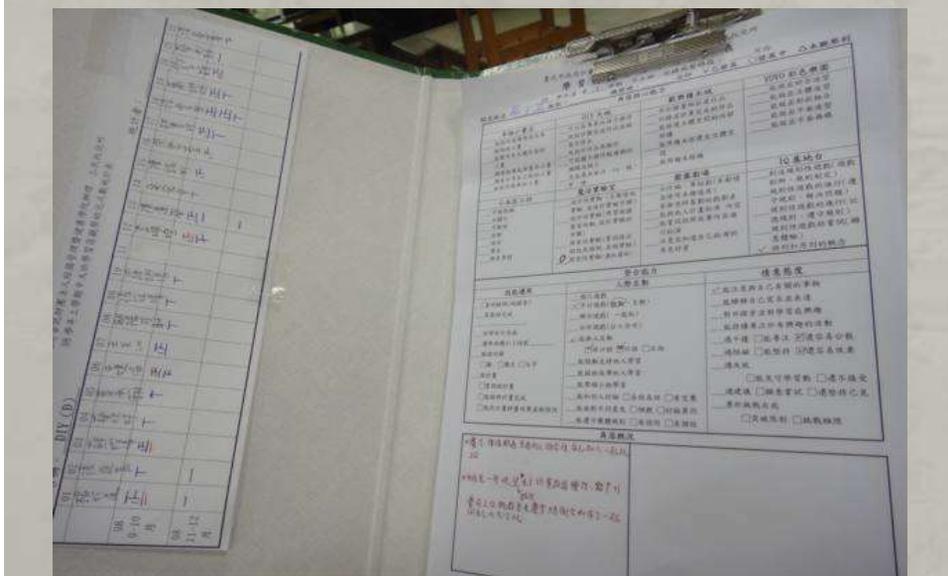


VALUES OF DOING RECORDS

- + Main purpose is to monitor, identify and **scaffold** the children's learning.
- + Help teachers to be **more conscious** of themselves as a scaffold.
- + Help with communication between teacher and **parent**.
- + Help the **next teacher** catch up with children's learning easily.

EXAMPLE OF THE FOLDER



PREPARATION

- + **Folders** For **each learning area**,
In each folder are: recording sheets
a list of children's names
- + Folder also provide for **individual child**
- + **Summary sheets** For monthly reports to parents.
- + **Camera** or MP3 sound recorder
- + **Video camera.**

THE TIME DIVIDED DOCUMENTATION IN SCAFFOLDING

Prepare children for the learning
(20-10mins: taking less and less time)

Observe and Document
(30-50mins: taking more and more time)

Prepare children to tidy up
(20-10mins: taking less and less time)

RECORD SHEET DESIGN (VERSION 2 IN USED)

(表二) 兩下學期整合觀察項目, 角度的核心目標以層次呈現
 臺北市政府委託臺南市人因國中發展促進專案小組 工具組完成
 望法實驗室 學習區觀察紀錄表

學年度 第 學期

幼兒姓名: _____ 性別: _____ 紀錄: _____ 老師: _____

第一次觀察() 第二次觀察() 第三次觀察() 第四次觀察()

| | | |
|---|---|--|
| <p>語言 溝通</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> | <p>認知 學習</p> <p>ADDLPT ADDPT(時間)</p> <p>↓</p> <p>動作 學習</p> <p>ADDLPT ADDPT(時間)</p> | <p>人際 互動</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> |
| <p>自我 適應</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> | <p>↓</p> <p>語言 學習</p> <p>ADDLPT ADDPT(時間)</p> <p>↓</p> <p>動作 學習</p> <p>ADDLPT ADDPT(時間)</p> | <p>情感 適應</p> <p>_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> |

其他觀察項目: _____

幼兒姓名: _____ 日期: _____

DESIGN OF RECORD SHEETS

- + The middle circles summarize the stages of development
- + At first put the earliest stage in the bottom circle to show moving up on the developmental ladder

