**國中小英語核心素養課程導向教案設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **主題/**  **單元名稱** | | | 活就是動！One Sport One Dream | | | | | | | | | | | | | |
| **實施年級** | | | 七年級 | | | **節數** | | 5節，每節45分鐘 | | | **演示者** | | 教師No.1  教師 No.5 | | | |
| **教材來源** | | | 康軒第二冊Unit 2 Do You Like Dodge Ball? | | | | | | | | | | | | | |
| **教學設備/資源** | | | 課本(附件八)、單槍投影機、海報、彩色筆、YouTube影片、教學PPT、空白紙卡、A4空白紙、學習單(附件一~七)、躲避球6顆、平板、Apple TV | | | | | | | | | | | | | |
| **設**  **計**  **理**  **念** | **核心素養** | | | | | | | | **課綱轉化** | | | | | | | |
| A1  身心素質與自我精進 | | | | 英-J-A1  具備積極主動的學習態度，將學習延伸至課堂外，豐富個人知識。運用各種學習與溝通策略，精進英語文學習與溝通成效。 | | | | 運用Play Dodge Ball Game作業，培養學生英-J-A1的素養，期望學生具備積極主動的學習態度，將學習延伸至課堂外，豐富個人知識。 | | | | | | | |
| A3  規劃執行與創新應變 | | | | 英-J-A3  具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。 | | | | Play Dodge Ball Game幫助學生培養總綱A3的素養，具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。 | | | | | | | |
| B1  符號運用與溝通表達 | | | | 英-J-B1  具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。 | | | | 運用各項活動培養學生英-J-B1的素養--具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。如：  (1) YouTube影片：引發學習動機及聽、說英語文的溝通能力。  (2) 猜圖活動：以遊戲協助學生熟悉各種球類運動字詞，引發學習興趣、提升聽、說英語文的溝通能力，並提供本課主題字詞的語言鷹架。  (3) 腦力激盪活動：引發邏輯思考、判斷及創造力，並提升聽、說英語文的溝通能力。  (4) Play Dodge Ball Game：除將學習延伸至課堂外，並提升讀、寫英語文的能力  (5) Super 6 閱讀策略：透過閱讀策略的使用，協助學生運用技巧，在情境中，使用所學之英文 | | | | | | | |
|  | | | | 健體-J-B1  具備情意表達的能力，能以同理心與人溝通互動，並理解體育與保健的基本概念，應用於日常生活中。 | | | | 從Play Dodge Ball Game中，習得相關基本概念及身體控制能力，並透過溝通表達，表現合群的態度 | | | | | | | |
| B2  科技資訊與媒體素養 | | | | 英-J-B2  具備運用各類資訊檢索工具蒐集、整理英語文資料的能力，以擴展學習素材與範疇、提升學習效果，同時養成資訊倫理素養。 | | | | 在單字教學中，運用Kahoot，做即時的練習及回饋；Play Dodge Ball Game中，學生須自行查閱不懂之單字。另外，在Brainstorming及Connecting-Poster and Slogan學生均需運用各類資訊檢索工具蒐集、整理英語文資料的能力，以擴展學習素材與範疇、提升學習效果。 | | | | | | | |
| C2  人際關係與團隊合作 | | | | 英-J-C2  積極參與課內及課外英語文團體學習活動，培養團隊合作精神。 | | | | 在各次的分組合作活動中，培養學生英-J-C2的素養，積極參與課內及課外英語文團體學習活動，培養團隊合作精神。 | | | | | | | |
| 科-J-C2  具備利用科技 與群體進行溝通協調及團隊合作，以完成科技作品之能力。 | | | | 透過應用軟體進行課堂活動及即時回饋，並利用Publisher等軟體，小組共同完成海報之設計，並進行分享。 | | | | | | | |
| **課**  **程**  **安**  **排** | **主題** | | | | **活動細項** | | | | | | | **說明** | | | | |
| 1.  單字  辨識 | | | | 1. Vocabulary Words with Kahoot | | | | | | | ⇨藉由圖卡引發動機，透過活動熟悉主題單字 | | | | |
| 1. Board Game+Kahoot:What do you see? | | | | | | |
| 1. Compare & Contrast:Venn Diagram | | | | | | |
| 1. Listen & Check | | | | | | |
| 1. Review | | | | | | |
| 2.  句型  應用 | | | | 1. Making connections 2. Brainstorming 3. Presentation | | | | | | | ⇨透過提問，幫學生分享自己喜歡的運動；並由分享的過程，練習口語表達 | | | | |
