

彰化縣國民中小學「素養導向教學與評量」設計案例表件

一、課程設計原則與學理念說明（請簡要敘明）

以「加油！小泳士！」文章內容，讓學生明白學習新事物時可能會遇到的困難，及學會應變和處理的方式，並和同學分享學習。同時，引導學生練習文章習寫及明白鋪陳意義段「背景—遇到困難瓶頸—解決（旁人的鼓勵）—結論（心得）」的文章內容。最後，透過學生作文的分享，讓學生習得專心聆聽與用清晰語音、適當語速和音量說話的能力。最後，再以 kahoot 搶答遊戲方式，讓學生在遊戲中再度熟悉文章內容，為此單元畫下句點。

二、教學活動設計

（一）單元

領域科目	語文領域//閱讀		設計者	許明仁
單元名稱	加油！小泳士！		總節數	第 5 節課，40 分
教材來源	☐ 教科書（ ☐ 康軒 ☐ 翰林 ☐ 南一 ☐ 其他） ☐ 改編教科書（ ☐ 康軒 ☐ 翰林 ☐ 南一 ☐ 其他） ☒ 自編（螢火蟲出版社）加油！小泳士」			
學習階段	☐ 第一學習階段（國小一、二年級） ☒ 第二學習階段（國小三、四年級） ☐ 第三學習階段（國小五、六年級） ☐ 第四學習階段（國中七、八、九年級）		實施年級	四年級
學生學習經驗分析	1. 已能理解文章內容。 2. 能清楚文章要傳達的理念。			
設計依據				
學科價值定位		運用閱讀、合作、分析與分享培養系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決遭遇到困難的壓力問題。		
領域核心素養		國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。		
單元課程重點	學習表現	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 5-II-7 能運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。		
	學習內容	Ad-II-1 意義段。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。		
單元課程目標		了解文本大意，運用簡單的預測、推論、文本思考等策略，找出句子和段落明示的因果關係，建構解決問題的能力，並樂於與他人分享閱讀心得。		
核心素養呼應說明		A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。		
議題融入	實質內涵	（非必要項目）		
	融入單元	（非必要項目）		

與他領域／科目連結	(非必要項目)
教學設備／資源	故事書、Kahoot 遊戲
參考資料	

(二) 規劃節次

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
v	5	第 5 節課	以 kahoot 遊戲，讓學生以搶答方式再度熟悉文章內容。

(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	第五節	授課時間	40
學習表現	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。		
學習內容	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。		
學習目標	了解文本大意及內容。		
情境脈絡	透過 kahoot 遊戲方式，增進學生學習樂趣及主動性，並且能熟悉文章內容。		
教學活動內容及實施方式		時間	學習檢核／備註
【準備活動】 課堂準備 (一)教師：1. 課前先設計完成「加油！小泳士」的 kahoot 遊戲。 (二)學生：1. 已閱讀完文章。 2. 具備上網及玩 kahoot 遊戲的能力。		5 分鐘	專注聆聽 登錄上網
【發展活動】 開始逐題進行 kahoot 遊戲。		30 分鐘	線上搶答 遵守遊戲規則
【總結活動】 老師總結「加油！小泳士！」故事大意及要傳達「遇到困難瓶頸困難」時可以採取的方法及態度。		5 分鐘	專注聆聽
學習任務說明			
1. 能清楚明白文章內容。 2. 遵守遊戲規則能力。 3. 能明白遇事瓶頸時的處理辦法及態度。			