

桃園市107學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例獎勵計畫

課程活動設計

智慧教室素養導向 TPC 教學活動設計表

桃園市永順國民小學 曾靜怡

領域/科目		綜合活動學習領域		設計者	曾靜怡
實施年級		五年級		總節數	1 節課
單元名稱		團結力量大 - 奧迪爾大地解救人民-尋寶大戰			
設計依據					
十二年國教總綱	核心素養面向	C 社會參與		總綱核心素養項目說明	具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。
	核心素養項目	C2 人際關係與團隊合作			
綜合活動	主題軸	2. 生活經營與創新		主題項目	b. 團體合作與領導：與他人有效溝通與合作，發揮正向影響力，學習並善用領導策略，營造和諧及有效能的團體生活。
學習重點	學習表現	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		核心素養	綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，習尊重他人，增進人際關係，與隊成員合作達成團體目標。
	學習內容	Bb-III-1 團體中的角色探索 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決 Bb-III-3 團隊合作的技巧			
學習目標		1. 能以負責正向的態度與成員合作，達成團體目標。 2. 能傾聽他人的意見並且表達自己的想法。			
設計理念					
1. 以高年級(五年級)為這節課授課對象。 2. 讓學生在班級的團體活動中，能夠透過體驗活動，感受到團體活動中個人想法與團隊價值的調和，進而產生團隊合作的責任感與榮譽感，願意發自內心的實踐在班級活動中。					

3. 藉由體驗活動、討論對話，體現綜合活動學習領域精神：**體驗、省思、實踐、多元、從容**。
4. 合作體驗活動分二層次，分別以兩兩合作→小組合作，每一個合作體驗活動中，除了體現綜合活動學習領域精神之外，也藉著不同的組合與活動進行模式分別學習團體間的建立信任、協調與形塑共識、進而學習關懷讓社會更好。

學生背景

五年級學生，課後照顧班，來自兩個班的學生共計 15 位。

教材分析

1. 本團體課程將以「**奧迪爾大地解救人民-尋寶大戰**」帶著孩子做闖關任務解救人類大挑戰。

描述著奧迪爾大地的人民原本安居樂業，大家都過著每天認真的工作，互助合作，美好的家園似乎是這麼自然，來自第四空間的紅髮女王總是好奇為何人類生活為何能如此緊密與秩序，於是趁著一個大雨的黑夜下，闖進了奧迪爾大地，喬裝一股強勁的風催眠了奧迪爾大地的王，將這個讓美麗家園共好共生的能量元素基石帶走，殘忍的紅髮女王更是將這顆主導大地的能量基石，層層封印在遙遠的藏靈山裡，沿路不僅荊棘遍地還有讓人不寒而慄的獨派獵豹、多頭蛇魔女等等，讓人無法輕易靠近，邪惡的紅髮女王只要擁有這個基石，就能夠永遠帶走人類的笑容到第四空間造福另外一個星球的生物，留給人類的只剩下自私自利、冷漠與醜陋與單打獨鬥。

於是奧迪爾大地召開皇族軍官首長會議決定派出**奧特曼、迪多、爾撒家**三位探險家前進藏靈山，勇氣與使命感即將陪伴這三位探險家帶著現場的同學挑戰二大惡地，只要解決惡地裡的魔獸，將會得到二把不同能量的「金鑰」，最後來到藏靈山頂打開「受詛咒的寶盒」，為奧迪爾大地奪回「共生能量基石」，解救原本安居樂業的人民。

2. 藏靈山上的二個惡地，探險家帶著同學解決惡地魔獸拿到能量之劍，才能開啟詛咒盒拿回共生基石。

雙人合作遊戲與教材(長方形積木)。

小組合作遊戲與教材(六角反應球)。

3. 智慧教室操作對話模式引導互動評量：合作→反思→實踐。

4. 智慧教室引導：

4F 提問法

Fact 事實是 …例：你剛剛在遊戲中，接到幾次球？有沒有漏接的狀況？(Fact)

Feeling 我感覺…例：玩遊戲的過程中，你的感覺是什麼？(Feeling)

Finding 我發現…例：遊戲過程中，你有發現甚麼事嗎？或是同學說了什麼話？(Finding)


Future 我將來…例：如果再玩一次，你會有什麼改變？(Future)




