

領域/科目	本土語言閩南語文	設計者	
實施年級	三年級上學期	總節數	共 4 節，160 分鐘
課文名稱	第三課 擔仔位		
<b>設 計 依 據</b>			
<b>學 習 重 點</b>	<b>學 習 表 現</b>	<p>1-II-1 能應用閩南語標音符號、羅馬字及漢字，協助聆聽理解。</p> <p>1-II-3 能聆聽並理解對方所說的閩南語。</p> <p>2-II-1 能運用閩南語的標音符號、羅馬字及漢字，協助口語表達。</p> <p>3-II-2 能運用標音符號、羅馬字及漢字認讀日常生活中常見、簡單的閩南語文。</p> <p>4-II-1 能運用閩南語文簡單寫出自己的感受與需求。</p>	<b>核 心 素 養</b>
	<b>學 習 內 容</b>	<p>°Aa-II-1 羅馬拼音。</p> <p>°Aa-II-2 漢字書寫。</p> <p>°Ab-II-1 語詞運用。</p> <p>°Ab-II-2 句型運用。</p> <p>°Ac-II-1 詩歌短文。</p> <p>°Bg-II-1 生活應對。</p> <p>°Bg-II-2 口語表達。</p>	
<b>議題融入</b>		<b>【生涯規劃教育】</b>	

	涯 E9 認識不同類型工作/教育環境。	
<b>與其他領域/ 科目的連結</b>	【社會領域課程】 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。	
<b>教學設備 /資源</b>	教用 CD①、教學電子書、學習單、書後圖卡、小白板、白板筆、電器膠帶、沙包	
<b>學 習 目 標</b>		
<p>一、能正確朗讀課文並認讀課文中的<b>重要語詞</b>。</p> <p>二、能聽懂且說出生活中常見的攤位、商店說法，並學會運用。</p> <p>三、能掌握語詞運用的方法，並應用於日常生活。</p> <p>四、能藉由課程活動重新認識生活圈的各類商店，建立對社區的歸屬感。</p>		
<b>課 程 教 學 設 計</b>		
<b>教學活動內容及實施方式</b>	<b>時 間</b>	<b>學習評量</b>

<p>一、引起動機 老師詢問學生是否去過菜市場？有看過哪些攤販？藉此引導學生進入課文教學。</p>	5'	
<p>二、發展活動 (一) 活動一：咱來讀課文 1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽課文內容，老師再帶領學生朗讀，講解課文內容、語詞，並指導學生正確發音。 2.根據課文內容提問，協助學生理解文本。 3.參考「唸課文真心適」進行教學遊戲。 4.參考「來寫字」，引導學生進行書寫。 5.視教學情況，可補充教學補給站的「情境小劇場」。</p>	30'	<p>說話、閱讀、寫作評量</p> <p>1.能以閩南語正確且流暢的念讀課文。 2.能認讀且理解課文內容，並能正確地回答文本提問。 3.能正確地習寫閩南語漢字。</p>
<p>三、統整活動 播放 CD① 或教學電子書，引導學生唱跳本課歌曲。</p> <p style="text-align: center;">-----第一節結束-----</p>	5'	
<p>一、引起動機 老師揭示本堂課要學的語詞主題：擔仔位、店面，請學生翻至課文，將這兩種語詞圈起來，並藉此進入語詞教學。</p>	5'	
<p>二、發展活動 (二) 活動二：輕鬆學語詞 1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「輕鬆學語詞」內容，老師再帶領學生複誦，講解語詞並指導學生正確發音。 2.視教學情況可補充教學補給站，介紹「其他的擔仔位佻店面」的說法。 3.視教學情況可補充「語詞造句」，讓學生理解語詞的其他應用。</p>	20'	<p>說話評量</p> <p>能以閩南語正確且流暢的念讀語詞。</p>
<p>(三) 活動三：講看覓 1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「講看覓」內容，老師再帶領學生複誦，並講解內容。 2.發下學習單進行教學活動，讓學生透過句型熟悉語詞的應用。</p>	12'	<p>說話、實作評量</p> <p>1.能正確且流暢的念讀課文對話。 2.能完成指定作業。</p>
<p>三、統整活動 搭配教學電子書，複習本堂課所學。</p> <p style="text-align: center;">-----第二節結束-----</p>	3'	
<p>一、引起動機 老師隨機抽念本課語詞讓學生聽寫，藉以複習並進入「咱來試看覓」教學。</p>	5'	<p>聽力、書寫評量</p> <p>能正確聽寫語詞。</p>

課程教學設計

教學活動內容及實施方式	時間	學習評量
-------------	----	------

<p>二、發展活動</p> <p>(四) 活動四：咱來試看覓</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「咱來試看覓」內容，老師再帶領學生複誦，並講解接下來教學遊戲的玩法。</li> <li>2.播放教學電子書中遊戲說明動畫，讓學生了解遊戲流程。</li> <li>3.將學生分組，進行「啥人是頭家」教學遊戲。</li> <li>4.視教學情況，參考「一擲必中」進行教學遊戲。</li> <li>5.視教學情況補充教學補給站：「孽譎仔話」。</li> </ol> <p>(五) 活動五：聽看覓</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「聽看覓」內容並作答。</li> <li>2.師生可採互動方式對答，提示學生以「( 啥物人 ) 欲去 ( 啥物擔仔位 ) 覓買 ( 啥物物件 ) 」的句型回答問題。</li> <li>3.視教學情況，可介紹教學補給站：「俗語」、「來聽笑話」。</li> </ol> <p>三、統整活動</p> <p>搭配教學電子書，複習本堂課所學。</p> <p style="text-align: center;">-----第三節結束-----</p> <p>一、引起動機</p> <p>老師揭示本堂課要學的拼音主題，藉此進入「輕鬆學拼音」教學。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(六) 活動六：輕鬆學拼音</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「輕鬆學拼音」內容，老師再帶領學生拼讀本課所學拼音，並指導其發音。</li> <li>2.視教學情況，可補充教學補給站的「音標舉例」。</li> </ol> <p>(七) 活動七：拼音練習</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.播放 CD① 或教學電子書，讓學生聆聽「拼音練習」內容並作答。</li> <li>2.師生可採互動方式對答，請學生念出答案。</li> <li>3.視教學狀況，參考「拼音賓果」進行教學遊戲。</li> </ol> <p>三、統整活動</p> <p>搭配教學電子書，複習本堂課所學。</p> <p style="text-align: center;">-----第四節結束-----</p>	<p>18'</p> <p>12'</p> <p>5'</p> <p>3'</p> <p>17'</p> <p>17'</p> <p>3'</p>	<p><b>說話評量</b></p> <p>能以閩南語正確地回答圖卡提問。</p> <p><b>聽力、評量</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.能聽懂 CD 內容並正確作答。</li> <li>2.能依指定句型發表答案。</li> </ol> <p><b>說話評量</b></p> <p>能以閩南語正確且流暢的念讀拼音與詞例。</p> <p><b>聽力、說話評量</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.能聽懂 CD 內容並正確作答。</li> <li>2.能正確拼讀課程拼音。</li> </ol>
<p><b>參考資料</b></p> <p>臺灣閩南語常用詞辭典 <a href="https://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/default.jsp">https://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/default.jsp</a></p>		

※本課評量規準可參考備課用書 P49。

素養導向教學設計檢核參考表

層面	評鑑指標	自我檢核	他人檢核	檢核意見(文字敘述)
素養導向的 設計	<b>1.整合知識、技能與態度：</b> 強調學習是完整的，不能只偏重知識層面。	✓		1.知識：能認讀常見攤位、店面的語詞說法。 2.技能： (1)能書寫常見攤位、店面的語詞。 (2)能運用句型，陳述含攤位、店面的句子。 3.態度：能遵守規則並與他人合作完成指定任務。
	<b>2.營造情境化、脈絡化的學習：</b> 能將學習內容和過程與經驗、事件、情境、脈絡進行適切結合。	✓		1.情境化：將常見攤位、店面的說法融入生活經驗與對話。 2.脈絡化：能聽懂與說出常見的攤位、店面，並適時的運用在生活對話中。
	<b>3.重視學習歷程、策略與方法：</b> 課程規劃及教學設計能結合學習內容與探究歷程，以陶養學生擁有自學能力，成為終身學習者。	✓		1.學習歷程：課文→輕鬆學語詞、講看覓→咱來試看覓、聽看覓→輕鬆學拼音、拼音練習→總結。 2.策略方法：問題與討論、教學活動／遊戲、學習任務等。
	<b>4.強化實踐力行的表現：</b> 讓學生能學以致用，整合所學遷移應用到其他事例，或實際活用於生活中，更可對其所知所行進行外顯化的思考，而有再持續精進的可能。	✓		透過各種教學活動／遊戲、學習單、討論與發表等課程活動，讓學生對於學習內容有更深入的了解。