具備將想法轉化成具體作品的經驗。 (三)具備聆聽他人想法，發揮同理心感受的經驗。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一)單元名稱：藝術與寫作療心課程 (二)學習目標 4. 學生能用黏土創作表達自己的心靈課題。 5. 學生能用寫作的方式表達自己作品的特色與心靈課題的關照療癒過程。 6. 學生能學會面對並處理負向情緒。 (三)學習重點(學習表現和學習內容) 1. 引導學生進行記憶回溯，與自己的心靈進行對談，找出自己的心靈課題。 2. 藉由藝術與文學創作的方式，進而面對內心的創傷記憶。 3. 透過黏土創作進行藝術治療，再以文字書寫的方式關照內心的傷痛，梳理悲傷的情緒，並以此作為紓解的窗口，讓他人能夠理解自己的創作緣由及理念。 (四)學習活動設計 1. 教師播放心靈音樂，引導學生放鬆身心，對半年內的自我進行記憶回溯，尋找對自己關係重大的人、事、物，從中探究個人的創傷記憶，形成要觀照療癒的心靈課題。 2. 教師引導學生使用靈性之手進行抽牌，透過牌面圖像的引導，處理自我的心靈課題。 3. 學生透過黏土創作進行記憶回溯，與自己的心靈對談，藉由創作的過程修復創傷情感，用藝術療癒自我。 4. 學生能用寫作的方式描述黏土作品的創作緣由和理念，進而與他人產生連結，形塑情緒出口。 5. 學生上台分享自己的心靈課題與創作療癒過程，得到同儕的支持與鼓勵。

	三、觀察重點 (一) 學生能用黏土創作具體表達自己的想法。 (二) 學生能說明自己的黏土創作與心靈想法的相關。 (三) 學生能用寫作的方式表達自己作品的特色與心靈課題的關照療癒過程。 (四) 學生能專注聆聽教師引導及同學發表，呈現自身同理心的感受。
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一) 學生較難誠實面對自身內心的想法。 (二) 學生難以將心理感受具體呈現為完整作品。 (三) 學生需要在心裡感受安全的環境下表達內心想法。 二、針對教學難點提出的建議 (一) 教師在學生上台發表之前提醒發揮同理心，課後不過問同學分享事件。 (二) 透過抽取妙語說書人卡牌聚焦心靈課題，引導學生將想法具象化。 (三) 藉由與信賴的同儕作品互動得到有力的支持。 三、有助益的教學策略 (一) 引導放鬆的情境佈置與營造：音樂、冥想等。 (二) 針對特殊學生進行個別化教學。 (三) 示範教學。

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文+藝文 科

公開授課教師：羅尹蔚

觀課人員：湯敬翔、陳泉甫、周芃、洪秀貴、洪翠霞、江朋儒

單元名稱：藝術與寫作療心課程 專業回饋日期：108.5.13

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、課堂軼事紀錄 10:05-10:16 輕音樂引導學生慢慢放鬆、趴下。(從喧鬧玩笑到寧靜的轉變) ✧ 教師引導語：「問別人不一定會有答案。」「關心、照顧、了解自己。」「傷心、困擾、重要的事如何影響自己？(重要的事件、畫面)」「可以放心分享自己的事，老師不會過問。」 ✧ 搭配輕音樂與言詞引導學生進入情境；引導學生沒有標準答案、沒有對錯，讓學生自行發展。(給學生安全的環境) 10:10 在放鬆的過程中，許多學生(第三組)因背對老師無法進入狀況；10:13 在老師較長引導下進入狀況。 10:16-10:19 靈性之手抽卡牌。(強調卡牌與心靈的連結) ✧ 教師引導語：「卡牌意義可能透過線條、色彩呈現。」「卡牌與心靈重要事件的呼應，也許即為解答。」「卡牌也許暗示想法、心態，但是沒有標準答案。」 10:22 輕質土作品說明：放心做，不一定要說；過程較結果重要。發材料→配色說明、提醒有放心安全的環境。10:25 開始製作。 ✧ 賴生：全白作品表示自己已做好，全白表示心靈純白；詢問老師自己的卡牌意義。(老師說明自己的解讀) ✧ 老師至各桌分享表達自己的解讀，並提醒學生盡量表達自己的想法。 ✧ 10:27 教師與學生討論所見、所感，從卡牌畫面與學生分享。 ✧ 10:30 第三組學生能與好友分享，討論自己所見。 ✧ 10:35 (男生桌)：想聽老師對卡牌的解讀。李生、葉生：「老師的想法好悲觀。」老師回應想法不一定是好的，先完成作品就可以了；作品不一定是卡牌上的物件。 ✧ 10:36 老師對學生說：「誠實面對自己。」表示不相信學生。 10:45 某些學生不願意透露卡牌或自己內心的想法。

6. 10:47/10:49 課程暫時收尾：

- ✧ 提醒學生輕質土保濕；無法分享或暫時擱置問題；課程後續。
- ✧ 教師提醒藝術治療的目的並非馬上完成。

二、教學觀察收穫與省思

1. 抽卡牌時請準備好的人上前抽牌，節奏太快。
2. 學生不了解卡牌含意，透過和教師交談能多獲取一些啟發。
3. 學生在創作之前，會向教師詢問卡牌的意義再行創作，似乎有許多疑慮和想法。
4. 抽牌後，教師引導學生如何感受卡牌所表達的意境，教師語調搭配輕音樂，更引人用心感受。
5. 每位學生拿到素材後有不同的反應，有人堆疊、有人重組、有人混色、有人直接構型，具體與抽象都有；但許多人開始都是困惑，不是每個人都能完成與表達。
6. 某生在創作時用黑色黏土包覆各種顏色的黏土，代表層層心事。
7. 教師能在各組間走動，給予學生協助。
8. 因學生抽象思考、表達能力較弱，故藉由具體圖卡引導學生，是不錯的敘述、訓練方式，且在心理層面照顧學生；對學生的作品不含預設立場，並全然予以尊重。
9. 過程中，學生有不同程度的參與創作；位置可再分散，降低交談音量。
10. 老師的結論：「創作及治療。」很棒。

三、提問與思考

1. 可以在進入課程前，略加以引導，使學生了解後續的目的。或是老師有其他目的？
2. 心裡的事和卡片如何練習連結？如何詮釋？
3. 創作過程中，鼓勵討論或避免交流？
4. 小組座位面對面，一邊創作一邊聊天，是否會影響創作過程，缺乏沉澱？
5. 某生不斷的揉黏土，但只搓成圓形表示的意義？
6. 如果作品未能產出，或有落差，教師是否有評分標準？如有分數高低，學生則不免比較，應如何引導？
7. 卡牌對國中生示輔助，但對高中生是否變成阻礙？
8. 是否要有討論的時間及空間？
9. 卡牌的選擇應有正面的部分，本次使用的卡牌較為負面，學生是否能在其中得到力量？
10. 高中生心智較為成熟，在情感引導上較能投入，但學生也因為較敏感，是否會因此而放大自己的負面情緒？

授課人員 自我省思	1. 回應「是否要有討論的時間及空間？」 直接創作較能反映學生的個人想法，且有療癒的作用；空間上應該要更大。 2. 和同伴的分享，也是一種尋求支持的過程。 3. 抽卡牌後，再停頓一下，沉澱情緒後再開始創作；完成作品後，進行第二次卡牌「明換」，讓學生在整個過程後，有情感療癒的作用。 4. 回應「作品評分標準」:本課程著重在學生內心的藝術治療，創作成品的評分無法像以往的美術作業有創意與品質美感的考量。顧會再跟學生特別強調，只要最後藝術作品有製作出來，分數就會達到 90 分，至於 90-99 之間的分數的差別就在作品說明的文字創作上。 5. 本次授課將時間切斷在一堂課內，但若要完整讓學生看到教學脈絡和延伸創作氛圍，仍是應該要至少連排兩節課，因為這樣的內省過程若被中斷，其實很難找回感覺。
----------------------	--

【 藝 術 與 寫 作 療 心 】 課 程 照 片



差異化教學運用於數學

107學年度第二學期公開授課V

- 時間：5月15日(星期三)第6節課
- 地點：102教室
- 主題：數學科—差異化教學的運用
- 教師：許詩偉 老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 數學 科

公開授課教師： 許詩偉

共同備課日期： 108.5.7

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一) 具備邏輯運算及推理能力。 (二) 具備人際溝通、團隊合作能力。 (三) 具備基礎表達與敘事能力。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱：正比與反比。 (二) 學習目標：正比、反比相關之基本運算與應用。 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 理解正比、反比的意義和推理。 2. 能將正比、反比運用到日常生活的情 境解決問題。 (四) 學習活動設計 1. 班級進行異質性分組。 2. 以組為單位進行題組問答。 3. 學生互動互助及教師漸次教學。 三、觀察重點 (一) 學生解題過程投入及團隊合作的表現。 (二) 學生分組討論與發表。 (三) 學習過程中不同產出或學習成果。
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一) 題組數字複雜計算。 (二) 正比反比條件缺失。 二、針對教學難點提出的建議 (一) 簡化題組數字以簡化計算流程。 (二) 經由多種範例對照強化題組理解。 三、有助益的教學策略 (一) 製作學生易錯類型種類，以便掌握教學成效。 (二) 適時複習速度面積公式。

