

110至111年度新北市數位學習推動計畫

110年度數位學習創新教案設計

| | | | |
|----------|---|--|---|
| 服務學校 | 新北市立佳林國中 | 設計者 | 林燕如 |
| 領域/科目 | 英語文 | 實施年級 | 七年級 |
| 單元名稱 | There Are Two Hippos in the House | 總節數 | 共 <u>1</u> 節， <u>45</u> 分鐘 |
| 行動載具作業系統 | <input type="checkbox"/> Android系統 <input type="checkbox"/> Chrome系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS系統 <input type="checkbox"/> Windows系統 | | |
| 設計依據 | | | |
| 學習重點 | 學習表現 | 1-IV-6 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 2-IV-6 能依人、事、時、地、物作簡易的描述或回答。 *2-IV-12 能以簡易的英語參與引導式討論。 3-IV-9 能了解故事的主要內容與情節。 3-IV-10 能辨識簡易故事的要素，如背景、人物、事件和結局。 3-IV-11 能藉圖畫、標題、書名等作合理的猜測。 *3-IV-12 能熟悉重要的閱讀技巧，如擷取大意、猜測字義、推敲文意、預測後續文意及情節發展等。 4-IV-5 能依提示寫出正確達意的簡單句子。 | 【A2 系統思考與解決問題】 英-J-A2 具備系統性理解與推演的能力，能釐清文本訊息間的關係進行推論，並能經由訊息的比較，對國內外文化的異同有初步的了解。 【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。 |
| | 學習內容 | 【A. 語言知識】 ◎ Ae-IV-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。 Ae-IV-6 簡易故事的背景、人物、事件和結局。 【B. 溝通功能】 ◎ B-IV-6 圖片描述。 * ◎ B-IV-8 引導式討論。 【D. 思考能力】 D-IV-1 依綜合資訊作合理猜測。 | |
| 議題 | 實質內涵 | 閱讀素養教育、資訊教育 | |

| | | |
|---|-----------------|--|
| 融入 | 所融入之學習重點 | 1. 閱讀素養教育：能熟悉重要的閱讀技巧，如擷取大意、猜測字義、推敲文意、預測後續文意及情節發展等。 2. 資訊教育：增進善用資訊解決問題，並能善用資訊科技自主學習。 |
| 與其他領域/科目的連結 | | 無 |
| 教材來源 | | 南一版第一冊第四單元 |
| 教學設備/資源 | | 電腦、投影機、投影片、學習單、便利貼、iPad |
| 使用軟體、數位資源或 APP 內容 | | Quizizz、Padlet |
| 學習目標 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 能使用適切的閱讀策略理解文本，並從文本中找到線索來回答不同層次的理解問題。 ● 能積極參與 The Four F's 提問討論，深入理解文本並能描述對故事的感受。 ● 能自主完成 Quizizz 遊戲任務，透過遊戲的方式自我評量閱讀理解程度，作答後可立即檢視錯誤的題目，掌控自己的學習歷程。 ● 能主動積極和同儕合作討論，撰寫及錄製新的故事結局，培養寫作及口說能力以及創意思考與表達。 | | |

| 教學活動設計 | | |
|--|-------------|--------------------------|
| 教學活動內容及實施方式 | 時間 | 使用軟體、數位資源或 APP 內容 |
| 【Warm-up 暖身活動】 1. 引起動機問題： <ul style="list-style-type: none"> • Can people talk to animals? 2. 播放電影預告片 Dr. Dolittle 介紹怪醫杜立德： https://www.youtube.com/watch?v=FEf412bSPLs 3. 解釋分站任務規則： <ul style="list-style-type: none"> • 差異化分組：老闆(待加強)、教練(基礎)、球員(精熟) • 每一站時間限制12分鐘，時間到了就換站 | 6 | YouTube |
| 【Before Reading】 1. 播放課文動畫影片 【While & After Reading】 1. 第一站：師生共讀 <ul style="list-style-type: none"> • 老師提問，協助學生理解文本內容 • 完成 The Four F's 學習單，將答案寫在便利貼上，並貼到對應的格子內。 <ul style="list-style-type: none"> - Facts 事實：我讀到了什麼？ - Feelings 感覺：我對這個故事的感覺如何？ - Findings 發現：從故事中我發現什麼事？ - Future 將來：因為讀這個故事，我延伸出的創意想像像是？ • 讓學生閱讀彼此的答案，鼓勵給予回饋。 2. 第二站：Quizizz 遊戲化任務 <ul style="list-style-type: none"> • 學生每人一台平板獨立完成任務。 • 根據不同身分選擇不同的差異化任務。 | 2 12 | YouTube |
| | 12 | Quizizz |

- 回答閱讀理解問題並得到即時回饋，確認自己對於文本的理解程度。
3. 第三站：故事結局大逆轉
- 兩兩一組，討論並改寫故事結局。
 - 錄音後上傳 Padlet。
 - 讓學生觀賞其他同學作品並投票。

