

111至112年度新北市數位學習推動計畫

111年度數位學習創新教案設計

服務學校	碧華國小	設計者	高伊蓮
領域/科目	英語	實施年級	六
單元名稱	What Do You Do	總節數	共六節，240分鐘
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android系統 <input type="checkbox"/> Chrome系統 (V)iOS系統 <input type="checkbox"/> Windows系統		
設計依據			
學習 重點	學習表現	<p>【語言能力（讀）】 英*3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。</p> <p>【語言能力（寫）】 英4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。</p> <p>【學習興趣與態度】 英◎ 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 英6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。</p> <p>【學習方法與策略】 英7-III-2 能用字典查閱字詞的發音及意義。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	核心 素養
	學習內容	<p>【語言知識】 英 Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。 英* ◎ Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>【思考能力】 英 Ab-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通</p>	
		<p><總綱> A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作</p> <p><領綱> 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。</p> <p>英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p> <p>【運算思維與問題解決】 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>【資訊科技與合作共創】 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	

		資 T-III-6 簡報軟體的使用 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用	
議題融入	實質內涵	【人權教育】 人 E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	
	所融入之學習重點	利用 Google 教室的作業區分享 Canva 線上簡報連結，達成老師給予的任務，並在分享討論活動過程中了解個別差異，尊重他人	
與其他領域/科目的連結	資訊領域		
教材來源	翰林版(Dino 7 Unit 3) What Do You Do After School?		
教學設備/資源	桌機、觸控式電子白板、ipad30台、教師平板1台		
使用軟體、數位資源或 APP 內容	Google 教室、Spelling City 網站(或新改名為 Vocabulary A-Z)、Cool English 網站、YouTube 網站、Canva 線上簡報、Flip、PaGamO、新北市立圖書館電子資源(英語故事庫:Bookflix)。		
學習目標			
<p><第一節課></p> <p>1. 學生能拼寫課堂中學到的課本單字: listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV (英4-III-3、英 Ac-III-4)</p> <p>2. 學生樂於使用英語學習網站<Cool English>參與課堂練習，不畏犯錯(英6-III-2、資 T-III-9)</p> <p><第二節課></p> <p>3. 學生樂於使用英語學習網站<Spelling City>(Vocabulary A-Z)參與課堂練習，不畏犯錯(英6-III-2、資 T-III-9)</p> <p>4. 學生能拼寫課堂中學到的課本單字: listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV (英4-III-3、英 Ac-III-4)</p> <p><第三節課></p> <p>5. 學生樂於接觸課外英語繪本<This Is The Way We Play> (英6-III-2、英 Ae-III-1)</p> <p>6. 學生能經過老師的引導，了解繪本的劇情，進行繪本小組學習單完成(英*3-III-7、英 Ae-III-1)</p> <p>7. 學生能使用平板的” Google 翻譯” 及網頁搜尋去解決英語學習的問題(英7-III-2、資 t-III-2、資 T-III-9)</p> <p><第四節課></p> <p>8. 學生樂於接觸課外英語歌曲學習(英6-III-5、英 Ae-III-1)</p> <p>9. 學生能藉由歌曲欣賞的過程中，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見(人 E5、英 Ae-III-1)</p> <p><第五節課></p> <p>10. 學生能將課堂中所學到的單字應用於日常生活溝通中，句型: Q:What do you do in your free time? A:I <u>play basketball</u> in my free time. (英 6-III-2、英 Ab-III-2)</p> <p>11. 學生樂於使用 Flip 參與課堂口語練習，不畏犯錯(英6-III-2、英 Ae-III-1)</p> <p>12. 學生能利用<積點去>表達意見，進行學生互評 (資 p-III-4、資 T-III-9)</p> <p><第六節課></p>			

13. 學生能使用 Canva 簡報編輯回答問題 What do you do in your free time? 寫下心得: I surf the Internet in my free time. 分享(資 p-III-1、資 T-III-6)
14. 學生能藉由 Canva 簡報欣賞的過程中，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見(人 E5、資 T-III-6)

學習表現與學習內容的雙向細目表

英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。
 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。

英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。

資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

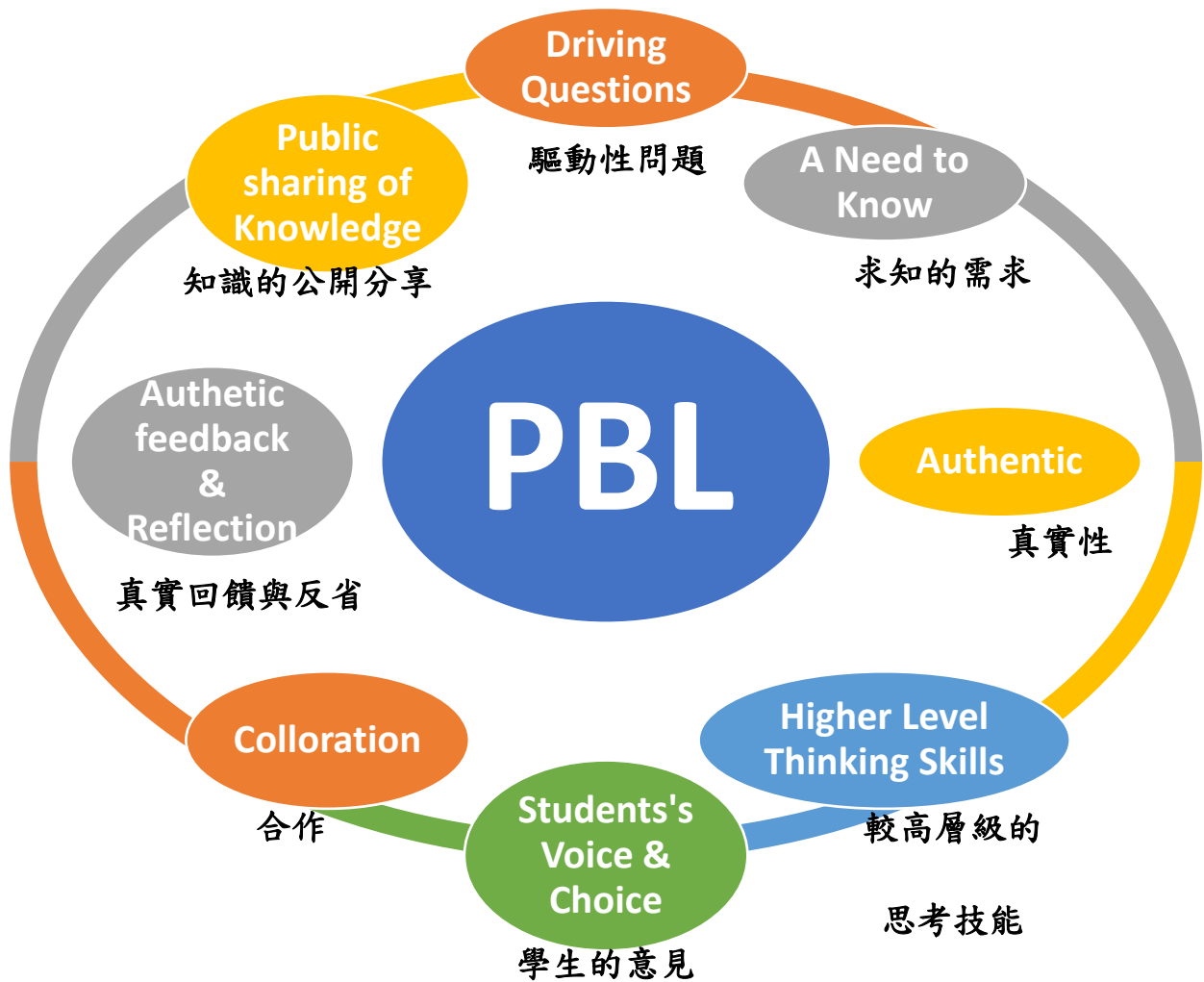
資 E5 使用資訊科技與 他人合作產出想法與作品。

【人權教育】 人 E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。

學習表現	英 4-III-3 能拼寫國小階段基本用字詞。	英 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。	英6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。	英 7-III-2 能用字典查閱字詞的發音及意義。	英*3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	【人權教育】 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
學習內容	英 Ac-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞,其中必須拼寫180字詞)。	學習目標1, 學習目標4							
英 Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、		學習目標3,	學習目標8		學習目標6				學習目標9

短文、故事及短劇。		學習目標5, 學習目標11							
英 Ab-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通		學習目標10							
資 T-III-6 簡報軟體的使用						學習目標13			學習目標14
資 T-III-9 雲端服務或工具的使用。		學習目標2, 學習目標3		學習目標7			學習目標7	學習目標12	