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 數學 科

公開授課教師： 許詩偉

觀課人員： 曾藝茹、葉代龍、林家傑、羅盛虹、江朋儒

單元名稱： 正比與反比

專業回饋日期： 2019/05/15

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	1. 學生專注，但無法即刻確認學生是否接收反映至學習狀況。 2. 未呈現團隊合作，討論發表呈現。 3. 調配學習單時間，避免部分學生回應，但部分學生無法跟進。 4. 計算關係式不夠具體，學生不易理解並留於學生參考對照。 5. 課堂舉例與學生經驗產生落差。 6. 學生回答常未切中題幹，問題可更淺白。
授課人員 自我省思	1. 可多利用小組討論來使學生共同學習，提升學習成效。 2. 在學生能力落後且落差大的情況下，應在教學與學生練習之間取得適當平衡。 3. 計算關係式應具體寫出，並留於學生參考對照。 4. 實例應落實學生生活經驗。 5. 學生回答未切中題幹，教師可以適時追問，請學生補充說明。



飲料調製

107學年度第二學期公開授課VI

- 時間：5月30日(星期四)第6-7節課
- 地點：長榮2樓調飲教室
- 主題：飲料調製
- 教師：葉淑燕 主任



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 家政 科

公開授課教師：葉淑燕

共同備課日期：108.5.30

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現：有上過家政課烹飪的基礎。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱：飲料調製 (二) 學習目標 1. 能認識調製飲料的基礎材料與工具。 2. 能運用飲料調製技巧。 3. 能慎重選擇飲料種類，達到健康管理的目的。 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 能運用調製工具與材料。 2. 能掌握調製過程的衛生。 3. 能拿捏飲料調製搖盪法、漂浮法的程序與技巧。 (四) 學習活動設計 1. 課程說明：飲料調製技巧與衛生管理。 2. 前置作業：準備飲料調製的器皿、材料。 3. 搖盪法：沖茶→入奶精粉→攪拌→急速降溫→加冰塊→搖盪起泡→成品送出(珍珠奶茶)。 4. 漂浮法：泡花茶→急速降溫→入冰塊→入糖水與檸檬汁→攪拌→漂花茶→成品(蝶豆花檸檬茶)。 三、觀察重點 1. 調製工具與材料的運用。 2. 調製衛生的掌握。 3. 調製程序與技巧的拿捏。 4. 比較使用奶精粉與鮮奶調製飲料的差異。

共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 1. 冰塊的多寡對冷飲口感的影響。 2. 漂浮法：動作不熟練導致漸層不成功、沖茶時間不足或太過導致顏色與口味不協調。 3. 搖盪法：奶精粉無趁熱加入導致結塊、冰塊太多會影響搖盪程序。 二、針對教學難點提出的建議 1. 提醒學生在飲料調製的過程中隨時注意冰塊的多寡。 2. 提醒學生留意沖茶時間。 3. 提醒學生留意飲料調製程序。 三、有助益的教學策略 1. 詳細說明材料特性與飲料調製程序。 2. 課程說明時搭配示範。 3. 分組練習(一組 3 人，每人皆有練習機會)。
-----------------	--

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 **二** 學期 **家政** 科

公開授課教師： 葉淑燕

觀課人員： 鍾佳青、陳泉甫、周芃、洪秀貴、陳涵郁、江朋儒

單元名稱： 飲料調製

專業回饋日期： 108.5.30

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、課堂軼事紀錄 14:20 器皿介紹(ppt)：搖酒器、古典杯、可林杯、三角尖刀。 14:48 搖盪法介紹：(珍珠奶茶) - 綠茶味道較紅茶單一，不適合做珍珠奶茶。 - 奶精粉為玉米粉添加物，但較加鮮奶好喝。 - 甜味可用蜂蜜或焦糖水；蜂蜜搖盪弧度需要較大、多冰塊。 - 奶精粉要趁熱加入搖酒器。 - 材料：茶葉 1 平匙、奶精粉 2 平匙、25ml 糖水。 - 倒茶→奶精粉/糖水→冰塊→搖盪。 - 倒茶→冰塊→鮮奶/糖水→搖盪。 14:53 直注+漂浮法介紹：(蝶豆花檸檬茶) - 蝶豆花佔熱水的 1/3，可泡出較深的顏色。 - 直注檸檬汁：用巴叉匙抵住杯緣，沿邊緣倒入。 15:00-15:30 珍珠奶茶製作：學生加糖水的順序在搖盪之後。 15:30-15:50 蝶豆花檸檬茶製作：教師示範切檸檬，15:49 示範結束。 二、教學觀察收穫與省思 - 手搖飲料貼近學生生活，珍珠奶茶又格外符合學生興趣，聆聽時大多十分專注。 - 學生能學習了解茶種的不同、明白調製工具的使用用途和時機，自己手沖調飲較衛生營養(使用鮮奶、非奶精)，能學習調飲技巧(直注法、漂浮法)。 - 學生對少見的工具感興趣；開始實作後，學生從做中學得到樂趣。 - 從學生的生活經驗(喝飲料)切入，提高學習興趣，也破解平時常見飲料的技巧。

	5. 透過不同原料的使用(奶精/鮮奶)，讓學生能反思食物的美味和健康的關聯。 6. 教師講解搖酒杯及各用具的功用、搖酒杯不可放汽水、強調奶精須趁熱攪拌等，學生多認真聆聽。 7. 學生聽完步驟介紹和實際操作會有落差，例如常忘記放糖。 8. 對於具危險性器械，教師會特別提醒安全及正確持械方式。 9. 教師能提醒學生比較以鮮奶、奶精調製飲料的差異。 10. 學生多無飲料調製的經驗，所以教師講解時間較長；學生對於實際操作有較佳之專注性。 三、提問與思考 1. 相同調製手法是否可將茶改用咖啡為基底？風味是否不同？ 2. 是否可讓學生發揮創意 DIY？ 3. 是否可以口訣、失敗與成功作品的比較，加深學生製作的印象？ 4. 是否切分兩階段說明及實作？(先完成珍奶的實作再進行蝶豆花的說明，避免忘記第一種飲料的製程。) 5. 是否能講完珍珠奶茶做法後先讓學生製作；完成後再講解蝶豆花飲做法？(以免講解太長，失去專注力。)
授課人員 自我省思	1. 未精準掌握時間，前面講解太久，易影響學生持續專注力。 2. 學生全無經驗，介紹器具及安全注意事項就耗費許多時間。 3. 多數學生喜愛動手做的課程，特別是炎炎夏日的冰涼飲料製作。 4. 應先示範一種飲料調製法，讓學生體驗後，再利用現場材料延伸各種創意飲料調製及善用裝飾物的美感加值，並對學生講解材料搭配原則。 5. 如班級人數多，可商請已獲得調飲證照的學長姊擔任各組的小助手，指導學弟妹更深入瞭解飲料製作課程。

【 飲 料 調 製 】 課 程 照 片



即時反饋系統在閱讀理解的應用

107學年度第二學期公開授課VII

- 時間：6月14日(星期五)第2節課
- 地點：201教室
- 主題：即時反饋系統在閱讀理解的應用
- 教師：吳姿杏 老師



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文 科

公開授課教師：吳姿杏

共同備課日期：108.06.1

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 聆聽：1-IV-4 靈活應用科技與資訊，增進聆聽能力，加強互動學習效果。 表達：2-IV-1 掌握生活情境，適切表情達意，分享自身經驗。 識字：4-IV-2 認識造字的原則，輔助識字，了解文字的形、音、義。 閱讀：5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱康軒版國文課本第四冊第十一課〈鳥〉 (二) 學習目標 1.了解作者愛鳥的心意。 2. 體會愛物之情，重視自然保育，培養愛物的悲憫情懷。 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1.培養閱讀理解之擷取訊息、統整解釋之能力 2.透過小組互動，培養聆聽及表達能力。 (四) 學習活動設計 1.先進行前堂課重點複習 2.進行課文重要字詞測驗，段落重點提問 3. 段落大意統整，同學上台發表 三、觀察重點 1.小組合作互動情形 2.學生操作資訊設備時的回饋及反應 3.學生對課文理解的掌握度
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 1.本課生難字詞較多，學生會因無法了解字詞而產生理解困難 2.學生對段落統整能力較弱 二、針對教學難點提出的建議 1.事先發放字詞預習單供學生進行課前預習 2.給予較多擷取訊息的提問，讓學生有前行鷹架 三、有助益的教學策略 1.使用即時反饋系統，了解學生學習盲點 2.運用小組討論，讓統整能力較差的學生，能從他人身上得到協助