| 1. Bingo: True or False | | | | | | | ⇨藉由活動與課本，練習句型 | | | | |
| 1. Practice | | | | | | |
| 3.  閱讀  理解 | | | | 1. Connecting | | | | | | | ⇨練習閱讀技巧之使用，藉由影片觀賞及活動中，讓學生統整歸納相關訊息後，進行簡易問答 | | | | |
| 1. Predicting | | | | | | |
| 1. Monitoring | | | | | | |
| 1. Summarising | | | | | | |
| 4.  自主  學習 | | | | 1. Play Dodge Ball Game | | | | | | | ⇨透過Play Dodge Ball Game，讓學生能自行主動學習美式躲避球的玩法，並於課堂中實際進行。 | | | | |
| 1. PE Class | | | | | | |
| 1. Share Experience | | | | | | |
| 5.  活動  運用 | | | | 1. Questioning & Predicting | | | | | | | ⇨ 透過閱讀技巧的使用，綜合運用所學，將本課單字及句型，以視覺海報呈現並分享 | | | | |
| 1. Visualizing and Mind Map | | | | | | |
| 1. Connecting-Poster & Slogan | | | | | | |
| **學**  **習**  **重**  **點** | **學習表現** | | | | | | | | | | | | | | | **課程安排** |
| **◎**1-Ⅳ-1 能聽懂課堂中所學的字詞。 | | | | | | | | | | | | | | | 1A |
| 1-Ⅳ-4 能聽懂日常生活對話的主要內容。 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| 1-Ⅳ-8 能聽懂簡易影片的主要內容。 | | | | | | | | | | | | | | | 3A.5B |
| **◎**2-Ⅳ-1 能說出課堂中所學的字詞。 | | | | | | | | | | | | | | | 1B.2A.2D |
| 2-Ⅳ-6 能依人、事、時、地、物作簡易的描述或回答。 | | | | | | | | | | | | | | | 3B |
| **◎**2-Ⅳ-9 能進行簡易的角色扮演。 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| 2-Ⅳ-10 能以簡易的英語描述圖片。 | | | | | | | | | | | | | | | 2C.5A |
| \* 2-Ⅳ-12 能以簡易的英語參與引導式討論。 | | | | | | | | | | | | | | | 3B.3C |
| **◎**3-Ⅳ-2 能辨識課堂中所學的字詞。 | | | | | | | | | | | | | | | 1B |
| 3-Ⅳ-9 能了解故事的主要內容與情節。 | | | | | | | | | | | | | | | 5B |
| 3-Ⅳ-12 能藉圖畫、標題、書名等作合理的猜測。 | | | | | | | | | | | | | | | 4A.5A.5C |
| 4-Ⅳ-1 能拼寫國中階段基本常用字詞。 | | | | | | | | | | | | | | | 5B |
| 4-Ⅳ-4 能依提示寫出正確達意的簡單句子。 | | | | | | | | | | | | | | | 2E |
| 5-Ⅳ-8 能聽懂簡易故事，並能以簡單的字詞、句子記下要點。 | | | | | | | | | | | | | | | 5B |
| 5-Ⅳ-11 能讀懂簡易故事及短文，並能以簡短的句子說出或寫出其內容大意。 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| **◎**6-Ⅳ-1 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 | | | | | | | | | | | | | | | 1D.1E.2A.3D.4C.5A.5C |
| 6-Ⅳ-4 樂於接觸課外的英語文多元素材，如歌曲、英語學習雜誌、漫畫、短片、廣播、網路資訊等。 | | | | | | | | | | | | | | | 3A |
| 6-Ⅳ-5 利用各種查詢工具，以了解所接觸的英語文資訊 | | | | | | | | | | | | | | | 4A |
| 7-Ⅳ-4 能對教師或同學討論的內容觸類旁通、舉一反三。 | | | | | | | | | | | | | | | 2B |
| 9-Ⅳ-1 能把2至3項訊息加以比較、歸類、排序。 | | | | | | | | | | | | | | | 1C.2B |
| 9-Ⅳ-4 能綜合相關資訊作合理的猜測。 | | | | | | | | | | | | | | | 3A.3B.3C.5A. |
| 健體1c-Ⅳ-1 了解各項運動基礎原理和規則。 | | | | | | | | | | | | | | | 4B |
| 健體2c-Ⅳ-2 表現利他合群的態度，與他人理性溝通與和諧互動。 | | | | | | | | | | | | | | | 4B |
| 健體3c-Ⅳ-1 表現局部或全身性的身體控制能力，發展專項運動技能。 | | | | | | | | | | | | | | | 4B |
