

教育部國中小行動學習推動計畫

-行動學習教案-

壹、基本資料

| | |
|------------------------|---|
| 一、設計者 | 林俞佩 |
| 二、服務學校 | 連江縣中正國民小學 |
| 三、主要領域 | 英語 |
| 四、統整領域 | 資訊、綜合 |
| 五、單元名稱 | I Could Eat a Horse |
| 六、適用年級 | Grade 6 |
| 七、行動載具作業系統 | <input checked="" type="checkbox"/> Windows 系統 <input type="checkbox"/> Android 系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS 系統 |
| 八、行動學習教學策略 (必填，可複選) | <input checked="" type="checkbox"/> 圖形輔助策略 <input checked="" type="checkbox"/> 測驗輔助策略 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評策略 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲學習策略 <input type="checkbox"/> 即時回饋策略 <input type="checkbox"/> 線上互動討論策略 <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 checked="" type="checkbox"/> 影片教學策略 <input type="checkbox"/> 其他__直接引導學習策略_____(請填寫) |
| 九、行動學習教學方法 (選填，可複選) | <input type="checkbox"/> 數位說故事學習法 <input type="checkbox"/> 網路探究學習法 <input checked="" type="checkbox"/> 問題導向學習法 <input type="checkbox"/> 探究式教學法 <input type="checkbox"/> 專題導向學習法 <input type="checkbox"/> 其他 |

貳、設計理念

本課程的設計理念如下：

1. 習得課堂中所學食物之英語字彙，同儕間學習互相表達想吃的餐點，達到了解自我與接納他人所喜歡的食物。
2. 培養學生主動學習，樂於回答老師或同學所提問的問題。
3. 透過 App 遊戲操作，進行建構思考能力，另而分組活動，達到團隊合作。

參、教學活動設計

第一節

| 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 | 1. To download some apps. (Seesaw , Quizlet, Kahoot, Edpuzzle) 2. To prepare the PPT. 3. To search a video (What do you want?) with Edpuzzle. 4. To create the words set with Quizlet. | PPT Edpuzzle Quizlet | pad (ios 系統) Windows |
| 二、引起動機 | 1. To ask students to listen and say the words from the video https://www.youtube.com/watch?v= ISGxmJYliU (1-2-2 能聽懂日常生活對話與簡易故事) 2.To ask students to share what food they like. (2-2-2 能參與課堂上的口語討論) | Edpuzzle | Windows |
| 三、教學過程 | 1.To teach the words of food (pizza, rice, steak, fried chicken , dumplings , noodles, French fries) with PPT. Then let students pronounce. (2-1-3 能說出課堂中所習得之字彙) 2.Let students to built a document from their learning. Using Seesaw to display their feedback. (5-1-2 能聽懂及辨識課堂中所習得的英語詞彙) | PPT Seesaw | Windows pad (ios 系統) |
| 四、形成性評量 | To use the quiz app- Quizlet to ask students to read, spell and wrtie words. (4-1-5 能拼寫一些基本常用字詞) | Quizlet | Pad (ios) |
| 五、總結性評量 | Game: Matching game with amazing speed. (5-1-3 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字) | Quizlet | Pad (ios) |