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 國文 科

公開授課教師：吳姿杏

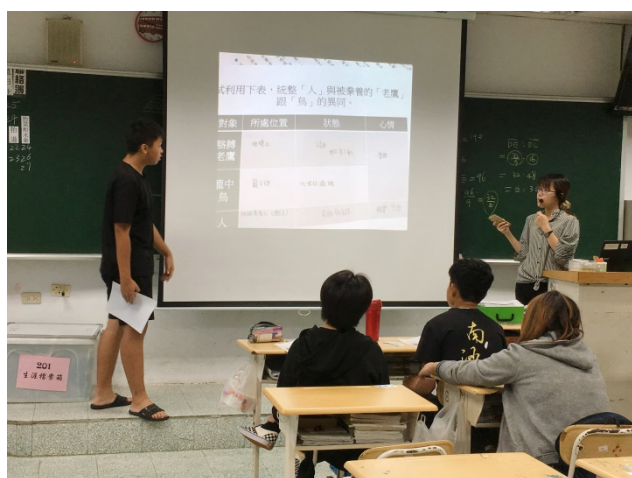
觀課人員：江朋儒、陳盈璋、陳泉甫

單元名稱：即時反饋系統在閱讀理解的應用 專業回饋日期：108.6.14

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、課堂軼事紀錄 9:15 第一張學習單(分析第一段文本)討論結束後，運用即時反饋系統遙控器選擇答題學生上台報告討論結果，並給得分卡。 - 教師運用手機將學生討論結果拍照，放大至螢幕講解。 - 教師說明學習單中的狀態、心情。 9:22 開始第二段講解，老師從手機切換至 ppt 模式，走查教室確認學生是否書寫筆記。 9:27 請學生閱讀第三段課文，提醒運用課前閱讀單(預習小幫手)回答課前測驗(即時反饋系統)。 9:31 公布全班即時反饋系統得分後，進入第三段課文說明。 - 課文講解過程中教師提問修辭(聽覺摹寫、譬喻、回文等)，均有學生能夠回答。(面向黑板右側多認真筆記；左、中側多積極回答，例如杜鵑，溫生回答多迅速且正確。) - 在譬喻修辭的講解過程中，教師提醒學生筆記。 9:34 林生於教師走查時藉機詢問分數計算的方式。 9:38 學生已較不能集中精神；9:40 開始即時反饋系統題目。 - 小組有神槍手、發言人、寫手等角色區分。 9:45 請寫手負責畫出學習單中有鳥鳴聲的句子，並寫出感受。 - 教師運用手機拍照並放大至螢幕講解，大部分學生均能畫出句子；惟感受多僅看到酸楚，缺少美好。(僅 1 組學生寫出其轉折) - 結論：從感受回到主題「我愛鳥」，提醒學生作者從感受為文。 二、教學觀察收穫與省思 - 教師能從學生的回答檢視如何調整學習單的設計。(例如：「人」→「養鳥者」) - 教學氣氛活絡、師生互動良好，教學流程的安排與工具的運用流暢，感覺很棒。 - 學生反應踴躍、上台發言大方且勇於表現。 - 電子媒材易引起學生興趣，小組分工確實、學生均有貢獻。 - 小組競賽且限時完成任務等策略，讓小組同學需在短時間內達成

	合作效果，讓每位學生均有參與感。 6. 答案完整隊伍能獲得額外加分機會，增加競爭感。 7. 學生對課文提到的杜鵑補充很有興趣。 8. 運用即時反饋系統能避免不公平且讓學生更願意投入課堂。 9. 由學生從課本中找答案，再上台分享，更能體察作者文意。 10. 透過即時反饋系統回答問題，能鑑別學生是否理解及吸收。 三、提問與思考 1. 如何檢視學生是否理解？ 2. 筆記時間是否足夠？如何檢視學生是否確實書寫筆記？ 3. 反饋系統的使用是否會影響教學進度？進度易延遲或超前？ 4. 如何顧及較弱勢學生組成的小組？ 5. 各組成員性質不同如何確實分工？
授課人員 自我省思	1. 如何檢視學生是否理解？ 答：每段結束後的閱讀小測驗，可以了解學生對此段內容的理解程度，另外也在每段開始前，進行字詞前測，培養學生預習的習慣。 2. 筆記時間是否足夠？如何檢視學生是否確實書寫筆記？ 上課時會詢問並走動，並不定期抽查學生的課本，查看學生筆記的書寫情形。 3. 反饋系統的使用是否會影響教學進度？進度易延遲或超前？ 本次教學法，並不會運用在每課的教學裡，文言文因學生對於字詞的理解較低，故會運用較多版書及講解；本次教學法多半運用在字詞難度稍高，有挑戰性的課文，如此確保課程進度順利進行。 4. 如何顧及較弱勢學生組成的小組？ 課前分組已先安排每一組有一位較強能力的組長，剩下的則以抽籤進行，故每組都有一位能力較好的同學，能輔助其他能力較弱的學生。 5. 各組成員性質不同如何確實分工？ (1) 這次的分工採抽籤進行，後續課程的分工則讓同學小組自由分配，讓組員選擇自己適合的職位。但日後若要進行分組，也會採用指定，已讓同學有不同的練習機會。 (2) 分組合作能確保弱勢同學在討論時，不會一直發呆放空，搭配即時反饋系統，讓分組提問能多一些挑戰及趣味。但有時課堂秩序會稍微混亂，有時進度也會因此延遲，在計分上，有時也會忘記計分跟發放獎品，無法持續有效地維持學生的學習動機，這些都是我在課堂進行時，一直不斷思考及詢問自己的問題。 (3) 但我想最終還是要抓回自己的課程設計，在這一課中要讓學生了解哪些重要概念，從中下手設計提問，才能讓學生真正學到閱讀的方法及技巧。 (4) 但這些方法都需要反覆的練習，學生跟老師才能習慣此教學模式，故未來我會持續運用該方法，並視學生情形微調，以求最大的學習效果。

【即時反饋系統在閱讀理解的應用】課程照片



閱讀策略—透過摘要分析文本

107學年度第二學期公開授課VIII

- 時間：6月18日(星期二)第2節課
- 地點：103教室
- 主題：閱讀策略—透過摘要分析文本
- 教師：卓玲玲 老師



Good Morning



高雄市立六龜高級中學共同備課紀錄表

107 學年度第 二 學期 英語 科

公開授課教師： 卓玲玲 老師

共同備課日期： 108.06.18

項次	內容紀錄
共備內容紀要	一、學生先前的學習表現 (一) 具備本課單字認讀能力。 (二) 具備 be 動詞過去式的概念。 (三) 具備摘要寫作的經驗。 二、教學觀察的內容(參考以下內容或附教案) (一) 單元名稱 Lesson 9: We Were in Different Classes (二) 學習目標 1. 熟悉對話中的單字、文法。 2. 理解對話內容。 (三) 學習重點(學習表現和學習內容) 1. 培養抓重點的能力。 2. 培養組織重點的能力。 (四) 學習活動設計 1. 對話跟讀。 2. 對話講解。 3. 摘要寫作。 4. 摘要討論。 5. 讀後測驗。 三、觀察重點 1. 學生的發音及語調。 2. 學生抓重點、組織重點的能力。 3. 學生修正自己預寫的摘要的過程。
共備歷程討論重點	一、教學難點或學生迷失概念 (一) 摘要內容有誤。 (二) 摘要未呈現重要細節。 二、針對教學難點提出的建議 進行摘要寫作前，先給學生一些架構上的提示。 三、有助益的教學策略 利用表格式、填空式摘要，提升學生抓重點、組織重點的能力。

