

107 學年度閩南語領域三重分區輔導公開授課-觀課教案

|             |  |          |                |  |
|-------------|--|----------|----------------|--|
| 領域/科目       | 閩南語領域  | 設計者      | 黃震南            |  |
| 實施年級        | 六年級  | 總節數      | 共__1__節，_40_分鐘 |  |
| 單元名稱        | 講古大王   |          |                |  |
| 設計依據        |  |          |                |  |
| 總綱<br>核心素養  | <ul style="list-style-type: none"><li>● <u>A3</u> 規劃執行 與 創新應變</li><li>● <u>B1</u> 符號運用 與 溝通表達</li><li>● <u>C2</u> 人際關係 與 團隊合作</li></ul>  | 學習<br>重點 | 學習<br>表現       | <ul style="list-style-type: none"><li>● 1-II-3 能聆聽並理解對方所說的閩南語。</li><li>● 2- I -4 能主動使用閩南語與他人互動。</li><li>● 2-Ⅲ-2 能運用閩南語進行對話、分享與討論。</li><li>● 2-Ⅲ-3 能運用閩南語對生活周遭事物進行有條理的口頭描述。</li><li>● 3-Ⅲ-3 能從閱讀閩南語文過程中認識在地的文化特色。</li><li>● 4- I -1 能認識閩南語文的文字書寫。</li></ul>                                   |
| 領綱<br>核心素養  | <ul style="list-style-type: none"><li>● 閩-E-A2 具備使用閩南語文進行思考的能力，並用之於日常生活中，以有效處理相關問題。</li><li>● 閩- E -B1 具備理解與使用閩南語文的基本能力，並能從事表達、溝通，以運用於家庭、學 校、社區生活之中。</li><li>● 閩- E -C1 具備透過閩南語文的學習，增進與人友善相處的能力，並能參與家庭、學校、社區的各類活動，培養責任感，落實生活美德與公民意識。</li></ul> |          | 學習<br>內容       | <ul style="list-style-type: none"><li>● Aa- I -1 文字認讀。</li><li>● ◎Ab- I -1 語詞運用。</li><li>● ◎Ab- I -2 句型運用。</li><li>● Ab-Ⅲ-1 語詞運用。</li><li>● ◎Ac-Ⅲ-1 生活故事。</li><li>● Bb- I -1 家庭生活。</li><li>● Bb- I -2 學校生活。</li><li>● ◎Bf- I -1 表演藝術 。</li><li>● Bg-Ⅲ-1 生活應對</li><li>● Bg-Ⅲ-2 口語表達</li></ul> |
| 教材來源        | 自編教材   |          |                |  |
| 教學設備/<br>資源 | 臺語詞卡   |          |                |  |
| 學習目標        |  |          |                |  |

- 能認讀詞卡上的語詞。
- 能將詞卡上的語詞運用在語句中。
- 能夠藉著小組討論，編出自己的故事，並上臺發表。

### 教學活動設計

#### 教學活動內容及實施方式

時間

備註

40 分

- 一、全班桌上清空。
- 二、各組組長至前方領取五張語詞卡。
- 三、請各組討論五張語詞卡如何以故事串連起來。
- 四、不會念的語詞，請組內會唸的同學指導不會念的同學。
- 五、如果有語詞全組都沒有人會唸，老師至各組巡視時可以詢問老師。
- 六、各組上臺發表他們的語詞以及故事。
- 七、從第二組開始，講一個第一組的語詞，若講得出來得一分，講不出來沒得分並輪下一組講。各組輪流講語詞直至語詞全部講完或講不出來。
- 八、如第一組的五個語詞都有被講出來，表示故事編得令人印象深刻，第一組也有獎勵分數一分。若有語詞無法被人回想起來，則第一組不加分。
- 九、第二組的語詞，由第三組開始講，規則同第六條。
- 十、第六組的語詞，由第一組開始講，規則同第六條。講完則遊戲結束，開始統計積分，分數最高的組別獲勝。

#### 參考資料：

本遊戲改編自德國桌遊「驢橋」(Eselsbrücke)，意思是「幫助記憶時所使用的方法」。驢橋的遊戲原本有一百多張語詞卡，並且有六回合。為了適合在一節課內結束遊戲，我將它改為只有一回合，一次抽五張語詞卡。原本的遊戲中還有答錯要倒扣分，以及某種可以阻擋扣分的機制，但在本次遊戲我將這些規則省略掉，讓首次玩這場遊戲的小朋友能夠容易上手。此遊戲適合作為一課、一單元或一學期結束時的統整活動，也適合當一般同樂會遊戲。所需資源極少，廠商贈送的詞卡就是現成道具，期望此次活動能讓觀課的老師易於複製運用在課堂上。

#### 附錄：

列出與此示案有關之補充說明。