

基隆市深美國小111學年度備觀議課活動設計備課單(B)

領域/科目	生活領域 (雙語)	設計者	潘翠淳
實施年級	1年 4班	節 數	共 1 節, 40 分鐘
單元名稱	Let's play!-遊戲大創新		
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 checked="" type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/> 符號運用與溝通表達 <input 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	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。		
學習目標	1. 學生能為自己小組設計的遊戲寫出規則。 2. 學生能和同學分享如何玩自己小組設計的遊戲。		
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. 能為自己小組共同設計創作的遊戲，寫出遊戲規則。 2. 能帶領其他組的同學試玩自己小組設計的遊戲。	1. 學生能以小組為單位，完成遊戲規則撰寫的學習單。 2. 學生能向大家清楚介紹遊戲的玩法。	1. 透過學習單引導，提供學生完成遊戲規則的鷹架。 2. 使用自主學習四學架構透過四學的學習方式(學生自學、組內共學、組間互學、教師導學) 3. 使用自評單檢視自我的執行成效，並進行反思修正。 4. 使用多模態輔助學生有效學習。	
二、關鍵提問(佈題)			
1. 遊戲規則需要具備那些要素呢？ 2. 如果你要介紹這個遊戲給其他人玩，你會怎麼介紹呢？ 3. 這次試玩後，你有哪些部分想要修正的呢？			

三、學習活動設計的重點			
流程	學習重點	時間	使用策略、評量
舊經驗回溯	<ul style="list-style-type: none"> 聆聽海洋生物歌曲，複習海洋生物名稱。 https://youtu.be/nQLWJQqBm44 <p>T: What's this? It's a _____.</p> <p>Let's listen to the song. Move like the sea animals. For example, when you hear 🎵 a lobster, a lobster, move like a lobster. You do the action of a lobster.</p>	5 min s	multimodality- audio design gestural design
開展 概念學習	<p>學生自學>>教師導學</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師請學生回憶之前玩過的遊戲，及其遊戲規則。請學生閱讀規則後，歸納遊戲規則中，應該要有哪些說明？ <p>T: We played some games before, like “Matching Pairs” and “海洋生物拳”. Let's look at the rules we wrote.</p> <p>T: Read by yourselves. Find out what is the same? 自己讀讀看，這兩個遊戲規則都有什麼？ (numbers of players, how to play, how to win...) (Take turns. Winner.)</p> <p>組內共學</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師介紹遊戲規則學習單，請學生以小組為單位，透過學習單引導，討論並寫下小組設計的遊戲規則。 <p>T: If you are going to introduce the games to little sisters and brothers, how would you say? We just talked about how to write rules. Discuss the rules with this worksheet. (小組討論進行方式：每位同學發言1分鐘，輪流發言，意見不同者，請小組長主持投票表決，最後由小組長做紀錄。)</p> <p>T: Takes turns to talk. Everyone has one minute. If you think it is good. You can say, “I agree.” or “Yes.” If you think it can be better. You can wait your turn and say.</p>	10 min s 10 min s	<p>multimodality- linguistic design</p> <p>學生能歸納出遊戲規則需要具備的元素。</p> <p>學生能以小組合作方式，完成遊戲規則學習單。</p>
挑戰 進階學習	<p>組間互學</p> <ul style="list-style-type: none"> 安排小組與小組間互相練習講解遊戲規則給對方聽，並進行試玩。 <p>T: Group 1.3.5 teach group 2.4.6 to play the</p>	10 min s	學生能將自己的遊戲規則說明給其他組的同學聽，並帶著同學試玩。

	game. You have five minutes. T: Change! Group 2.4.6 teach group 1.3.5 to play the game. You have five minutes.		
總結 學習重點	<ul style="list-style-type: none"> 請學生完成遊戲創新學習單，檢視自己小組解說遊戲規則的表現，以及檢視聆聽別組解說遊戲規則的表現。 <p>T: Let's check ourselves. 我們的遊戲規則完整嗎？ 我們講解的時候，別組聽得懂嗎？ 我聽得懂別組的遊戲規則嗎？ 我喜歡玩別組的遊戲嗎？ To be better, I can怎麼做可以更好呢？</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師預告下次課程：請學生將自己的規則修正或發表方式修正後，再次跟其他組別互玩。 	5 min s	學生能完成自評及他評單，並進行讓遊戲帶領更順利的反思。

加上教室學生座位