



前言

- 103年教育部公布《十二年國民基本教育課程綱要總綱》。各領域課程綱要皆承續總綱理念目標，研發**素養導向與多元適性**的課綱。
- 107年公告十二年國教新課綱，108年起從國小到高中(技高、綜高)將依各教育階段逐年實施。十二年國教課綱茲以「**核心素養**」做為課程發展之主軸，**培養學生具備適應現在生活及面對未來挑戰的知識、能力與態度**。
- 面對此變革，與入學制度攸關的國中教育會考，以及與學生核心素養培養攸關的課室平時評量，應有妥善的配套規劃，以落實課綱目標的達成。

研習重點

- 01** 十二年國教的核心素養
- 02** 素養導向的教學示例分享
- 03** 素養導向的學習評量
- 04** 討論與分享

核心素養三面九項

自主行動

- 身心素質與自我精進
- 系統思考與解決問題
- 規劃執行與創新應變

溝通互動

- 符號運用與溝通表達
- 科技資訊與媒體素養
- 藝術涵養與美感素養

社會參與

- 道德實踐與公民意識
- 人際關係與團隊合作
- 多元文化與國際理解

核心素養的滾動圓輪意象

Part 01 十二年國教的核心素養

新舊課綱的連結

- 九年一貫課程所標舉的十大基本能力，強調能力導向的課程與教學設計，其精神與內涵和本次提出的核心素養有相當的契合與延續之處，簡言之，核心素養豐富與落實基本能力的內涵。
- 實施新課綱的目的，是期待未來的教學與評量，除了要培養學生在各領域的素養，更重視素養在**生活中的實踐與應用**。

改變

十二年國教課綱中兩項重要改變

- ▶ 將**基本能力**擴展為**核心素養**概念。
- ▶ 將**能力指標**擴展為**學習重點**雙向細目表
(含**學習內容**與**學習表現**)

素養導向的教學原則

- 整合知識、技能與態度**
知識、情意與技能不是分別獨立的(不宜再用行為目標的敘寫方式)
- 情境脈絡化的學習**
從真實情境中思考問題(不只虛擬情境而是要設計真實情境)
- 學習方法及策略**
重視學習歷程而非背誦結果(讓學生察覺問題,而非教師主動告知答案)
- 活用實踐的表現**
將所學應用在生活中(懂得運用所解決生活問題、關懷身邊的人事務)

學習重點

領綱「學習重點」有助於形成準確的學習目標

Learning?

- ✓ **學習表現**
認知歷程、技能、態度
- ✓ **學習內容**
知識、素材、概念

素養教學有一套，九宮格步驟法

體驗活動	找夥伴	
多元評量	查領綱	
想主題	寫教案	
省思修正	學習目標	

排列出順序步驟

學習重點與核心素養

領域「學習重點」與核心素養相對應

Learning

學習表現

- 學習者面對生活環境、議題與情境時所展現的能力、態度與行動

學習內容

- 認識人類探索世界累積的系統知識，作為解決問題過程中的必要基礎

綜合活動領域學習重點與核心素養的對應

Part 02

素養導向教學示例分享

翻轉機會請把握

- 閃靈快手
- 答對一張得2分

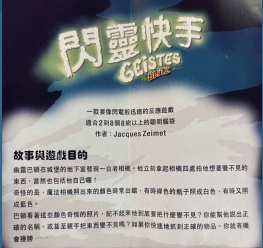


小試身手-暖身練習題




按鈴搶答!!

反應類遊戲-眼到、手到



故事與遊戲目的
 幽靈巴魯在幽靈的地下世界裡，他立刻反應出圖形與物件想要擊不穿的魔法，這就叫做反應遊戲。
 奇怪的鬼，魔法出機開出來的顏色時常改變，有時綠色到白色，有時又閃閃發光。
 巴魯要讓這幽靈也有他的照片，記不起那地到那裏是什麼地方？但能擊出這正確的照片，或能反應出和鬼鬼擊不穿的？請你和反應遊戲到正確的物品，你還有機會獲勝……

小試身手-暖身練習題




按鈴搶答!!