高雄市立六龜高級中學專業回饋紀錄表

107 學年度第 二 學期 英語 科

公開授課教師： 卓玲玲

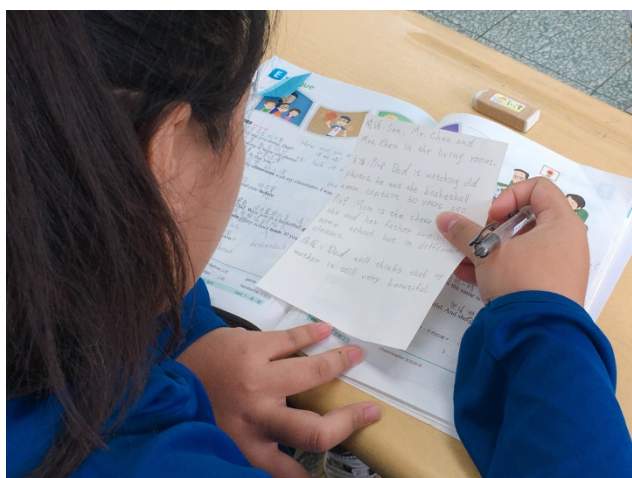
觀課人員： 江朋儒、陳盈璋、許詩偉

單元名稱： 閱讀策略—透過摘要分析文本

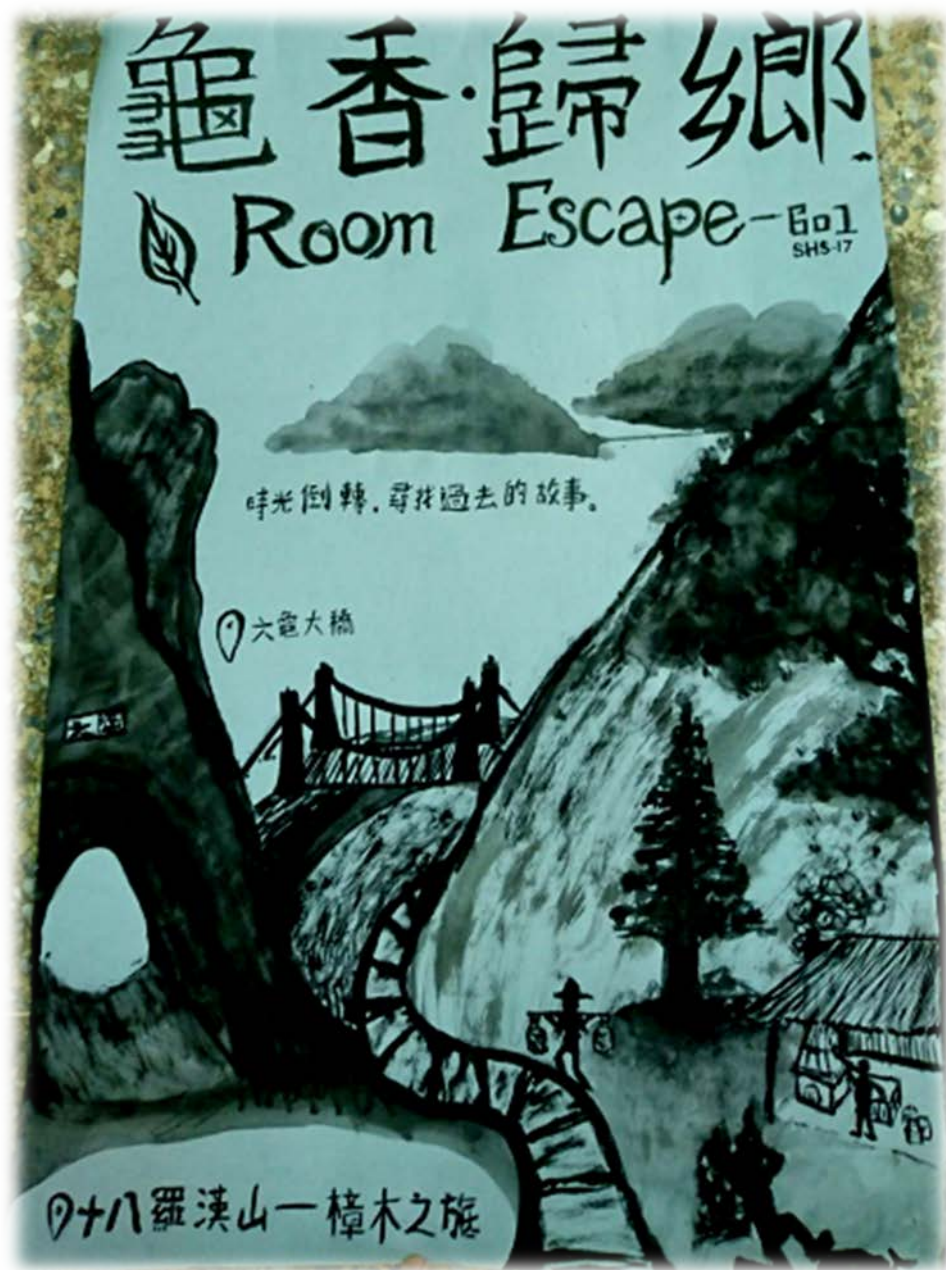
專業回饋日期： 108.06.18

項次	內容紀錄
專業回饋紀錄 (觀課人員的建議)	一、課堂軼事紀錄 9:08 學生跟讀第一段對話結束，以問答方式檢視學生抓重點的能力。教師列舉①What are you doing? How are you doing? ②look、look at+物等句子，引導學生比較差異。 9:12 教師運用電子書引導學生書寫重點筆記。 9:16 第二段跟讀，教師提醒學生音調、語速，並跟讀第二次。 9:18 教師解釋文章中的語句，強調時態「was....., is.....still.....」 9:20 引導學生以開頭、主體、結尾三段架構練習課文摘要。 9:23 請學生分享。教師點出學生猶豫的地方，並請其他學生思考補充。 9:28 教師運用投影布幕與學生共同書寫摘要，並請學生修正預寫摘要。 (10.14.15.22 無書寫)(教師說中文，請學生讀出英文) 9:34 請學生一起朗讀修改後的摘要。 9:35 以摘要的內容練習聽力問題。 9:37 課程結束。 二、教學觀察收穫與省思 - 教學架構明確：學生跟讀、師生互動時訓練說的能力；摘要時訓練讀、寫的能力；課後問題訓練聽的能力；且在不同段落皆用同一架構練習，有助學生反覆練習效果的提升。 - 教師以列點的方式書寫摘要中的主體，是很好的示範。 - 跟讀時，適時放慢節奏使學生確實跟進模仿語調。 - 學生發音標準，但速度略慢。 - 學生做摘要整理時，重點的掌握待加強。 - 電子書運用容易讓學生知道老師上課的地方。 - 電子書念課文的速度比學生快，學生對課文的熟悉度還須提高。

	三、提問與思考 1. 若爸媽非 classmates，是否可補充其他關係？ classmate 在英文裡專指<u>同班</u>同學。爸媽的關係只能說 They were in the same school. 2. 少部分程度落差大的同學在課堂中如何學習？ 老師教完單字，學生用教師自編的單字講義做練習，下課再進行口試及筆試。 3. 學生在摘要的過程中遇到困難如何處理？討論或思考？ 學生上課前就會寫好文章摘要，如有困難學生會互相討論，討論完會來問老師誰的寫法比較好，老師再給予建議。
授課人員 自我省思	1. 之前的對話教學花太多時間在英翻中，以至於忽略現今較重視的閱讀理解。自從學生開始寫摘要後，學生的理解力有所改善，閱讀測驗答對率也明顯提高。 2. 可以的話，上課前先將學生的摘要收回來看一看，比較能夠發現個別學生的問題。



龜香一歸鄉



密室逃脫-龜香.歸鄉設計理念

主講人：歷史教師陳裕升

一、緣起

- 1. 密室逃脫課程設計-理念與範例
- 2. 六龜社福館2017年密室逃脫
- 3. 六龜高中107密室逃脫-『一個人的捉迷藏』

二、引起動機

- 1. 電影
- 2. 實際遊玩-『一個人的捉迷藏』 關卡2、3
- 3. 密室逃脫工作室介紹
 - (1) enterspace
 - (2) LOST密室逃脫
 - (3) 神不在場
 - (4) 頂級豬排
- 4. 其他學校設計
- 5. 主題聯想

三、課程實施

- 1. 腦力激盪
 - (1) 文字拆解圖
 - (2) 字謎
 - (3) 快問快答
 - (4) 找規律
 - (5) 海龜湯
 - (6) 原創
- 2. Flash遊戲-密室逃脫系列
 - (1) Poco密室1 (2) T2B密室 (3) 和式密室

3. 主題設計

- (1) 樟腦產業
- (2) [故事大綱](#)
- (3) [關卡配置及元素](#)

四、布置過程

1. 參考資料([隧道及腦館](#)、[現場](#)、[腦寮](#)、[挑夫](#)、[隘勇線](#)、[製品](#))
2. [場地舊況](#)
3. [材料利用](#)
4. [場景、道具製作](#)
5. 配樂
 - (1) 十八羅漢山及腦館(阿嬤的訪問、四季紅)
 - (2) 現場及腦寮(焗腦歌)
 - (3) 挑夫(挑夫)
 - (4) 隘勇線(戰場配樂)
 - (5) 製品及沒落(鋼琴)
6. [主題海報](#)

五、測試實況

1. [入場前](#)
2. [第一關](#)
3. [第二關](#)
4. [第三關](#)
5. [第四關](#)
6. [第五關](#)
7. [第六關](#)

