

# 桃園市112學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例評選

## 課程活動設計

### 壹、課程設計理念

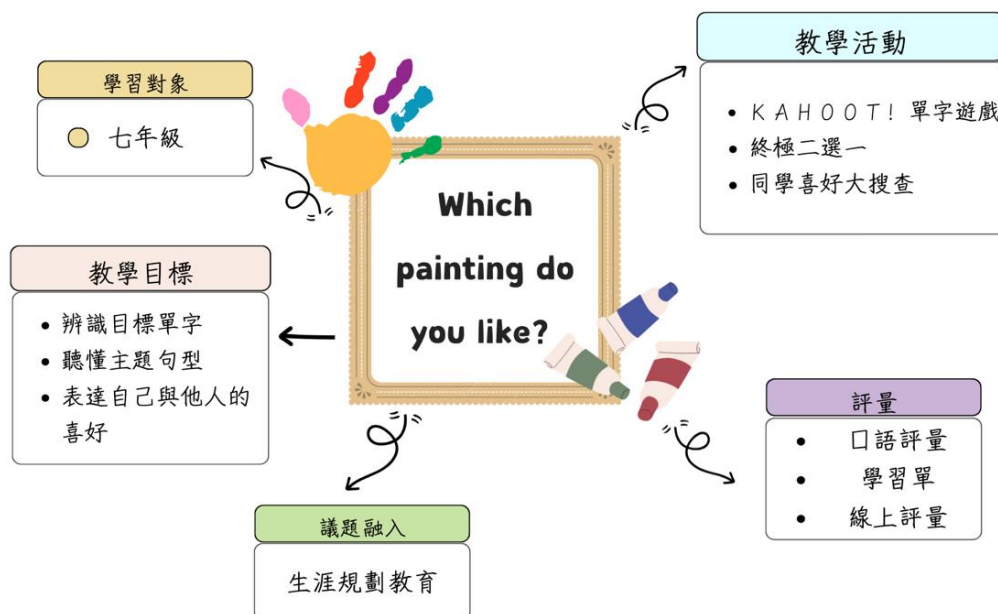
本課程設計主要採用**情境教學法**來教導學生學會如何運用 Which do you like, A or B 的句型，教師在教導句型文法前先不做解釋，而是運用大量的口說活動與練習，讓學生透過情境去“歸納”與“理解”句型架構和運用的時機與方式。

課堂一開始，教師採用**資訊科技融入教學**，運用圖文簡報複習學生上一堂課所習得的單字。再透過 Kahoot!學習平台做**線上評量**，藉由遊戲化的測驗去檢核學生單字學習成效和做複習的動作。

在發展活動中，首先運用 Canva 帶學生進行終極二選一活動，先讓學生聽懂句型與單字再延伸到進階版句型的口說練習和問答，課程活動二延伸到藉由學習單設計讓學生實際運用口語練習用主題句去了解他人與表達自我喜好。

課程最後讓學生回家訪問家人喜好，並經由教師課堂上引導教學與範例去寫出適切的回應句，並於下堂課與同儕分享。

### 貳、課程架構



參、課程內容

主題/單元名稱	翰林版第二冊 Lesson3 Which Painting do you like?		設計者	吳儀甄
實施年級	七年級		節數	共 1 節， 45 分鐘
課程類型	<input type="checkbox"/> 主題式課程 <input type="checkbox"/> 融入_____領域 <input type="checkbox"/> 跨_____領域		課程實施時間	<input type="checkbox"/> (跨)領域/(主 題)科目 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習課程/ 時間
總綱核心素養	B1 符號運用與溝通表達			
領域 學習 重點	核心素養	英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養， 在日常生活常見情境中，能運用所學 字詞、句型及肢體語言進行適切合宜 的溝通與互動。 英-J- C2 積極參與課內及課外英語文團體學習 活動，培養團隊合作精神。	議題	核心素養
	學習表現	◎1-IV-1 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-IV-3 能聽懂基本或重要句型的句 子。 ◎2-IV-能說出課堂中所學的字詞。 ◎5-IV-3 能聽懂日常生活應對中常 用語句，並能作適當的回應。		學習主題
	學習內容	Ac-IV-4 國中階段所學字詞（能聽、 讀、說、寫最基本的 1,200 字詞）。 Ac-IV-3 常見的生活用語。 3-IV-6 能看懂基本的句型。		實質內涵
學習目標	1. 學生能辨識與唸出目標單字。 2. 學生能聽懂主題句型，並能作適當的回應。 3. 學生能表達自己和詢問他人的喜好與選擇。			
教學策略	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 科技輔助教學：Kahoot! 單字線上遊戲檢核學生學習程度。</li> <li>● 情境教學法：教師在教導句型文法前先不做解釋，而是運用大量的</li> </ul>			

