

靜修國民小學 英語科「素養導向教學與評量」設計

一、課程設計原則與教學理念說明

課程設計以學生為中心，培養低年級學生的英語學習興趣及積極學習態度，透過聽說教學法，搭配輕快的歌謠及韻文，讓學生不斷覆誦練習，且著重字母字形、字母發音和英語聽、說、讀的基本能力培養，期望透過有趣的教學活動，建立學生英語語感及日常溝通基礎能力。

二、教學活動設計

(一) 課程設計分析說明

領域科目	彈性(生活美語)		設計者	陳雅屏
單元名稱	U3- Gg Hh Ii		總節數	共 4 節，160 分鐘
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書 (<input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input checked="" type="checkbox"/> 何嘉仁 Fun World 1 <input type="checkbox"/> 其他_____) <input type="checkbox"/> 改編教科書 (<input type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 何嘉仁 <input type="checkbox"/> 其他_____) <input type="checkbox"/> 自編 (說明：_____)			
學習階段	<input checked="" type="checkbox"/> 第一學習階段 (國小一、二年級) <input type="checkbox"/> 第二學習階段 (國小三、四年級) <input type="checkbox"/> 第三學習階段 (國小五、六年級) <input type="checkbox"/> 第四學習階段 (國中七、八、九年級)		實施年級	一年級
學生學習經驗分析	1. 班級人數 29 人，班級氣氛活潑，樂於參與課堂活動。 2. 能聽懂簡易的教室用語。 3. 已學過字母 Aa~Ff 及其代表單字。 4. 已在上一節課練習描寫 Gg、Hh、Ii 與介紹代表單字 goat、hen、insect、girl、hat、igloo。			
設計依據				
學科價值定位	本節課複習大小寫字母 Gg、Hh、Ii 及其代表單字，讓學生學會字母 Gg、Hh、Ii 字形與讀音，並能看圖說出代表單字 goat、hen、insect、girl、hat、igloo。 語言主要焦點：Gg, Hh, Ii, goat, hen, insect, girl, hat, igloo			
總綱核心素養	A1 身心素質與自我精進			
領域核心素養	英-E-A1 具備認真專注的特質與良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。			
單元課程學習重點	學習表現	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 ◎1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 ◎2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 ◎3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。		
	學習內容	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 ◎Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。		
單元課程目標	1. 能聽、說、認讀與描寫大小寫字母 Gg、Hh、Ii。 2. 能聽、說及辨識字母 Gg、Hh、Ii 的代表單字(goat, hen, insect, girl, hat, igloo)。 3. 能跟讀及吟唱字母韻文。			

		4. 能聽、說生活用語及課室用語，並運用於生活情境中。
核心素養呼應說明		學生透過教師的提問，說出所學單字，並能跟讀及吟唱字母韻文。
議題融入	實質內涵	無
	融入單元	無
與他領域/科目連結		無
教學設備/資源		projector, stickers, flash cards, mini alphabet and vocabulary cards
參考資料		何嘉仁 Fun World 1 課本、電子書

(二) 課程教學步驟與活動概覽

Period	U3-Gg Hh Ii
1 st Period of Class	Warm up: Review a song and Aa~Ff words Presentation: Q&A、Point it! Practice: Chant、Show me the Card Wrap up: Review

(三) 教案

單元名稱	U3-Gg Hh Ii		
節次	第四節	實施年級	一年級
學習目標	1. 學生能說出本單元的字母代表單字。 2. 學生能跟讀及吟唱字母韻文。 3. 學生能辨識字母 Gg, Hh, Ii 及其代表單字。		
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核/備註
*T: teacher; Ss: students Warm-up 【Greetings】 1. The T and Ss greet to each other. 【Review】 1. Review the song “Are you ready?” and sing together. 2. Review Aa~Ff representative words learned before. Presentation 【Q&A】 1. The T plays the video and ask some questions, and Ss who answer correctly can get a sticker. Q1: What animal is Ruby feeding? <u>Goat</u> . Q2: What animal is frightened by Daisy’s hat? <u>Hen</u> . Q3: What is Domingo and Pat looking at? <u>Insect</u> .		1 min 4 min 10 min	◎2-II-3、6-II-2/ ◎Ac-II-3 ◎2-II-3、6-II-2/ ◎Ac-II-3

<p>Q4: What is Daisy chasing? <u>Hat</u>.</p> <p>Q5: What picture is on the ice cream vendor? <u>Girl</u>.</p> <p>Q6: What picture is on Mr. Horse's book? <u>Igloo</u>.</p> <p>Q7: What is falling off the desk? <u>Ink</u>.</p> <p>2. The T review words of Gg, Hh, Ii.</p>		
<p>【Point it!】</p> <p>1. The T says the word and Ss point to the pictures on their books.</p> <p>2. The T points to the picture and Ss read out the words.</p>	<p>5 min</p>	<p>◎1-II-7、6-II-2/ ◎Ac-II-3</p>
<p>Practice</p> <p>【Read and Chant】</p> <p>1. The T plays the chant and Ss practice together.</p> <p>2. The T picks up some Ss to chant.</p>	<p>8 min</p>	<p>◎2-II-3、6-II-2/ Aa-II-1、◎Ac-II-3</p>
<p>【Show me the Card】</p> <p>1. The T gives each S a set of mini cards. (Gg, Hh, Ii, goat, hen, insect)</p> <p>2. The T says a letter and Ss show the corresponding letter card.</p> <p>3. The T says the word and Ss show the picture first, and then show the vocabulary.</p>	<p>10 min</p>	<p>1-II-1、◎1-II-7、 3-II-1、◎3-II-2、6-II-2 Aa-II-2、◎Ac-II-3</p>
<p>Wrap-up</p> <p>1. The T reviews all the words for one more time.</p> <p>2. Ss read and chant again.</p> <p style="text-align: center;">--The end--</p>	<p>2 min</p>	<p>◎2-II-3 / ◎Ac-II-3</p>