謝謝聆聽，歡迎指教



六龜主題密室逃脫－龜香・歸鄉 107-2 601設計

玩家將扮演前往十八羅漢山隧道的遊客，意外穿越到日治時期的六龜，在全然陌生的環境、產業下，玩家須找到自己的身分證明，才能順利地回到現代。

提示：「錢」途[光明](#)。

第一關十八羅漢山隧道及腦館

1. 十八羅漢山隧道
2. 腦館
 - (1)腦館介紹
 - (2)帳簿
 - (3)木牌
 - (4)行李箱

第二關 森林作業現場

1. 木頭、落葉
2. 工具組
3. 木匕
4. 木馬
5. 麻布袋
6. 步槍

第三關 腦寮

1. 腦炊
2. 腦田
3. 腦油
4. 腦油桶、扁擔
5. 床
6. 行李箱
7. 步槍

第四關 挑夫

- 1. 斗笠
- 2. 扁擔
- 3. Tabi鞋
- 4. 腦油桶
- 5. 日用品
- 6. 隘勇台帳

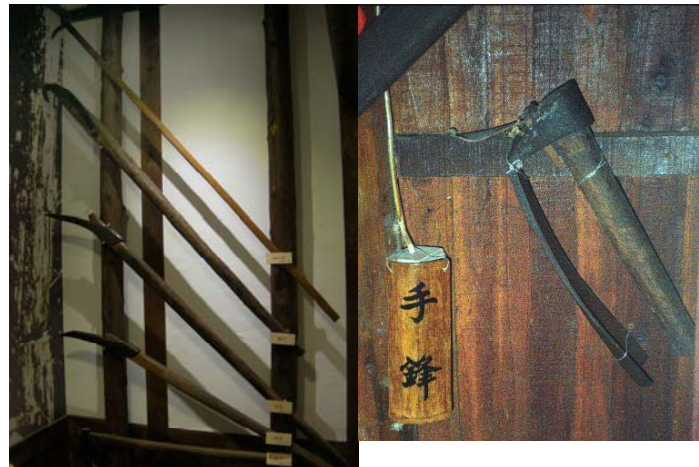
第五關 隘勇線

1. 隘寮
2. 鐵絲網
3. 頭盔、步槍
4. 台帳

第六關 樟腦製品及沒落

1. 乒乓球
2. 藥品
3. [眼鏡](#)





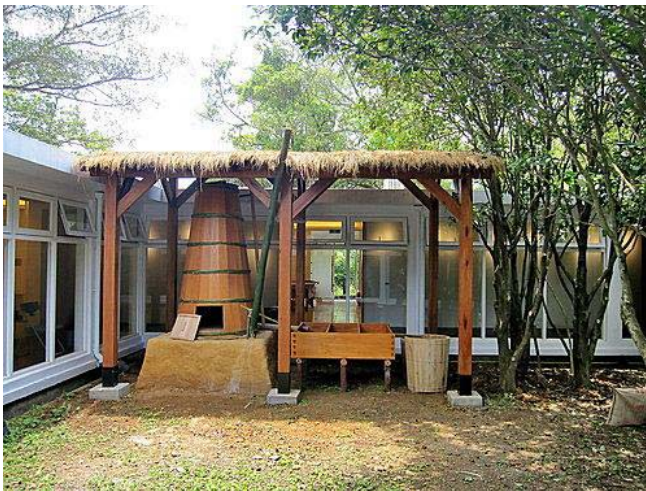
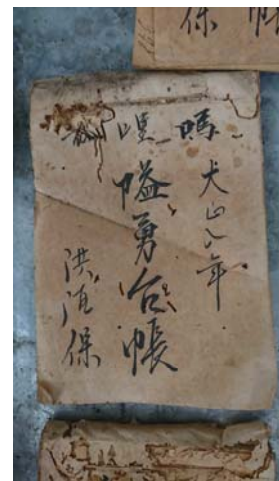
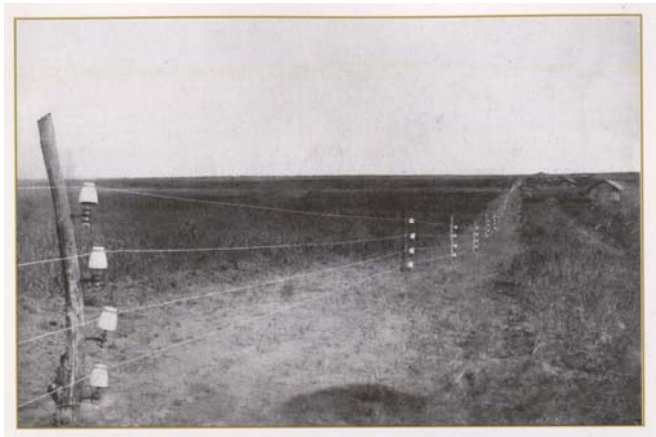
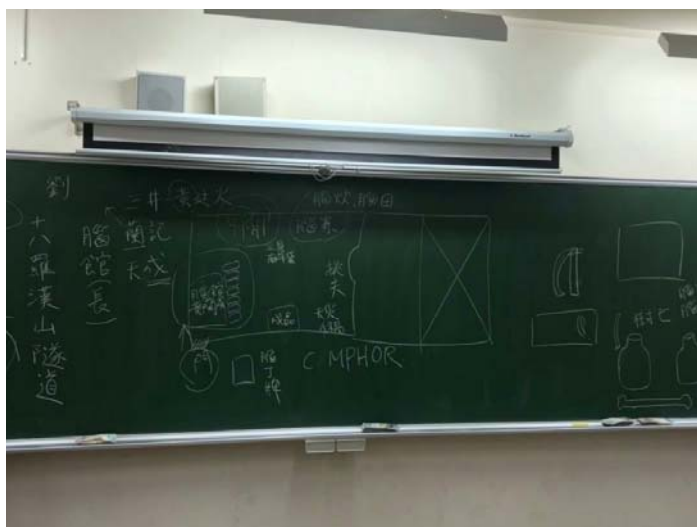
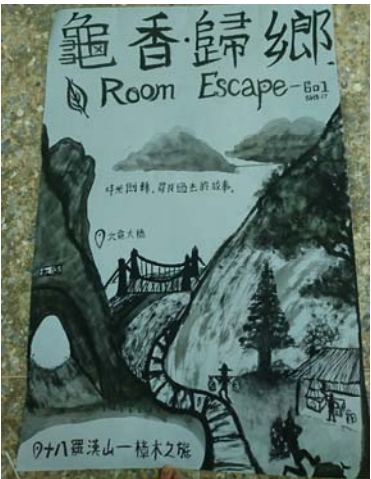


圖 8 運送腦砂及腦油下山的漢人挑夫行列















說個故事—密室逃脫



高雄市立六龜高中 107 學年度第二學期 歷史蝸牛活動成果報告書

活動名稱	歷史蝸牛上課中-說個故事 X 密室逃脫		
主(協)辦單位	社會科、教務處、圖書館、學務處		
活動日期	108 年 03 月 18 日星期一~ 108 年 06 月 28 日星期五		
活動地點	六龜高中 B 棟宿舍二樓	參加人數	30 人
活動承辦人	陳蓓萱	活動總經費	新臺幣 元

1、活動宗旨或目標

- (1) 引導學生具有邏輯的思考，組織一個與六龜相關的故事。
- (2) 藉由接觸密室逃脫相關影音、線上、學長姐作品學生可以設計自己的密室逃脫腳本。
- (3) 學生透過準備與執行自己的密室逃脫學習團隊溝通、互助合作，展現實作精神。

2、活動內容簡介或流程

- (1) 密室逃脫主題影片欣賞。
- (2) 簡單謎題練習。
- (3) 上屆參考這屆思考。
- (4) 分組討論密室逃脫腳本。
- (5) 分組討論密室逃脫故事化。
- (6) 分組討論密室逃脫規劃。
- (7) 密室逃脫道具統計與製作。
- (8) 密室逃脫場地布置與修正。
- (9) 密室逃脫正式上線。

3、活動執行情形

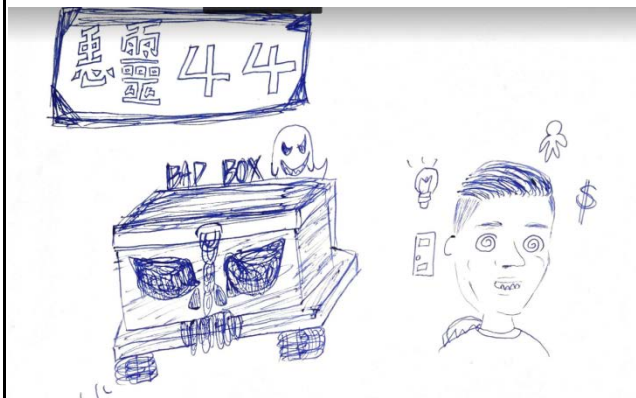
- (1) 學生藉由影音、線上密室逃脫經驗了解密室逃脫。
- (2) 學生各組藉由多元討論，激盪出一個跟六龜有關的密室逃脫設計
- (3) 學生學習利用事處必有因的原則，組織出吸引人的敘事。
- (4) 藉由實作呈現，學生在遇到困難如道具製作、場地空間落差，能夠有邏輯運用整併、去蕪存菁的解決問題，運用各種設計力求將密室逃脫的設計故事呈現。