前後測比較，小組將三項活動的討論做前後呈現比較

	分工	合作	調整與修正
活動一(相依為命)	信任、關係	方法	討論修正
活動二(有求必應)	能力	策略	討論修正

教學模式	智慧教室素養導向 教學流程 (P、C)	時間	科技 應用(T)	教學評量 (P、C)
故事引導 準備活動 情境融入	課前引導： 奧迪爾大地解救人民-尋寶大戰。(詳見教材分析) 配合簡報帶著學生進入奧迪爾大地解救人民尋寶大	共 2		

<p>解析故事 情節，導入 課程重點</p>	<p>戰的故事情境中，由故事主角三位探險家<u>奧特曼</u>、<u>迪多</u>、<u>爾撒</u>引領著各位菁英前往三處惡地，拿到不同的金鑰，前往藏靈山打開詛咒寶盒，拿到被紅髮女王搶走的共生能量基石，重新讓<u>奧迪爾</u>大地找回大家和睦相處互助合作安居樂業的生活。</p> <p>■提問：請大家想想為何紅髮女王會忌妒奧迪爾大地的人民，人民為什麼能夠和睦相處，安居樂業？</p> <p><input type="checkbox"/>模擬答題：互相幫忙、關係好、為別人著想..</p> <p>■提問：故事情節中的紅髮女王，想要把共生基石帶回自己的四度空間重建自己的人民相處，你猜猜為何那些人民無法和平相處？</p> <p><input type="checkbox"/>模擬答題：自私自利、自我、不懂包容...</p>	2分	搶權回答 加分	<p>參與 搶答</p> <p>能針對問題提出自己的意見與看法</p>
<p>活動一： 相依為命 合作活動 ↓ 引導反思 ↓ 實踐</p>	<p>活動一：相依為命-挑戰惡地打敗獨派獵豹</p> <p>(一) 影片引導：故事敘說<u>奧特曼</u>和<u>狄多</u>在惡地一挑戰獨派獵豹時，在決定用何種兵器時起了衝突</p> <p>(二) 相依為命活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務遊戲規則：兩位同學一組，各組會拿到五顆積木， 2. 請在一分鐘之內，將手上的積木直線向上疊高，即可完成任務，與其他組同學搶時間。 4. 開放三十秒給各小組可以更快速的方法，例如如何合作、分工、用甚麼策略？ 5. 活動一進行第二次。 <p>(三) 引導與省思：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導省思： <ul style="list-style-type: none"> ■請回答兩次活動進行有否進步。你們用了甚麼技巧？ ■從表現退步的組別抽問分享 你們互動中有遇到甚麼困難？ 2. 歸納與統整：引導孩子的回應歸納：兩人合作時能夠讓合作成功：有幾個向度條件 知：兩人對談所形成的共識。 行：兩人合作時的策略會有規律性的輪流或者執行的時間。 	<p>共 12</p> <p>1分</p> <p>1分</p> <p>2分</p> <p>1分</p> <p>7分</p>	<p>IRS 即問即答 ↓ 呈現長條圖、平均數。</p> <p>搶權回答</p> <p>老師 HITA 拍照分享 學生互動中的樣態 計時</p>	<p>參與活動進行</p> <p>以資訊設備小組的紀錄</p>