第二節

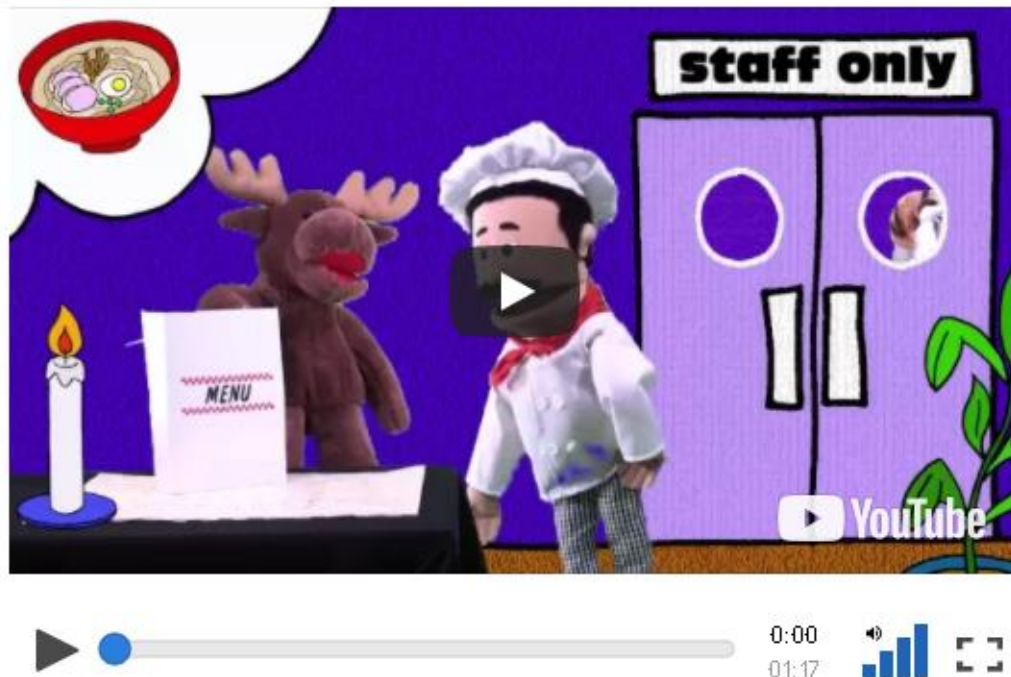
| 種類 | 教學設計與流程 | 使用軟體、數位資源或 APP 內容 | 行動載具使用情境 |
|---------|---|-------------------------|----------------------------|
| 一、課前備課 | 1. To prepare the PPT. 2. To create some questions with Kahoot. 3. To make word cards for board game. | PPT Quizlet | pad (ios 系統) Windows |
| 二、引起動機 | 1. To ask students to review words with Quizlet. 2. To divide students into several groups. Then ask them to have a group discussion. | Quizlet Quizlet live | pad (ios 系統) Windows |
| 三、教學過程 | 1.Sentence Pattern: What would you like to eat / drink? I'd like some <u>pizza</u> . / some <u>tea</u> . (2-1-9 能作簡單的提問、回答和敘述) 3. Dialogue: To have a short and easy dialogue. (5-1-5 能聽懂日常生活應對中常用語句，並能作適當的回應) | PPT | Windows |
| 四、形成性評量 | 1. To ask students practice the sentence pattern with the classmates. (4-1-4 能臨摹抄寫課堂中習得的句子) 2. To let students unscramble sentences with the app- Kahoot Jumble. (3-1-5 能看懂簡單的句子) | Kahoot | Pad (ios) |
| 五、總結性評量 | Board game with oral practice: Moo's Code (6-1-1 樂於參與各種課堂練習活動。) | Picture cards | |