4、具體成果

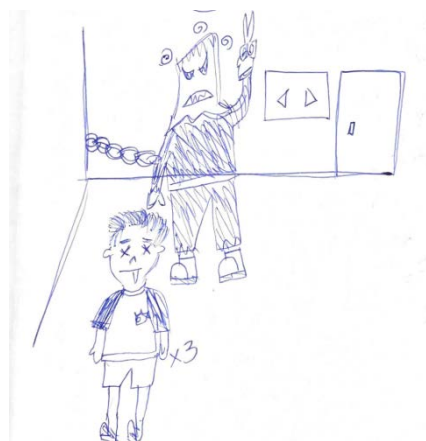
於本校 B 棟宿舍二樓建立一個密室逃脫故事，實際執行、帶領密室逃脫體驗。

5、附件資料

歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片



密室逃脫電影-惡靈弒室



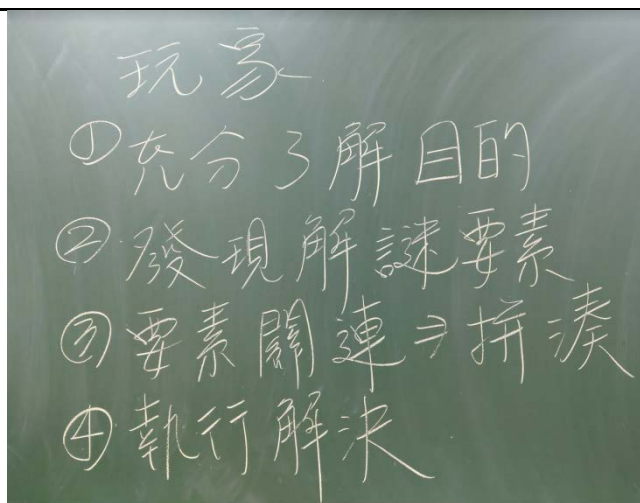
密室逃脫電影-惡靈弒室



謎題練習



謎題練習



謎題練習



謎題練習

歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片

20190325線上密室逃脫體驗

表單說明

我玩的遊戲關卡名稱? *

簡答文字

遊戲關卡主題 *

簡答文字

請敘述一個遊戲內藏的難題 *

我玩的遊戲關卡名稱?	遊戲關卡主題	請敘述一個遊戲內藏的難題	請敘述一個遊戲讓你印象	這遊戲是
密室逃脫	Pico密室1	每個細節都不能錯過	找保險箱的鑰匙	普通
仰望天空		曾在溝裡的筷子	用麥可筆塗黑紙	普通
夢遊先生	夢遊先生	尋找機關	單純點擊遊戲沒什麼難題	普通
Poco密室1	Poco密1	箱子裡面藏球	割箱子的紅色球	普通
Poco密室2	熊熊危機	畫上的娃娃	電視跟櫥櫃	普通
Poco密室2	熊熊零件	畫上的娃娃	電視跟健物體的關係	非常
房間尋找出去的鑰匙	房間尋找出去的鑰匙	房間尋找出去的鑰匙	放星星的時候完全不知道	普通
流沙地洞	密室逃脫遊戲	房間都長的一樣開門開門後都忘記是哪個	用火才能殺蜘蛛	普通
有櫃子書	要找出鑰匙	鑰匙難找	就是在找圖案的時候	普通
Poco3	一個房間有粉色流理臺有一個櫃子兩個鏡還有鎖的小房子	有個會跑來跑去的小怪獸要一直找牠	月曆提示解密	普通
密室逃脫	逃出房間	書櫃底部	用榔頭打電視	沒有
poco密室1	密室脫逃	找鑰匙	日曆猜謎	非常
	一個房間有粉色流理臺有一個櫃子兩個鏡還有鎖的小房子	有個會跑來跑去的小怪獸要一直找牠		

線上密室逃脫體驗回饋單

這遊戲是否激起你的興趣	你認為這遊戲是否具有故事性	你認為這遊戲的美工是否能吸引你
普通	3普通	3普通
普通	3普通	3普通
非常	4具有	3普通
普通	3普通	3普通
普通	3普通	2不吸引
普通	3普通	3普通
普通	3普通	3普通
沒有	3普通	3普通
非常	2不具有	2不吸引
普通	3普通	3普通
普通	4具有	3普通

線上密室逃脫體驗回饋單

你覺得這遊戲有哪些改善?	你覺得這遊戲有哪些改善?	你想設計哪一類型?	我的名字
可以設計好一點	東西可以放多一點	恐怖	陳俊傑
沒有	沒有	恐怖	潘鴻熾
轉場動畫		恐怖	李鈞瑋
畫質可以更好		反向思考	彭尊瑋
觸發更多技能		災難	潘俞含
文字		恐怖	田郁偉
有些角落按了沒反應要重複按過才會跑出來		驚悚, 恐怖, 知性	彭雅琪
沒有	沒有	驚悚, 恐怖, 知性	林偉
有背景音樂		災難	王怡婷
有些角落按了沒反應要重複按過才會跑出來		驚悚, 恐怖, 知性	彭雅琪
難度可以在高一點, 機關在多一點		恐怖	李芳儒
可能要先有前言的故事, 才知道後面要幹嘛!	也可以給小提示, 讓我們去猜解。	知性	陳思好

線上密室逃脫體驗回饋單



密室逃脫腳本

線上密室逃脫體驗回饋單



密室逃脫腳本

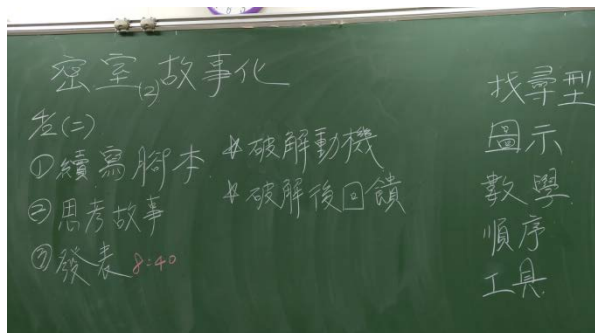
歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片



密室逃脫腳本



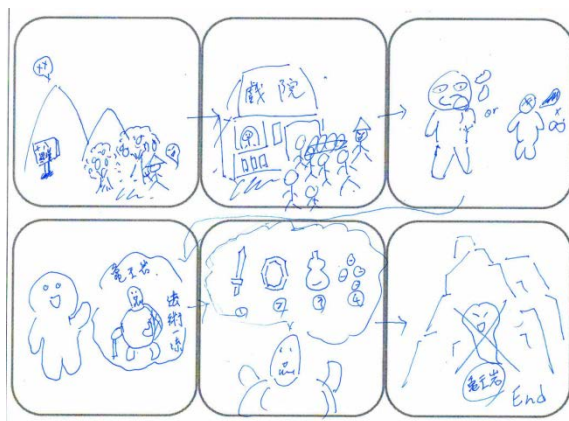
密室逃脫腳本



密室逃脫故事化

【歷史蝸牛陳曉雲老師】107 學年高三歷史選修【密室逃脫大計畫】個人的學習單 107 學年高三歷史選修 【密室逃脫大計畫】	
組員名單 (組員簽名)	潘鴻慧、林偉、廖柏昌、彭雅璇、李鈞璋
我是	李鈞璋
本組主題	死芒果
本組類型	靈異
本組六龜元素	芒果、十八羅漢山、龜王岩、大龜電影院

密室逃脫故事化



密室逃脫-死芒果

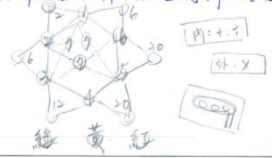
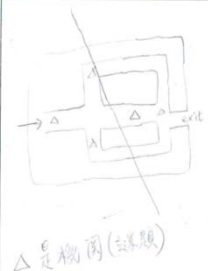
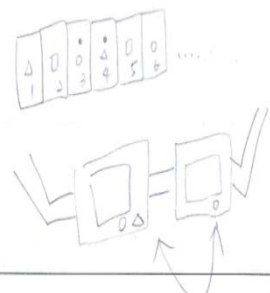
【歷史蝸牛陳曉雲老師】107 學年高三歷史選修【密室逃脫大計畫】個人的學習單 謎題一	
謎題類型	依提示尋
謎題元素	17 卦鏡
謎題草稿	龜仙人殼上 Here