道具介紹

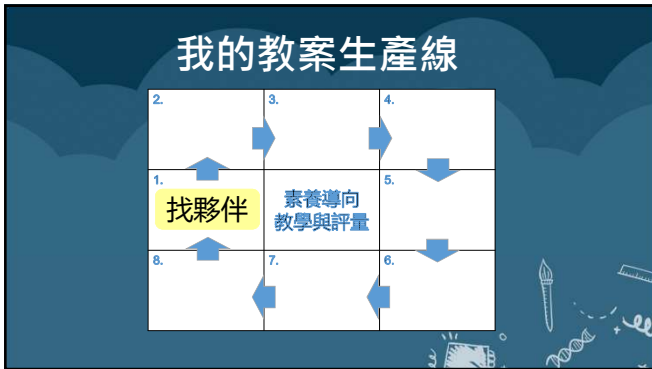


藍色書 紅沙發 白鬼魂 綠酒瓶 灰老鼠

小試身手-暖身練習題




按鈴搶答!!



品質教學盡在○○購物，好的課程真的不貴！

購物清單

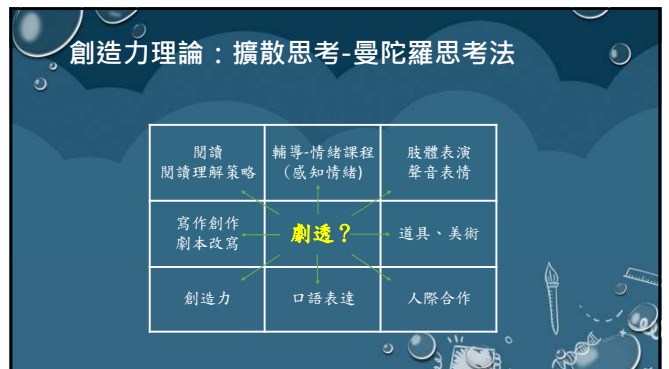
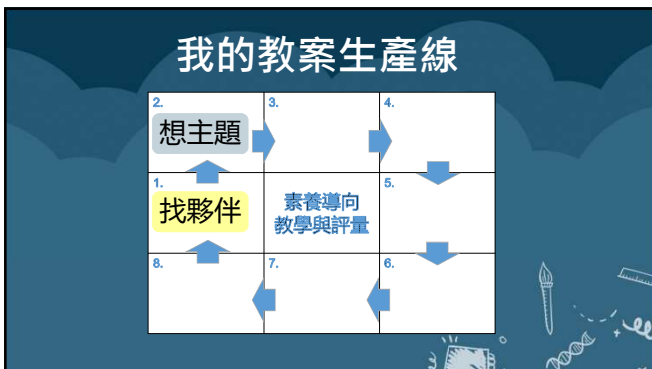
三輪固定器	按摩椅	SWITCH
休閒鞋	購物清單 任何市場上販售的商品 (想買什麼?)	烤肉架
慢跑鞋	Iphone12	印章



創造力理論：擴散思考-屬性列舉法

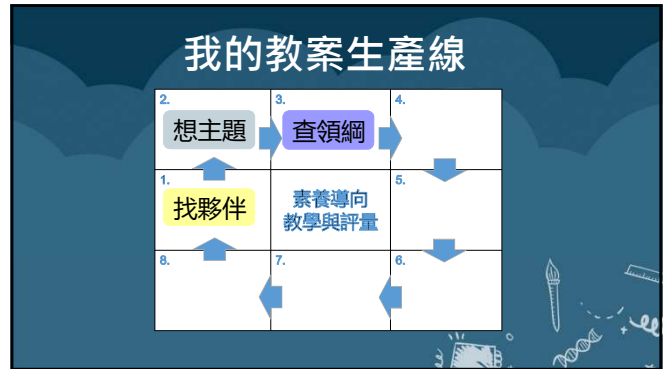
決定買SWITCH

屬性	對消費者有益的功能
圓形健身環	可以運動、跳舞、健身
老少咸宜	休閒娛樂，增進親子關係
無線、方便	時間空間不受限
遊戲片種類很多	根據喜好購買不浪費
畫質很好、逼真	吸引大家的目光
流暢不Lag	玩得很盡興



創造力理論：強迫組合法

No.	目標活動相關的主題	SWITCH的特色功能	創新提案
1	閱讀策略、寫作 (語文學習領域)	流暢不lag、玩得盡興	閱讀文本不lag 遊戲融入閱讀策略教學
2	人際合作 (綜合活動領域)	無敵 不受空間、場地限制	專賣遊戲、定向行動
3	肢體表演 (藝術與人文領域)	團形健身舞 可以運動、跳舞、好玩!	戲劇裡加入舞蹈歌曲
4	認識情緒、溝通技巧 (輔導課程)	選擇很多(周邊的遊戲片種類多元)適用者廣泛 大人小孩都可以用	情緒氣象台、認識各種情緒
5	音樂與美術 (藝術與人文領域)	逼真擬真、畫質很好吸引目光、表語效度高	小朋友自己發想創意吸睛的服裝道具
6	遊戲 (彈性特色課程)	大人小孩都很喜歡玩 可以當作課後物	小組小組別生氣 今天帶你去遊戲



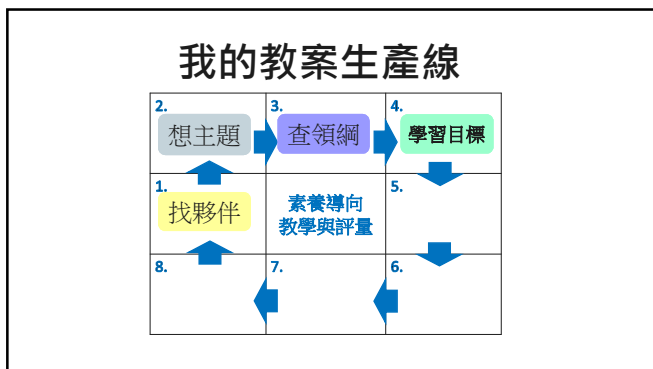
總綱&領綱的重要性

總綱核心素養面向	總綱核心素養項目	總綱核心素養項目說明	國民小學教育 (E)
B 溝通互動	B1 符號運用與溝通表達	具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。	綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
C 社會參與	C2 人際關係與團隊合作	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。	綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。

主題軸	主題項目	學習表現	學習內容
1. 自我與生涯發展	a. 自我探索與成長	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	Aa-II-1 自己能做的事。 Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 <small>遊戲、閱讀、遊戲、戲劇欣賞</small>
	d. 尊重與珍惜生命	1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。	Ad-II-1 情緒的辨識與調適。 Ad-II-2 正向思考的策略。 <small>四層次提問、4F技巧、ABCDE、六頂思考帽</small>
2. 生活經營與創新	a. 人際互動與經營	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	Ba-II-1 自我表達的適切性。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。 <small>覺察、反思、再說一次</small>
	b. 團體合作與領導	2b-II-1 體會團隊合作的意義並能關懷團隊的成員。 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。 Bb-II-2 關懷團隊成員的行動。 Bb-II-3 團體活動的參與態度。 <small>體驗、實踐、樂在其中</small>

好用的雙向細目表(語文)

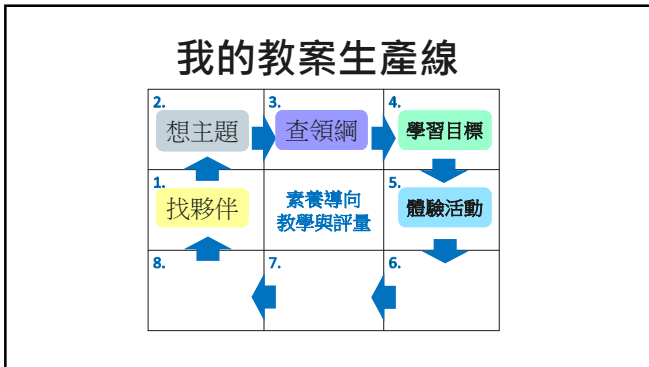
學習表現	5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。	5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。
學習內容 (篇章) Ad-II-1 意義段 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文。	1. 學生透過閱讀多元文本(畫作、唐詩、故事劇本)，能夠對照情緒卡找出關鍵字，說出情緒名稱與類別。 2. 能夠分類情緒的關鍵字並且區分正負向程度。 3. 能夠依據四層次提問策略(直接提取、直接推論、詮釋整合、批批判思考)，閱讀文本後回答問題。	



好用的雙向細目表(綜合)

學習表現	1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。
學習內容	1. 能了解情緒的意義，並學會辨識情緒的 正負強度 。 2. 能觀察 內外行為表現 ，覺察與辨識自己和他人的情緒。 3. 能檢視、整理自身情緒，並藉由具體方式加以表述： 覺察、反思、覆述 。
	4. 能理解情緒受思考角度影響，練習正向思考的策略： 四層次提問、4F技巧、ABCDE、六頂思考帽 。





劇透情緒畫：名人畫作找情緒

劇透情緒話：情緒氣象台

情緒放大鏡

- 想法
- 身體反應
- 行為

情緒萬花筒

- 正向
- 負向
- 猜測樂

情緒演技王

- 臉部表情
- 肢體動作
- 聲音語氣
- 感情默契

情緒是一種複雜的心理感受現象。

情緒的表現形式：

- 想法
- 身體反應
- 行為

情緒的表現形式：

- 臉部表情
- 肢體動作
- 聲音語氣
- 感情默契

那就是情緒在身體上的具體顯現。

劇透情緒話：名人畫作找情緒

直接提取 請說說這三幅畫帶給你的感覺？

直接推論 請說說這三幅畫有哪些共通點？

詮釋整合 如果你是畫家，妳會怎麼為這幅畫命名？為什麼？

檢驗評估 你如果是收藏家，會收藏哪一幅畫作？批判思考

劇透情緒話：情緒氣象台

情緒回聲機

- 正負情緒
- 尊重接納

情緒風向機

- 轉化想法
- 表現正向

EQ小達人

- 負向情緒
- 正向思考
- 解決問題

請問這是什麼？

12
A B C
14

請問這是什麼？

5. 我的好朋友和遊戲機都跟元太一起玩，他們一定討厭我。

【負向情緒】
拍桌、發怒、噁心、煩躁、難過

【運用正向思考】
我可以跟他們兩個一起玩，大家都是好朋友。

劇透情緒話：詩文中的情緒

小偵探推理時間

- 這五首詩都在表達「情緒」
- 快樂歡喜 思念懷情 憂鬱哀傷 愁苦無力 憂鬱哀傷 憂鬱哀傷

朗讀這首詩的時候，你感受到什麼情緒？你喜歡嗎？

你覺得詩人為什麼要把情緒「寫出來」？

四個問題(抽絲剝繭找線索)

- 請找出這首詩出現哪些顏色...
- 這首詩出現的動物、植物代表什麼？
- 你覺得詩人寫詩時的情緒是什麼？(提示:使用情緒卡)
- 詩人用什麼具體的現象來表達心情？(借景抒情)

怪盜U留下的詩詞線索...

- 快樂歡喜、陽光明媚
- 早登台灣城
- 感傷悲憤、思念
- 九月九日憶山東兄弟
- 憂鬱哀傷、無處為力
- 濠州西望
- 詩意盎然、平靜祥和
- 感傷
- 失眠痛苦、擔心孤寂
- 煩惱花白

1. 詩詞中的情緒有幾種顏色...

2. 復旦校園裡哪裡有這五種顏色的代表?

3. 請去()區找出三幅畫帶回來交給可可儲長。

劇透情緒話：詩文中的情緒

**圈關鍵字
顏色聯想**

**有幾分證據
說幾分話**

**找回失竊的畫
美術館開幕**

控制情緒我試試：理情ABCDE+六頂思考帽

A Activating Event (引發事件)：引發情緒的事件
他們平常都罵我，不喜歡我...還給我貼貼紙...

B Belief (信念)：你對A引發事件的看法、你的觀點
我也討厭他們，我恨讓他們也很難過...

C Consequence Emotion (情緒結果)：A加上B
引起你的情緒反應的結果
互相討厭，鬧定鬧定鬧定...

D Dispute (駁斥)：質疑自己的設定，反駁B的想法
(請戴上黃色思考帽，說出駁斥的語句)
討厭一詞係：他們會殺死(戴著白色帽子轉換情緒)
負面一詞係：他們罵及欺騙使我感到許多痛苦
(戴著黃色帽子轉換想法)

E Effective Philosophy (功能新觀念)：合情合理更善解
的說法
過來一起吃吧...吃完我教你們做...

劇透情緒話：故事中的情緒

生氣王子
閱讀策略教學

愛哭公主
劇本創作教學

特別不一樣
創造思考練習

直接提取：故事中的艾迪生氣的表現有哪些？
造成艾迪生氣的事件是那些？
Fact

直接推論：艾迪一家和老鼠一家去遊樂園玩的經驗
有什麼差異？
為什麼老鼠家族可以開心的遊樂園？
Feeling

批判思考：不是所有事件都適合以唱歌平復情緒，
你有其他方法嗎？
Finding

詮釋整合：故事裡艾迪做了什麼改變，
避免生氣的事件發生？
Future

我的教案生產線

劇透情緒話：故事中的情緒

故事六要素

故事六要素一轉折句

劇本四層次提問

- 看劇名，你認為編劇想表達的核心概念是什麼？(議題)
- 劇名中，主角遇到什麼問題是什麼？(議題與劇情)
- 編劇的角色是怎樣出現的？在劇中演甚麼劇情的時候？(加劇情)
- 如果角色小過，你怎麼看，最後一句話，你覺得什麼？(轉折點)
- 如果有一次要緊劇情又沒有出現行動，這要緊什麼意思？(轉折點)

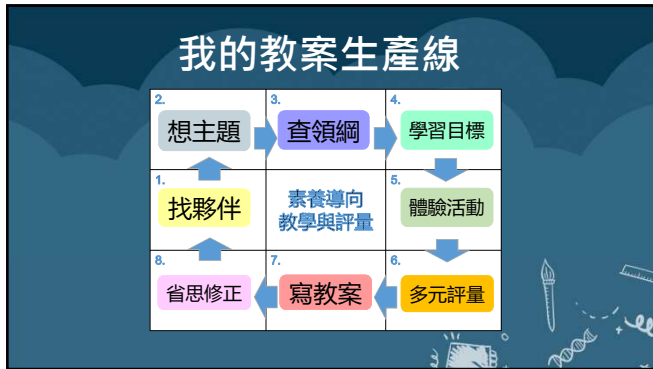
劇本的讀會

- 咬字清楚
- 聲音的強弱戲劇化的聲音
- 音高、情緒的投入、畫面的想像
- 八大語調：男女老少輕重快慢 (可以出招)

你導我就演：適性覺察、投入團隊

選角試鏡會 → **劇場工作** → **編排方位** → **成果展演**

主軸	次主題	評量標準					學習表現
		A	B	C	D	E	
生活經驗與創新	團隊合作與領導	能在團體活動中，運用合宜的方式主動帶領團隊成員，共同完成團隊任務。	能瞭解團隊合作的意義與目的，覺察團隊合作的情形，提出合宜的團隊方式。	能在活動中發現團隊合作的重要性。	能分享自己參與團隊活動時，與人合作的經驗。	未達D級	2b-ii-1 體會團隊合作的意義，並能團隊的成員。
	排練戲劇過程中能主動關心同學並察覺同學對團隊士氣的高言，以達成目標	排練戲劇過程中能與同學正向處理後台意見，表現合作意，以達成目標	能辨識出自己在戲劇演出的過程中所展現出的重要與積極。	能辨識出自己在戲劇演出過程中的經驗與感受。	未達D級		



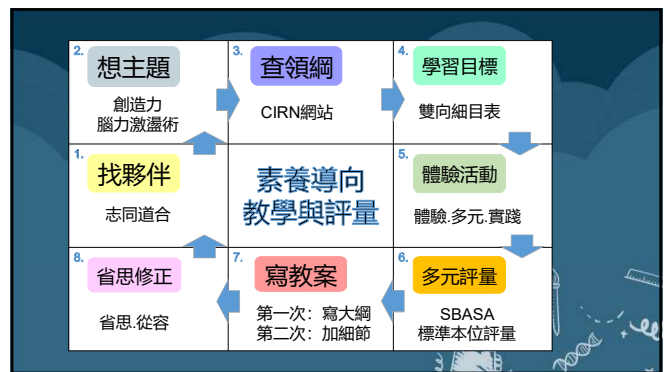
高EQ營造成功經驗

自覺 >>> 自控

人際 自我

在弱肉強食的世界不可落單·成群結伴才安全
孩子人生幸不幸福取決於人際關係

學習像蜂蜜一樣甜美
Do our best ~Have Fun~



Part 03

素養導向的學習評量

~標準本位評量

研發評量標準之緣由

配合十二年國教之實施

- 全面提升教育品質。
- 延續九貫著重培養學生帶得走的能力，於生活中實踐。

教學評量變革

- 新課綱強調培養學生的素養，學生學到了哪些概念知識、技能與態度，以及能夠做到何種程度，是反映出素養教育的重要參考指標，評量結果的呈現便應著重**標準參照**。
- 學生的目標非與他人比較，而是要求自我通過**既定的評量標準**。

因應變革

- 自100年始分階段研發制定「**國民中小學學生學習成就標準本位評量**」，作為全國教師在進行教學評量時的**統一參照依據**。
- 協助現場教師瞭解學生的學習表現，作為教師**診斷學生學習困難之依據**，以選擇適當的補救教學方向。

評量觀念改變-標準本位(參照)評量

- ◆只看自己是否達到所設定的標準 **不必與他人分出高低**。例如：游泳檢定等級(海馬、章魚、蝌蚪、海獺、企鵝)。
- ◆若達到所設定的標準，表示**已夠好**。例如：技能檢定乙級**通過**(不限人數)
- ◆若**未達到**所設定的標準，即使在群體中名列前茅，**未必具備相關能力**。例如：學校演講比賽優等獎項得主**從缺**
- ◆**題型多元**
包含**開放式題型、情境式題組與實作評量等**，能有效評量學生的**應用、分析等高層次能力與素養**。

常見評量方式

- ◆與他人比較(常模參照)，排名可能因所在群體不同而有所不同。
- ◆忽略學生表現**已夠好**或**其實很糟**的狀況。

例如：班級秩序或整潔競賽

第一名記嘉獎
(即使各班都很髒亂)

最後一名記警告
(即使各班都已表現佳)

◆ **題型侷限** **合理嗎?**
多以選擇題或填充題等。
封閉題型為主，難以有效評量學生的**應用、分析等高層次能力與素養**。

醒腦小遊戲



按鈴搶答!!

評量分數可以知道學生目前的學習狀況嗎?

100分 10人	90分 9人	80分 5人	70分 1人	60分 0人
100分 0人	90分 1人	80分 5人	70分 6人	60分 13人

分數高低只能表現出答對情形，不能表現出學生學習情形

✓學生要加強的地方在哪裡?
✓整卷測驗結果，無法協助教師明確了解學生的能力。

選題考題的難易設計比較能知道學生程度，但單看分數仍不能呈現其學習情形

醒腦小遊戲



按鈴搶答!!

常模參照測驗 vs. 標準本位評量

	常模參照測驗	標準本位評量
參考對象	他人評量結果 (相對性標準)	事先所訂定之評量標準 (絕對性標準)
結果解釋	根據個別分數在團體中的相對位置解釋評量結果	根據已擬定之評量標準解釋評量結果通過或不通過
關注	比較學生與他人間學習成就水準的高低	了解學生本身已學會和尚未學會的原因或困難
舉例	班級整潔競賽 國中基本學力測驗(PR值)	游泳檢定 國中教育會考(精熟、基礎、待加強)

分五級的原因

- 與國內現行的教學評量類似：以等第表示學生成績在教學現場實施已久，方便教師與家長對學生學習表現概況的了解。
- 彈性多元整合功能：考量未來用途，可因應彈性合併成適當的呈現方式。
- 通過部分，為避免天花板效應，鼓勵學生精益求精，因此區分為三等級；未通過部分，針對落後程度的差異區分兩級。

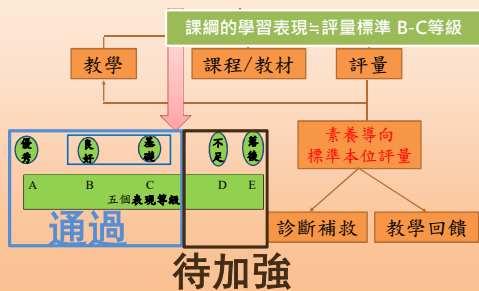
官網 <https://sbasa.rcpet.edu.tw/SBASA/HomePage/index.aspx>



素養導向標準本位評量

依據事先制訂好的評量標準，設計與教學內容呼應的評量工具，並將素養導向教學中的評量結果與事先預定的標準做比較，然後瞭解評量表現與所訂定標準的差異。

核心素養課綱



素養導向標準本位評量操作重點



素養導向標準本位評量的功能

- ▶ **精熟功能**：了解學生學習知識、技能精熟程度及情意、態度的展現。
- ▶ **進步功能**：評估學生在學習過程中進步的情形
- ▶ **診斷功能**：經由評量過程了解學生學習的困難或盲點。
- ▶ **績效功能**：經由評量資料了解教師教學或學校辦學的績效。

醒腦小遊戲



按鈴搶答!!

學習評量



撲克牌堆高高



醒腦小遊戲



按鈴搶答!!

標準本位評量

主題	次主題	評量標準					學習表現
		A	B	C	D	E	
生活經營與創新	團體合作與領導	能在團體活動中扮演合宜的角色，運用團隊合作技巧，解決團隊運作的問題，達成共同目標。	能省思在團體中各角色的合宜行為，覺察團隊運作中可能的問題，並提出有效解決的策略。	能探索自己在團體中與他人協同合作時的角色與行為。	能分享自己參與團體活動時不同角色的經驗。	未達D級	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。
本課程主要學習活動							

教學省思與改善策略- 評量工具

■評量的完成度—

為提高孩子學習單完成度，時間分配完成的時間點、鼓勵等策略。

■評量工具的操作—

若評量工具(學習單)太過複雜，老師不易操作，將造成老師負擔，須統整簡化，降低評量操作的難度。

■學習單的價值—

將課程內涵更精緻化的呈現，有助於孩子將抽象概念內化成為自己的特質，並且能引導他。