| 資a-IV-1能落實康健的數位使用習慣與態度。 | | | | | | | | | | | | | | | 1A.1C |
| 資c-IV-1能熟悉資訊科技共創工具的使用方法。 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| 資 c-IV-2 能選用適當的資訊科技與他人合作完成作品。 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| **學習內容** | | | | | | | | | | | | | | | **課程安排** |
| Ac-Ⅳ-8國中階段所學字詞（能聽、讀、說、寫最基本的1,200字詞） | | | | | | | | | | | | | | | 1A.1B.1C.1D.1E.2E.4A.5A.5B |
| Ad-Ⅳ-9國中階段所學的文法句型 | | | | | | | | | | | | | | | 2D.2E |
| \*Ae -Ⅳ-17簡易故事及短文的大意 | | | | | | | | | | | | | | | 5B |
| B-Ⅳ-5人、事、時、地、物的描述及問答 | | | | | | | | | | | | | | | 3C.3D |
| **◎** B-Ⅳ-6圖片描述 | | | | | | | | | | | | | | | 2B.2C.4A.5A |
| B-Ⅳ-7角色扮演 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| \***◎**B-Ⅳ-8引導式討論 | | | | | | | | | | | | | | | 2A.4C |
| D-Ⅳ-1依綜合資訊作合理猜測 | | | | | | | | | | | | | | | 3A.3B.5A |
| D-Ⅳ-2 二至三項訊息的比較、歸類、排序 | | | | | | | | | | | | | | | 4A |
| 健體Hb-Ⅳ-1 攻守入侵性運動動作組合及團隊戰術 | | | | | | | | | | | | | | | 4B |
| 資H-IV-2資訊科技合理使用原則 | | | | | | | | | | | | | | | 1A.1C |
| 資T-IV-2 資訊科技應用專題 | | | | | | | | | | | | | | | 5C |
| **學習**  **目標** | | 1. 學生能藉由活動練習學會8個球類運動單字，並適切運用於句型中。 2. 學生能由分組討論中，認識不同運動，培養運動嗜好，以及不同文化下，運動規則的異同。 3. 學生能規劃執行與創新應變，了解美式躲避球之玩法，並進行實際比賽。 | | | | | | | | | | | | | | |
| **教學**  **策略** | | 1. 引發動機：藉由YouTube影片及嗜好字詞猜圖遊戲引發學生學習動機。 2. 獎勵制度：運用加分機制，讓學生願意主動回答問題。 3. 腦力激盪：藉由提問及心智圖的繪製，培養學生邏輯推理、分析歸納的能力。 4. 上台發表：以小組上台發表討論成果，培養學生英語文口語表達能力。 5. 自主學習：運用Play Dodge Ball Game及Connecting-Poster and Slogan學習單，培養學生規劃執行與創新應變的能力。 6. 差異化教學：透過分組合作，進行差異化教學 7. 團隊合作：組內分享、合作並上台分享相關主題。 | | | | | | | | | | | | | | |
| **教師專業社群共同備課運作過程** | | 1. 1060211見面共備（一）確認教學年級、單元內容及初步教案 2. 1060214 見面共備（二）教案內容討論及修正 3. 1060221 見面共備（三）教案流程定案 4. 1060314 見面共備（四）最後修正、統整 5. Line群組共備與討論課程 6. 利用Google平台進行教案、學習單等檔案的編排及資料的流通、彙整   🟊 相關照片於附件十 | | | | | | | | | | | | | | |
| **參考資料來源** | | **教學活動** | | | | | **資料來源** | | | | | | | | | |
| 1A | | Vocabulary Words with Kahoot!  (PPT圖片來源) | | | 🖝[https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets\_doc\_docx/sports\_6/sports-beginner-prea1/39164](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets\_doc\_docx/sports\_1/sports-beginner-prea1/39158](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets\_doc\_docx/sports\_5/sports-beginner-prea1/39163](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets\_doc\_docx/sports\_4/sports-beginner-prea1/39162](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[http://images.g4tv.com/ImageDb3/240271\_l/mario-sports-mix-photos.jpg](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/02/Mario\