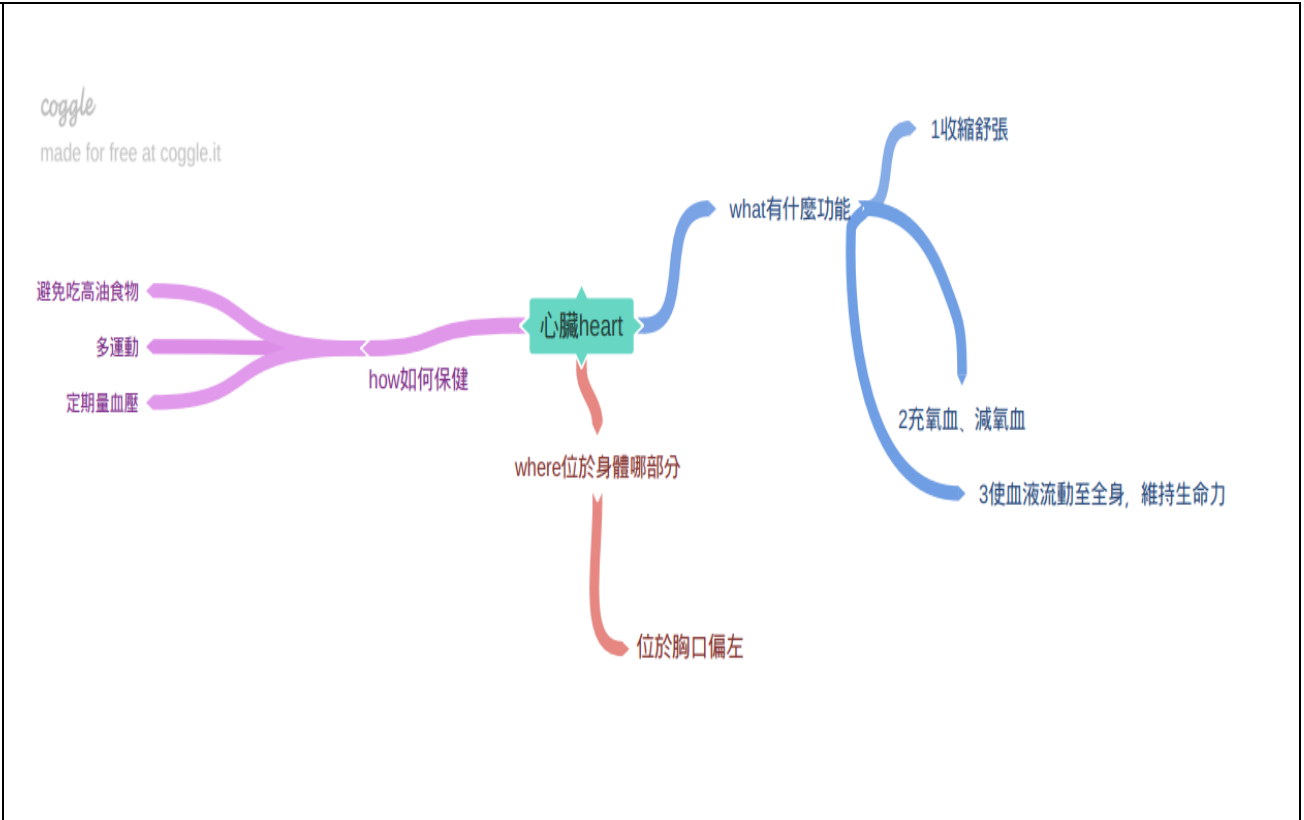


112年度數位學習創新教案設計

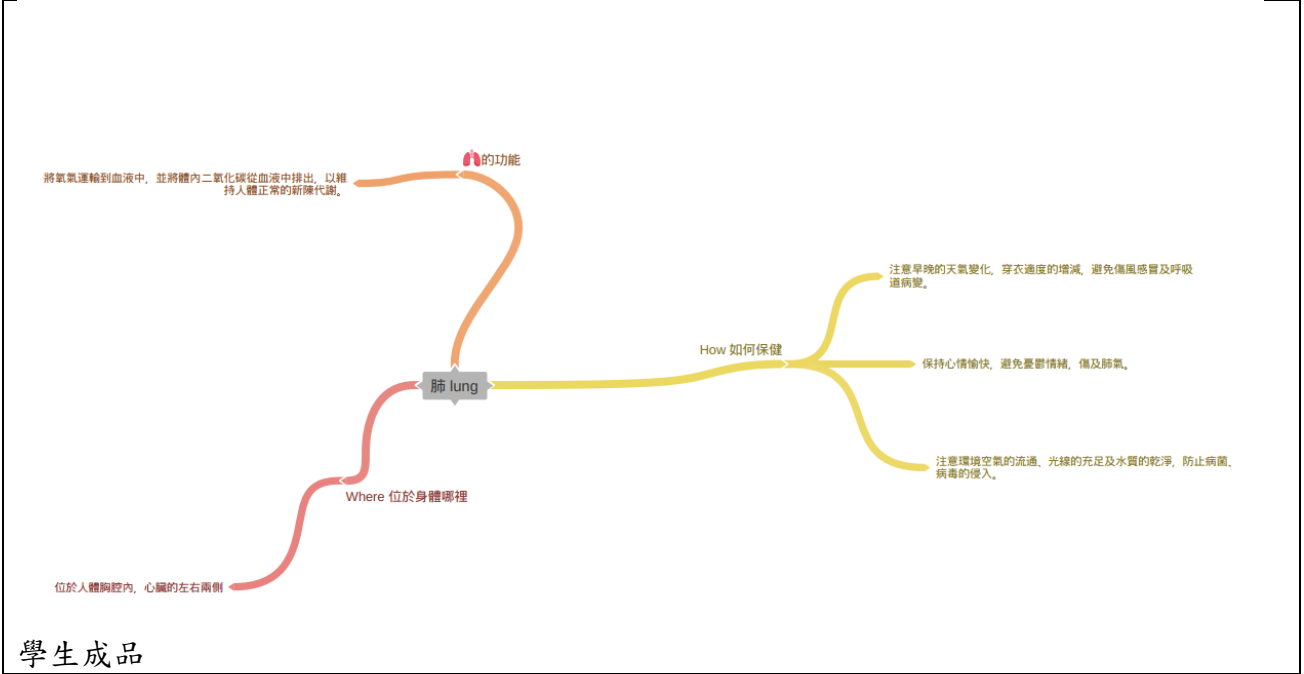
服務學校	新北市立育林國中		設計者	吳家慧
領域/科目	健康與體育領域/健康教育		實施年級	七年級
單元名稱	My body. 我的身體	總節數	共__1__節，__45__分鐘	
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> Chrome 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 <input type="checkbox"/> Windows 系統			
設計依據				
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 健體 1a-IV-1 理解生理、心理與社會各層面健康的概念 ● 英 2-IV-1 能說出課堂中所學的字詞。 ● 英 3-IV-2 能辨識課堂中所學的字詞。 	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● A1 身心素質與自我精進 ● 健體-J-A1 具備體育與健康的知能與態度，展現自我運動與保健潛能，探索人性、自我價值與生命意義，並積極實踐，不輕言放棄。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 健體 Da-IV-2 身體各系統、器官的構造與功能。 ● 英 Ac-IV-4 國中階段所學字詞（能聽、讀、說、寫最基本的 1,200 字詞）。 		
議題融入	實質內涵	● 無		
	所融入之學習重點	● 無		
與其他領域/科目的連結	● 語文領域/英語科			
教材來源	健康與體育-康軒版-七年級			
教學設備/資源	電子白板、平板			
使用軟體、數位資源或 APP 內容	Cool English、Coggle			
學習目標				
<ul style="list-style-type: none"> ● 健教科學習目標： 學生能根據功能辨認出是哪一個器官。（健體 Da-IV-2、健體 1a-IV-1） ● 英語科學習目標： 學生能辨認並說出身體部位或器官的英文單字。（英 Ac-IV-4、英 2-IV-1、英 3-IV-2） 				
