

# 1

## 學習的方法

### 學習的重要

學習是我們自己的權利，也是我們來學校的主要目的。在學校，我們可以獲得許多知識，培養各種能力，也可以學習做人做事的道理。

隨著年級的升高，學習內容更多、範圍也更廣。透過老師的教導，讓我們增加各種知識和生活能力。

#### Q&A

問：三年級的學習內容和低年級時有什麼不同的地方？

答：三年級沒有生活課程，增加了社會、藝術與人文、自然與生活科技、電腦課程及英語等。

引導學生觀察課表，比低年級時多了哪些課程？上課時間有哪些改變？

三年乙班日課表					
節次	時間	星期一	星期二	星期三	星期四
早自習 07:50~08:35					
一	08:45 ~ 09:25	數學	鄉土語言	藝術與人文	數學
二	09:35 ~ 10:15	國語	數學	藝術與人文	國語
三	10:30 ~ 11:10	國語	國語	國語	電腦
四	11:20 ~ 12:00	綜合活動	英語	社會	自然與生活科技
午休時間 12:00~13:20					
五	13:30 ~ 14:10	藝術與人文	自然與生活科技		綜合活動
六	14:20 ~ 15:00	彈性課程	自然與生活科技		綜合活動
七	15:20 ~ 16:00	彈性課程	體育		健康

1 從課表中，我們可以知道自己學習領域或內容。

3 上藝術與人文課，可以培養表演與欣賞的能力。



2 上社會課，可以學習家庭、學校和家鄉的各種知識。



# 良好的學習方法

◆引導學生明白良好的學習方法有助於我們的學習。

配合教師手冊  
P.44

為了讓學習更有效率，我們要懂得學習的方法並善用時間。無論學習哪些科目，都要養成課前預習、課後複習的習慣。上課要專心聽老師講解，遇到不明白的地方要勇於發問，也可以利用下課時間請教同學，和同學互相討論，或回家詢問家長、親友。

◆引導學生體認良師益友的觀念，鼓勵學生合作學習，讓學習更有效率。

◆遇到不懂的地方，要有追根究底、解決問題的精神。



△透過同學間的相互討論，也可以找出解決問題的方法。



△學習時有不懂的地方，可以查字典或找資料。



▽遇到不懂的地方要勇於發問，才能立刻解決問題。

◆有問題要勇於提問，即時解決，才不會讓問題累積，成為學習的壓力與困擾。



53

## 知識延伸站

「讀書有三到，謂心到、眼到、口到。……」後來胡適認為讀書應是「讀書有三到，謂心到、眼到、口到、手到、耳到、腳到」，學



## 主動解決學習問題

當我們碰到學習問題時，可以主動利用圖書館、電腦網路查詢資料，也可以透過訪問他人、實地調查或分組合作等方法來解決問題。

### 動動腦

說說看，學習中你還會利用電腦網路做什麼？

❖ 參考解答：寫作業，瀏覽科學網站增加自己的知識。



1 利用圖書館查詢資料或增長知識。



2 利用電腦網路廣泛蒐集資料。

3 透過訪問他人的方式，蒐集自己需要的資料。



54 配合習作 P22~23



電子書內容

動畫 圖書館不NG(6'15'')

## 以學習者為中心 國小社會領域單元活動設計

學校名稱：新北市 竹圍國小  
 單元名稱：學習的方法  
 實施節數：共1節，每節40分鐘

授課年級:3年6班  
 授課日期：108年11月06日  
 教學者：黃嫻樺

諮詢委員：黃永和 教授

備課成員：新北市社會領域輔導小組團員  
 竹圍國小教師：邱瓊儀、黃湘玲、李怡靜

社會領域核心素養	
E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中因應情境變化持續調整與創新。 E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。	
學習內容	學習表現
Da-II-1 時間與資源有限，個人需在生活中學會做選擇。 Da-II-2 個人生活習慣和方式的選擇，對環境與社會價值觀有不同的影響。	3d-II-1 探究問題發生的原因與影響,並尋求解決問題的可能做法。 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異議免對他人產生偏見。 3b-II-2 摘取相關資料中的重點
九年一貫課程綱要能力指標	
社 4-2-1-1 說出自己的意見與其他個體、群體或媒體意見的異同。 社 5-1-1-1 覺察自己可以決定自我的發展。	

