

基隆市深美國小 110 學年度備觀議課活動設計備課單(B)

領域/科目	英語		設計者	葉芸菁
實施年級	6 年 3 班		節 數	共 <u>1</u> 節， <u>40</u> 分鐘
單元名稱	Review			
核心 素養	<input type="checkbox"/> 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變 <input checked="" type="checkbox"/> 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> 多元文化與國際理解			
學習 表現	能力 指標	5-III-4 能聽懂日常生活應對中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。		
教學 目標	學生能透過活動的參與，與同儕互動，進而強化對學習內容的長期記憶儲存。			
一、以終為始的思考計畫				
我期望學生學到的...		我將如何看見(證明)...		我將使用的策略(方法)
1.能用自己的話語解釋學習過的內容，並回答同學或老師提出的問題。 2.樂於參與活動，並願意動腦解決難題，勇敢面對挑戰。		1.學生能以學到的方法來拼讀單字。 2.學生投入活動的情緒與現場狀況。		1.異質分組(依原本教室座位設定分組)，讓有能力者照顧學習較慢的同學。 2.合作式學習，透過與異質的同學互相競爭或合作，擴大學生使用英文的機會與對象。 3.遊戲化活動，將教學內容結合遊戲，利用小孩愛玩的本性活化不斷的重複練習。
二、關鍵提問(佈題)				
1. Why? 2. How? 3. Any other words? 4. Who can help?				

三、學習活動設計的重點			
流程	學習重點	時間	使用策略、評量
導入 引起動機或 舊經驗回朔	<p>1. 學生自學：利用國民中小學素養導向標準本位評量 sabasa 的聆聽評量當任務，讓學生發現自己 phonics 的學習難點。</p> <p>2. 教師導學&組內共學：統整表單回覆，檢討學生迷思最多的前幾題。</p>	8	利用通用規準來檢測六年級學生應有的發音及辨音能力。
開展 概念學習	<p>1. 學生自學：LearnMode 上觀看 vowel digraphs，讓學生回顧小學時代學過的雙母音發音組合。</p> <p>2. 教師導學：統整影片內容，並代入分組活動玩法。</p>	8	<p>1.Ss 能專心看完 vowel digraph 影片內容。</p> <p>2.Ss 能用自己的話來回答教師的提問。</p>
挑戰 進階學習	<p>1. 組內共學：分組活動，玩小學時代發音組合的百萬大富翁線上版。題目設計從簡單的單母音拼讀，到平常培養的默契考驗。</p> <p>A. 若學生無法拼讀的字，可以向同組求救。</p> <p>B. 若整組都無法拼讀的字，寫在黑板上。 線上同學寫在 Jamboard 上。</p> <p>2. 組間互學：根據組別提供的尚無法拼讀的字，讓不同組別同學來回答。</p> <p>3. 組間互學：若有同學能提供其他相同發音、但不同的單字做示範，則算加分題。</p>	15 4 3	<p>1.Ss 能專心聽取遊戲規則，並參與遊戲。</p> <p>2.Ss 能開口提出疑問或求助。</p>
總結 學習重點	<p>Wrap up：利用全班都不會的字以及提醒回家作業，做總結。</p> <p>-----備案(若上課時間尚未結束)-----</p> <p>Challenge time: Tongue twister!</p>	2	1.Ss 能專心聽取內容，並知道回家作業內容。