	<p>思：信任感、向共同目標完成的動機。</p> <p>(四) 金鑰</p> <p>打敗獨派獵豹-第二次最快組合而成的組別得到「信任與默契金鑰」。</p>		歸納	
<p>活動二： 有球必應</p> <p>合作活動 ↓ 討論 腦力激盪 ↓ 修正 ↓ 反思 ↓ 實踐</p>	<p>活動二：有球必應-挑戰惡地打敗 多頭蛇魔女</p> <p>(一) 影片引導：播放奧特曼、狄多和爾薩加、進入到第二個充滿惡臭的沼澤惡地-挑戰「多頭蛇魔女」時，因為這個可怕的蛇魔女身上多達一百八十個頭，從沼澤正中央串出，雖然三個探險家分別站在這個蛇魔女的三方，但是因為各自想要展現好劍法，拼命地想要搶第一表現自己，爭執不休，眼看蛇魔女的功力越來越強大，探險家的體力有限，需要各位菁英趕快幫他們想辦法該怎麼辦，引導孩子進入活動二：「有球必應」-六角反應球合作挑戰。</p> <p>■請同學看到三位探險家有出現阻礙合作的行為馬上搶答，影片將馬上暫停，</p> <p>(二) 有求必應活動：</p> <p>1. 任務遊戲規則： 請小組離開座位為一個圈，並且由其中一個人拿著六角反應球，往中間的地板丟，彈起後由組內的任何一個人接住(發球者不能接)，接住一個大家齊喊數字1，接著繼續往中間地板丟，另一個人接起時喊2，以此類推，若球沒有被任何人接到則重新數數量。</p> <p>2. 遊戲時間一分鐘，。</p> <p>3. 活動一進行第一次。(一分鐘)</p> <p>4. 開放三十秒給各小組可以更快速的方法，例如如何合作、分工、用甚麼策略?</p> <p>5. 活動一進行第二次。(一分鐘)</p> <p>(三) 引導省思：4F 省思策略-解釋四面向省思策略派送 4f 討論畫面給各組平板，請各組直接在格子內寫下想法，分組報告。</p> <p>「分享一」：按省思策略做引導</p> <p> Fact 事實例：你剛剛在遊戲中，接到幾次球？有沒有漏接的狀況？(Fact)</p>	<p>共 23</p> <p>1 分</p> <p>1 分</p> <p>1 分</p> <p>6 分</p> <p>1 分</p> <p>10 分</p>	<p>搶權</p> <p>HITA 記錄學生表現</p> <p>計時</p> <p>發派討論四格板 4F 板 ↓ 遞出 ↓ 討論</p>	<p>參與影片 對於影片中情境作思考與分享</p> <p>參與活動 並說出自己的想法</p> <p>分組合作套論論與發表</p>

<p>修正 ↓ 反思 ↓ 實踐</p>	<p> Feeling 我感覺…例：玩遊戲的過程中，你的感覺是什麼？(Feeling)</p> <p> Finding 我發現…例：遊戲過程中，你有發現甚麼事嗎？或是同學說了什麼話？(Finding)</p> <p> Future 我將來…例：如果再玩一次，你會有什麼改變？(Future)</p> <p>「分享二」完成這樣任務打敗這個多頭蛇魔女，需要<u>團隊裡哪些能力</u>?小組紀錄，輪流回答，遞送上來。</p> <p>引導與歸納小組活動中的成功合作策略：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■說說看剛剛小組內討論的策略是什麼？(即答) ■兩次遊戲中，你的表現有沒有不一樣？哪裡不一樣？(即答) ■一起締造目標的感覺是什麼？(即答) ■玩這個遊戲需要什麼能力？(紀錄內容遞送) ■在學校生活中，有哪些事情是需要這些能力？(小組討論寫在小白板上)(紀錄內容遞送) <p>知：小組合作完成目標的達成方法。 行：合作角色的不同如領導、配合、建議等。 思：向心力、實踐力、專注力等。</p> <p>打敗多頭蛇魔女-兩次數量總和最高者可以得到「最佳合作共事能力金鑰」。</p>	<p>3分</p>	<p>接收畫面，分組討論 歸納總結：</p> <p>搶答</p> <p>遞送分享</p> <p>學生回答出完成合作任務時的條件，教學者用取消遮罩的方式歸納孩子所說的能力。</p>	<p>分組討論與發表</p>
<p>綜合與歸納</p>	<p>(一)老師將孩子的回答做歸納</p> <p>孩子透過合作遊戲中了解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自己在團體中的角色探索 2. 團隊運作的問題與解決 3. 團隊合作的技巧 <p>(二)大敗磨獸感受紅髮魔女，取為共生石。</p> <p>共同開啟詛咒盒，取回奧迪爾大地的生命共生石，讓人民重新回到和睦相處共同和樂的景象。奧迪爾王與三位探險家為了答謝各位菁英，特別贈送寶物一盒。</p>	<p>3分</p>		

準備的教材教具
 影片：「有球必應」活動引導影片
 教具：長型積木兩盒、EASY 不搖積木、六角球

(學習脈絡欄位寫出學生的學習情境+學習任務+使用方法或策略學習評量欄位寫評量方式學生表現或評量工具)

