

村東國民小學「素養導向教學與評量」教學活動設計

一、教學活動

(一) 單元

領域科目	社會	設計者	黃敬文
單元名稱	第二單元第1課 居住地方的風貌 補充教材：社會充電站 遊樂設施 大改造	總節數	共1節，40分鐘
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 教科書（ <input checked="" type="checkbox"/> 康軒 <input type="checkbox"/> 翰林 <input type="checkbox"/> 南一 <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"/> 南一 <input type="checkbox"/> 其他） <input type="checkbox"/> 自編（說明：）		
學習階段	<input type="checkbox"/> 第一學習階段（國小一、二年級） <input checked="" 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	三年級
學生學習經驗分析	一、學生已經學習第二單元，對居住地方的設施設備有一定的認識 二、學生已有心智圖的經驗（心智圖填充格為主）		

(二) 規劃節次（請自行設定節次，可自行調整格式）

節次規劃說明		
選定節次 (請打勾)	單元節次	教學活動安排簡要說明
✓	1 第1節課	一、學生朗讀第30-31頁補充教材 二、教師指導學生，如何選取關鍵語句 三、教師示範如何以jamboard及xmind繪製心智圖 四、學生實作練習（紙本心智圖為主）

(三) 各節教案（授課節次請撰寫詳案，其餘各節可簡案呈現）

教學活動規劃說明			
選定節次	一	授課時間	40分鐘
學習表現	1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係。 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。		
學習內容	Ae-II-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。 Ca-II-1 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。		
學習目標	一. 認知 1.知道如何找出完整句子，如何進一步分析句中的重點。 2.知道如何刪減不需要的文字，如何找出組成心智圖的重要字、詞、句。 二. 情意 1.能理解找出句子重點的原則 2.能了解藉由閱讀理解完成完整心智圖的原則 三. 技能 1.會找出完整句子，分析句中的重點。 2.會刪減不需要的文字，找出組成心智圖的重要字、詞、句。		

	四. 行為 1. 找出完整句子，分析句中的重點。 2. 刪減不需要的文字，找出組成心智圖的重要字、詞、句。		
情境脈絡	一、學生已經有一年使用教師分發之心智圖，進行填空的經驗。 二、學生已學習第二單元，對地方的場所及設施有一定的概念。		
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核／備註
【準備活動】 一、課堂準備 (一)教師：課本第 30、31 頁補充教材：社會充電站 遊樂設施大改造 (二)學生：課本第 30、31 頁補充教材：社會充電站 遊樂設施大改造，螢光筆或彩色筆，白紙 二、引起動機 學生齊讀課本 30 31 頁		3 分鐘	
【發展活動】 1. 教師說明標句序的方法，請學生在第 30 頁執行。 2. 教師說明找出每句重點的方法，請學生執行。 3. 教師利用 jamboard，示範將第 30 頁完整句子濃縮成心智圖的內容，並製做成心智圖 4. 教師揭露 xmind 繪製的心智圖，供學生欣賞		3 分鐘 5 分鐘 10 2	
【總結活動】 1. 請學生製作第 31 頁的心智圖，以紙本為主 2. 表揚表現好的同學，讓他們揭示作品給同學觀賞		15 分鐘 2 分鐘	
學習任務說明			
能完成繪製第 31 頁心智圖			

二、教學回饋（待教學實踐後完成）

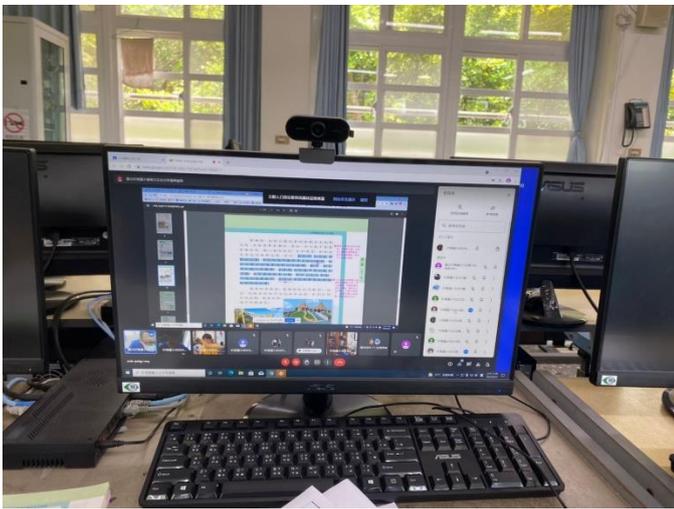
教學照片



教師以遠距教學方式進行教學



教師示範以 xmind 網站繪製心智圖



教師示範如何將課文的 PDF 檔文字複製到 jamboard 進行處理



教師使用 meet 的區塊模式以獲得學生學習的回饋

教學心得與省思

這是第一次使用電腦遠距進行心智圖的教學，事先也做了許多準備，實際上線執行，還是有一些需要改進的地方。

一、因為擔心學生還不熟悉軟體的操作，所以還是以教師講述及操作為主，學生參與度較低。下次教學，應該把時間拉長，先用一節課讓學生操作 jamboard，嘗試錯誤並獲得經驗。待下一節課教師示範如何擷取課文電子檔的文字到 jamboard 處理，接著才讓每個學生都操作自己的心智圖作品，到第三節完成自己的心智圖。比較有一個完整的教學-操作-評量的流程。

二、決定心智圖的內容方面，學生需要更多練習才能抓到製作的要領。下次操作應該先多用紙本的文章作為鷹架，讓學習表現中等及學習落後的學生有更多練習，才能真正達到精進閱讀理解的目的。