

## 111 學年度第 1 學期 英語領域教案設計

### 一、設計理念

因應科技化時代，本課程結合平板搭配多模態學習模式，利用合作學習法提供學生互動練習、體驗思考與探索的英語與科技學習。

### 二、活動設計

領域/科目	英語		設計者	謝曉雯
實施年級	四年級		總節數	共 1 節， 40 分鐘
單元名稱	What are these?			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	<b>核心素養</b>	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。
	<b>學習內容</b>	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。		
<b>議題融入</b>	<b>議題/學習主題</b>	資訊教育、品德教育		
	<b>實質內涵</b>	資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 品 E3 溝通合作與和諧 人際關係。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>				
<b>教材來源</b>		翰林版 Here we go 3		
<b>學習目標</b>				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能聽懂、辨識並說出本課單字 apples、bananas、oranges、watermelons、hot dogs、hamburgers、sandwiches。</li> <li>2. 能聽懂簡易的教室用語。</li> <li>3. 能與同學互相合作學習。</li> </ol>				

學習活動設計		
學習引導內容及實施方式 (含時間分配)	學習評量	備註
<p><b>一、準備活動：</b></p> <p>1. 教師：閃示卡、電子書、平板</p> <p>2. 學生：課本</p> <p><b>二、引起動機 (5 min)</b></p> <p>1. Guessing game</p> <p>學生透過圖片用英文猜出正確單字。</p> <p><b>三、發展活動 (30 min)</b></p> <p>1. 教師利用單字字卡與圖卡，帶學生拼讀單字。</p> <p>2. 聽與說練習活動：Listen and put into correct order.</p> <p>(1) 教師將全班學生分為兩組</p> <p>(2) 每一組派出兩位同學負責聽與擺放正確單字位置。</p> <p>(3) 其他組員排隊依照 ppt 順序輪流唸出正確英文單字。</p> <p>(4) 總共五回合，每完成一回合，整組隊員必須一同照順序唸出單字，最快完成之小組得分。</p> <p>(5) 完成一回合後，需輪替組員去擺放單字。</p> <p>3. 閱讀練習活動：Blooket</p> <p>(1) 教師將學生分為兩人一組，兩人共用一台平板進行合作學習。</p> <p>(2) 學生學習透過 QR CODE 掃描進入 Blooket 練習網頁。</p> <p>(3) 學生根據圖片內容選出正確英語單字。</p>	<p>口頭評量、參與度評量</p> <p>口頭評量、參與度評量、觀察評量</p> <p>口頭評量、參與度評量、觀察評量</p> <p>觀察評量、實作評量</p>	

四、綜合活動 (5 min) 1. 課本聽力練習 2. 教師總結歸納	作業評量	
教學設備/資源：單字小圖卡、閃示卡、電子書、平板		
參考資料：		
附錄：		