學生與教材組織分析
《學生先備知識》： 1. 知道上課的基本規範低年級 2. 具備時間的概念低年級 《學生背景說明》：班級人數5人，沒有特殊生

本單元各節次學習活動設計的重點	
節次	學習重點
第1節	活動一: 比較課表 從低中高三個年段的課表中覺察出隨著年齡越大需要學習的內容也多。 活動二: 好的學習方法 閱讀課文p52，找到自己喜歡的學習活動或科目並和同學分享自己的學習經驗。
第2節	本節課如下表
第3節	活動一: 最有趣的一堂課 學生回憶自己最有趣的一堂課，分享上課內容或是該堂課中自己和同學的互動。 活動二: 我的好同學 找出班上最喜歡一起學習的同學，並分析原因。 寫下老師上課最常說的糾正語，從中找出哪些行為是上課中不適合做的。 歸納出上課應有的規範。

單元學習目標	
<b>大概念</b> 1.良好的學習方法可以讓我們更有效地學習 2.遇到問題時要主動解決問題	<b>關鍵問題 (Essential Questions)</b> 1. 當學習遇到困難時，你會怎麼做？ 2. 你能找到自己的學習問題嗎？ 3. 當面對考試時我該如何因應？ 4. 好的學習方法有哪些？ 5. 主動解決學習問題的方法有哪些？
<b>學生能知道的知識 (Knowledge)</b> 1. 能瞭解讓學習更有效率的策略。 2. 能分析學習習慣的優劣。	<b>學生能做到的技能 (Skills)</b> 1. 能以相互尊重、理性溝通及適度妥協等民主態度進行討論。 2. 能透過討論找到自己的學習方法。 3. 能和同學分享自己的讀書方法並學習他人的優點。

本單元第2節學習活動設計				
教學流程	教學活動內容	學生學習活動	評量說明	閱讀理解提問層次
導入 (5分鐘)	<b>活動一: 比較課表(舊經驗複習)</b> 1. 根據課表說出低中高年級有哪些地方不一樣? 2. 討論學校作息改變後對生活的影響。(例如:原有的社團因為多了全天課,無法參加,多了科目就多了作業,造成休息時間減少……) 3. 教師統整:隨著年紀越大,學習的項目越多內容也越難。	閱讀 聆聽 兩兩討論 發表	能說出課表改變對生活的影響	層次二 推論訊息  層次三 詮釋整合
開展 (25分鐘)	<b>活動二:好的學習方法</b> 1. 觀看影片並說出主角的學習問題。 ( <a href="https://youtu.be/xucT_6PwRuY">https://youtu.be/xucT_6PwRuY</a> ) 2. 教師發下案例,學生閱讀案例後提出好的學習方式 3. 教師提問:請把資料中的學習方法分類? 4. 教師提問:你最常使用的學習方法是哪一種?為什麼?	觀賞影片 聆聽 兩兩討論 發表	1.能知道困難是學習必經之路,且說出什麼是困難? 2.能分析出情境中具備的優缺點。	層次一 提取訊息  層次二 推論訊息  層次四 比較評估
	<b>活動三: High學習</b> 1. 發下桌遊卡片,每人拿10張(5張任務牌,5張妙招牌)。 2. 輪流出牌,每次出一張任務牌,其他同學出可能的解決策略(妙招牌),被選擇到的策略可得1分,使用私人祕密絕招者得2分。 3. 同學提問:你的問題是什麼?請詳細說明或舉例。 4. 同學提問:為何選擇這種策略?選了之後可能有什麼改變? 5. 統整:不同的問題用不同的方法來解決。	閱讀 書寫 小組討論 協作 發表	1.能理解他人的困難並加以協助。  2.能表達自己的學習困難,並且舉例說明。	層次一 提取訊息  層次二 推論訊息  層次三 詮釋整合  層次四 比較評估
挑戰 (10分鐘)	<b>活動四: 學習診斷書</b> 教師請同學填寫問卷並分析自己的學習問題並提出解決計畫。 <b>課後作業</b> 請利用課後時間,找一個最想解決的學習困難,制定方法並分享成效。	小組討論 協作  個人完成	能分析目前自己的學習現況優缺點並提出改善方法。	層次三 詮釋整合 層次四 比較評估



