

## 實習生每月實習心得報告

姓 名： 廉千儀

實習科目： 國文科

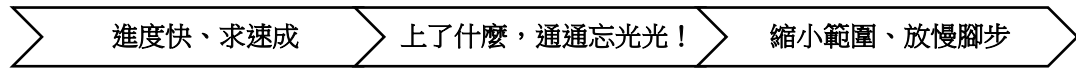
實習學校	四箴國中			紀錄期間	105 年 12 月
教學實習 班級	一年八班 學生數 17 人	三年五班 學生數 31 人	三年八班 學生數 30 人	導師實習 班級	一年八班 學生數 17 人

※四箴國中實習——十二月份概要：

教 學 實 習 概 況 與 心 得	我從教學觀察中所看見的事實與反思				
	1 有 關 課 程 設 計	【黃嘉蘭師】			908 班
其 他	<p>嘉蘭老師對教學的反思相當多，好學而勇於累積專業發展的她常與我分享課程設計的相關問題，經討論，我們有以下對作文教學的共識——</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>學生不知從生活取材</b>：從嘉蘭老師編制的《會考作文六級分》一書可知，寫作中以「取材」最為重要，就如煮一桌好菜，若無材料可煮便無後續可論。寫作同理，取材自生活是近年趨勢，且就近取材再自然不過，然而學生會面臨的問題是①不知道要寫什麼（沒有認真生活）②寫得過於表面（沒有反思）。</li> <li>2. <b>建立模組，作文可以依樣畫葫蘆</b>：基於以上問題，與嘉蘭老師討論後得出「模組」這項共識。題目年年都不同，然不難發現內容物都相同，比如〈捨不得〉可以講家人；〈來不及〉可以講家人；〈可貴的合作經驗〉也可以講家人；</li> <li>3. 作文取材不離七大主題——家人、同儕、偶像、生病受傷、挫折後領悟、價值觀、休閒興趣，</li> </ol>				

有巧思地設計了「小班教學」，比如我們班就只有四個學生。如此一來，成長課程是完全不同於一般教學的挑戰，過去幾周我反覆檢討、調整自己的教學步驟與技巧，終於在這個月發展出幾項心得，以下針對面臨的困難與解決方法進行討論。

### 一、從「欲速則不達」到「聚焦」



一周只有不到一小時的課程，每節課間隔七天，這樣的頻率實在難以要求學生做到精熟某些困難的課題。起初我試圖建立他們求學的態度，實施到後面依然無法跨越時間過少的門檻。然轉念一想，**既然課堂上教不完、學生不易吸收，那就縮小教學目標吧！**本來教育就是細水長流的事業，速成的辦法根深柢固在我腦海，至今才發現一味強求學生記憶平日需花一個禮拜才熟悉的教材，難怪「欲速則不達」。

故我不再畫大餅，改求學生這堂課只學會「一項東西」，這個東西可能是修辭、可能是某種反思能力，把時間花在軟實力的訓練，兼顧趣味性與成就感，縮小教學目標並非是偷懶鬆散，反而幫助學生「**聚焦**」。

### 二、從「亡羊補牢」到「旁敲側擊」

之前會追求進度，主要原因在於我對成長課的目標是「幫助孩子回歸課上」，再加上發現許多孩子第八節課，班上正同時上著國文課，基於學生會越來越與班上脫節的隱憂，才決議跟著班級進度，且本班的孩子程度其實不差，秩序也好，經詢問孩子們都願意以課內教學為主。

然而幾個禮拜下來，發現各班進度開始有巨大的落差（如授課的順序不一），再者如上所述，一節課時間太短，實在無法灌輸過多記憶性內容，即使學生當節課記起來了，也是走馬看花，下節課又需花太多時間喚起學生記憶，如此，一味地跟進班級進度顯然是「亡羊補牢」，被動而失效的。

故我不再以「一篇課文」為教學目標，改以「基礎能力」為優先，再延伸課內做練習。如 12.16 的成長課，我以「三種設問」與「誇示」兩個修辭法為教學目標，預期學生於該堂課結束時能熟練辨認，甚至是造句引用，結果孩子們這堂課上得格外用心，也能快速辨認修辭，於下堂課會再驗收成效。

### 三、從「書面閱讀」到「五感體驗」

幾次教學活動下來，發現孩子對能操作、實作的活動更感興趣，如拼圖、拼貼等與紙筆測驗一樣能達教學成效，再加上班上有識字程度較差的孩子，若要以小組活動為前提，則難以帶入充滿文字的教材。

為了能適度配合文本，又不拘泥於紙筆教材，我將學習單放大了。將學習單內容設計成每人可同時撰寫、又能以搶答的方式，或黏貼、或書寫示範給其他同學看，且依次數統計，發現程度較差的學生越是熱衷於這類活動。



↑ 依照課文劇情拼湊漫畫順序 ↑

### 三、從「複雜團康」到「小型遊戲」

大學時有堂英語會話課，老師善用各種小道具輔助上課，可能只是互相傳球的遊戲——誰拿到球誰就要造句；或者是簡單的數字卡——上台發表的順序，這樣的小遊戲卻讓我們熱衷不已。這個道理也體現在芳如老師班上，有次老師透過讀報提問搭配賓果遊戲，孩子們玩得不亦樂乎，可見遊戲可精可細，如何讓孩子玩得起勁、學以致用才重要。同理，學習單可以長得很無趣，但若搭配適當的遊戲，誰在乎教材如何單調無聊呢？

我們往往在乎教材是否具趣味性（當然這個篩選條件也相當重要），然並非是所有的課程內容都能「好玩」，難道這課題不有趣，學生就不需要學習了嗎？非也。關鍵在於我們身為課程設計者，如何把單調的內容轉換成新的情境。

所謂小遊戲有賓果、「Hangman」、傳球、堆積木、心臟病等，小遊戲搭配課程的提問，經此調整，發現小遊戲更好用的幾個優點——

- (一) 聚焦：遊戲簡單反而容易達成「以教學為主，遊戲為輔」的成效。
- (二) 省時：大家都熟知的小遊戲省略講解的時間，學生熟悉遊戲也得心應手。
- (三) 省力：教學上若學生已對遊戲有基本認識、躍躍欲試，學習動機已被引起，便省力許多。

以大富翁形式幫→  
學生複習段考範圍



實習輔導教師簽名	教學輔導老師	導師輔導老師	行政輔導老師
實習指導教師簽名			

備註：本表不敷使用時，請自行延伸。