_Sports\_Mix\_Box\_Art.jpg](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://sites.google.com/a/billingsschools.org/chirrick/\_/rsrc/1429119192155/7th-grade-health-pe/Volleyball,Football,%20Basketball,%20Soccer,%20Tennis,%20Baseball,%20Golf.jpg?height=200&width=400](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSSip1tWZ2ieB4eCpQfMr0\_ZDxnVjzaZVxfZHjKvcjOs6p8oE46](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝[http://static9.depositphotos.com/1003536/1081/v/950/depositphotos\_10818730-stock-illustration-sport-background-colorful-vector-illustration.jpg](http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg)  🖝<http://thumb10.shutterstock.com/thumb_large/1273297/132333863/stock-vector-world-of-sports-vector-illustration-of-sports-icons-basketball-soccer-tennis-boxing-wrestling-132333863.jpg>  🖝<http://www.skisakh.ru/uploads/pics/13429077-Set-of-sport-fitness-icons-Vector-illustration--Stock-Vector-logo.jpg>  🖝<https://thumbs.dreamstime.com/z/sports-icon-27433870.jpg>  🖝<http://www.vectorfree.com/media/vectors/sport-silhouettes-vector-pack.jpg>  🖝<http://previews.123rf.com/images/joebelanger/joebelanger0902/joebelanger090200122/4369440-Six-sports-balls-inclusing-a-dodgeball-volleyball-basketball-tennis-ball-football-and-baseball-isola-Stock-Photo.jpg> | | | | | | | | | |
| 3A | | Connecting  (影片來源) | | | 🖝<https://youtu.be/RPUBwQPPDCE> | | | | | | | | | |
| 4A | | Play Dodge Ball Game  (附件五圖片來源) | | | 🖝<http://www.kids-sports-activities.com/dodgeball-games.html>  🖝<http://www.wikihow.com/Win-in-Dodgebal> | | | | | | | | | |
| 5A | | Questioning & Predicting  (圖片來源) | | | 🖝<https://en.wikipedia.org/wiki/Uncle_Sam#/media/File:Unclesamwantyou.jpg>  🖝<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/I_want_you_for_the_Navy.jpg> | | | | | | | | | |
| **教學活動 第一節** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **單元名稱** | | | **教學內容及融入方式** | | | | | | | **時間**  **學習重點** | | | | **評量內容與策略** | | |
| **Warm Up** | | | **Vocabulary Words with Kahoot!**   1. 介紹本課主題單字為球類運動字彙。 2. 以PPT揭示今日8個球類運動字彙：badminton、tennis、bowling、basketball、baseball、American football、soccer、dodge ball，並由達人練寫於紙牌上。 3. Learn with Kahoot! 4. 請學生依指示使用iPad連結至Kahoot!的app軟體或搜尋kahoot.it並輸入PIN碼及暱稱加入教師建置的"What Ball Sport Is It?"遊戲。(<https://play.kahoot.it/#/k/ba88e6d7-ba47-4be6-85f4-8c4717afdcb2>) 5. 根據每題出現的ball sport圖片選出相對應的字彙，即得分（得分數依正確度和答題正確速度而不同）。 6. 評量：分兩輪進行，各輪得分數第1名個人學習態度加3分，得分數第2～3名個人學習態度加2分，得分數第4～5名個人學習態度加1分。 | | | | | | | **10’**  Ac-IV-8  資H-IV-2  1-IV-1  資a-IV-1 | | | | 利用Kahoot!軟體，根據每題出現的ball sport圖片選出相對應的字彙，該軟體得分數依正確度和答題正確速度而不同；得分數第1名個人學習態度加3分，得分數第2～3名個人學習態度加2分，得分數第4～5名個人學習態度加1分。 | | |