RECORD SHEET DESIGN (VERSIONS IN USED)

(表三)97-98 格式仍適用指示內容或版面稍作修改
臺北市政府參政院臺大人社局學區暨社區學校管理 工具表(說明)

Y070 學習區觀察紀錄表
九十七 學年度 第二 學期 5-6 月份

幼兒姓名：_____ 性別： 男 記錄： 現場沖老師 日期： 口 地點： 口 學校： 口
第一次觀察： 第二次觀察： 第三次觀察： 第四次觀察： 第五次觀察： 第六次觀察：

| | | |
|--|---|--|
| <p>認知 語言</p> <ul style="list-style-type: none"> 能辨識 能命名 能理解語句 口 能理解 口 能理解 能理解 口 能理解 口 能理解 | <p>語言類型</p> <p>口 語言類型</p> | <p>人際 互動</p> <ul style="list-style-type: none"> 能主動 口 能主動 口 能主動 |
| <p>能理解 口 能理解 口 能理解</p> | <p>語言類型</p> <p>口 語言類型</p> | <p>情感 態度</p> <ul style="list-style-type: none"> 能主動 口 能主動 口 能主動 |

其他觀察項目

RECORD SHEET DESIGN (VERSIONS IN USED)

(表二)97 學期整合觀察項目，內容的精簡目標以層次呈現
臺北市政府參政院臺大人社局學區暨社區學校管理 工具表(說明)

學區暨社區 學習區觀察紀錄表
九十七 學年度 第二 學期

幼兒姓名：_____ 性別： 男 記錄： 日期： 口 地點： 口 學校： 口
第一次觀察： 第二次觀察： 第三次觀察： 第四次觀察： 第五次觀察： 第六次觀察：

| | | |
|--|---|--|
| <p>認知 語言</p> <ul style="list-style-type: none"> 能辨識 能命名 能理解語句 口 能理解 口 能理解 能理解 口 能理解 口 能理解 | <p>語言類型</p> <p>口 語言類型</p> | <p>人際 互動</p> <ul style="list-style-type: none"> 能主動 口 能主動 口 能主動 |
| <p>能理解 口 能理解 口 能理解</p> | <p>語言類型</p> <p>口 語言類型</p> | <p>情感 態度</p> <ul style="list-style-type: none"> 能主動 口 能主動 口 能主動 |

其他觀察項目

DESIGN OF RECORD SHEETS

- + The middle circles summarize the stages of development
- + At first put the earliest stage in the bottom circle to show moving up on the developmental ladder
- + But the last year teachers prefer to write Level 1 on top

RECORD SHEET DESIGN (VERBEXINISSA-CUMMINGS)

(表四)100 學年觀察項目與檢核表項目結合,層次性不變,敘述稍修改

臺北市政府社會局委託經國管理暨健康學院辦理 三民托兒所

學年度第 學期 月份 組 學習區觀察記錄表 幼兒姓名： 觀察老師：

| 積木城 (觀察日期 1 2 3 4) | |
|---------------------|------------------------------|
| 1 | 能用積木搭橋 |
| 2 | 能用建構教具組合平面造型 (如:樂高、方塊積木等) |
| | 能用建構教具組合立體造型 (如:樂高、方塊積木等) |
| 3 | 能用積木搭建出立體空間 並嘗試依主題建構 |
| | 能依主題搭建立體空間的內部結構 |

FOR INSTANCE: OBSERVE PLAY WITH BLOCKS



FIVE LEVELS FOR BLOCKS BUILDING

| | | √ 已發展 | ○ 發展中 | △ 未發展 |
|----|---|-----------------------------------|-------|-------|
| | | Happy Blocks Learning Area | | |
| 部分 | _____ 5 Can make 3D creations | | | |
| | _____ 4 Can make bridges | | | |
| | _____ 3 Can mark out areas | | | |
| | _____ 2 Can stack blocks/ Mix different kinds of blocks | | | |
| | _____ 1 Can link blocks together | | | |
| 老師 | 寶貝運動場 — 立蒸、于璋 老師 | | | |
| 的 | | | | |