	<p>口說活動與練習，讓學生透過情境去“歸納”主題句的表達方式。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 聽力策略：教師使用全英教學（80%以上），運用課室英語及簡單的指令以及範例讓學生了解課程與活動內容。</li> <li>● 口說策略：課程活動設計大量口語練習活動，在真實情境中讓學生多開口說英文，並與他人互動中練習目標單字與句子。</li> <li>● 閱讀策略：圖文搭配，讓學生容易閱讀及辨識單字和句型。</li> <li>● 寫作策略：教師設計活動學習單，搭配圖片讓學生容易理解，藉由訪問他人勾選適當的回應，最後在回家功課訪問家人時，依照指示寫出完整句型。</li> <li>● 多元評量：口說、線上測驗、學習單。</li> </ul>		
教材來源	翰林第二冊-第三課		
教學設備/資源	課本、平板、學習單(附件1)/ 線上資源: Kahoot、Canva(附件2)、Google slide(附件3)		
教學活動設計(活動進行步驟)			
教學內容及實施方式		時間	評量
<p style="text-align: center;"><b>課前準備</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生在前一堂課已學習主題單字、可數與不可數名詞的唸法與辨認</li> <li>2. 請學生課自主進行課前單字複習。</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>引起動機</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 複習舊經驗：帶學生複習所教過的主題單字與可數和不可數名詞。</li> <li>2. 運用線上資源 Kahoot 做單字複習遊戲。</li> </ol> <p style="text-align: center;">Kahoot 單字題型: - 中選英 英選中 是非題</p>		13mins	線上評量

看圖配對單字

選擇題

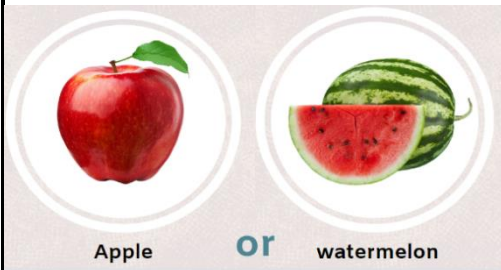
3.教師針對最多的錯題做講解，並給予答題前三名的同學記予加分。

發展活動

發展活動一：終極二選一

主題句(1): Which do you like, A or B ?

1. 教師教授主題句(1)前，先帶學生進行 Which do you like 活動。
2. 活動規則：學生隨機站一排，當教師唸出目標句子: Which do you like A or B, 學生須立即進行選擇，站到選擇的圖片前方並同時唸出該單字。



3. 在學生熟悉句型搭配後，教師帶學生進行 Which do you like? 進階版活動，引導學生回答 I like \_\_\_\_\_. 與 He/ She likes \_\_\_\_\_ 句型。

Which **does** she like, cookies or chips ?



She likes \_\_\_\_\_.

發展活動二-同學喜好大搜查

主題句(2): Which fruit does she like, apples or oranges?

1. 教師講解學習單 A 大題如何進行。
2. 確認學生是否理解句型中的單字。

15mins



口語評量

10mins

學習單  
口語評量

3. 請學生根據問題自我勾選 I like A or B.

A. Choose the one you like.

Which ____ do you like?	I
<p>game</p> <p>video games or board games</p> <p> </p>	<p><input type="checkbox"/> I like video games.</p> <p><input type="checkbox"/> I like board games.</p>

4. 教師解釋學習單 B 大題的活動進行方式

5. 學生帶著學習單，練習用英文詢問同學他們的喜好，同時在學習單上做紀錄，任務完成後請對方簽名。

Which games does \_\_\_\_\_ like, video

games or board games?

He/ She likes video games.

He/ She likes board games.



6. 學生查看自己的喜好與同學是否相同，若相同可以在愛心上塗色，最後統計愛心數量。

7. 教師統計學生獲得愛心的數量，擁有最多愛心的同學額外加分。

#### 總結活動

1. 教師教導學生如何進行學習單 C 大題的採訪

2. 教師交代回家功課

7mins

學習單

參考資料

1. 翰林備課用書

2. 桃園市光明國中 林佩瑜教師課程架構與學習單設計

3. 教學演示影片：

<https://drive.google.com/file/d/13FMVu34dA5fiJKPBubmvlfToziEa0V7H/view?usp=sharing>

	<p><b>引起動機：</b></p> 	
	<p>複習學生上一堂所學的單字</p>	<p>運用 Kahoot! 進行單字遊戲</p>
<p>實施歷程</p>	<p><b>發展活動一終極二選一</b></p>	
		
	<p>教師講解活動如何進行與示範</p>	<p>學生進行終極二選一活動，熟悉句型架構與單字。</p>
	<p><b>發展活動二：同學喜好大搜查</b></p>	
	<p>學生口語練習主題句詢問與答覆</p>	
	<p>教師查看與指導學生口語表達</p>	
	<p><b>總結活動</b></p>	
		
<p>教師統計學生學習單愛心數量，給予學生加分</p>		<p>教師引導學生回家如何進行採訪任務 (Writing)</p>
<p>實施省思</p>	<p>1. 在撰寫教案時，課程單字暖身活動時間比教案預估的還要長，再之後撰寫教案時需更精準預測總活動，以免壓縮到後續的活動時</p>	

間。

2. 發展活動2進行時，觀課教師有注意到學生在訪問其他同學時，還是有用中文詢問他人的部分，這部分可以更改教學步驟，例如由教師抽兩位同學上台互相詢問對方喜好，其他同學則專注聽台上同學答案再填寫到學習單上，教師輪流抽籤讓每位學生都有口語練習的機會，也可以同時檢核學生是否了解句型用法與表達。