| **While-teaching** | | | **Board Game: What do you see?**  異質限時任務：依據PPT圖片，完成任務（每張圖每位學生限時30秒，先試用一張圖演練一次，再進行正式計分）：   1. 選手須從攤開的紙牌中取出圖片中有的ball sport並念出單字英文 2. 達人直接念出英文 3. 大師需用句型“I see （ball sport) .” | | | | | | | **20’**  Ac-IV-8  **◎**2-IV-1  **◎**3-IV-2 | | | | 異質限時任務：根據圖片，於限時30秒內完成任務者者，口說成績加1分。 | | |
| **Compare & Contrast: Venn Diagram**   1. 小組於2分鐘內共同討論如何將8個球類運動字彙的紙牌依Outdoor sports、Indoor sports、Both於Venn Diagram小組學習單上作正確分類(附件一)， 2. 組員於1分鐘內各自將8個球類運動字彙作分類，並寫於Venn Diagram個人學習單相對應的位置上。 3. 使用iPad中Air Play功能透過Apple TV硬體將成果展現至液晶電視螢幕上予全班檢討。 | | | | | | | 5’  Ac-IV-8  資H-IV-2  9-IV-1  資a-IV-1 | | | | 教師透過Apple TV公布正確答案，4~5個組員答對的小組得3分，2~3個組員答對的小組得2分，1個組員答對的小組得1分，全數組員答錯的小組不得分。 | | |
| **Listen & Check**  帶領全班學生完成課本P.23 Listen and Check的習題。 | | | | | | | **5’**  Ac-IV-8  **◎**6-IV-1 | | | |  | | |
| **Wrap-up** | | | **Review**  以快問快答方式複習今日8個球類運動字彙：教師說中文學生回答英文、教師說英文學生回答中文。 | | | | | | | **5’**  Ac-IV-8  **◎**6-IV-1 | | | |  | | |
|
| **教學活動 第二節** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **單元名稱** | | | **教學內容及融入方式** | | | | | | | **時間**  **學習重點** | | | | | **評量內容與策略** | |
| **Warm Up** | | | **Making connections: (Connect to self)**   * + - 1. 透過提問.” What exercise do you take?” “ Why do you like it?” 讓學生分享個人休閒運動經驗       2. 以英文回答者，每人2分;中文回答者，每人１分 | | | | | | | **3’**  \***◎**B-IV-8  **◎**2-IV-1  **◎**6-IV-1 | | | | | 不論答案長短，皆可加分，以英文回答者，每人2分;中文回答者，每人１分，藉以鼓勵學生參與意願。 | |
| **While teaching** | | | **Brainstorming:**  分組活動:   1. 透過提問” Why do you like (name of sport)?” 各組選擇一球類運動進行腦力激盪，並繪成心智圖。舉例說明，如果該組選擇 ‘badminton’, 心智圖可能如下   D:\EduCase\cotedazur\MySyncFolder\1. Chao Liao - Lesson Plan\Hsiu教學設計\2017素養導向教學設計教案\第2節 Sentence Pattern\Why do you like Badminton.jpg   1. 完成心智圖(附件二)，5分鐘後進行分享 | | | | | | | **7’**  B-IV-6  9-IV-1  7-IV-4 | | | | | 教師巡視組間，視學生討論狀況給予加分。全組積極參與(3分)，部分組員積極參與(2分)，僅組長一人埋頭苦寫(1分)。 | |
| **Group Presentation:**  利用 “Badminton is a good sport. It is…. / You can… ”等句型進行各組發表(互評表如附件三) | | | | | | | **10’**  B-IV-6  2-IV-10 | | | | | 同儕評量，分別以口語表達、內容完整、美工及團隊精神四個向度評分。每個向度最高5分，最低1分，自己組別不評。 | |