課程設計架構圖



PBL(Project Based Learning)

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
<p>第一節課 單字教學 Let's learn words!</p> <p><引起動機 warm-up></p> <p>全班討論：“單字學了有背嗎?會使用嗎?”</p> <p><發展活動 Presentation></p> <p>1. 以觸控式大屏展示電子書，進行課本 U3單元 What Do You Do After School 單字教學</p> <p>2. 用無線投影觸控式大屏展示老師平板畫面，示範提醒使用平板注意事項。</p> <p><綜合活動 Practice></p> <p>學生用 iPad 進入親師生平台，使用 Cool English 網站練習單字句型。</p> <p><總結活動 Wrap-up></p> <p>1. 全班討論學習情況，老師導學並進行課堂觀察(附錄1)。</p> <p>2. 討論 Cool English 網站如何融入學習過程。</p> <p>3. 請未完成或有興趣的學生，回家繼續登入親師生平台練習。</p>	<p>5</p> <p>10</p> <p>20</p> <p>5</p>	<p>親師生平台</p> <p>iPad</p> <p>Cool English 網站</p> <p>學生樂於使用英語學習網站<Cool English>參與課堂練習，不畏犯錯</p> <p>學生能拼寫課堂中學到的課本單字:listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV</p>
<p>第二節課 單字自學 It's ALL about vocabulary</p> <p><引起動機 warm-up></p> <p>1. 全班討論，上次課堂與回家練習的情況。</p> <p>2. 複習課本第三課單字: 休閒活動。</p> <p><發展活動 Presentation></p> <p>網站 Spelling City (Vocabulary A-Z)的介紹與練習。</p> <p><綜合活動 Practice></p> <p>1. 用平板上親師生平台，進入 Google 教室作業區，點選老師張貼的 Spelling City 網站連結</p> <p>(1)字彙翻牌配對 (Audio Word Match) (個人練習)</p> <p>(2) 字彙聽音辨字母 (Missing Letter) (個人練習)</p> <p>(3)單字字彙重組 (Word Unscramble) (個人練習)</p> <p>(4) 圈認字彙 (Word Puzzle)(小組練習)</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>25</p> <p>5</p>	<p>親師生平台</p> <p>Google 教室</p> <p>網站 Spelling City (Vocabulary A-Z)</p> <p>學生樂於使用英語學習網站<Spelling City>參與課堂練習，不畏犯錯</p> <p>網站 Spelling City (Vocabulary A-Z)</p> <p>學生能拼寫課堂中學到</p>

<p>(5) 英語拼字猜猜樂 (Hang Mouse)(小組練習)</p> <p>(6) 拼字王 (Test-N-Teach)(個人練習)</p> <p><總結活動 Wrap-up></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班討論學習情況，老師導學並進行課堂觀察(附錄1)。 2. 討論網站 Spelling City 如何融入學習過程。 3. 全班討論: <單字學了有背嗎?會使用嗎?>。 		<p>的課本單字: listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV</p>
<p>第三節課 補充繪本 Story Time</p> <p><引起動機 warm-up></p> <p>配合課本<休閒活動>主題，由老師以觸控式大屏示範繪本閱讀: 由親師生平台登入<新北市立圖書館電子資源>，選擇<英語故事庫>，進入<Bookflix>，點選電子繪本<This Is The Way We Play> 先進行全班導讀。</p> <p><發展活動 Presentation></p> <p>以<積點去教室>進行隨機分組(4~6人)，從故事中提到的三種遊戲活動:cricket (板球)、mankala(非洲棋)和 koma(日式陀螺)做為題目，以抽籤的方式決定小組主題。</p> <p>請同學以小組合作討論的方式，搭配 Google 翻譯與上網搜尋完成以下學習單(附錄2)的題目:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 將活動遊戲寫下，並畫圖。 (2) 如何玩這個遊戲。 (3) 遊戲的中文名稱為何?。 (4) 遊戲源自何地區?或盛行於哪個國家 <p>每組發下兩台平板 iPad，供學生以登入<Bookflix>再讀電子繪本<This Is The Way We Play>，再以網頁搜尋答案，完成學習單。</p> <p><綜合活動 Practice></p> <p>將小組的學習單投影觸控式大屏，全班討論後，再由老師公布答案(附錄3)。</p> <p><總結活動 Wrap-up></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全班討論學習情況，老師進行課堂觀察(附錄1)，老師導學並歸納運動身體好(Sports make you healthy.)，勉勵學生多從事有益健康的休閒活動。(SDGs 之健康與福祉) 2. 討論網站新北市立圖書館電子資源，英語電子書庫<Bookflix>，請有興趣的學生回家繼續登入親師生平台使用。 	<p>10</p>  <p>15</p> <p>10</p> <p>5</p>	<p>親師生平台 觸控式大屏 新北市立圖書館電子資源 Bookflix 學生樂於接觸課外英語繪本 <This Is The Way We Play></p> <p>積點去教室</p> <p>Google 翻譯 學生能使用 Google 翻譯或網頁搜尋去解決英語學習的問題</p>

<p>第四節課 歌曲延伸教學 Music time</p> <p><引起動機 warm-up></p> <p>1. 全班討論，上次課堂與回家練習的情況。</p> <p>2. 發下學習單1(附錄4)，請學生完成短文:</p> <p>What do you do in your free time? I ____ in my free time. This is _____. He/ She / They ____ in his / her / their free time.</p> <p>針對 Slow learners 給予樣本(附錄5)參考仿寫(差異化教學)，完成後收回，老師課後批改後，在下次英語課再發回。</p> <p><發展活動 Presentation></p> <p>1.老師進行全班討論，詢問學生是否有在課後休閒聽音樂的活動？有聽英語歌的習慣嗎？</p> <p>Do you listen to music after school? Do you listen to English songs in your free time?</p> <p>2. 老師示範作業如何在 Google 教室發佈繳交。</p> <p><綜合活動 Practice></p> <p>請每位學生分享一首喜歡的英語歌，以 iPad 平板進入 YouTube 搜尋，並將英語歌曲連結複製，張貼在老師指定的 Google 班級教室作業區裡。</p> <p><總結活動 Wrap-up></p> <p>1. 以觸控式大屏向全班展示 Google 教室的老師作業區畫面，分享全班的作業，點選1~2首同學分享的英語歌，做為英語補充歌曲欣賞，並進行討論。</p> <p>全班討論今日學習情況，老師導學並進行課堂觀察(附錄1)。</p> <p>2. 告訴全班從下次上英語課開始，每次撥放一首同學推薦英語歌曲欣賞，老師視情況補充意見或資訊。</p>	<p>10</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>親師生平台</p> <p>學生能將課堂中所學到的單字句型應用於日常生活溝通中:</p> <p>句型: What do you do in your free time? I <u>surf the Internet</u> in my free time.</p> <p>Youtube</p> <p>學生樂於接觸課外英語歌曲學習</p> <p>iPad 平板</p> <p>觸控式大屏</p> <p>Google 教室 & YouTube</p> <p>學生能藉由歌曲分享的過程中，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見</p>
<p>第五節課 Let's TALK 口語練習</p> <p><引起動機 warm-up></p> <p>1. 全班討論，上次課堂的情況。</p> <p>2. 隨機撥放一首同學 Google 教室作業區分享的英語歌曲引起動機。</p> <p>3. 發下改好的學習單 1 與學習單2(附錄6)，請學生回家完成學習單，下次英語課收回。</p> <p><發展活動 Presentation></p>	<p>10</p>	<p>Google 教室 & YouTube</p> <p>學生樂於接觸課外英語歌曲學習</p>

<p>1. 老師進行全班討論，詢問學生會做的休閒活動？ Q:What do you do in your free time? A:I <u>play basketball</u> in my free time.</p> <p>2. 老師用無線投影，將平板畫面投影到觸控式大屏，示範使用程式 Flip 的影片樣本與如何操作。</p> <p><綜合活動 Practice> 請學生以 iPad 錄製影片，選擇自己影片的特效，錄製英語答句影片，上傳班級討論區。老師過程中進行協助並進行課堂觀察(附錄1)。</p> <p><總結活動 Wrap-up> 1.老師以觸控式大屏展示全班 Flip 作品，全班欣賞，再以<積點去>進行學生互投。【人權教育】議題融入 2. 全班討論今日學習情況。 3. 討論 Flip 使用過程，請未完成或有興趣的學生回家登入 Flip 練習。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>10</p>	<p>觸控式大屏、iPad Flip 學生能使用 Flip 回答問題 What do you do in your free time? 說出想法: I <u>surf the Internet</u> in my free time.分享 學生樂於使用 Flip 參與課堂練習，不畏犯錯 學生能藉由欣賞 Flip 短片，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見 積點趣 學生能利用<積點去>表達意見，進行學生互投</p>
<p>第六節課 What Do You Do in Your Free Time? <引起動機 warm-up> 1.隨機撥放一首同學在 Google 教室作業區裡分享的英語歌曲，引起動機。 2. 老師分享常見的英語讚美句詞(附錄7)。 3. 學生上 Flip 打開上節課的 Flip 班級討論區 <What do you do in your free time?>，鼓勵全班互學用英語留言欣賞。</p> <p><發展活動 Presentation> 請全班用 ipad 上親師生平台，進入 PaGamO，點選老師張貼的一般任務連結，完成第三課隨堂練習(十題英語選擇題)。</p> <p><綜合活動 Practice> 1. 老師用無線投影，將平板畫面投影到觸控式大屏，示範 Canva 線上簡報樣本，與如何操作。 2. 請學生用 ipad 上親師生平台，進入 Google 教室作業區，點選老師張貼的 Canva 線上簡報連結，參考自己的學習單2，進行 Canva 線上簡報編輯。完成後於 Google 教室繳交作品連結。老師巡視導學生操作情況並進行課堂觀察(附錄1)。</p> <p><總結活動 Wrap-up></p>	<p>5</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>15</p>	<p>Google 教室 & YouTube 學生樂於接觸課外英語歌曲學習</p> <p>Flip 學生能藉由欣賞 Flip 短片，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見</p> <p>PaGamO 學生樂於使用網站 PaGamO 參與課堂練習，不畏犯錯</p> <p>觸控式大屏 iPad Google 教室作業區 Canva 線上簡報 學生能藉由 Canva 線上簡報編輯，產出教材作品</p>

<ol style="list-style-type: none"> 1. 全班透過觸控式大屏欣賞同學 Canva 作品。 2. 以 <積點去> 的互評功能，請學生針對 <Flip>、<PoGamO> 和 <Canva> 三個程式活動進行喜愛度評選(0~5分) 3. 收回家功課:學習單2。 4. 討論Canva 線上簡報使用過程，請未完成的學生回家登入 Canva 線上簡報練習或完成。 	3	<p>觸控式大屏</p> <p>Canva 線上簡報</p> <p>學生能藉由欣賞他人 <Canva 線上短文編輯> 作品，了解個別差異，並能欣賞及包容他人意見</p> <p>積點趣</p> <p>學生能利用 <積點去> 表達意見，進行學生互評</p>
--	---	--



說明(第一堂課)Cool English 網站

使用 Cool English 網站，找尋課本相關資源發佈作業區，請學生以平板完成課堂練習，老師展示後台畫面，確認練習進度與學生錯誤迷思。

教學活動



說明：(第二堂課) Spelling City 網站(Vocabulary A-Z)

根據學生程度與活動難易度，請學生兩人一組、個人練習或小組完成單字的聽讀與拼字練習。



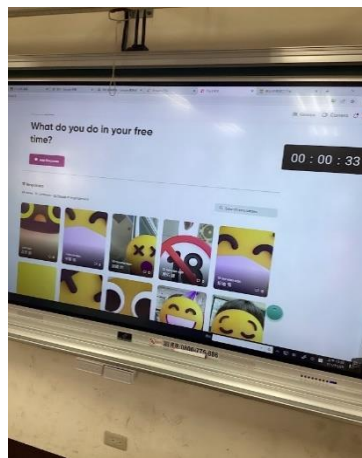
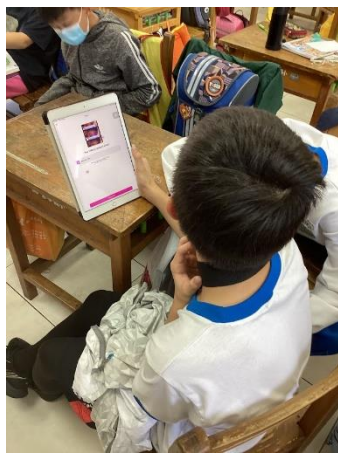
說明：(第三堂課)小組繪本學習單完成

請學生抽籤決定題目，藉由小組激盪、繪本閱讀、網頁搜尋及字典查詢完成學習單的問題。



教學活動

說明：(第四堂課)觸控式大屏、平板、Google 教室與 YouTube 音樂
請學生依自己喜好，分享一首英語歌上傳 Google 教室，藉由觸控式大屏確認繳交進度並進行全班分享。

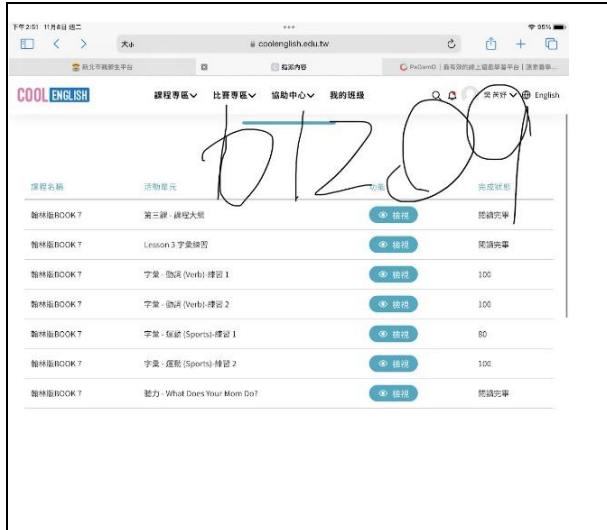


說明：(第五堂課)觸控式大屏、平板&Flip
請學生進行口語練習，並藉由 Flip 錄製編輯影片，上傳班級討論區，最後藉由觸控式大屏確認繳交進度並進行全班分享。



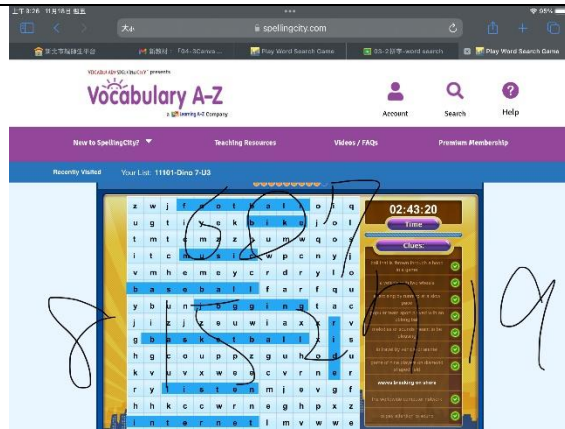
說明：(第六堂課)觸控式大屏、平板、Google 教室&Canva
請學生進行 Canva，並藉由 Flip 錄製編輯影片，上傳班級討論區，最後藉由觸控式大屏確認繳交進度並進行全班分享。

教學成果



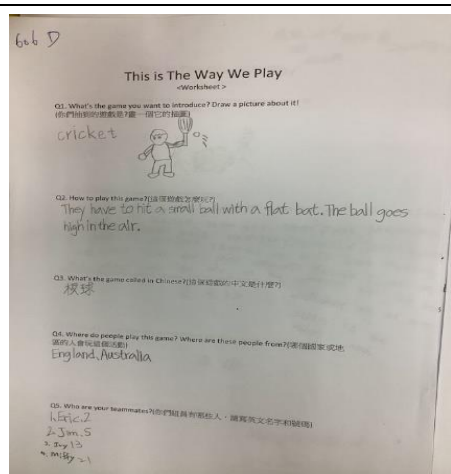
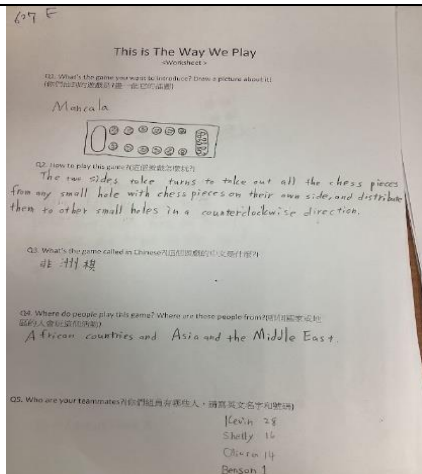
說明(第一堂課)Cool English 網站請完成的學生先螢幕截圖自主檢查是否完成課堂練習。

說明:(第一堂課)Cool English 網站老師後台端畫面,確認學生學習成效。



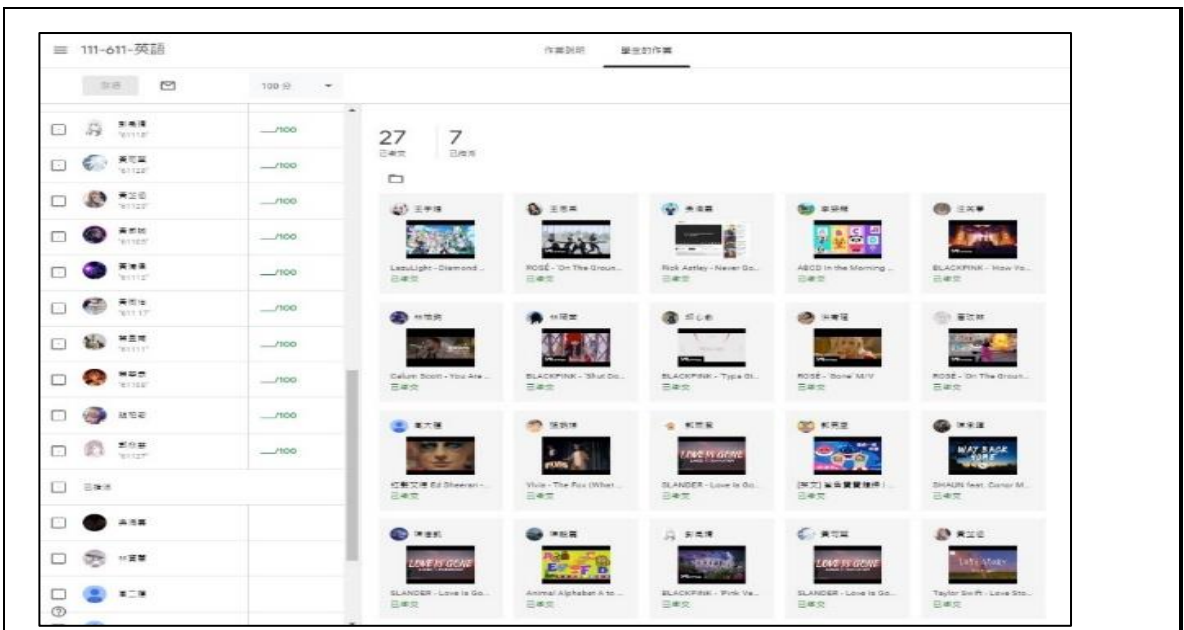
說明(第二堂課)Spelling City 網站(Vocabulary A-Z)請完成的學生螢幕截圖小組練習結果。

說明:(第二堂課)Spelling City 網站(Vocabulary A-Z)請完成的學生螢幕截圖小組練習結果。

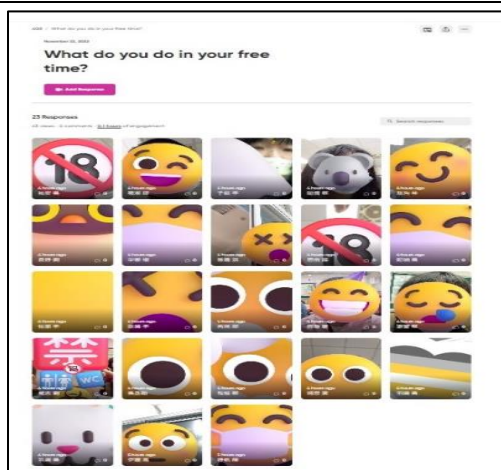


說明(第三堂課)繪本學習單:小組討論完成學習單完成範例舉隅

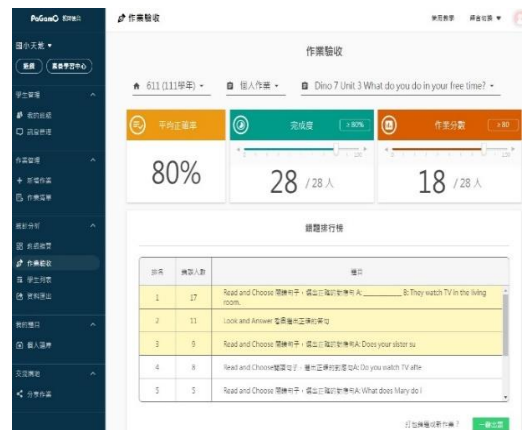
教學成果



說明(第四堂課) Google 教室作業繳交 YouTube 連結，教師端畫面舉隅。



說明(第五堂課) 以 Flip 繳交口說影片，教師端畫面舉隅。



說明(第六堂課)PoGamO 學生課堂練習，教師端畫面舉隅。



說明：(第六堂課)Canva 線上簡報 短文練習，學生作品舉隅。



說明：(第六堂課)紙本學習單 學生作品舉隅

本段〈教學心得與省思〉中，針對〈教學調整的脈絡〉、〈成效分析〉及〈教學省思〉三段分述。

〈教學調整的脈絡〉

教學前我都先掌握學生學習特質與需求（起始行為或先備知識），在教學一開始確認學習者的先備知識，在教學的過程中，記錄學生的教學歷程，本次教學在開始前，先針對學生的資訊能力及英語能力進行評估與前測，再以此訂教學活動與任務，過程中經過課堂觀察與學生意見調整教學，以下就“依學生的資訊能力調整難易度與節數”、“英語活動的差異化教學”及“活動設計漸進式的微調”分述。

一、依學生的資訊能力調整難易度與節數

之前學生在五年級時已經體驗平板融入英語教學活動，在第一二堂課，除了繼續引用 Google 教室、Cool English 和 Spelling City 網站(Vocabulary A-Z)，從第三堂課開始，每堂課讓學生操作體驗一個新的程式或網站，在規劃 Flip、PoGamO 和 Canva 實作時，考量學生第一次在英語課使用，會把教師示範時間拉長，先置於學生操作前，並將任務簡化，以降低學生的挫折感。

而 PoGamO 網站雖是第一次在英語課堂上請學生使用，但由於學生在資訊課已經體驗過了，所以熟悉度為100%。

教學心得與省思

App/網頁	課堂教學前已熟悉 App 操作的學生比例
平板使用	100 %
Google 教室	100 %
Cool English 網站	100%
Spelling City 網站(Vocabulary A-Z)	100 %
OHA 積點去	100%
新北市立電子圖書館 <Bookflix>	0%
Google 翻譯	100%
Flip	0%
PoGamO	100%
Canva 簡報共編	0%

二、英語活動的差異化教學

在單字前測中(如下表)，可發現 advanced(高成就) 和 slow learner(低成就)佔兩大學習主群，英語中等程度的學生數量變少:有很多學生在課堂前已經會了目標單字，不僅能認讀，也能拼寫；如果只是照本宣科，高成就同學在課堂上沒有得到新的學習收穫，在學習動機易有低落，教室秩序也容易失控。

而每班也有一定數量的 slow learners，他們在課堂教學前沒有拼字能力，有的同學連字義認讀能力都沒有，需要藉由課堂的教學進行學習，如果沒有給予合適鷹架支持其英語學習，學習動機也會低落，教室秩序也容易失控。

	答對人數班級與人數(單字拼字)						
答對題數	606	607	608	609	610	611	612
+8	0	2	7	4	4	2	1
+7	2	2	0	2	3	2	0
+6	6	1	2	1	1	2	0
+5	3	2	3	0	3	0	1
+4	0	3	1	1	1	5	5
+3	0	3	0	2	2	1	0
+2	3	3	3	1	3	6	1
+1	2	1	0	1	3	3	1
+0	11	10	11	15	8	7	2

答對人數班級與人數(單字認讀)(字義)							
答對題數	606	607	608	609	610	611	612
+7	18	19	24	16	20	21	9
+6	0	0	0	1	0	0	0
+5	2	1	0	1	2	1	1
+4	0	1	0	2	1	1	0
+3	3	1	0	1	1	1	1
+2	0	0	1	0	0	0	0
+1	1	0	0	0	2	0	0
+0	3	3	2	5	2	4	0

針對學生的雙峰現象，採取差異化教學，在第三堂課〈繪本閱讀〉採小組討論，第四堂課的個人學習單中，對於低成就學生給予樣本，鼓勵仿寫完成，降低難度。

三、活動設計漸進式的微調

以第六節課 Canva 實作為例，第一個班時，預設是每個學生要上傳三張圖片在自己的簡報，但發現學生過於偏好人物，插入所有的圖片都是喜歡的名人，而忽略了本單元的教學目標是休閒活動，所以第二個班開始又添加了條件，請學生以〈一個人物，兩個不同休閒活動〉的圖片為最低條件，進行簡報編輯。

<成效分析>

一、學生作品產出

(一) (紙本) 小組學習單和個人學習單

1. 小組學習單

這次應 PBL 教學模式架構出的學習單，目標是希望學生能具備搜尋的能力，所以全部的問題都避免死板的句型問答，即使是英語高成就學生，也需要藉由網頁搜尋，小組激盪，找尋答案，而低成就學生也可以由網頁搜尋找出線索。

在活動討論中，讓學生體悟“翻譯軟體或網頁未必能給予自己想要的答案”，還是要經由思考與判斷才能找出合適答案。



cricket(板球)

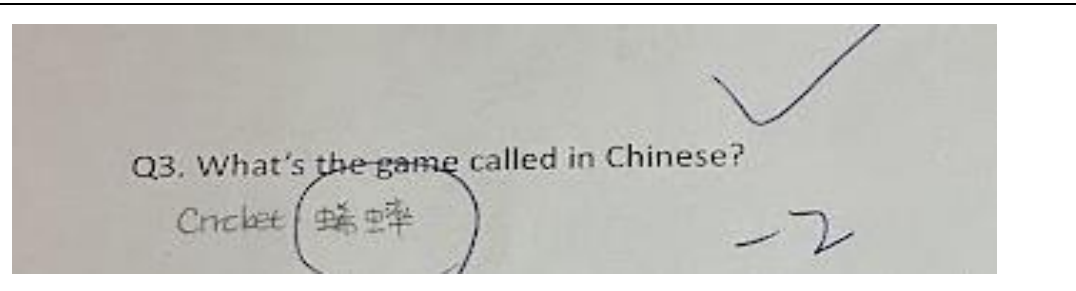


koma(日式木頭陀螺)



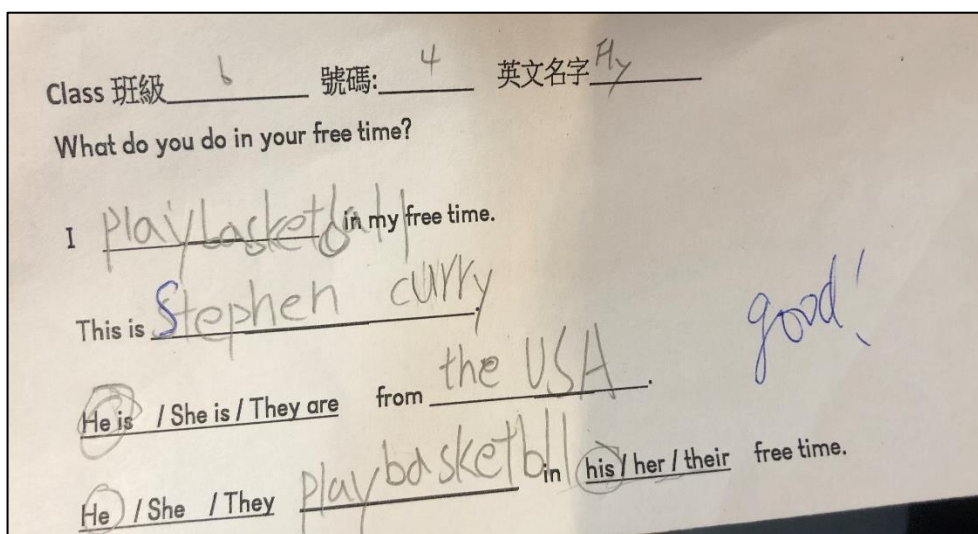
macola(非洲棋)

如上圖，以繪本出現的活動作為題目“cricket”為例，Google 翻譯為“蟋蟀”，但其實它還有其他的意思:板球；再以題目“koma”為例，學生找到的資料是:“恐怖遊戲”或是“餐廳的名字”，但其實繪本內指的是“日式木頭陀螺”這個玩具，在教師導學這個過程中，學生也體會搜尋技巧與資訊判讀的重要性。下表為小組錯誤答案舉隅。



2. 個人學習單

以個人興趣自由回答，讓學生在面對完成句子的短文寫作，也充滿學習動機，下圖為一位低成就學生，在不會拼寫單字的情況下，靠查詢翻譯字典，寫下對籃球的喜愛與名人的熱愛。



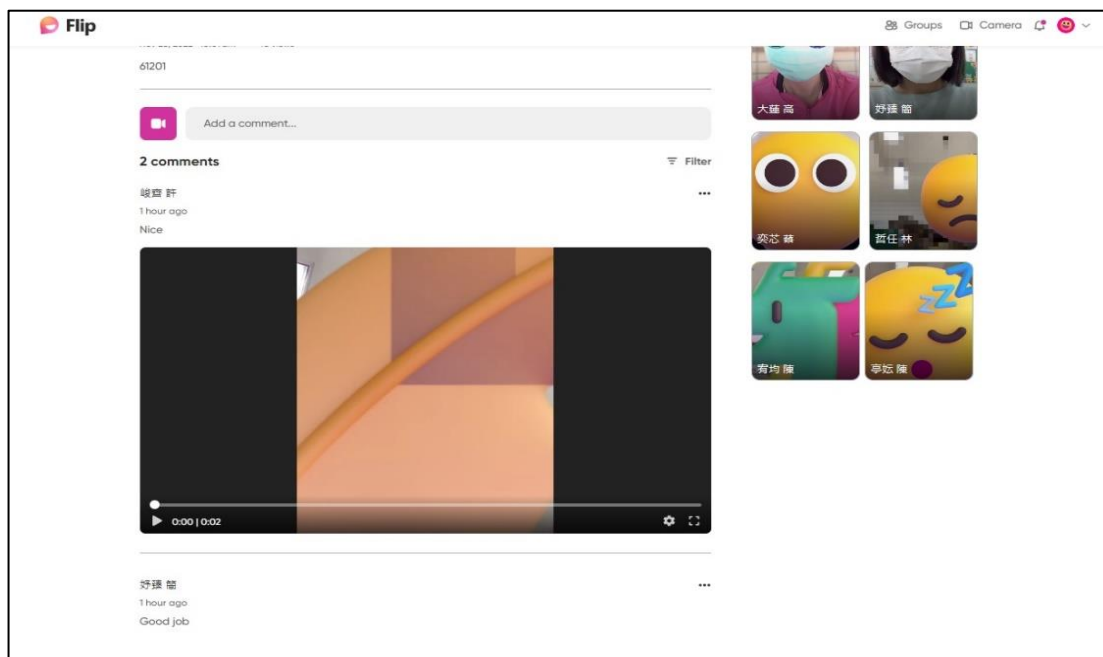
(二) (數位) Flip、PoGamO 和 Canva 實作

Cool English 網站(第一節課)和 Spelling city 網站(Vocabulary A-Z)(第二堂課)在

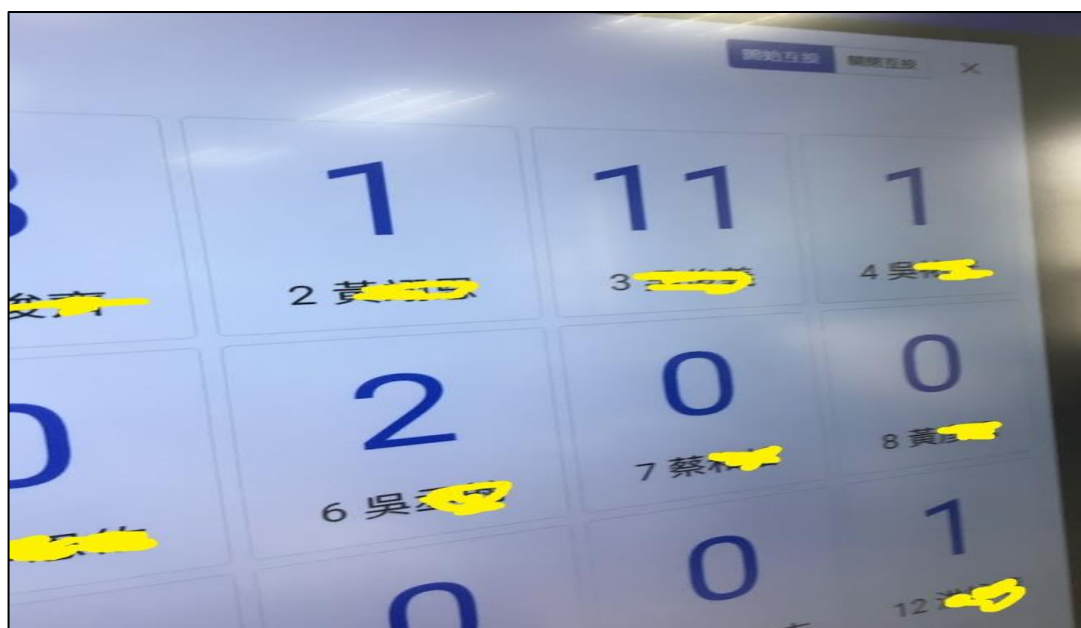
學生五年級的時候就已經讓學生體驗使用，經由教師後台可以知道大約80%的學生已達目標，這裡就不再贅敘，以下分析三個學生新體驗的程式 Flip、PoGamO 和 Canva，實作的使用學習成效。

1. Flip 實作

原本蠻擔心這個錄影活動會讓六年級排斥，但實際應用在教學中，發現學生其實還蠻喜歡的，因為影片會有照片特效的功能，可以讓學生沒有錄影的壓力，讓觀看影片的同時專注在聲音內容，但又可以讓學生發揮創意去編輯畫面。由下圖為例，第六堂課請學生互學，並錄製影片留言鼓勵讚美。



在討論導學時，再經由<積點去>統計全班的留言觀看分布，請學生回答自己看了那些同學的影片留言，並全班討論，以下圖為例，是3號同學深受多數同學愛戴(11位留言)，請全班學生分享喜愛的原因。



2. PoGamO 實作

六年級在使用這一個網頁的能力已經非常成熟了，雖然六年級第一次在英語課使用，但因為學生都有在其他場合或科目使用過這個網頁，所以活動進行的非常流暢，學生的完成度也非常高，而老師後台能掌握的訊息也非常清楚。

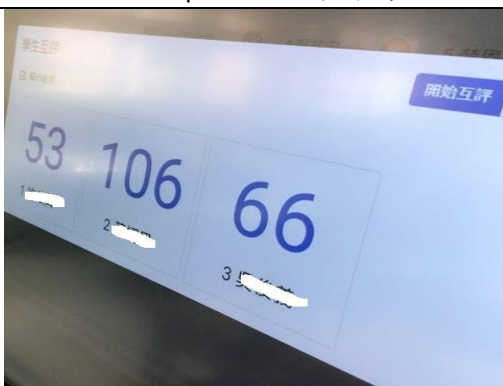
3. Canva 實作

考慮到學生是六年級時，所以活動的設計從五年級的小組共編，改成個人作業，Canva 簡報編輯的複雜度最高，產出的作品差異性也非常大，能力弱的同學，只能利用樣本勉強添加圖案照片。能力強或有興趣的同學，可以做出圖文並茂的簡報，並依據自己的喜好修改文字表達意見，每班完成度皆為6-8成，從下面的學生的作品也可了解學生的喜好，現在流行的人物或主題。也可作為之後課堂的閱讀教材與題材。



二、動機(活動的喜歡度)

在第六堂課，以〈積點去〉匿名調查活動喜好時，針對 Flip、PoGamO 和 Canva 實作，以〈互投模式〉問卷調查，學生可投1到5分，表達對活動的接受度，結果發現 PoGamO 都是高居第一名，Flip 和 Canva 因班風和學生喜好不同，接受度也不一，Flip 以口語練習為主，Canva 是讀拚為主。



以上兩圖為例，1代表 Flip, 2代表 PoGamO，3代表 Canva，右圖(A班)和左圖(B班)的匿名投票發現: PoGamO 的支持度偏高，Canva 居中，再來是 Flip。

<教學省思>

創業家 Derek Sivers 說 “Ideas are just multipliers of execution.” (想法只是執行的乘法)，一個好的想法如果是100分，但如果實際執行力是0，那成果就是100乘以0還是等於0，但如果一個想法只有60分，但實際執行力是100，那成果就是60乘以100=6000，一個好的想法沒有執行是沒有收穫的，一個普通的想法，但認真的執行也會有一定的成果，所以 Derek Sivers 又說 “Ideas are worth nothing unless executed.” (想法一點也不值錢，除非他們實際被執行。)

這次教案內的幾個活動:Canva、Flip...等都是教學現場耳熟能詳的程式，這幾年在研習中就被廣為介紹或推薦的程式，但在忙碌的教學現場中，我總有理由抽不出時間去內化這些教學程式，無法實際應用在自己的教學課程中。看到 Derek Sivers 的想法，突然有驚覺到雖然一直在涉獵教學新知，但卻很少實際應用到教學現場，空有想法，卻無執行力，可能因為太習慣舊有的教學模式與活動，對於新想法的變動，可能會害怕無法完全掌握，會擔心沒有時間充分備課。此次教案的活動設計內容也仍有進步空間，但在活動過程中，從學生的回饋與反應得到很多寶貴的意見和正能量。

在研習或進修中，我們會接觸到許多很棒的教學資訊與想法，但如果沒有應用到教學實際現場，那受益與成長的永遠不會是學生與自己，因為沒有實際被執行過的想法，對於學生是沒有學習成果的。

的確，現今的教學現場有太多的挑戰，身為一個老師，我們有太多的任務需要時間去完成，太多的報告需要時間去寫，太多的研習需要時間去參加，太多的比賽需要時間去練習，太多的資訊需要時間去學習，太多不同需求的學生需要時間去關心，但偶爾在忙碌的教學工作日中，擠出一點時間，去跳脫習慣的教學活動與模式，嘗試一些新的教學模式，放下心中的遲疑不安和完美主義，每次嘗試一點點，會發現改變其實沒有那麼難。

<文獻與資料>

王全世 (2000)。資訊科技融入教學之意義與內涵。《資訊與教育》，80，23-31。

王曉璿 (2000)。資訊科技融入各科教學探究。《菁莪》，10(4)，7~24。

邱瓊慧 (2002)。中小學資訊科技融入教學之實踐。《資訊與教育》，88，3-9。

高伊蓮 (2016)。英語學習網站融入平衡閱讀教學對五年級學童的英語字彙學習之影響 (未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市

高伊蓮(2021)Dear Zoo 教案(新北市「來尬冊」數位學習平台)

WHAT IS PROJECT BASED LEARNING?

<https://www.magnifylearningin.org/what-is-project-based-learning>。

專案導向學習(project-based learning)

<https://blog.xuite.net/kc6191/study/23402797->

[%E5%B0%88%E6%A1%88%E5%B0%8E%E5%90%91%E5%AD%B8%E7%BF%92%28project-based+learning%29](https://blog.xuite.net/kc6191/study/23402797-%E5%B0%88%E6%A1%88%E5%B0%8E%E5%90%91%E5%AD%B8%E7%BF%92%28project-based+learning%29)

Project-Based learning and how it helps kids solve real-world problems

<https://aryagurukulambarnath.in/blog/project-based-learning-and-how-it-helps-kids-solve-real-world-problems/>

Gold Standard PBL in the Golden State

<https://knowledgequest.aasl.org/gold-standard-pbl-in-the-golden-state/>

Implementing PBL with Make It Matter

Small steps for big advances toward PBL & student-directed learning

<https://creativeeducator.tech4learning.com/2015/articles/implementing-PBL-with-Make-It-Matter>

<線上資源>

網站 Spelling city(Vocabulary A-Z)<休閒活動>主題單字

<https://www.spellingcity.com/view-spelling-list.html?listId=77756505>

<研習>

智慧學習-新北親師生平台暨 PaGamO 初階研習

教室觸控大螢幕操作研習

碧華國小智慧學習領航學校工作會議暨成長研習

A1-數位學習工作坊

附錄1: 素養導向教學評量檢核表 舉隅

錄

附錄2:小組學習單

附錄3: 小組學習單，老師導學 PPT 分享舉隅

附錄4:學習單1

附錄5: 學習單2樣本示範

附錄6:學習單2學生作品舉隅

附錄7: 常見的英語讚美句詞

附錄

附錄1: 素養導向教學評量檢核表 舉隅

< What Do You Do In Your Free Time >

課堂	學習目標	A	B	C	D	E
一	學生能拼寫課堂中學到的課本單字： listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV	學生能正確拼寫 100% 課堂中學到的課本單字： listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV	學生能正確拼寫 80% 課堂中學到的課本單字： listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV	學生能正確拼寫 60% 課堂中學到的課本單字： listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV	學生能正確拼寫 50% 課堂中學到的課本單字： listen to music, play basketball, ride a bike, surf the Internet, go jogging, watch TV	未達D級
	學生樂於使用英語學習網站Cool English參與課堂練習	學生能 積極 正確執行網站練習，並能 自行選擇 練習的難易度。此外， 幫助同儕解決使用的問題	學生能 積極 正確執行網站練習，並能 自行選擇 練習的難易度	學生能接受老師和同儕的 口語 指令，正確的執行網站練習	學生能 接受老師和同儕的協助 ，正確執行網站練習	未達D級

附錄2:小組學習單

This is The Way We Play

< Worksheet >

Q1. What's the game you want to introduce? Draw a picture about it!
(你們抽到的遊戲是?畫一個它的插圖)


Q2. How to play this game?(這個遊戲怎麼玩?)

Q3. What's the game called in Chinese?(這個遊戲的中文是什麼?)

Q4. Where do people play this game? Where are these people from?(哪個國家或地區的人會玩這個活動)

Q5. Who are your teammates? (你們組員有哪些人，請寫英文名字和號碼)

附錄3: 小組學習單，老師導學 PPT 分享舉隅

<p>1.</p> <p>This is how We play</p> <p>• https://bookfix.digital.scholastic.com/pair/detail/bk0098pr/book?authCtx=U.624503000</p>	<p>2.</p> <p>A. Mancala</p> 
<p>3.</p> <p>Q2. How to play this game?</p> 	<p>4.</p> <p>播棋 (Mancala)，或譯非洲棋，阿拉伯語是搬運的意思，英文稱為 Sowing Game 意思為播種遊戲，是一種兩人對弈的棋類遊戲總稱，特色是如播種般過程不斷搬移棋子——灑進棋具的各洞中，普遍流行於非洲國家以及亞洲中東地區，甚至在中國河南、安徽、廣東也可見其足跡，如散窩、老牛棋、分六煲棋。因為流行區域不同，這遊戲也衍生出多種變種形式，和現代化、商品化的品種。</p>
<p>5.</p> <p>播棋 (Mancala)，或譯非洲棋</p> <ul style="list-style-type: none"> 寶石棋Mancala。它是非洲國家流行遊戲中最受歡迎的一種靜態遊戲，男女老幼咸宜。Mancala的字源是從亞拉伯文的nancala演變而來，意即「移動」。據聞這活動流傳已有2,500年歷史，有說是源自古埃及當日建造金字塔的工人，從建築材料中取出一些石頭，加以改造而創製出一種遊戲。材料包括一個棋盤和多種石子，由兩個或四個棋手對壘而玩。棋藝設置內，有一個長型盤，用料有用石板製，或較流行的用實木造 (紅木較耐用)，甚或在貧鄉地區，人在地上劃出棋盤的形，就地而玩。棋盤設計，盤的頭尾是兩個較大的洞，兩邊向有六個小洞，各洞放有四小石塊 (可用石卵)。多年在各地流行，各地也發展出地道特有的玩法，至今聞說有七百多種。 	<p>6.</p> <ul style="list-style-type: none"> 寶石棋的玩法。在非洲民間最常採用的玩法，玩家分甲方乙方各持一邊的六洞，其內的石子，和尾端的大洞，大洞是棋手的基地，一方先開始，先將一洞的石子取出，將石子順時針方向逐一的放在前面的小洞內，及自身的基地洞內。若最後放石子的洞仍有石子，甲方可再次取出洞內石子繼續玩，但不用放石子在對方的大洞內。不然，最後石子放在一個空的小洞時，甲方便要暫停，轉到乙方抽石子。如此類推，抽出石子，後轉將石子抽放，直到一方邊邊小洞留內，石子全抽去，遊戲終結，看那方基地大洞的石子最多，那方便是贏家。這種遊戲看似簡單，實戰時即考驗下棋者的機智，計劃下棋每步策略，即是要選用那個小洞作抽石子，考驗下棋的，隨日而多了解棋藝的規則，改進下棋策略。這種智力考驗的遠古遊戲，近年也推廣到歐美。
<p>7.</p> <p>Q3. What's the game called in Chinese?</p> <ul style="list-style-type: none"> •播棋 •或譯非洲棋 •寶石棋 	<p>8.</p> <p>Mancala</p> <p>Q4. Where do people play this game? Where are these people from?</p> <p>They're from Africa.</p> 

9.

B. Koma



10.

Q2. How to play this game?

Toys

These girls play with wooden **tops** called koma. The tops spin on sticks. The girls keep the tops spinning as long as they can.

11.

- Japanese Traditional Toy Wooden Top (Koma) with Throwing Rope from Japan
- <https://www.ebay.com/itm/182863715748>
- Youtube introductce
- <https://www.youtube.com/watch?v=5DuJPP5LjKU>

12.

Q3. What's the game called in Chinese?

日式木頭玩具(日式陀螺)

13.

Koma

Q4. Where do people play this game? Where are these people from?
They're from Japan.



14.

C. Cricket



15.

Q2. How to play this game?



These kids play a sport called cricket. They have to hit a small ball with a flat **bat**. The ball goes high in the air!

16.

Q3. What's the game called in Chinese?

•板球(cricket)



17.

cricket

- 英國的傳統運動：板球(cricket)，板球又稱為木球、槌球，是由兩隊各十一人進行對抗比賽的一項團隊運動。其形式起源於英格蘭，盛行於大英國協國家，如在英國、澳大利亞、紐西蘭、印度、南亞、非洲南部、西印度群島等地。板球的球季主要在春季與夏季，剛好跟在秋季與冬季打的足球互補。板球比賽時間長度不一，國際板球對抗賽的一場比賽每天進行六小時或以上，並長達五天；還有許多午餐和飲茶的休息時間；以及豐富的板球術語，都是使板球門外漢非常困擾的原因。但對於球迷來講，這項運動以及頂尖板球國家隊之間的激烈競爭，都為他們提供了充滿激情的娛樂，甚至偶爾會發生外交衝突，如英格蘭與澳大利亞之間臭名昭彰的快速投球 (Bodyline) 系列賽。

18.

Cricket

- Q4. Where do people play this game? Where are these people from?
- They're from the UK.



附錄4：學習單1

Class班級:___ Number號碼:___ English name 英文名字:_____

What do you do in your free time?

I _____ in my free time.

This is _____.

He is / She is / They are from _____.

He / She / They _____ in his / her / their free time.

附錄5：學習單2樣本示範

Class班級:___ Number號碼:___ English name 英文名字:_____

What do you do in your free time?

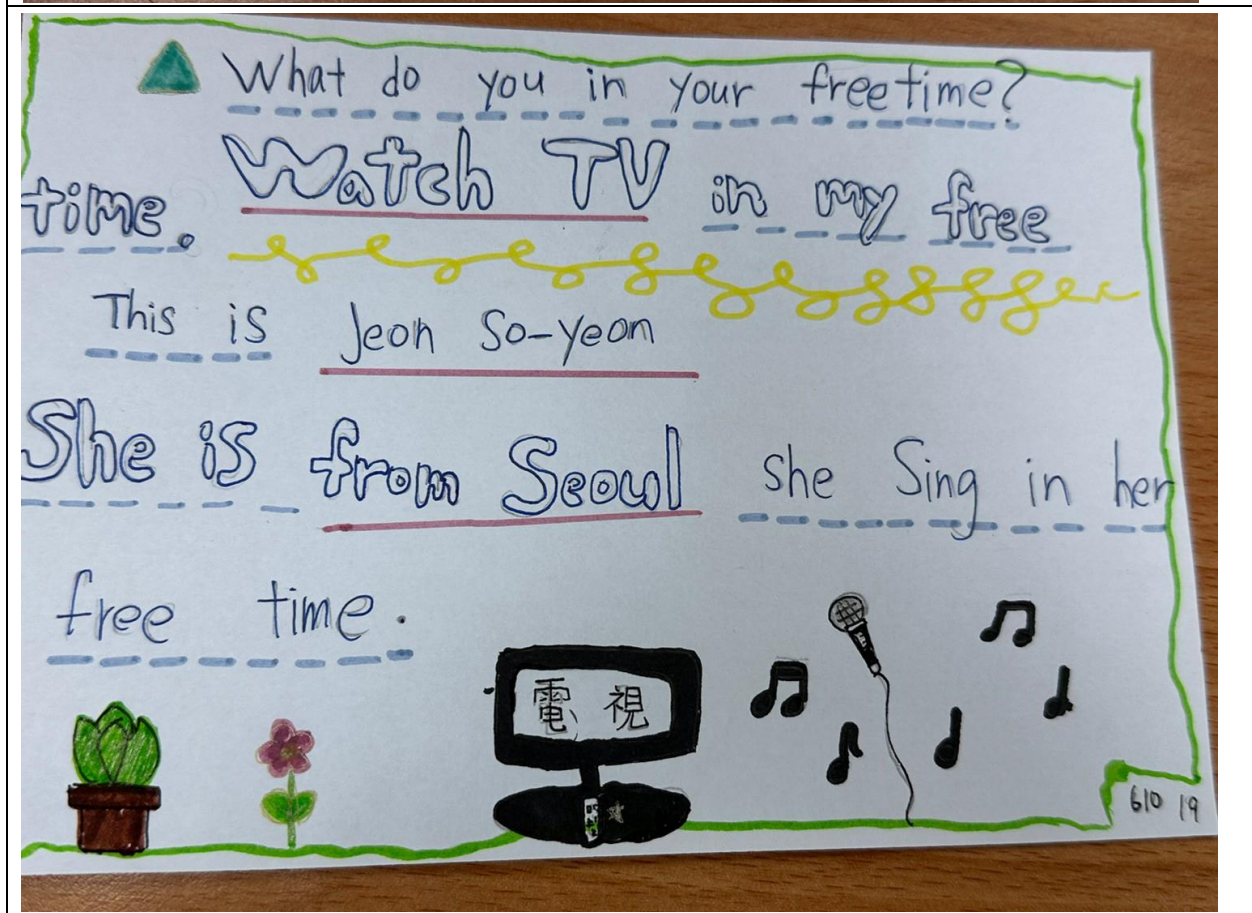
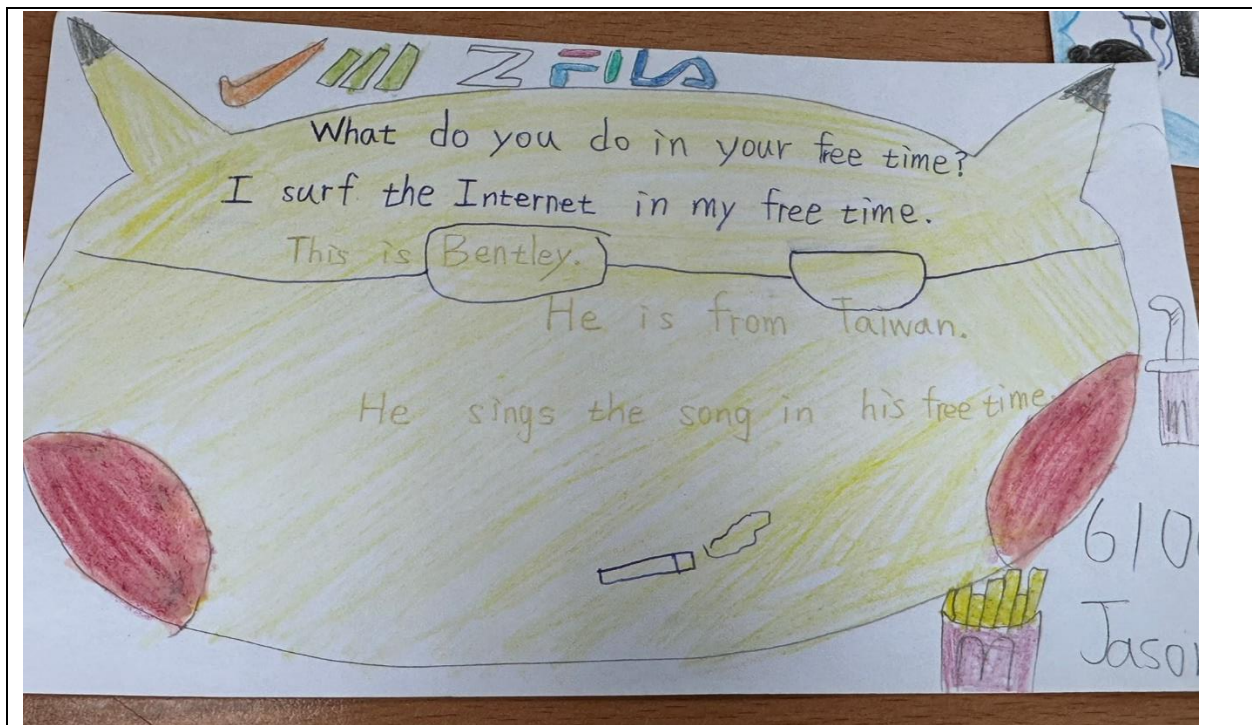
I **watch TV** in my free time.

This is **Obama**.

He is / She is / They are from **the USA**.

He / She / They **reads books** in **his / her / their** free time.

附錄6:學習單2學生作品舉隅



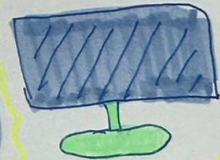
Jason
What do you do in your free time?

I watch TV in my free time.

This is Rose.

She is from South Korea.

She listens to music in her free time.



BlackPink

What do you do in your free time?

I surf the Internet in my free time.



This is BLACKPINK.



They are from Korea.

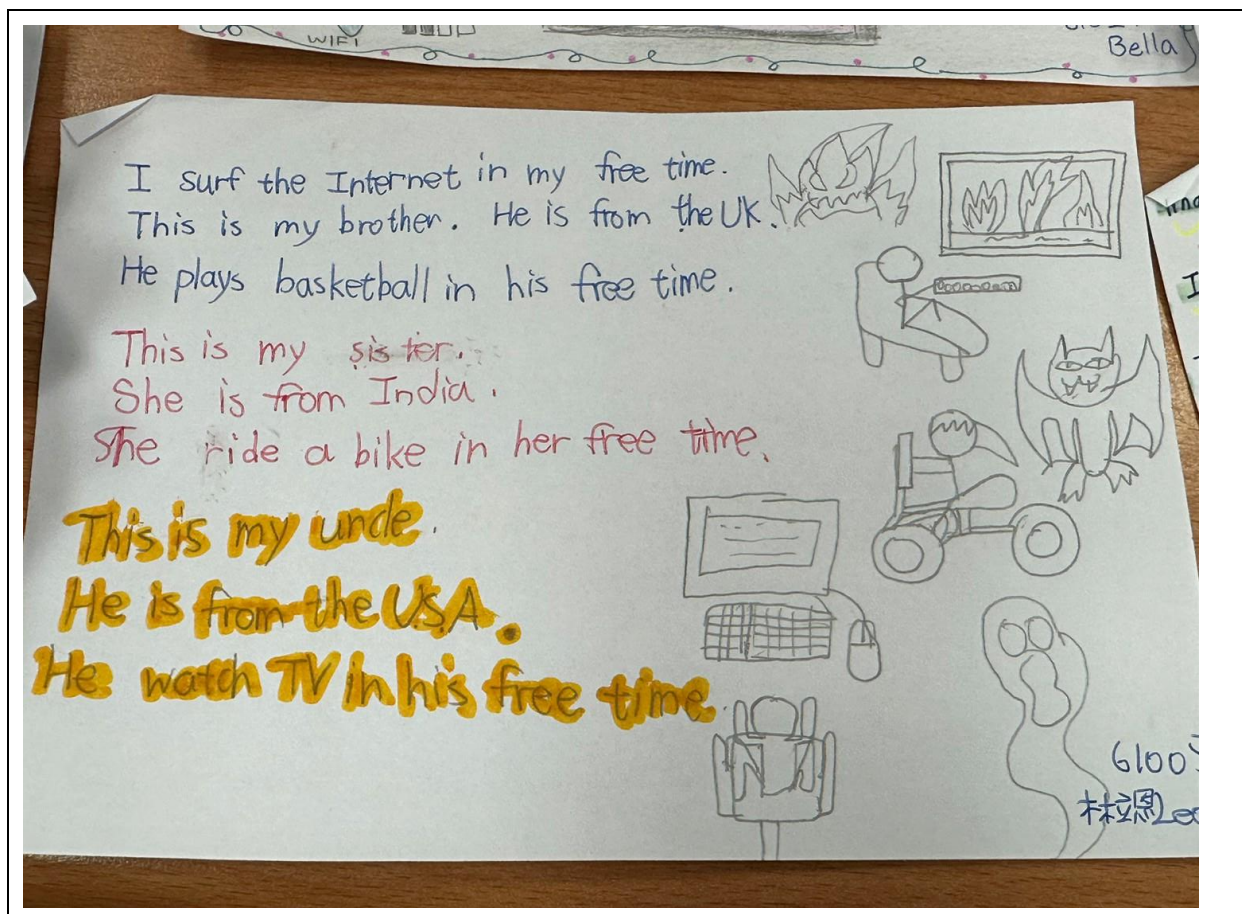
They watch TV in their free time.



WIFI



61021
Bel



附錄7：常見的英語讚美句詞

以下為讚美的英語短句

1. Good job!

非常好！

2. That's good!

非常好！

3. Nice work!

做得好！

4. Super!

超棒！

5. Good effort!

好努力！

6. Terrific!

了不起！

7. That's really nice.

非常好的。

8. You are doing a good job!

你做得很好！

9. You're getting better and better.

你越來越好了。

10. That's the way.

就是這樣啦！

11. Nice going.

很好！