彰化縣靜修國小 110 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-觀察前會談紀錄表

教學教師：陳雅屏 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活美語

教學單元：Unit 3 Gg Hh Ii

觀課人員：沈佩瑛

觀察前會談時間：110 年 11 月 30 日 08:40 至 09:20 地點：大辦公室

預定入班教學觀察時間：110 年 12 月 07 日 08:40 至 09:20 地點：110 教室

一、教學目標：

1. 能聽、說及辨識字母 Gg、Hh、Ii 的代表單字(goat, hen, insect, girl, hat, igloo)。
2. 能跟讀及吟唱字母韻文。

二、教材內容：

何嘉仁 Fun World 1 Unit 3 Gg Hh Ii
goat, hen, insect, girl, hat, igloo, ink

三、學生經驗：

1. 班級人數 29 人，班級氣氛活潑，樂於參與課堂活動。
2. 能聽懂簡易的教室用語。
3. 已學過字母 Aa~Ff 及其代表單字。
4. 已在上一節課練習描寫 Gg、Hh、Ii 與介紹代表單字 goat、hen、insect、girl、hat、igloo。

四、教學活動(含學生學習策略)：

1. 發展活動中的 Q&A、Point it，學生運用其「注意力」，來回答教師的問題；以及教師唸讀單字時，學生能專注聆聽，指認出對應的單字圖片。
2. 練習活動中的 Chant，學生透過「複誦」，熟悉本單元代表單字，再進一步將字母與代表單字的連結。

五、教學評量方式(請呼應教學目標或學習目標，說明使用的評量方式)：

1. 提問：學生能說出本單元代表單字(goat, hen, insect, girl, hat, igloo)。
2. 口語評量：學生能跟讀與吟唱字母韻文。
3. 實作評量：學生能聽懂與辨識字母 Gg、Hh、Ii 與其代表單字，拿出對應小卡。

六、觀察的焦點(評鑑規準)：(可複選，至少一個觀察焦點)

1. 教師的教學流程是否流暢。
2. 學生能否聽懂教師的英語指令。

七、觀察的工具(可複選)：

- 教學觀察表
- 軼事紀錄表
- 教學錄影回饋表
- 選擇性逐字稿紀錄表
- 省思札記回饋表
- 語言流動
- 教師移動
- 在工作中
- 佛蘭德斯互動分析法(Flanders)
- 其他：

八、回饋會談時間地點：

時間：110年12月07日09:30

地點：大辦公室

彰化縣靜修國小 110 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-教學觀察紀錄表

教學教師：陳雅屏 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活美語

教學單元：Unit 3 Gg Hh Ii

教學節次：共 4 節 本次教學為第 4 節

觀課人員：張佩秋 觀察時間：110 年 12 月 07 日 08:40 至 09:20

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。	
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗，引發與維持學生學習動機。	電子書動畫引起幼穉，之後譯字 Ss
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	的瞭解。
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	循序漸進增加遊戲難度 單一字卡
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	到 = 張字卡。
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。	
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	運用 Listen and point check Ss understanding
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	Chant 引導口說練習 → 圖片與單字配對
A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。		
A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。		
A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成效。	口說評量 即時得到回饋 評量口說	
A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋，調整教學。	表。	

層面	指標與檢核重點	教師表現事實摘要敘述
B 班級經營與輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	課堂巡視，確認學生學習狀況，課後進度，並給予糾正。
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	會安慰沒有被選到的學生。
	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	

彰化縣靜修國小 110 學年度校長暨教師公開授課

教學觀察-觀察後回饋會談紀錄表

教學教師：陳雅屏 任教年級：一年級 任教領域/科目：生活美語

教學單元：Unit 3 Gg Hh Ii

觀課人員：沈佩瑛

回饋會談時間：110 年 12 月 07 日 09:30 至 10:10 地點：大辦公室

與教學者討論後：

一、教學的優點與特色：

1. 教學活動設計循序漸進，先字母認讀，再單字認讀與配對，練習由簡到難。
2. 老師會一邊說明指令，一邊示範，讓學生都能理解老師的指令。

二、教學上待調整或改變之處：

1. 活動練習次數較多，學生容易分心，建議可穿插小遊戲，提升學生的專注力。
2. 獎勵制度可再多加運用，激勵學生參與活動。

三、具體成長方向：

1. 分組競賽或是個人加分，可讓獎勵制度明顯呈現在黑板上。
2. 活動設計除了靜態類型，可再增加較動態的遊戲，提升學生的學習興趣。