| **Bingo：True or False真 真 假 假**(附件四).**:**   1. 自畫像：格子正中間請畫上自己的人像。 2. 造句：運用 I don’t . 以及 I like to . 等句型以及8個球類單字，在其他空格中寫下8個句子。句子的描述可以是真實的，也可以是假的。（vocab. – basketball, tennis, soccer, baseball, badminton, dodge ball, bowling, American football）      1. Bingo：True or False真真假假：兩人互問，步驟如下： 2. 學生1敘述：唸出一句九宮格中的句子   e.g. I don’t like basketball.  學生2猜答：判斷此句是否符合學生1  若符 合：  e.g. True. You don’t like basketball.  若不符合：  e.g. False. You like basketball.   1. 學生1做記號：如果學生2猜對，做Ｖ記號；錯誤做Ｘ記號。 2. 重複步驟(1)~(2)進行其他句子猜答。 3. 學生1做記號：唸完8句後，由學生1幫學生2計算所得連線數      1. 輪到學生2主導True or False真真假假。 2. Winner勝利者：連線較多者獲勝。 | | | | | | | **10’**  Ad-IV-9  2-IV-1 | | | | | 依連線數加分。如：連成3條線加3分。 | |
| **Wrap up** | | | **Practice**  帶領全班學生完成課本p24,25,27的習題。 | | | | | | | **15’**  Ac-IV-8  Ad-IV-9  4-IV-4 | | | | |  | |
| **教學活動 第三節** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **單元名稱** | | | **教學內容及融入方式** | | | | | | | **時間**  **學習重點** | | | | | **評量內容與策略** | |
| **Warm Up** | | | **Connecting**   1. 先在Youtube上看有關2016躲避球世界冠軍賽。（連結：<https://youtu.be/RPUBwQPPDCE> ） 2. 問學生影片內容有什麼特別的地方？ | | | | | | | **5’**  D-IV-1  1-IV-8  6-IV-4  9-IV-4 | | | | | 不論答案長短，皆可加分，以英文回答者，每人2分;中文回答者，每人１分，藉以鼓勵學生參與意願。 | |
| **While teaching** | | | **Predicting**  依照課本第20頁與21頁圖片，依照學生程度詢問關於學生對於圖片的猜測。  例：第20頁  Who is the girl in the picture of page 20?  Who is the boy holding the ball (in the picture of page 20)?  Who is the boy with blond hair (in the picture of page 20)?  What kind of sports are they playing (in the picture of page 20)?  Can you guess what is happening in the picture (of page 20)? | | | | | | | **10’**  D-IV-1  2-IV-6  2-IV-12  9-IV-4 | | | | | 選手3分，達人2分，大師1分 | |
| **While teaching** | | | 第21頁  Who is the girl in the picture of page 21?  Why are so many balls around the girl (in the picture of page 21)?  How does Linda look in this picture (in the picture of page 21)?  Do you think Linda likes dodge ball (in the picture of page 21)? | | | | | | |  | | | | |  | |
| **Monitoring**  播放第20頁與第21頁影片並隨時問有關影片問題。  例：Does Peter like dodge ball? And why?  Does Peter play dodge ball?  Does Linda like dodge ball? Why not?  What does Linda like?  Does Sam play dodge ball every day?  Do people in Canada play dodge ball?  How many balls do the people in Canada play volleyball with? | | | | | | | **15’**  B-IV-5  2-IV-12  9-IV-4 | | | | | 選手3分，達人2分，大師1分 | |
| **Wrap up** | | | **Summarising – Jeopardy Game**  1. 依照學生程度異質分組，玩百萬大富翁遊戲。  2. 老師做球類動作讓同學猜，唸出該動作單字者，即可選擇要回答的題目（大師回答10分題和20分題，達人回答20分題和30分題，選手回答40分題。）  3. 最後一題是無敵加分搶答題，可將所選得題目依扔出的骰子來乘所對應的倍數。譬如：扔出6，選20分題，則答對一次可加120分。  4. 最高分組得4分，依序遞減。  5. 回家功課：Play Dodge Ball Game(附件五) | | | | | | | **15’**  B-IV-5  6-IV-1 | | | | | 大師回答10分題和20分題，達人回答20分題和30分題，選手回答40分題。答對者，方有分數；最後一題是無敵加分搶答題，可將所選得題目依扔出的骰子來乘所對應的倍數 | |
