

113 學年度第 2 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	賴語璇
實施年級	五年級		總節數	共 1 節， 40 分鐘
單元名稱	What's wrong? (翰林版 Here we go 6 Unit1)			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 6-III-1 具有好奇心，主動向教師或同學提出問題。 6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動（如英語營、歌唱、朗讀、說故事、讀者劇場等活動）。	核心素養	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。
	學習內容	Ac-III-2簡易的教室用語。 Ac-III-4國小階段所學字詞（能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞）。 Ad-III-2簡易、常用的句型結構。		
議題融入	議題/學習主題	資訊教育、品德教育		
	實質內涵	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。		
學習目標				
1. 能聽懂、辨識並說出本課單字 eyes、ears、noses、month、hands arms、legs、foot、feet。 2. 能聽懂簡易的教室用語。 3. 能與同學互相合作學習。				

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
一、準備活動： 1. 教師：閃示卡、電子書、平板 2. 學生：課本 二、引起動機 (5 min) 1. Guessing game 透過圖片用英文讓學生猜出正確本課單字。 三、發展活動 (30 min) 1. 教師利用單字字卡與圖卡，帶學生拼讀單字。 2. 聽與說練習活動：Listen and put into correct order. 教師將全班學生分為兩組 (1) 每一組派出兩位同學負責聽與擺放正確單字位置。 (2) 其他組員排隊依照 ppt 順序輪流唸出正確英文單字。 (3) 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。 (4) 完成一回合後，需輪替組員去擺放單字。 (5) 累計每一回合最快速之組別得分，積分最高者為勝利組別。 3. 基礎文法重點介紹(What's wrong? My eyes hurt./My foot hurts.) (1) 導讀情境P13內容 (2) 練習句型 (3) 講解文法 3. 單字基礎句型練習活動 Kahoot (1) 教師將學生分為兩人一組，一人一台平板進行學習。 (2) 學生輸入Pin碼進入Kahoot練習網頁。 (3) 學生根據圖片內容選出正確英語單字。 三、綜合活動 (5 min) 1. 課本聽力練習 2. 教師總結歸納 3. 交代回家作業	口頭評量、參與度評量 (eyes、ears、noses、month、hands arms、legs、foot、feet。) 口頭評量、參與度評量、觀察評量 口頭評量、參與度評量、觀察評量 口頭評量 (What's wrong? His foot hurts./Her ears hurts.) 觀察評量、實作評量數 作業評量	

