

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 核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>A3</u> 規劃執行 與 創新應變 ● <u>B1</u> 符號運用 與 溝通表達 ● <u>C2</u> 人際關係 與 團隊合作 	學習重點	<ul style="list-style-type: none"> ● 1-II-3 能聆聽並理解對方所說的閩南語。 ● 2-I-4 能主動使用閩南語與他人互動。 ● 2-III-2 能運用閩南語進行對話、分享與討論。 ● 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。 ● 3-III-3 能從閱讀閩南語文過程中認識在地的文化特色。 ● 4-I-1 能認識閩南語文的文字書寫。
領綱 核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。 ● 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。 ● 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。 	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● Aa-I-1 文字認讀。 ● ◎Ab-I-1 語詞運用。 ● ◎Ab-I-2 句型運用。 ● Ab-III-1 語詞運用。 ● ◎Ac-III-1 生活故事。 ● Bb-I-1 家庭生活。 ● Bb-I-2 學校生活。 ● ◎Bf-I-1 表演藝術。 ● Bg-III-1 生活應對 ● Bg-III-2 口語表達
教材來源	自編教材		
教學設備/ 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
<p>一、全班桌上清空。</p> <p>二、各組組長至前方領取五張語詞卡。</p> <p>三、請各組討論五張語詞卡如何以故事串連起來。</p> <p>四、不會念的語詞，請組內會唸的同學指導不會念的同學。</p> <p>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。</p> <p>六、各組上臺發表他們的語詞以及故事。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>九、第二組的語詞，由第三組開始講，規則同第六條。</p> <p>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。</p>	40 分	

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。