| **教學活動 第四節** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **單元名稱** | | | **教學內容及融入方式** | | | | | | | **時間**  **學習重點** | | | | | **評量內容與策略** | |
| **Warm Up** | | | **Play Dodge Ball Game**  1.美式躲避球玩法與規則講解。  2. 比賽進行中的注意事項。  3. 檢討回家功課: Play Dodge Ball Game(附件五) | | | | | | | **8’**  Ac-IV-8  B-IV-6  D-IV-2  3-IV-12  \*6-IV-5 | | | | |  | |
| **While teaching** | | | **PE Class**  實際操作: 讓學生比一場美式躲避球賽，規則及步驟如下   * + - 1. Have a court with a center line in half.       2. 3 balls are on one side and 3 are on the other.       3. Begin with the "opening rush."       4. Don't just stand there. Keep moving.       5. Let the smaller people dodge the hits.       6. Throw hard and low at a person.       7. Catch the ball.       8. Block the ball with a ball       9. Jump high to dodge the low balls. | | | | | | | **30’**  體Hb-IV-1  體1c-IV-1  體2c-IV-2  體3c-IV-1 | | | | |  | |
| **Wrap up** | | | **Share**  口頭分享：分享美式躲避球的初體驗與先前玩躲避球的經驗相同或相異處。 | | | | | | | **7’**  \***◎**B-Ⅳ-8  6-IV-1 | | | | | 不論答案長短，皆可加分，以英文回答者，每人2分;中文回答者，每人１分，藉以鼓勵學生參與意願。 | |
| **教學活動 第五節** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **單元名稱** | | | **教學內容及融入方式** | | | | | | | **時間** | | | | | **評量內容與策略** | |
| **Warm Up** | | | **Questioning**   1. 問學生下面兩張圖代表什麼意思？(答對者加一分。)   T: What is it?  What does it mean?    **Predicting**  2. 問學生第26頁的海報代表什麼意思並猜本課的課文跟什麼有關。 | | | | | | | **5’**  Ac-IV-8  B-IV-6  D-IV-1  2-IV-10  3-IV-12  6-IV-1  9-IV-4 | | | | | 不論答案長短，皆可加分，以英文回答者，每人2分;中文回答者，每人１分，藉以鼓勵學生參與意願。 | |
| **While teaching** | | | **Visualizing - Mind Map**   1. 播放Reading的影片，給一組一張A4白紙，並問同學Reading裡最常出現的是哪個字。寫在白紙中間。 2. 再請學生跟著Reading唸一遍內容，請學生將聽到覺得重要的字填在最常出現的字旁邊。 3. 再播放一次影片加深學生對課文的印象。 4. 邊聽邊將剛剛寫出的字畫線連接起來，並請一組一個學生美編剛才所做的Mind Map。 | | | | | | | **15’**  Ac-IV-8  Ae-IV-17  1-IV-8  3-IV-9  4-IV-1  5-IV-8 | | | | | 教師巡視組間，視學生討論狀況給予加分。全組積極參與(3分)，部分組員積極參與(2分)，僅組長一人埋頭苦寫(1分)。 | |
| **Wrap up** | | | **Connecting- Poster & Slogan**   1. 請各組學生先小聲用英文討論各自喜歡的運動，並各自想出一個口號。 2. 請學生用學習單(附件六)依照所討論運動做出學習單設計，可以參閱學習單格式以海報或Publisher製作。 3. 未完成的部分指定為回家作業。 | | | | | | | **25’**  B-IV-7  資T-IV-2  1-IV-4  2-IV-9  5-IV-11  6-IV-1  資c-IV-1  資 c-IV-2 | | | | |  | |
| **實施成效及實施省思** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 項 目 | 內    容 | 優良 | 不錯 | 普通 | | 一、課前準備工作 | 1.準備好上課所需要的器材教具。 |  |  |  | | 2.對教材內容有深刻的了解認識。 |  |  |  | | 3.確定教學目標具體可行。 |  |  |  | | 二、教學進度與流程 | 1.確定教學時間並控制適當。 |  |  |  | | 2.確實掌握教學進度。 |  |  |  | | 3.教學流程順暢。 |  |  |  | | 4.隨時掌握學生人數與學生安全。 |  |  |  | | 三、目標及成效的達成 | 1.主動幫助學生解決問題。 |  |  |  | | 2.教學內容能引發學生的學習興趣。 |  |  |  | | 3.教學內容能使學生充分明白。 |  |  |  | | 4.能達到教學目標與成效。 |  |  |  | | 四、班級經營 | 1.引導學生遵守活動規約。 |  |  |  | | 2.促進學生和諧互助的同儕關係。 |  |  |  | | 3.引導學生積極參與討論。 |  |  |  | | 五、補救教學 | 1.發現學生學習困難處，進行補救教學。 |  |  |  | | 2.耐心教導每一位學生。 |  |  |  | | 3.利用評量結果改進教學。 |  |  |  | | 省思表格引用及參考來源：  <http://sites.mail.lces.tc.edu.tw/yu_lin_wei/jiao-xue-ji-lu/2-6xue-sheng-tou-gao> | | | | | | **一、教學活動之充分準備**  (一) 教學者之準備  1. 須熟悉教案與教學活動  跨校與跨領域教師合作之教案與教學活動雖然已經經過事先討論及設計，但是，畢竟詳細設計邏輯、目標、細節與流程並非個人自己撰寫與過去習慣的教學模式和經驗，教學者在進行教學前必須充分了解完整的教案與教學活動，才能促使教學流程順暢，並能適時提供建議與修正，以達到符合教學者的教學對象的授課內容與實施成效。  2. 數位器材架設  應用數位媒介固然有其方便性及教學目標與成效，但是數位器材的事先架設和熟悉度影響著教學流程的順暢度及教學目的。  (二)跨領域教師與學校行政的配合  1. 跨領域教師之配合  與跨領域教師合作需充分溝通彼此對課程內容的專業衡量及建議，並於教學設計及活動進行中互相調整和配合，以達到各科教學目標和成效外，並能符合素養導向融合之精神。  2. 學校行政之配合  事先向學校行政單位提出計畫與教學活動說明，以利於實施時間、場地、人力、設備等資源的協助和相互配合，並避免如體育課上英文課有違教學正常化的誤解，造成行政單位與教學者之衝突。  3. 家長的理解與支持  事先向家長溝通與說明教學活動進行的目的、過程、期望即達成目標，可以使家長更加瞭解及參與學生學習歷程與結果，並進而支持教學活動，提供人力、設備等資源，亦避免如體育課上英文課有違教學正常化的誤解，造成家長與教學者之衝突。  **二、教學活動之注意事項**  (一) 時間掌控  1. 數位器材架設與不足  第一節教學活動使用iPad進行Kahoot!單字教學活動與使用AirPlay的功能透過Apple TV進行同步影像，因為有於前一天事先借用與架設好數位器材，並帶學生小小試玩過Kahoot!，因此，在教學活動進行此部分時，無須耗費過多時間及精力進行解釋和熟悉，但是前一天因種種因素未能及時設定好Apple TV網域，不但使教學者措手不及感到慌張，也拖延到教學之進行。另外，由於教學演示者校內iPad數量不足以提供班級內每一位學生，教學活動必須分成2~3輪進行，亦是造成教學時間拖延之因素。  2. 偏鄉學校學生理解度或英文程度未臻精熟  由於偏鄉學校學生理解度或英文程度未臻精熟，教學步調必須放慢，教學過程說明務必更仔細和指示更明確，另外，教學活動進行時，尤其需要學生自由發揮思考與完成之活動，教學者有必要適切地等待學生回應及完成。因此，跨校教師合作設計教案時，建議留予彈性空間，以校本為出發。  (二) 及時與事後修正活動進行內容與流程  例如Kahoot!活動計分之調整，原先該活動計分方式設想是活動最後完成時，以積分最高的前五名做為加分者，但是實施中發現第2輪學生在第1輪學生進行時已跟著熟悉教學內容、活動進行方式，以至於第2輪學生的整體得分遠遠高於第1輪學生。因此，立即將加分方式改為每一輪積分最高的前五名做為加分依據。  (三) 不單單讓學生覺得只是在做活動、玩遊戲、好玩有趣的感受  於教學活動前須更清楚解釋教學活動的進行緣由和目的、實施之步驟和注意事項、與教科書相關單元之結合，而不僅僅是讓學生產生教學活動只是在做活動、玩遊戲、好玩有趣的感受，例如Kahoot!單字活動、Bingo: True or False真真假假、百萬大富翁Jeopardy、American Dodge Ball體驗課程等。  (四) 多元化課程內容及即時評量回饋  1. Kahoot!單字活動後建議可以進行紙筆測驗。學生在Kahoot!活動後雖然對該8類球類運動字彙有印象，但該節活動後過幾天教學演示者學校進行普測時，卻不少學生無法正確拼寫部分球類運動字彙，因此日後若有類似活動時，除了視覺或聽覺上的即時回饋，應當可以增加簡易的紙筆測驗，使學生更熟悉該單字的拼寫能力。  2. 句型活動結合了多元化的練習，例如：Making connections口說問答、Brainstorming: Why do you like ball sport?小組紙筆練寫與口說報告、Bingo：True or False真真假假個人紙筆練寫與口說報告、教科書Sentence Pattern練寫，學生對本課句型熟悉度更加提升，但是建議給予即時評量更能掌握學生的學習成果。  (五) Dialogue與Reading閱讀策略引導與反覆問答  運用Super6中Connecting、Predicting、Monitoring、Summarising、Questioning、Visualizing閱讀測策略並搭配相關活動逐步引導學生理解文本，甚至結合文本進行口頭(百萬大富翁)或紙筆(海報設計)產出。  **三、學生學習成果**  (一) 透過學習經驗問卷的回饋（附件十一），了解學生在此一課程上的回饋，在跨領域課程設計及學習動機與態度兩大面向的符合度約七成左右。在各項教學活動中，無論是對學生的幫助度或學生的興趣度，亦也是在七成左右。  (二) 學生學習成果(附件九) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |