

教育部國中小行動學習推動計畫

-行動學習簡案-

壹、基本資料

一、設計者	陳曉菁	時間	45 分鐘
二、服務學校	連江縣立介壽國民中小學		
三、主要領域	語文領域—英語科		
四、統整領域			
五、單元名稱	翰林版第一冊 Unit 3 What are these?		
六、適用年級	七年級		
七、行動載具作業系統	<input type="checkbox"/> Windows 系統 <input checked="" type="checkbox"/> Android 系統 <input type="checkbox"/> iOS 系統		
八、新手級行動學習教學策略	<input checked="" type="checkbox"/> 圖形輔助策略 <input type="checkbox"/> 測驗練習策略 <input type="checkbox"/> 同儕互評策略 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲學習策略 <input checked="" type="checkbox"/> 即時回饋策略 <input checked="" type="checkbox"/> 互動討論策略 <input type="checkbox"/> 簡報發表策略 <input type="checkbox"/> 動畫輔助策略 <input type="checkbox"/> 資料蒐集策略 <input type="checkbox"/> 影片教學策略 <input type="checkbox"/> 其他_____ (上述未選擇亦請填寫)		
九、專家級行動學習教學方法	<input type="checkbox"/> 數位故事教學法 <input type="checkbox"/> 網路探究式教學法 <input checked="" type="checkbox"/> 問題導向教學法 <input checked="" type="checkbox"/> 探究式教學法 <input type="checkbox"/> 專題導向教學法 <input type="checkbox"/> 其他_____ (上述未選擇亦請填寫)		

貳、設計理念

本單元希望能讓學生了解並懂得使用單複數名詞，認識生活中常見文具用品的英語說法及熟悉 What is it?/ What are they?句型，透過分組合作學習模式，搭配行動載具融入教學，藉由快問快答活動分組競賽，激發學生學習動機，提升學習興趣及專注力，並立即檢視學生對本單元的熟悉度，以調整教學策略。

參、教學活動設計

種類	教學設計與流程	使用軟體、數位資源或APP內容	行動載具使用情境
一、課前備課、翻轉	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師設計學習單，準備所需教材、教具。 2. 教師 google 網路上文具照片，設計 kahoot 題目。 3. 學生在前一堂課已先了解文具用品的英語說法。 4. 教師準備小點心等獎勵品。 	搜尋引擎、 Google 雲端硬碟 kahoot	教師測試載具
二、引起動機	(10 分鐘) <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習名詞單複數用法、文具用品英文單字 2. 運用 What is it?/ What are they?句型問答練習。 	教學光碟	
三、教學過程	(35 分鐘) <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師以教學光碟呈現所學之句型及文具用品單字內容，請同學仔細聆聽並回答，複習上一堂課程內容。 2. 以提問法讓學生 	ASUS 平板 Kahoot	使用 Kahoot 進行單元的後測

	<p>回答問題。</p> <p>3. 教師發派平板至各組。</p> <p>4. 使用 Kahoot 分組搶答進行後測。</p> <p>5. 透過圖片再次引導學生複習所學之單字及句型，完成總結。</p>		
<p>四、形成性評量</p>	<p>1. 學生合作過程。</p> <p>2. 使用行動載具流暢度。</p> <p>3. 學生討論、競賽情形。</p>		
<p>五、總結性評量</p>			

肆、教學照片



將平板分給六組學生



各組學生使用平板進行 kahoo



Kahoot 遊戲學習情形



Kahoot 遊戲學習情形



合作學習-同學熱烈參與情形



合作學習-同學熱烈參與情形

伍、教師心得

行動學習是時代的趨勢，隨著近幾年各校如火如荼的推廣，陸續開始參與相關的研習，從對行動載具的抗拒遲疑到願意嘗試將它融入領域教學的課程，也經過了一段時間的醞釀，很開心最後自己克服了心理障礙，願意勇敢地跨出這一步，在這次課程活動的過程中，看見教室裡的另一道美麗的風景，原來學習可以這麼不一樣。以下將心得的部分分為教師面以及學生面兩部分進行陳述：

一、教師面：

對於初次使用行動載具上課，心情是複雜的，期待能為課堂帶來新的火花與學習氛圍，卻也害怕網路塞車或平板卡住，無法讓活動順利進行，老師在課前要先了解自己的課程目標及藍圖，在上課前須將教材、課堂互動問答等活動內容，事先備課好，不再以傳統的講述式教學，教學以學生為主，讓學生相互合作、自主學習，成為教室裡的主人。在課堂中利用 kahoot 搶答遊戲進行生活中文具用品的單字後測，增加許多學習的趣味、同儕間的競爭力，與老師之間的互動，更有活力，上課不再枯燥，同學也不會再有打瞌睡的現象。在分組競賽與決賽中，學生專注認真的表情，讓學習變得更有挑戰、更加有趣，也活絡了班級的學習氛圍，讓下一次的學習變得更有期待。原本在小組中人際關係不佳或學習動機低落的學生，也因為行動學習而增加了良好的人際互動，並激發了學生的學習興趣與動機。

運用行動載具融入教學活動，其事先的準備工作並不簡單，都需要花時間事先演練一遍，更需要熟悉相關 APP 的操作，這樣的大工程，沒有伙伴的相互扶持是很難堅持走到最後的！建議透過共備社群讓志同道合的老師了解如何能更有效地提升行動學習成效，共同討論設計教案，接觸不同的教學新觀念與教學技巧，最重要的是要有完備的基礎網路環境建設及充足的平板載具支應。在行動學習中，我們看見了孩子們學習的熱忱與發自內心最真的笑容。有行動就有所改變

-從行動學習中，孩子們透過合作、溝通、批判思考，發揮了創造力，提升解決問題的能力。行動學習培養了孩子們廿一世紀的關鍵能力，落實了真正行動學習無所不在的學習真諦。

二、學生面：

整個課程實施下來，大部分學生皆認為能增強自我的學習動機、增加專注力及參與度，教室裡更充滿了樂趣與歡笑聲。kahoot 軟體不但能測試學生課程熟悉度與複習課程等，更有即時學習的效果。在使用行動載具來運用 kahoot 做測試及分組競賽時，各小組間的成員都非常投入，相互討論並共同解決問題，比起傳統教學，學生更能自主學習，還能增進學生之間的互動，培養團隊合作的精神，增加競爭力。在學習過程中，學生不再單打獨鬥，孤軍奮戰，而是有一群夥伴在相互扶持。在這堂課程中，看見了孩子的改變，孩子專注地等待題目出現的表情、答對時興奮地歡呼聲、答錯時激動地懊悔聲，著實讓課室充滿了活力與朝氣，孩子的學習力更是全面性的提升。

實施行動載具融入語文領域英語科教學課程中，學生在課堂上使用行動載具操作 kahoot 搶答，留下許多正向的回饋，羅列於下：

1. 我覺得十分的有趣，能夠透過遊戲來增進知識
2. 很棒的體驗，而且我們的反應非常的快，所以這次的經驗非常好
3. 很有趣，用遊戲的方式吸引我們去搶答，讓課堂上充滿了歡笑聲
4. 很棒的體驗，而且我們的反應非常快，這次的經驗非常好
5. 非常有趣，還可以培養團隊精神與自己的英文能力，我覺得非常棒!
6. 經過這一次的 kahoot 活動，我的反應能力變得更好了。這次的活動不僅增加了我的智慧，也讓班上的同學關係更融洽
7. 我覺得運用現在的科技十分的好，能夠增進我的語言能力，十分有效果，大家都有練習到

8. 用平板及 kahoo 進行教學，讓課程變得有趣許多，希望以後也可以這樣上課
9. 很有趣而且很實用，有很多生活中可以用到的單字，也促進同學之間的感情
10. 將遊戲融入課程中，不但可以增加學生學習的動機，還可以增添幾分樂趣，真是一舉兩得!
11. 這種教學很有趣，搶答的時候又刺激又緊張，還可以和隊友一起討論
12. 這個搶答活動，不但讓每個小組都有團隊精神，還可以學習，真方便
13. 我覺得很有趣，也讓大家更投入課程，更用心地去複習，希望以後也可以這樣上課
14. 我覺得讓我認識更多的英文單字，也讓我與同學有更多的互動，希望下次還能有這樣的活動