SUMMARY SHEET DESIGN (VERSION 1 IN USED)

IN USED

97 學年度 第 二 學期 5 月 月份 小幼班

幼兒姓名: _____ 性別: 小小 小 大 總整理: 于捷, 陸寶, 紀宏 老師

角落核心能力

Yoyo 彩色拼圖 - 巧宜老師

畫出蜘蛛人
簡單拼圖
畫出圓圈
英文動詞圖
線條塗鴉

多色拼圖
二色拼圖
雙色拼圖
單色拼圖
單色的圓點

DIY 天地 - 雅文老師

老師會和孩子們合作
老師多口提供不少動手
主要孩子動手操作
老師協助
老師帶著孩子的手
孩子可以看著老師做

歡樂積木城 - 嘉玲老師

能用積木搭建二個空間
能用積木搭橋
能用積木圍出區域
能用積木堆疊/能加入配件使用
能用積木排列

IQ 基地台 - 雅文老師

可以用撲克牌玩五遊戲
可以用撲克牌玩的其他遊戲
可以分類撲克牌花色
可以數單及數雙牌台 1-5
可以排序 1-5
可以排序三種顏色
可以覆蓋牌序 1-5
可以解列高低
可以解列大小
可以分類三五七種牌類

紫色動物屋 - 紀宏老師

注意並知道自己在演的角色特質
能嘗試依照故事內容進行扮演
能嘗試扮演日常生活的角色
主動探索模仿/假裝生活動作
能數探索道具
模仿/假裝動作與聲音

寶貝運動場 - 王嘉, 于捷 老師

能拋球
能拋球 123 木頭人
能作拋球失物
能作拋球手排
能目標投球
能作投球
能作拋球球拍
能作拋球球拍位置
能投球 [丟開雙手不碰地]

技能運用

會辨識顏色(紅黃藍)
能算單一數數 1 2 3 4 5
大五或部份 1 2 3 4 5
全部自行完成 1 2 3 4 5
能合與不合以上遊戲
能唱幾首兒歌
能唱伴唱律 2 3 4 5 6 7 8

整合能力

人際互動

能入遊戲
能合遊戲(主動)
能伴遊戲(主動)
能加入遊戲
能主動去帶他人學習
能協助引導他人學習
能帶領小組學習

情意態度

能注意與自己有關的事物
能轉解自己想法表達
對於新會活動學習感興趣
能辨識及控制身體的運動
能十幾
能十幾
能十幾
能十幾

Happy Blocks Learning Area

SUMMARY SHEET DESIGN (VERSION 2 IN USED P.1)

台北市政府委託財團法人誠信管理暨健康學院辦理 三民托兒所

學習區觀察記錄總整理表

97 學年度 第 一 學期 中大班 記錄統整時段: _____ 月份

幼兒姓名: _____ 性別: _____ 總整理: 老師

角落核心能力

DIY 天地 - 老師

老師多口提供, 少動手輔助
老師協助, 孩子操作
以多元的方式引導操作如: 畫畫影片
自己動手完成, 能保護後, 自我檢查
能主動完成, 檢查正確性

歡樂積木城 - 老師

能用積木搭橋
能用積木搭建立體空間
能搭建立體空間的內部結構
能搭建已搭建作品
能搭建前大後小

Yoyo 彩色拼圖 - 老師

可以畫出簡單形狀
可以畫出蜘蛛人
可以畫出蜘蛛人腳
可以畫出人物細節
能画出平面曲線
能画出形狀組合
能画出立體造型
能画出組合造型

小水龍工程師 - 老師

能合
能解
可動性
立體化
平圍設備

魔法實驗室 - 老師

探索性實驗(過程描述)
探索性實驗(嘗試提出假設及預測, 並做實驗)
說明性實驗(學習根據書有經驗, 設計實驗的步驟)
說明性實驗(主動發起實驗, 並設計實驗步驟)
實驗步驟: 能說明預測, 計劃, 實驗, 記錄, 轉錄與分析, 條件與實驗