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><u>課前準備</u> 教師準備：簡報、平板、教具字卡 學生準備：課本、學用品</p> <p>一、<u>引起動機</u> 1. Hangman 教師使用 Hangman 的猜字小活動來揭示今日主題—Body(身體) 2. 小組遊戲競賽 教師給予每組一個平板，以小組為單位，進入平台進行小組遊戲競賽，以積分最高的小組贏得比賽。</p> <p>二、<u>發展活動一</u> 1. 學生分組搶答 教師詢問學生對身體的瞭解有多少？是否有在遊戲過程注意到人體的外部結構有哪些？ 2. 教師說明人體外部結構 (1) 教師說明人體的結構以脊椎為中心，左右對稱。 (2) 除了說明表面的構造之外也要帶到內部的構造，說明人體的外部 and 內部構造皆很重要。 3. 教師說明人體內部器官系統 教師簡單說明器官系統的各種功能，並且請學生筆記。</p> <p>三、<u>發展活動二</u> 1. 學生製作心智圖 (1) 教師發放平板，確保每位學生都有平板。 (2) 教師給予心智圖模板*，並且請各組組長前來抽各組所負責的器官字圖卡，進行任務。 (3) 學生可以根據課堂筆記或是網路資源進行報告主題資料的統整。 *心智圖模板：以負責的器官名稱為中心，分別拉出三條線： I. where(位於身體哪部分) II. what(有什麼功能) III. how(如何保健) 2. 學生上台報告 3. 教師引導與回饋</p> <p>四、<u>總結活動</u> 1. Back to the board 讓學生分成男生一組女生一組進行 Back to the board 遊戲競賽並檢測學生是否學會人體器官，並複習今日所學。</p> <p style="text-align: center;">【課堂結束】</p>	<p>5mins</p> <p>15mins</p> <p>20mins</p> <p>5mins</p>	<p>Cool English—Games to learn English—Body part</p> <p>Coggle 心智圖協作平台</p>
--	---	--