密室逃脫-死芒果

歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片

謎題二 <table border="1"> <tr> <td>謎題類型</td><td>依提示圖</td></tr> <tr> <td>謎題元素</td><td>劍</td></tr> <tr> <td>謎題草稿</td><td> </td></tr> </table>	謎題類型	依提示圖	謎題元素	劍	謎題草稿		謎題道具與製作方法 紙箱、剪刀 組裝				
謎題類型	依提示圖										
謎題元素	劍										
謎題草稿											
密室逃脫-死芒果											
石雅琪這組① 芒果 必備恐怖 圖手繪：對比、纏繞畫 照片扭曲 其他？ 六龜與芒果的淵源 工藝果 改良：黃金煌	謎題四 <table border="1"> <tr> <td>謎題類型</td><td>依提示圖</td></tr> <tr> <td>謎題元素</td><td>仙丹</td></tr> <tr> <td>謎題草稿</td><td> </td></tr> </table>	謎題類型	依提示圖	謎題元素	仙丹	謎題草稿					
謎題類型	依提示圖										
謎題元素	仙丹										
謎題草稿											
密室逃脫-死芒果											
【歷史蝸牛服務室老師】107 學年高三歷史選修【密室逃脫大計畫】個人的學習單 107 學年高三歷史選修 【密室逃脫大計畫】 <table border="1"> <tr> <td>組員名單 (組員簽名)</td><td>潘俞含, 潘麗靜, 彭尊瑋, 江建慶</td></tr> <tr> <td>我是</td><td>潘俞含</td></tr> <tr> <td>本組主題</td><td>山洞尋寶</td></tr> <tr> <td>本組類型</td><td>恐怖、懸疑</td></tr> <tr> <td>本組六龜元素</td><td>十幾羅漢山, 學校教室</td></tr> </table>	組員名單 (組員簽名)	潘俞含, 潘麗靜, 彭尊瑋, 江建慶	我是	潘俞含	本組主題	山洞尋寶	本組類型	恐怖、懸疑	本組六龜元素	十幾羅漢山, 學校教室	本組故事脚本(至少要有起承轉合) 日記本 地理老師某天離奇失蹤, 遊客(學生)去他位子卻發現線索? 抽籤裡有半張地圖, 背面有字, 老師好像是為了追查羅漢山山洞才不見! 隨後玩家(學生)來到十幾羅漢山, 發現一串串的謎題並想辦法破解。 成功破解謎題後, 遊客(學生)在最後發現了老師, 而老師躺在地上... 似乎明白所有了 抽籤裡的盒子 山洞裡, 發現散落的老師襯衫和破碎眼鏡 END
組員名單 (組員簽名)	潘俞含, 潘麗靜, 彭尊瑋, 江建慶										
我是	潘俞含										
本組主題	山洞尋寶										
本組類型	恐怖、懸疑										
本組六龜元素	十幾羅漢山, 學校教室										
密室逃脫-山洞尋寶											
密室逃脫-山洞尋寶											

歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片

謎題草稿 Because 山洞沒有光, 需要火把! ①. 18 尊羅漢的石像, 須擺放正確順序才有火把, 若擺放錯誤 3 次, 就掉一個石頭下來, 直到門口堵住! ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱  綠 黃 紅 謎題道具與製作方法 * 一片大紙板畫陣圖  * 3 片小紙寫提示: 大紙球做成石像! (18 個) (其中 3 個有顏色, 15 個有數字)	謎題草稿  地圖撕一半, 一半在 筆記本裡面, 一半在觀 衆裡面! △ 是機關 (謎題) 謎題道具與製作方法 白紙在加上紙板! 畫地圖.
密室逃脫-山洞尋寶	
謎題草稿 潘朵拉的盒子的鑰匙鎖! 要解開密碼才可以拿到鑰匙! 謎題道具與製作方法 先用紙團包住鑰匙, 外面的腳 踏車鎖有密碼扣住紙團, 解開可拿到  密碼: (3124)	謎題草稿 筆記本的第六、四、十二頁有紅線 → 鎖頭的密碼。 眼鏡上面有圖案! 筆記本也有!  謎題道具與製作方法
密室逃脫-山洞尋寶	
謎題草稿  襯衫的口袋有半張地圖 血上有後面潘朵拉 盒子的密碼。 謎題道具與製作方法	歷史蝸牛 108 年高三歷史選修【密室逃脫大計畫】個人的學習單 道具製作工作 (一) 本組道具列表 (請使用列點式) 1. 我: 潘朵拉盒子 & 第一關 2. 沈: 眼鏡 3. 銘: 腳踏車鑰匙 4. 潘: 衣服 我分配到的道具 潘朵拉盒子 關於我分配到的 道具草稿/準備物 盒子!
密室逃脫-山洞尋寶	
密室逃脫-山洞尋寶	

歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片

107 學年高三歷史選修【密室逃脫大計畫】個人的學習單

【密室逃脫大計畫】

組員名單 (組員簽名)	潘佳華 9. 李才富 5. 王怡婷 1. 陳俊傑 陳思軒 2.
我是	潘佳華
本組主題	血拼的歌聲
本組類型	恐怖、懸疑
本組六應元素	十門羅漢、京山大旅社

本組故事脚本(至少要有起承轉合)



密室逃脫-山洞尋寶

謎題一

謎題類型	尋找
謎題元素	未知的 key、
謎題草稿	一群人會先去登山,進入後,小惠突然失蹤,在森林尋找線索,引導他們回旅社。在森林裡也有一些必須要找到的物品,好在流和更好逃脫。 (女鬼) 當玩完回到旅社房內時會發現小惠之鬼魂現身,告訴他們應當做的事,引導前入禁地。(歌聲) 在結尾會有一具屍體一具白骨。

密室逃脫-山洞尋寶

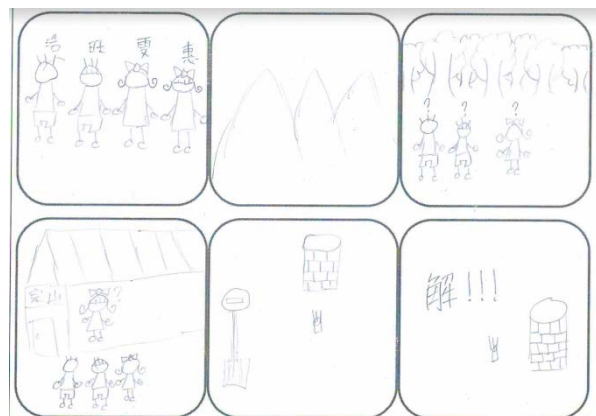
謎題二

謎題類型	尋找、破解
謎題元素	證件、手電筒、key、房號 602. 設計旅店的保險箱密碼。
謎題草稿	在山上昏迷,陳小惠其人都欠債,但是正治王 得自己的名字。 正治王與女鬼的關係 是前世因果關係 好幾世前是個道士, 因前世將七鬼封印 必須用鮮血解開七鬼封印。
謎題道具與製作方法	

密室逃脫-山洞尋寶

謎題草稿

廢合 很久不見的老同學結伴一起去登山,在登山過程中遇到奇怪的問題,而小惠就那個被選為替身,必須幫助女鬼脫身,而種種的因素都和至文有著非比尋常的關係。



密室逃脫-山洞尋寶

密室逃脫-古井歌聲

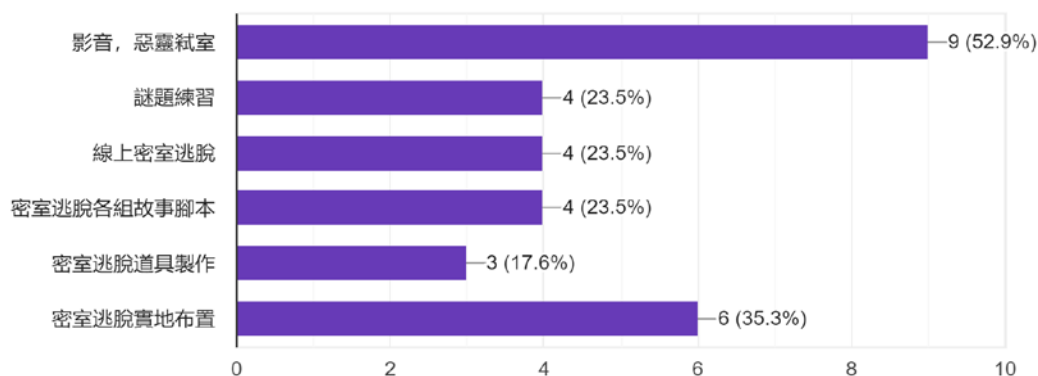
歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫活動照片



歷史蝸牛 108 年高三密室逃脫—學生回饋

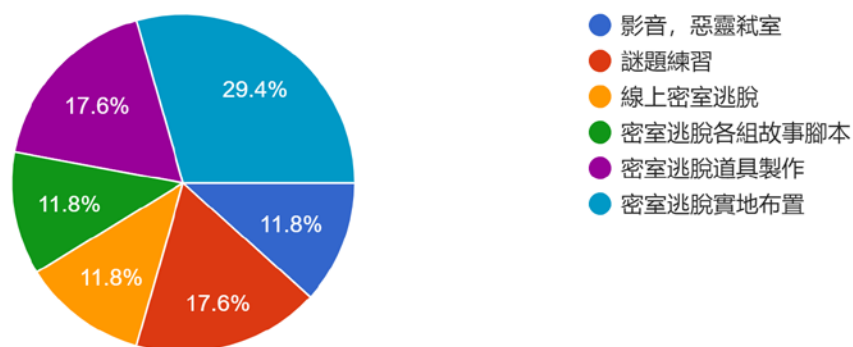
有關密室逃脫有以下課程，請選擇幾個你喜歡的部分

17 則回應



有關密室逃脫有以下課程，請選擇【一個】你【最】喜歡的部分

17 則回應



請用 20 字以上說明為何喜歡這部分

可以自己編故事做一個自己的密室逃脫 自己當導演 看別人玩給與我們回饋	江建慶
第一次做密室脫逃，很有成就感，要有邏輯性，很難但也很好玩	王怡婷
因為做完道具很有成就感，又可以幫忙分擔工作	林志維
可以腦裡激盪思考謎題，讓我們更投入在密室逃脫的遊戲裡面	潘俞含
可以練習怎麼破解謎題 讓自己更容易破關 讓自己更聰明	彭尊瑋
可以發揮自己的想像力做出一個故事，非常有趣	彭雅琪
做東西還好玩也可以去做很多奇奇怪怪的東西	潘鴻熹/小黑人
可以讓自己的頭腦動一下 才不會都沒動頭腦死腦筋	李祐成
因為可以學到線上的密室逃脫的製作也學到逃脫離險境	潘麗靜