圖畫劇場 - 老師

能嘗試依照故事內容進行扮演
能注意知道自己扮演的角色特質
能與他人討論扮演內容
參與老師圖劃的戲劇表演
合作編、導、演劇(有劇情並使用各種道具)

IQ 基地台 - 老師

排列和序列的概念
規則性遊戲的嘗試(願意體驗)
規則性遊戲的進行(記憶類, 則, 遵守規則)
規則性遊戲的進行(遵守規則解決問題)
創造規則性遊戲(遊戲創新, 規則制定)

SUMMARY SHEET DESIGN (VERSIONS IN USED R-2)

| 觀察資料 | | |
|--|---|--|
| 整合能力 | | |
| 技能運用 | 人際互動 | 情意態度 |
| 嘗試錯誤(純探索) 需協助完成 全部自行完成 運用兩種以上技能 能做記錄 <input type="checkbox"/> 圖 <input type="checkbox"/> 圖文 <input type="checkbox"/> 文字 做計畫 <input type="checkbox"/> 嘗試做計畫 <input type="checkbox"/> 能按照計畫完成 <input type="checkbox"/> 能依計畫評量結果並做修改 | 個人遊戲 平行遊戲(被動、主動) 聯合遊戲(一起玩) 合作遊戲(分工合作) 能與人互動 <input type="checkbox"/> 非口語 <input type="checkbox"/> 口語 <input type="checkbox"/> 正向 能鼓勵支持他人學習 能協助指導他人學習 能帶領小組學習 能和別人討論 <input type="checkbox"/> 各說各話 <input type="checkbox"/> 有交集 能面對不同意見 <input type="checkbox"/> 傾聽 <input type="checkbox"/> 討論異同 能遵守團體規則 <input type="checkbox"/> 有認同 <input type="checkbox"/> 有個性 | 能注意與自己有關的事物 能瞭解自己需求並表達 對外探索並對學習感興趣 能持續專注於有興趣的活動 過干擾 <input type="checkbox"/> 能專注 <input type="checkbox"/> 還容易分散 遇阻礙 <input type="checkbox"/> 能堅持 <input type="checkbox"/> 還容易放棄 遇失敗 <input type="checkbox"/> 能見可學習點 <input type="checkbox"/> 還不接受 遇建議 <input type="checkbox"/> 願意嘗試 <input type="checkbox"/> 還堅持己見 勇於挑戰自我 <input type="checkbox"/> 突破限制 <input type="checkbox"/> 挑戰極限 |
| 統整說明： ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ | | 家長觀察回饋： ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ |

SUMMARY SHEET DESIGN (VERSIONS IN USED)

