Lesson Plan

方案主題	題	Friends Forever	設計者姓名	英語領域: 顔筱芸		
課程設計領域科目		域(科目單元: <u>英語</u>)	總節數	共1節(40分),共40分鐘		
教材來源	原軒第	康軒第八冊 Wonder World				
學習階段	第三學	第三學習階段(國小六年級)			六年級	
學習經驗分	2.學生的 3.學生的 4.學生的	1.學生能辨讀英文單字。 2.學生能說出課文中的英文。 3.學生已學過Wh-/ Do / Does 開頭疑問句及簡答句型。 4.學生已學過過去式Be動詞之句型。 5.學生曾經共讀過ICRT News For Kids。				
			設計依據			
學科價值定位		本課程以各地方為主題,學生可知道如何使用過去式的時間副詞,認讀主題單字、問答句子,在課程活動中,進一步認識英語過去式語法的運用。				
領域核心素養		 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下,能運用所學、字詞及句型 進行簡易日常溝通。 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語言使用之理解。 				
學習重點	學習表現	2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。				
	學習內容	B-II-1 第三學習階段所學字詞及句型的生活溝通。				

		1.學生能認識課程單字。 2.學生能認識過去式的時間副詞。			
		3.學生能透過實際練習,理解時間副詞對於過去式的重要性及句子使用。			
		4.目標語言			
教學方案目標		單字: Unit 3: two days ago, yesterday, last night, two hours ago, an hour ago, Unit 4: library, museum, coffee shop, movie theater, night market, sports center			
		句型: Where were you <u>last night</u> ?			
		I was at the supermarket.			
		Were you at the bakery an hour ago?			
		Yes, I was.			
		No, I wasn't. I was at the park.			
議題	實質內涵	環 C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養,並認識與包容文化的多元性。			
融入		資 E1 認識常見的資訊系統。			
與他領域人	/科目連結	社會時區			
教學設備	· 描/資源	computer, flash cards, film, games			
參考資料		1: https://digitalmaster.knsh.com.tw/ 2: https://945cloud.knsh.com.tw/ 3:https://digitalmaster.knsh.com.tw/v3/pages/e/index.html#year=1132&field=WW&grade=enall&item=ebook&bookcase=online			

(二)教案活動規劃

節次規劃說明							
單元節次	教學活動安排扼要說明						
第1節課	Warm up: Greetings Presentation: Vocabulary & Sentences Practice: competition games Wrap up: Review						

教案

教學活動內容及實施方式	時間	學習內容/ 學習表現
Lesson Plan Tr.=Teacher Ss = Students [Warm up]		, E 7373
1. Greetings.		
Tr.: Good morning. Ss : Good morning.	2 mins	
[Presentation]		
1. Tr. opens the e-book of two units Word Flash Cards	15 mins	2-II-3; B-II-1
Unit 3: two days ago, yesterday, last night, two hours ago, an hour ago Unit 4: library, museum, coffee shop, movie theater, night market, sports center Ss follow the teacher to read the words several times.		
2. Tr. introduces sentences		
Setence1:		
Where were you <u>last night</u> ?		
I was at the <u>supermarket</u> .(library, museum, coffee shop, movie theater, night market, sports center)		
Setence2:		
Were you at the <u>bakery</u> <u>an hour ago</u> ?		
Yes, I was.		
No, I wasn't. I was at the <u>park</u> . (library, museum, coffee shop, movie theater, night market, sports center)		
Tr. uses sentences to introduce the words, and lets students to speak out loud and to memorize them.		
【Practice】		
Writing Race		
1. Ss take turns to go on the stage to play the writing race according to teacher's instructions.	15 mins	B-II-1
2. Each group gets extra points from teacher's games.		

【Wrap up】		
1. Tr. reviews the vocabulary and sentences, and lets each group read the sentences out loud.	8 mins	2-II-3; B-II-1
2. Tr. divides Ss into three groups and takes turn to let each group's representative comes to the stage and read the vocabulary. The representative reads the words right can get points for the group.		
3. Tr. rewards for students' good performance.		

三、實踐與反思(教學實踐佐證資料及教學省思)

共備過程照片與說明



文字說明:與觀課老師說明教學內容



文字說明:與觀課老師說明教學內容

教學實踐佐證

照片1



文字說明:課堂介紹單字



文字說明:課堂介紹單字

照片3





文字說明:執行單字比賽

文字說明:頒獎贏的隊伍

教學者省思與回饋

- 單字對於學生來說是中等難度的。因為是六年級,加上對於題型的不熟悉,出現的時間副詞未學過,使他們不能夠完全熟練!
- ·檢測單字與句子用e-book介紹,具趣味性,學生較容易有印象;比賽遊戲使學生多熟練單字和句子,學生會更能達成習得的目標。

學生或觀課者回饋

- 1.教學競賽活動得分有挑戰性,引起動機能吸引學生。
- 2.教學內容與競賽內容相符,密切對應扣合。
- 3.老師能針對學生能力調整教材內容及教學內容。
- 4.用心檢查教材內容教學,依學生學習狀況及時轉換步調。

四、教學素材

Appendix 1: https://digitalmaster.knsh.com.tw/

Appendix 2: https://945cloud.knsh.com.tw/

Appendix3:https://digitalmaster.knsh.com.tw/v3/pages/e/index.html#year=1132&fi

eld=WW&grade=enall&item=ebook&bookcase=online