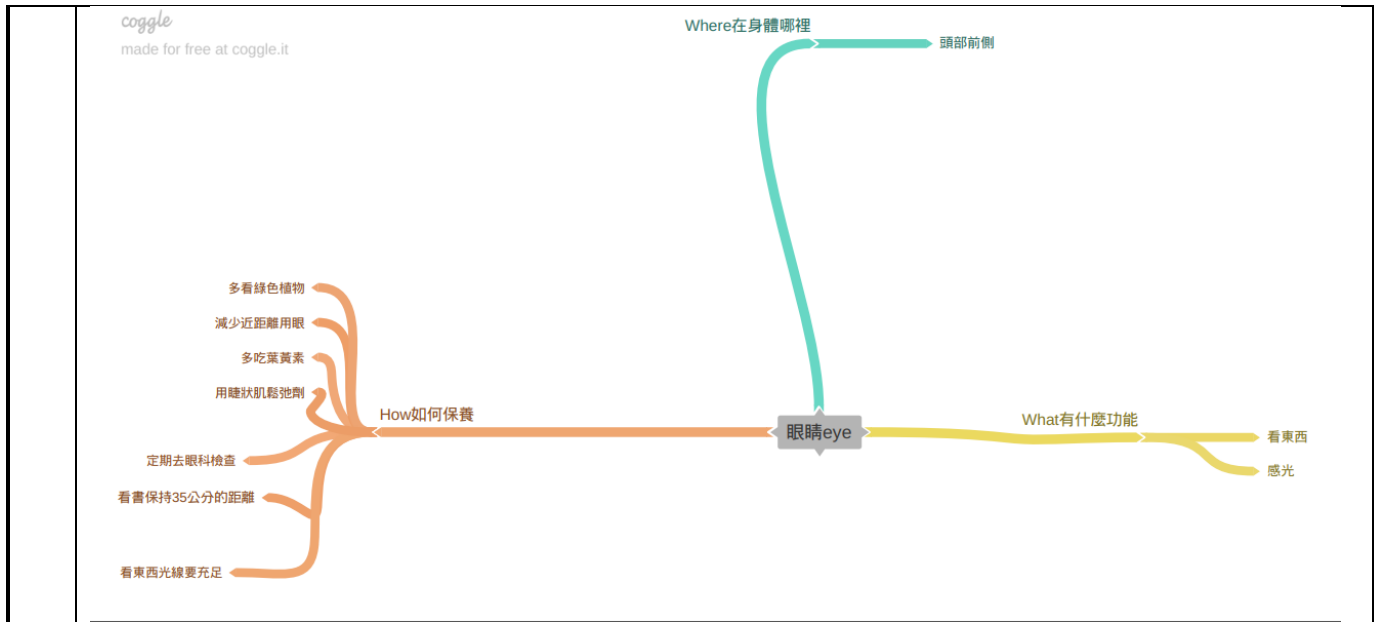
教學成果
優良作品



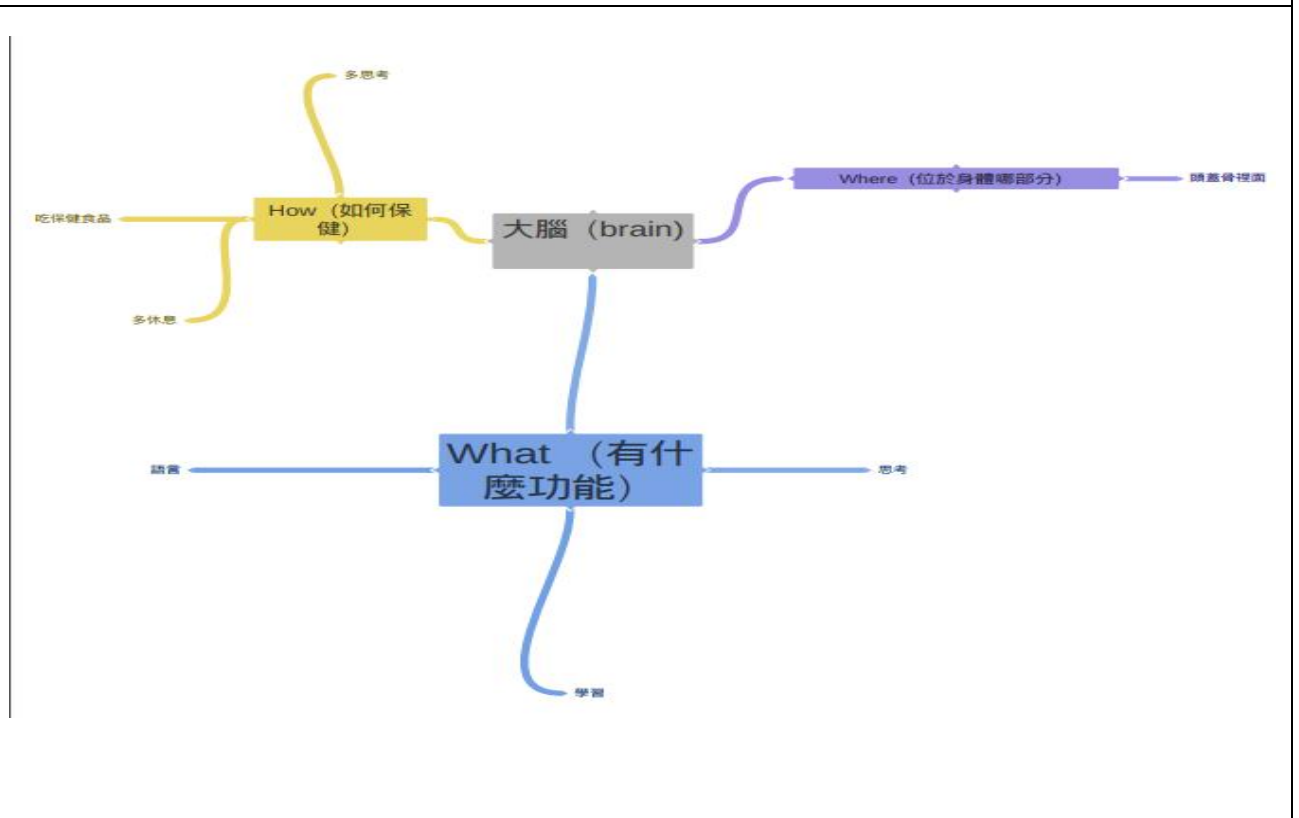
說明：
學生以小組的形式進行心智圖共編，將課堂所學以及所蒐集到的資料進行統整，整體架構清楚，故給予 A 等第。



學生成品
說明：學生以小組的形式進行心智圖共編，將課堂所學以及所蒐集到的資料進行統整，整體架構清楚，故給予 A 等第。



說明：學生以小組的形式進行心智圖共編，將課堂所學以及所蒐集到的資料進行統整，整體架構清楚，故給予 A 等第。



說明：學生以小組的形式進行心智圖共編，將課堂所學以及所蒐集到的資料進行統整，整體架構清楚，故給予 A 等第。



【說明】學生使用平板進行 Cool English—Games to learn English—Body part



【說明】學生使用平板操作 coggle 製作心智圖

教學照片



【說明】學生以小組共編的形式製作心智圖



【說明】學生進行 Back to the board 遊戲競賽

(含教學調整的脈絡、成效分析、教學省思、修正建議等)

教學當中結合分組遊戲競賽確實可以提高學生的參與度，並且在遊戲的過程也會願意開口

教學心得

與省思	講英文，心智圖的製作可以讓學生將課堂所學在進行消化與統整；然而，整體教學流程較為緊湊，若學生先前未接觸過新的線上操作平台，於過程當中就會需要停下來解決學生使用平台的問題，預計之後進行教學時會根據班級不同的狀況調整為兩堂課。
參考資料	康軒版 健康與體育1上課本
附錄	其他相關資料： Cool English https://www.coolenglish.edu.tw/ Games to learn English—Body part https://www.gamestolearnenglish.com/body-parts/ Coggle https://coggle.it/