總結	教師統整:遇到學習問題應該主動尋找解決的方法。			
----	-------------------------	--	--	--

本節課評量方式與評量標準

評量方式	1. 口頭發表 2. 討論情形參與度 3. 個人閱讀單 4. 小組討論單			
(由高到低)	活動項目	層次一	層次二	層次三
	一、比較課表	能說出目前學習活動對生活的2個以上的影響	能說出目前學習內容對生活的1個影響。	能說出課表上的學習活動和低年級的不同
	二、好的學習方法	能透過閱讀資料分析學習方法並表達其看法。	能透過閱讀資料分析學習方法的適當性。	能透過閱讀資料找到學習方法。
	三、High學習	從桌遊遊戲中幫同學解決學習困難，並提供策略。	能從遊戲中找到自己的學習困難並說明。	能知道自己的學習困難。
	四、學習診斷書	能透過討論及問卷歸納出自己學習的2個(或以上)優點及2個(或以上)缺點，並提出解決方式。	能透過能透過討論及問卷歸納出自己學習的1個優點及1個缺點，並提出建議。	能透過能透過討論及問卷歸納出自己學習的1個優點及1個缺點。

素養導向教學實踐檢核表

素養導向教學設計原則	說明	本節課教學實踐策略
1.整合知識、技能與態度	強調學習是完整的,不應只偏廢在知識層面。	從生活經驗中段考成績帶入課程,真實體會學習成果後,分享不同的學習方法,再從中判斷優劣。
2.注重情境化、脈絡化的學習	能將學習內容和過程與個人經驗、生活事件、社會情境進行適切結合。	觀賞真實案例影片,及案例文章,再對照日常生活中自己的學習行為或學習方法和影片或文章中常出現的學習困擾。
3.兼重學習歷程、策略及方法	課程規劃及教學設計能結合學習內容與探究歷程,以陶養學生擁有自學能力,成為終身學習者	分類文章中值得學習和需要改善的學習態度及方法。 從桌遊遊戲中和同學說明並討論解決策略,學會主動解決問題。
4.強調實踐力行的表現	讓學生能學以致用,整合所學遷移應用到其他事例,或實際活用於生活中。	運用學習診斷單讓學生自覺自己的學習模式,並列出學習問題的解決策略,提出計畫並分享實施成果。

## 活動二學習單

黃小樺，小學三年級，最大的問題就是不愛寫作業，常常邊寫邊玩。媽媽早上跟小樺約定好今天要寫完功課，小樺也答應了，但是放學後還是拖拖拉拉不願意做功課。現在小樺說他是只喜歡學習但是不想寫作業。房間的牆上貼著他自己設計的寫作業時間表，但是從來沒有一次是在時間內完成作業。更慘的是如果遇到他不會的題目，他雖然會去問媽媽，媽媽也會跟他講解，可是他不但沒耐心聽，還要賴發脾氣，就算是媽媽讓他先休息玩5分鐘，平靜下來再寫，還是不行，然後媽媽去忙別的事，過了十分鐘回來一看，小樺一個字都沒寫，正在修自動鉛筆，於是兩人就為了到底要用自動鉛筆還是鉛筆來寫作業爭吵。

- 請從文章中找出小樺在學習過程中有什麼值得你學習或是需要改進的地方。
- 請在值得你學習的地方用紅筆畫線，需要改進的地方用藍筆畫線

學習活動三:討論桌遊

任務牌內容	任務牌內容	任務牌內容	任務牌內容
上課忍不住玩東西,無法專心聽講	寫功課總是需要很長的時間	不知道怎麼複習	沒有預習的習慣
寫作業沒有檢查,造成粗心的錯誤	不敢舉手發問	寫完功課就可以,不想多出時間來複習	想要趕快完成功課,就可以看卡通和玩3C
一開始總是很認真,但無法堅持到最後	害怕達不到爸媽的要求	遇到不會的題目,不知道怎麼辦,只能停在哪裡	需要訂正時,老師明明打叉,我卻不知道錯在哪裡
明明很努力背,卻一直記不住	常常看不懂題目在問什麼	老師說什麼就是什麼,不懂得聯想	當老師說有沒有問題時,我不知道問題在哪裡
遇到需要思考的問題,不喜歡花時間去想,希望有人馬上告訴我答案	上課時常常沒聽到老師說的話,或者聽了後面就忘了前面	閱讀時有好多詞語不懂,無法理解文章的內容	遇到問題馬上發問,不願意自己去尋找答案,只要用別人給的答案就好了

妙招牌內容	妙招牌內容	妙招牌內容	妙招牌內容	妙招牌內容
上課時把物品都收乾淨只拿要用的	從最有興趣的地方開始做	用便條紙寫下問題再去找答案	把需要記得東西用圖案畫下來	多閱讀課外書,增加讀書的趣味也學習更多詞語
把要記得東西先想懂和用秘訣編歌邊故事記起來	想破頭的時候,先休息5分鐘,再從頭開始	找一間空房間專心讀書減少可以讓我分心的東西	讀一遍,畫重點,想問題	每次學習後多多使用為什麼或如果問問題
如果作業在時間內完成就請父母給獎勵	養成隨手做筆記的習慣,上課時把老師說的話記起來就不會分心	找一位同學或其他人跟我一起檢查作業	製作一張時間表,把自己的時間做好分配,並按時完成	拿到作業馬上訂正,把訂正的題目或內容寫在筆記本,考前時可以複習
找一個值得學習的人,把他的照片貼在桌前,每天在心裡面說我可以比他更好	把今天學過的東西,回家時再回想一遍,看看記得多少。把忘記的或是有問題的隔天問老師	和同學比賽看誰的作業寫得比較正確	利用手和尺幫助閱讀,並且把不懂的語詞先圈起來再去查字典	找個厲害的同學一起寫功課和學習,隨時和同學討論上課的問題



#### 活動四：學習診斷書

	是	否
1. 我會因為身體狀況不佳而不想念書（或請假）		
2. 我會因為自己情緒狀況不佳而不想念書（或請假）		
3. 當我在課業上有疑問時，我會主動請教老師		
4. 當我在課業上有疑問時，我會主動和同學討論		
5. 我會因為不喜歡某些老師而不喜歡他們所教的課程		
6. 在學習上，我很少得到鼓勵與肯定		
7. 我覺得不是不想把書讀好，而是自己缺乏正確的讀書方法		
8. 讀書對我來說，是一件輕鬆的事		
9. 當我每天來學校時，我覺得		
10. 當遇到考試時，我覺得		

我最想要解決的學習問題是：

我想到的解決方法：

我的解決方法來源是（填自己想的，別人想的，和其他人討論之後得到的）：

## 【學習共同體】社會學習領域教學觀課表

觀課班級	3年6班	分組方式	全班一組
觀課時間	108年11月6日	觀課時間	10:30-11:10
教學者	黃嫻樺	觀課者	
學習主題	學習的方法	觀察學生	
學習目標	能覺察自己的學習問題並制定學習計畫。		
觀課時 核心焦點	學生對老師的提問是否能產生行動? 班級的學習氣氛是否融洽? 大部分的學生是否能參與學習任務?		
觀課紀錄（請根據老師的提問及引導，觀察學生討論與表現） A. 是否能知道課表對生活的影響?  B. 是否能理解他人提出的學習困難並表達看法?  C. 是否能透過討論，理解當遇到學習困難時可尋求適當的協助?  D. 是否能透過討論，分析自己的學習現況優缺點並提出改進辦法?  其他觀察  觀課省思(根據課堂中的學生表現，對您個人的教學有什麼啟發?)			

## 共同備課成員回應意見及答覆

成員意見	教學者答覆
<p>1.黃永和教授 辛苦嫵樺，有趣的設計！ 大概念可改為： (1) 良好的學習方法可以讓我們更有效地學習 (2) 遇到問題時要主動解決問題 關鍵問題可增加為： 1. 當學習遇到困難時，你會怎麼做？ 2. 你能找到自自己己的學習問題嗎？3. 當面面對考試時我該如何因應？ 4. 好的學習方法有哪些？ 5. 主動解決學習問題的方法有哪些？</p>	<p>原來設計的大概念是： 1、 分辨學習方法的優劣 2、 依據需求做出選擇必須評估風險與承擔責任 我的想法是讓學生覺察自己的學習習慣的優劣，進而改善。但黃老師建議的敘述更為正面,也更貼近教學活動設計。</p>
<p>2. 瑞文 恭喜嫵樺把教案生出來，愈是簡單的文本代表教師背後必須花費更多心力設計教學活動與流程，才能讓學生藉由體驗的過程搭出鷹架把真實生活經驗與學習內容串聯，從中感受學習不是失真的，學習是可以學以致用的。 這一次的教案很清楚明瞭，很好看懂，看來三年級孩兒們才是功力深厚老師很快就「被」習慣清楚明白的語言與邏輯了啊！ 以下是我的建議部分： 社會領域核心素養的欄位「學習內容」四個字不見了，可能要補上。另外是否考慮加上舊課綱的能力指標參照？（畢竟還是用舊的文本） 單元學習目標的欄位，從教案的內容中，我似乎對應不到「依據需求做出選擇必須評估風險與承擔責任」這個大概念，如果有要對應的話，是否要讓學生探討什麼是「不佳」的學習方法，會導致什麼後果，或是就是修改成正面的語句，如何挑選適合的學習方法幫助自己的學習或解決學習困難。另外回扣到核心素養指標，「依據需求做出選擇必須評估風險與承擔責任」在這個學習主題上，我自己的感覺是好像有點過度詮釋E-A3所提的「因應變化持續調整與創新」，我認為是可以在此部分略作修改。 學習診斷書的部分，前八題是要讓學生勾選，第9、10題是開放式的非選題，還是學生必須要回答？ 五個小朋友的男孩女孩天團到底要怎麼進行討論？當天觀課分組是要一對一觀察嗎？對我們來說應該也是一種新的體驗吧！</p>	<p>a.確實如瑞文所說:「愈是簡單的文本代表教師背後必須花費更多心力設計教學活動與流程。」我自從上三年級社會後發現知識面的比例不高，但覺察和體驗的課程卻佔很高的比例。偏偏覺察和體驗是需要透過許多生活經驗跟實作活動才能達到教學目標，教學的設計就要更活潑。 b.遺漏的核心素養學習內容和九年一貫能力指標的部分已經補上。 c. 在大概念對應不到「依據需求做出選擇必須評估風險與承擔責任」的地方已經如建議修正。(這部分和永和老師的意見相同)</p>