(表四-五)99 學年各角落層次性目標修改,提供給家長的方式去評量項目,改成條列式的敘述,並增加幸福小書店。

臺北市政府社會局委託後區管理暨健康學院辦理 三民托兒所

學習區觀察記錄總整理表

99 學年度 第 1 學期 中大班 記錄統整時段： 月份

幼兒姓名： 組別： 總整理： 老師 已發展 發展中 未觀察到

| 角落核心能力 | | | |
|---|--|--|--|
| 幸福小書店 能創作連續情節且有脈絡的小書 能製作有主題內容的小書 願意指導同伴製作小書 願意分享自己做的小書 能製作簡單的小書 能主動閱讀故事書 ◎達成能力~ | DIY天地 可以指導其他孩子操作 依設計圖完成作品並繪畫作修飾 先設計作品再操作 可依圖示操作較複雜的編織或縫工 完成基本能力,ex: 繞、穿、縫 ◎達成能力~ | 歡樂積木城 依記憶重新搭建作品 能根據計算完成的作品 能搭建立體空間的內部結構 能用積木搭建出立體空間 能用連續數再組合立體造型(如:橋高,方塊積木等) 能用積木搭橋 能用連續數再組合平面造型(如:橋高,方塊積木等) ◎達成能力~ | YOYO彩色樂園 能做出組合造型 能做出立體造型 能有主題的…… <input type="checkbox"/> 繪圖; <input type="checkbox"/> 平面造型創作 平面造型創作 (剪貼拼) 繪圖(具體形象) ◎達成能力~ |
| 小木匠工坊 平面對稱 立體化 可動性 折疊 結合 鑿光 探索量材 ◎達成能力~ | 魔法實驗室 設計性實驗(主動發起實驗,並設計實驗步驟) 設計性實驗(學習根據書有經驗,設計實驗的步驟) 探索性實驗(嘗試提出假設及預測,並做實驗) 探索性實驗(連續測試) ◎達成能力~ | 團圓劇場 合作編、導、演(有劇情並使用各種道具) 參與老師規劃的劇列表 能與他人討論劇內容 能嘗試依照故事內容進行扮演 注意並知道自己扮演的角色特質 ◎達成能力~ | IQ基地台 創造規則性遊戲(遊戲創新、規則制定) 規則性遊戲的進行(遵守規則,解決問題) 規則性遊戲的進行(規則、遵守規則) 規則性遊戲的嘗試(創意、具體化) 排列和序列的概念 ◎達成能力~ |
| ◎老師的話： | | ◎家長的話： | |

DEVELOPING RECORD SHEETS

- + Work with teachers to develop record sheets
- + Teachers try out new ways
- + Start off with check lists
- + As teachers develop expertise in observation, they prefer to use narratives
- + They end up using a mixture of checklists and narratives when reporting to parents

SUMMARY SHEET DESIGN (VERSION 4 EXAMPLE)

| 幼兒姓名: <u>李恩瑩</u> 組別: <u>長頸鹿小組</u> 總整理: <u>翁文惠</u> 老師 | | |
|--|--|---|
| 角落核心能力 | | |
| IQ 基地台 | DIY 天地 | |
| <p>◎達成能力~◎</p> <p>●規則性遊戲的進行(遵守規則、解決問題)。</p> <p>●能理解並清楚知道「15 分鐘策略遊戲」的玩法,並主動會取用好的棋子(15 個),願意和陳穎、瑋瑋、遠霖...好朋友一起玩。遇到問題時會自己試著解決與討論,並清楚說明遊戲規則。</p> | <p>◎達成能力~◎</p> <p>●手藝技巧靈活度佳,能幫忙處理糊餅子,且能整邊中整齊,照理會注意其整體美感喔!</p> <p>●可以指導其他孩子操作。</p> <p>●可清楚將學會的「刺繡工」畫下步驟圖提供給大家參考;此一部份是一個步驟慢慢教懂學習的言語、文字。</p> <p>●依設計圖完成作品並繪畫作修正。</p> <p>●自行設計免子圖案完成刺繡工,在縫紉過程中會小心修正每一針的距離,避免紙張破裂,且會運用以前製作雪花、春聯的經驗將刺繡工作的色紙完成作品。</p> | |
| 香檳小書房 | 圓圓劇場 | YOYO 彩色樂園 |
| <p>◎達成能力~◎</p> <p>●能創作簡單的小書。</p> <p>●每節期間小書店放置與每節相關書籍(如大奇星弄弄、龍飛龍飛角)、歌碟海報,照理能主動哼唱十二生肖的歌謠並尤其意思(能依歌詞解釋意思動作),照理能講一些環故事且會調整聲調讲故事。</p> <p>●將完成的造型對象成為一本裝裱書;會為其寫上書的名稱、作者。</p> | <p>◎達成能力~◎</p> <p>●能與他人計畫扮演內容。</p> <p>●能即或便在活動中發展新主題「kitty 美髮店」一開始運用自己的日常生活經驗營造其整體意義,會應需求找尋相關學習素材如:髮梳、梳子等...。</p> <p>●能運用圖示將自己會的造型畫下紀錄如:馬尾、公主頭...;提供其他同伴參考,同時會依需求畫寫文字如:不同造型的名稱。在主題活動的發展中需善會寫文字時,照理會主動表示自己可以幫忙。扮演設計師會主動詢問客人髮型整的力道如:這樣整會不會不舒服?對稱的合主題並有求有往。</p> | <p>◎達成能力~◎</p> <p>●能放出綜合造型。</p> <p>●能配過年應景的裝束運用剪、粘、摺、摺的技巧完成平面創作「雪花、春字」,在剪貼的技巧越趨成熟,在綜合造型創作部分,能將雪花與春字結合創作春娃娃,能注意細節部分如:娃娃的表情、服裝顏色搭配,作品之完整度,會注意整體性。</p> <p>●平時能分享畫、運用繪畫水彩的形態,能注意其變化(畫材之稀水現象),畫中的人物出現完整的口訣,用色大膽鮮明。</p> |
| <p>◎老師的話:◎</p> <p>恩瑩在角落中會依自己的興趣選擇操作的教具,同時會和同伴一同進行小組活動的進行(kitty 美髮店),學習態度積極且熱心協助同伴,願意擔任小老師引導學習。</p> | <p>◎家長的話:◎</p> | |
| 翁文惠 100.2 | | |

REPORT SHEET DESIGN (VERSION 6 IN USE)

(表六)100 學年將角落評量與學習檢核表結合, 各角落仍續用 99 學年的層次性, 但稍修改!

臺北市政府社會局委託碩園管理暨健康學院辦理 三民托兒所 4-5 歲角落學習檢核 1/3

100 學年度 第 學期 月份

幼兒姓名: 性別: 班級老師:

☑: 毋需提醒或任何協助即可完成 ○: 需協助即可完成 △: 表現還不穩定 * : 尚未能觀察到

| 項目 | 發展及課程評量項目 | 100/11/ | | 101/2/ | | 101/3/ | |
|------------------------|---------------------------------------|---------|----|--------|----|--------|----|
| | | 評量 | 評量 | 評量 | 評量 | 評量 | 評量 |
| 10 基 地 學 習 | 1- 能依規則進行三個物件以上的序列, 例如: 由大到小、由高到矮...等 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 2- 能點數 1-50 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 3- 能點數 1-50 並相對數字與數量(5-6 歲) | ☑ | ☑ | | | | |
| | 4- 會用字寫成 5 以內的數字加減 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 5- 能完成 10 以內的數字加減 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 6- 能完成 30-50 片的連續拼圖 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 7- 能完成 80 片以上的連續拼圖 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 8- 能與同伴一起嘗試玩簡單的規則性遊戲(如: 牌類、棋類...等) | ☑ | ☑ | | | | |
| | 9- 玩規則性遊戲時, 能依規則並遵守 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 10- 能運用策略玩規則性遊戲 | ☑ | ☑ | | | | |
| 法 實 驗 室 | 1- 嘗試創新遊戲的方式及規則 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 2- 能主動建構玩具, 參與實驗 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 3- 參與實驗的過程中, 能嘗試提出假設及預測 | ☑ | ☑ | | | | |
| | 4- 學習根據舊有經驗, 設計實驗的步驟 | ☑ | ☑ | | | | |

DECIDING ITEMS ACCORDING TO PURPOSE OF SCAFFOLDS

- + Items on the record sheet are visible scaffolds for teachers.
- + Before we built scaffolds we need to consider what we/society wants.
- + How we perceive the child/learning/developing, determines how we scaffold .
- + Our values lead us to decide what to observe, record and scaffold so our items come from discussion. In Finland you use the values in your country



Children can scaffold each other

LELA STORIES SCAFFOLD CHILDREN'S AGENTIVE PERCEPTION

- + Lela stories can be seen as scaffolds for children's agentive perception.
- + How teachers perceive the story affect how they scaffold children with the story.
- + It is open to children and teachers to construct their agentive perception.
- + The stories lead us to consider our view of ourselves in relation to the environment, and whether we can "change" the world.