活動名稱	學習脈絡	活動目標	關鍵提問	評量
活動一 相依 為命 (2人)	兩人一組， 在指定時間 內討論如何 將現有的積 木堆疊最 高。	兩人合作 需透過討 論達成共 識，並完 成任務。	<ul style="list-style-type: none"> ■你們兩人花多久時間決定好疊高的方法?(形成共識的時間) ■合作過程中有衝突嗎?(兩人合作的限制) ■你覺得兩個人合作成功需要甚麼條件? 	
活動二 有球 必應 (7-8人)	學生團隊合作完成六角球活動。	完成團隊接球活動。 超越第一次的接球次數。	<ul style="list-style-type: none"> ■請同學看到三位探險家有出現阻礙合作的行為馬上搶答，影片將馬上暫停。 ■引導省思：4F省思策略- Fact你剛剛在遊戲中，接到幾次球？有沒有漏接的狀況？ Feeling我感覺…例：玩遊戲的過程中，你的感覺是什麼？ Finding我發現…例：遊戲過程中，你有發現甚麼事嗎？或是同學說了什麼話？ Future 我將來…例：如果再玩一次，你會有什麼改變？ ■兩次遊戲中，你的表現有沒有不一樣？哪裡不一樣？(即答) ■一起締造目標的感覺是什麼？(即答) ■玩這個遊戲需要什麼能力？(紀錄內容遞送) ■在學校生活中，有哪些事情是需要這些能力？(小組討論寫在小白板上)(紀錄內容遞送) <p>(觀察、專注、手眼協調、鼓勵他人…)</p>	口語評量能夠說出生活應用之處。
省思討論	透過遊戲，討論出此活動需要的能力，以及生活應用之處。	能夠說出生活應用之處。	在學校生活中，有哪些事情是需要這些能力？	

實施歷程（備觀議課）



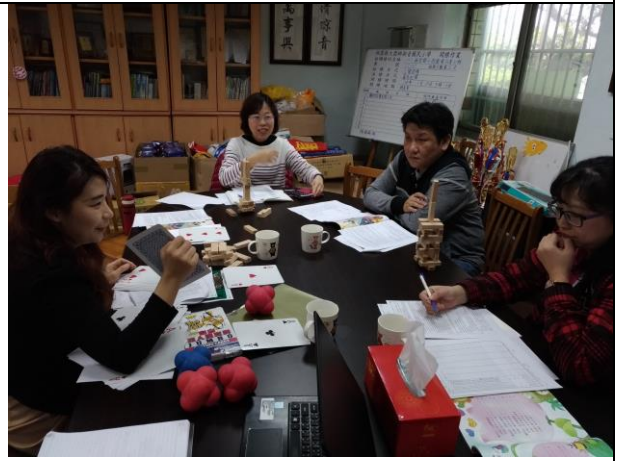
由教務主任領軍的潮音團隊與輔導員共備



與兩位五年級導師討論瞭解學生先備經驗



實際體驗活動，模擬學生可能遇到的狀況



共同討論省思題目符合學生實際生活情境



說課時，闡明教學設計理念，以人際合作
為主題



動靜態體驗省思活動穿插，從做中學



教學者說故事帶進任務情境引起學生動機



學生使用 IRS 即時反饋系統獲得搶答權



兩人一組疊高積木，觀察使用合作策略



小組共同完成任務，如何解決突發狀況



帶領學生反思小組任務過程使用哪些策略



學生親身體驗後課堂討論熱烈



搶答互動系統讓每位學生躍躍欲試



平時少發言討論的孩子都能熱烈參與其中



小組上台分享用了哪些問題解決策略



說明 4F 省思策略如何用在剛才的體驗活動



經由腦力激盪將活動體驗歸納整理



將學習到的策略內化類推自己的生活情境



主持人再次提醒議課的用意和觀察重點以學生為中心



潮音校內老師對於學生反應討論熱烈



鄰近外校老師共同參與，互相交流學習



觀課老師回饋綜合課教學生活化而且藉由智慧教室系統，學生參與度高



觀課老師提出藉由動態體驗和靜態省思，讓學生反思自發找出問題解決方法



教學者提出自己的教學反思，加上觀課老師回饋，如何用在日後的教學