12

Padlet

【Wrap-up 總結活動】

1. 給予孩子正向回饋，肯定孩子們的投入。

1

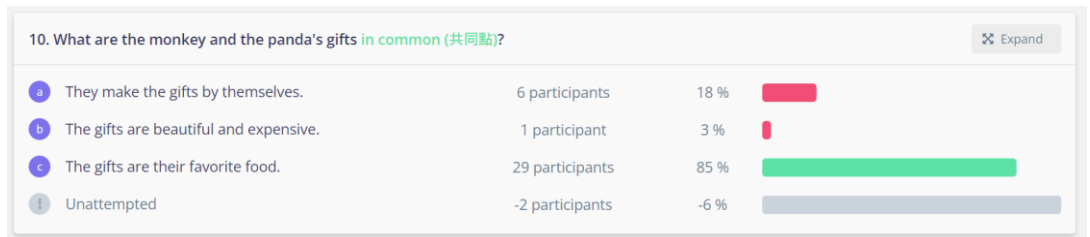


說明：分站座位安排（共三站）



說明：師生共讀討論

教學成果



說明：差異化題目設計及答題分析—基礎、精熟等級（使用進階單字）



說明：差異化題目設計及答題分析—待加強等級（提供關鍵單字提示）

說明：The Four F's 提問討論學習單成果

正常的學生當然都不喜歡死板的念課文考試，而我也一樣！我覺得學生都會喜歡有趣而做活動之類的上課方式，像是今天英文課拿平板闖關，我就覺得很讚啦，也希望有更多科目上課也可透過玩遊戲的方式!!!

說明：學生回饋




說明：Padlet 錄音成果 [連結請點我](#)

教學心得與省思

這學年面對的七年級新生，英語程度和學習動機依舊落差很大，為了改善這樣的現況，我決定放手試試看分站學習 (station rotation)。能夠把學習的主導權還給學生，並能夠兼顧差異化學習，是很令人嚮往的課堂風景。我印象最深刻的是在第一站任務帶著孩子一起讀課文漫畫時，因為是同質性組別跑關，讓我可以根據各組程度的不同，給予適切的額外協助或是深化討論層次。透過師生一起共讀討論故事的過程，彼此來回激盪不同的想法，讓學習的歷程更加深刻。最讓我驚喜的是，雖然紙筆測驗成績並不出色的這群孩子，居然可以努力達到全英文的問答，而且孩子們對於故事的感受程度比我厲害太多太多了，許多孩子都分享了他們從故事當中看見的溫暖和愛，甚至有孩子提到人和動物未

| | |
|------|---|
| | <p>來能夠和平共存在這世界的圖像：「Maybe in the future people can live with animals and having a good life.」，超越文本且看見更多的想像。而這堂課最感動的地方，是這群程度普遍不佳的孩子非常投入在課堂當中，很努力完成每個任務，他們真的很棒！</p> |
| 參考資料 | <ol style="list-style-type: none">1. Blended Learning Models: https://www.blendedlearning.org/models/2. Station Rotation: Differentiating Instruction to Reach All Students: https://www.youtube.com/watch?v=Kg38A1ggYiE&t=3s |

【附錄一：The Four F's 提問討論學習單】

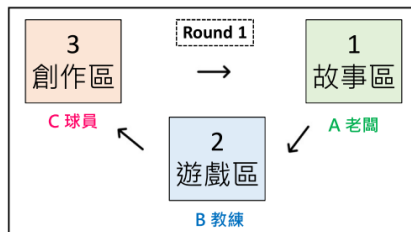
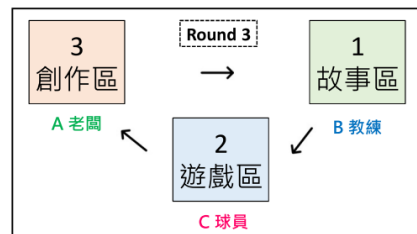
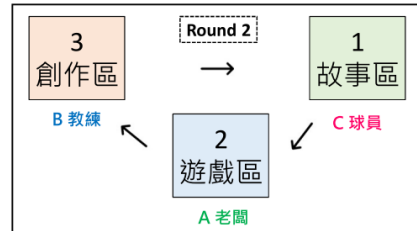
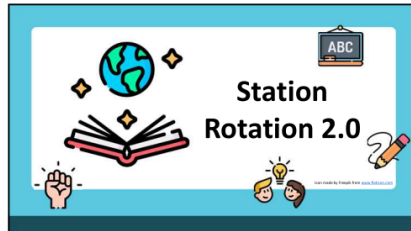
| | |
|---|--|
| <p>Facts 事實 我讀到了什麼？</p>  | <p>Feelings 感覺 我對這個故事的感覺如何？</p>  |
| <p>Findings 發現 從故事中我發現什麼事？</p>  | <p>Future 將來 因為讀這個故事，我延伸出的創意像是？</p>  |

圖片來源：Icon made by Freepik from www.flaticon.com

附錄

【附錄二：投影片】


2021/11/30



| | | |
|---------------------------|----------------------------|-------------------------|
| 1 故事區 4F提問討論 | 2 遊戲區 Quizizz | 3 創作區 改寫結局 |
|---------------------------|----------------------------|-------------------------|

2 遊戲區

- 從平板上找Quizizz點開
- 輸入代碼：
 A組（老闆）☞ 2141 0337
 B、C組（球員教練）☞ 3740 1121
- 輸入班級座號（例：70630）
- 完成遊戲任務




1 故事區

- 和老師一起共讀故事內容
- 討論故事角色與情節
- 完成4F提問學習單（使用便利貼回答並張貼在對應的格子內）

3 創作區

- 自行分組（2人一組）
- 改寫課本P. 64 最後一格的結局
- 請掃桌上任務單上QR Code
- 進入Padlet網站
- 在留言區按新增
- 標題輸入組員的座號
- 錄音並上傳繳交
- ※ 操作流程請掃桌上QR Code觀看

| | |
|----------------------------------|--|
| Facts 事實 我讀到了什麼？ | Feelings 感覺 我對這個故事有什麼感覺？ |
| Findings 發現 從故事中找到什麼事？ | Future 將來 假如繼續讀故事，我延伸出的劇情想像？ |



Site made by English from www.PDFBooks.com