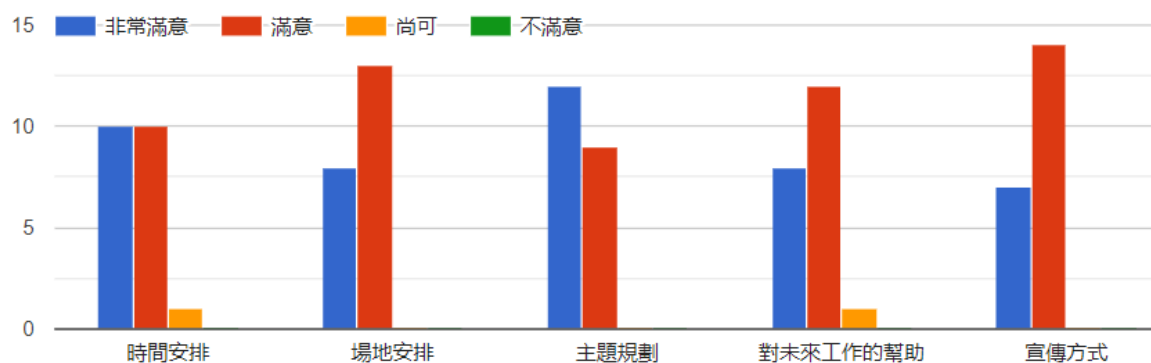
密室逃脫的佈置很恐怖很有讓人不敢玩的感覺希望是可以很多人玩	田郁偉
可以動動腦讓學生老師偶爾可以去思考答案找答案	陳俊傑
因為這是我第一次自己創作一個密室脫逃，而且又是班上的人一起完成的，再加上我自己很愛玩密室脫逃遊戲	潘佳芊
因為聽到就會覺得很有恐懼、驚悚感外加場地也很陰	林偉
我覺得可以實地的佈置是一件很棒的事，更有不同的體驗的經驗。	陳思妤
因為我負責拍攝以及剪輯 雖然素材不夠所以剪起來不夠長 不過看到完成品還是有成就感	李鈺瑋
因為在密室逃脫裡面可以看到我們班團結還有一起完成這任務是一件不簡單的事，這也是畢業之前和同學的回憶。	李芳儒(Dada)
知道如何佈置會怎樣會嚇到人和與時間競賽，挑戰各種的謎題	廖柏昌

想對闖關者說的話

江建慶	加油！我會嚇死妳們（嘿嘿嘿
王怡婷	加油□□答案就在你身旁
林志維	加油！
潘俞含	加油，要“細心”解謎題，好好享受遊戲
彭尊瑋	很厲害
彭雅琪	加油喔喔喔喔喔喔
潘鴻熹/小黑人	很好玩
李祐成	你後面會突然出現我
潘麗靜	無
田郁偉	好好玩
陳俊傑	認真找答案
潘佳芊	有些不能只看表面 魔鬼藏在細節裡， 不用想的太複雜照字面上的意思想。切記別碰桌子上面可是有東西的。
林偉	沒有
陳思妤	加油，一定會成功順利的破關。
李鈺瑋	不要記我的車牌號碼
李芳儒(Dada)	加油相信自己。
廖柏昌	加油

公開授課回饋統計

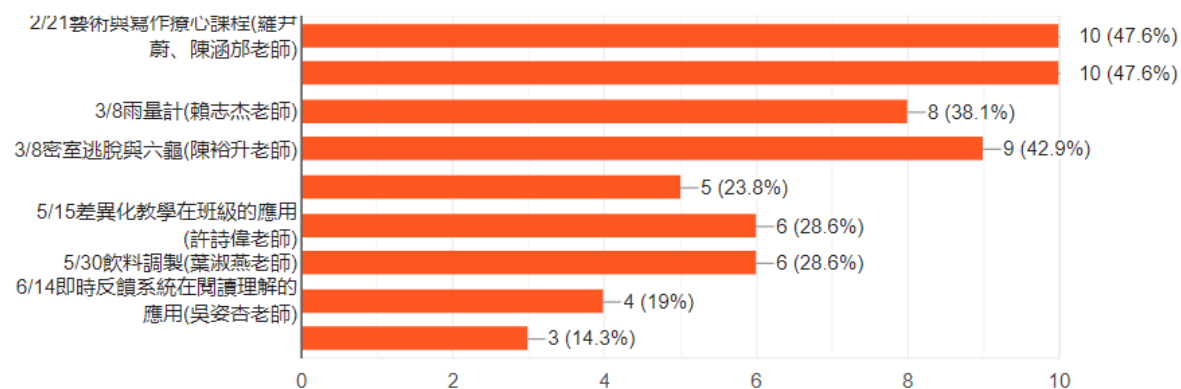
一、整體內容



二、公開授課內容

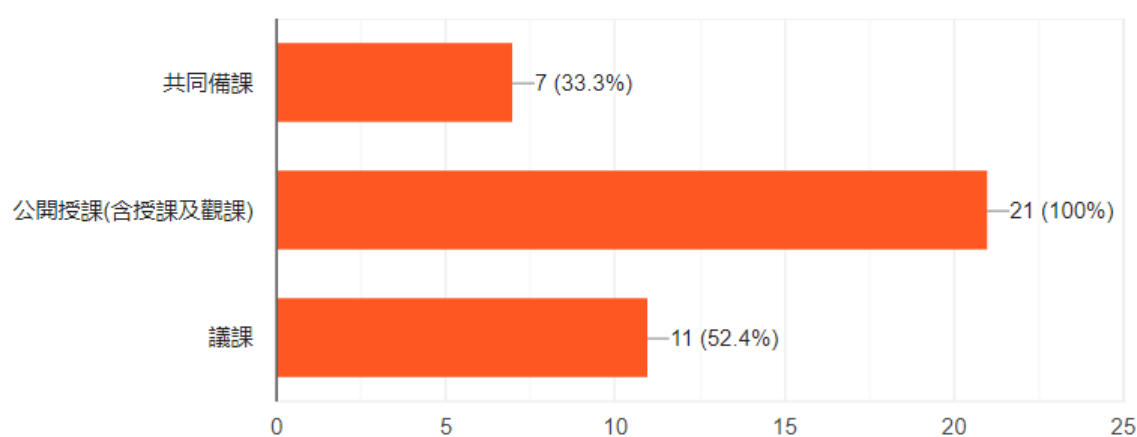
1.我參與的場次(可複選)

21 則回應



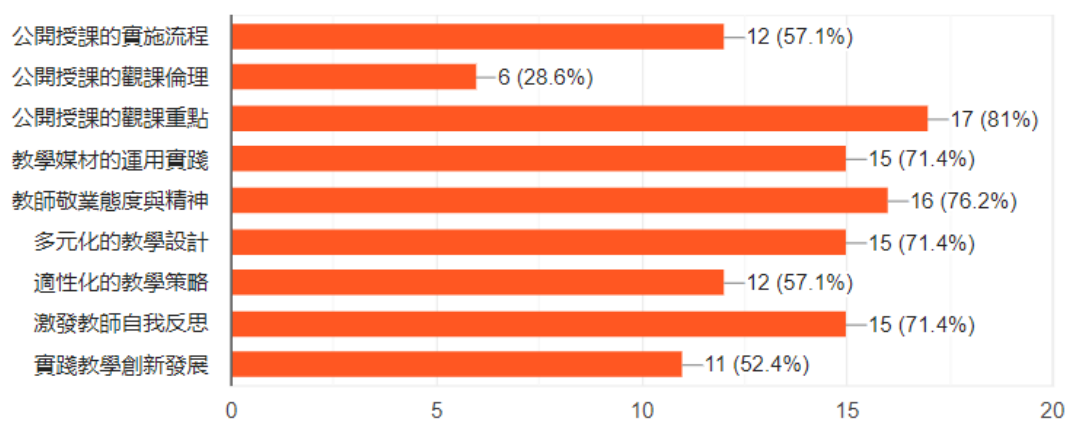
2.我參與的階段(可複選)

21 則回應



3.我透過公開授課參與，提升的教師專業知能(可複選)

21 則回應



三、其他回饋與建議

21 則回應

無

繼續激發教學能量，加油!

very good

每個老師表現的非常好～

加油!

大家辛苦了。

感謝學校許多老師不吝分享教學技巧，讓我個人於班經根課程規劃上都有許多的成長

議課可以知道不同領域對自己科目的看法，有助於提升自己

收穫頗多，鼓勵其他同仁也進行公開觀課，相互激盪、交流～

感謝願意公開授課及參與的老師。

師長同仁們都很用心! 有很好的交流機會 :)

收穫良多

期待繼續參加觀課

辛苦教務處同仁囉!