肆、教學歷程說明

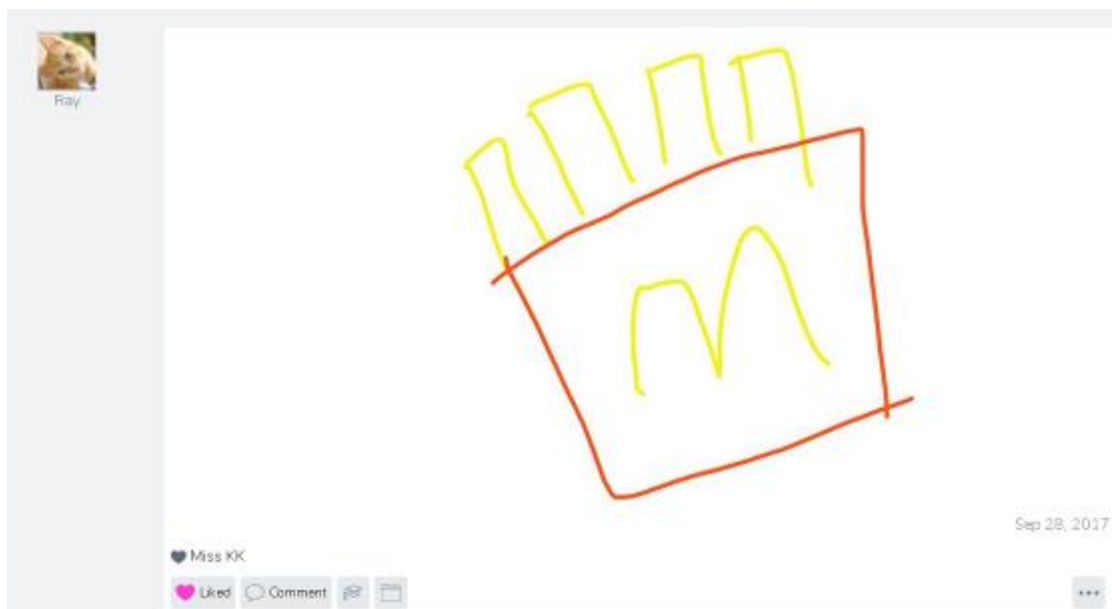
第一節

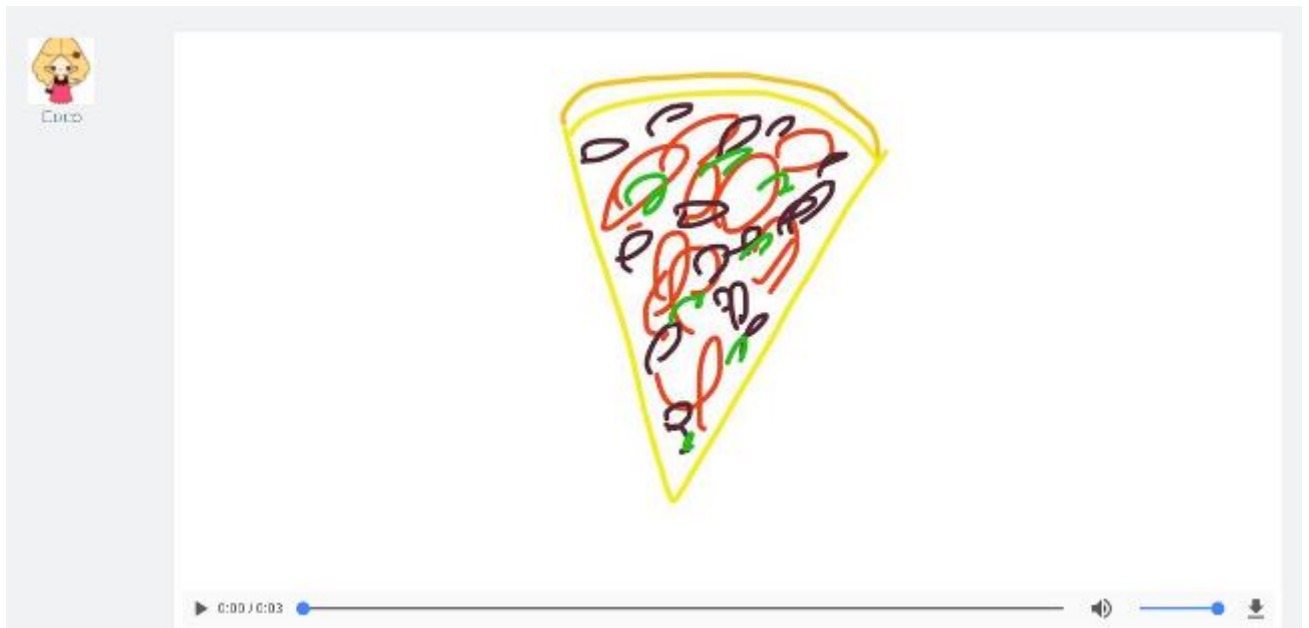
1. 透過 Edpuzzle 播放影片，並讓學生討論影片中所談到的食物相關單字。

What Do You Want? - Simple Skits



2. 製作食物單字簡報檔，帶領學生認識字彙及發音。爾後，使用 Seesaw 教學平台，讓學生上傳作品。(如聽字畫圖、拼寫或上傳單字發音)





3. 使用 Quizlet App 做單字學習，並練習配合題之速度挑戰。



16個詞語 | KarinKK

I could eat a horse.

學習 遊戲

學習 單詞卡 書寫 拼寫 測試 配對 重力 LIVE

分類 原有順序

| | | |
|-------|---|-------|
| pizza |  | ☆ 🔊 ✎ |
| rice |  | ☆ 🔊 ✎ |



第二節

1. Quizlet live 複習字彙，進行單字的分組合作競賽。





2. 使用 PPT 引導學生練習句型



3. 透過 Kahoot Jumble，讓學生練習句型排序。



4. 藉由桌遊改編 Moo' s code 進行口說練習。



第三節

1. 介紹餐廳菜單，也讓學生自行設計餐點。
(可利用搜尋引擎 google 找尋相關資料)



2. 利用 Edpuzzle 影片製作相關主題之英文問題，讓學生聆聽及觀賞後，練習答題。



伍、省思與討論

1. 透過影片進行課程探討，學生均專注於觀賞及作答。
2. 利用 Quizlet App 學習單字，學生喜愛配對速度關卡，勤於挑戰；但有些學生會急於遊戲及測驗之關卡，而無確實的複習生字學習集。給予提醒後，進行 Quizlet live 分組競賽單字時，學生會先完成字彙複記，接著，同組同學之間互相討論、合作做單字配對。
3. 在 Seesaw 平台上，學生上傳作品、錄音、使用小白板進行活動，對此平台感到新鮮，積極參與活動，整體表現良好。
4. Kahoot 和 Quizizz 是班上同學最喜歡的評量方式，搭配音樂、圖片，讓整體測驗變得有趣，均認真作答。
5. 行動學習融入英語教學，助於課堂活動進行，也培養學生資訊能力，適當的使用平板進行課程練習，增添了學習樂趣。