<p><b>3.佳芬</b></p> <p>終於有一次看得懂嬭樺的教案了~~</p> <p>經過上個月小三初體驗的公開課，發現三年級的孩子果然專注時間很短，課堂中必須加以變化活動型態才能持續激發學生學習興趣。嬭樺這次運用任務牌和妙招牌設計桌遊進行問題解決的學習方式，應該會讓學生覺得很有趣且有效學習。只是，三年級的孩子是否能讀懂任務牌和妙招牌上眾多的文字敘述，是我的疑問。還有，活動的內容似乎也多了點，時間的安排將會是個考驗。另外，一個只有5個學生的班級，老師可以精準的觀察出學生的學習歷程，包含學生互動、迷思概念及學習困難等，真令我好生羨慕。但是，萬一討論卡關時，老師也容易陷入自問自答的窘境，端看老師引導的功力囉！</p> <p>不過，嬭樺的班一向出乎我們的意料，我聽不懂看不懂不會說時間不夠等這些問題，似乎從來沒在嬭樺的班出現過。就讓我們拭目以待嬭樺華麗出場即可~</p>	<p>a.三年級的學生能否讀懂任務牌和妙招牌上眾多的文字敘述?我也不知道。但是我們班有人少的優勢,我就在旁邊指導，應該不會有太大的問題。</p> <p>b. 活動的內容似乎也多了點，時間的安排將會是個考驗。因為人少活動進行的速度會縮短,所以安排的緊湊了些。但是我在學習診斷書的地方會做彈性調整，如果來不及就調成回家作業。</p>
<p><b>4.素君</b></p> <p>一、學生剛升上三年級，討論的經驗與技巧都還很生嫩，嬭樺在教案的設計上，先從觀察、經驗分享、影片觀賞、資料分類、討論與自主學習，一個步驟一個步驟，引導學生深入學習主題。而且，在運用桌遊的方式，提升學生的學習興趣，學習活動設計的巧思與方法，讓我受益良多。</p> <p>二、教案的內容教學活動分量不少，比較擔心學生的學習時間是否足夠？</p> <p>三、個人在閱讀教案時，在核心素養指標的部分，學習表現使用「2c-II-1省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。」，與課程內容的聯結性似乎比較不強，再請嬭樺解惑？</p> <p>四、教案有一些小錯誤，建議可修正：</p> <p>1.任務牌內容：</p> <p>(1)害怕「打」不到爸媽的要求→達</p> <p>(2) 寫完功課就可以「，」沒有複習的習慣</p> <p>2.妙招牌內容 → 似乎有贅字</p>	<p>a.素君提出核心素養指標的部分，學習表現使用「2c-II-1省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。」，與課程內容的聯結性似乎比較不強?這個想法當初設計教案時我也想過。後來我認為學習問題的產生跟學習習慣有很大的關係，每個人的習慣不同，在表達學習問題時學生可能會對其他人的問題有嘲諷或其他不友善的反應需要老師及同學給予修正，所以才列出這項指標。</p> <p>b.錯字和贅字的部分已修改。</p>

<p>5.曉玲</p> <p>謝謝嫵樺的分享，果然是有趣的嫵樺老師小三社會課，課程內容豐富，首先影片能引起學習興趣，但也可能要小心陷入「這樣也沒錯」的爭論，因為到最後的結局是用母語思考也可以!所以沒有學習問題!</p> <p>再者閱讀文本也很有可看性，能讓孩子分析學習的盲點，桌遊的活動能讓學生動手操作，很有吸引力，執行上要注意時間的控管，小三的遊戲規則可能要說清楚。最後的學習診斷書建議老師說明完變回家作業，讓前面有趣的活動能時間充裕一些！</p> <p>建議：</p> <p>1加上九貫指標</p> <p>2.學習重點中的學習內容可放Ac-II-1 Da-II-1</p> <p>3.學習表現3d-II-2 3d-II-3</p>	<p>a. 影片能引起學習興趣，但也可能要小心陷入「這樣也沒錯」的爭論 這個爭論也是引起案例閱讀的動機，所以不管有沒有問題都是教學活動下一個環節的濫觴。</p> <p>b.建議的部分已依建議修正，感謝。</p>
<p>6.政賢</p> <p>亮點：</p> <p>1.善用情境引導學生學習</p> <p>(1)學習單的案例</p> <p>(2)桌遊情境</p> <p>2.引導學生思考面臨學習問題(困難)的解決方式</p> <p>(1)桌遊設定的 學習問題(困難)</p> <p>(2)自己最想解決的 學習問題(困難)</p> <p>建議：</p> <p>因課堂時間有限，建議可以先全班共同討論學習單中案例主角所面臨的學習困難，探討解決方式。</p> <p>再倆倆討論自己所面臨的 學習困難，完成學習診斷書並發表。</p>	<p>案例學習建議共同討論我會視教學狀況調整。</p>
<p>7.惠伶</p> <p>嫵樺的課程設計從課表的不同，案例的閱讀與討論，接著用桌遊的模式，從各種情境找到自己或他人在學習遇到的困境，進而討論出好的學習方法與學習態度，最後用檢核的方式進而審視自己的學習態度與方法，檢討自己，讓自己修正學習態度，循序漸進，學習鷹架很完備。</p> <p>期待在這一堂課，看到三年級的孩子能說出什麼學習方法，畢竟我們心中的小三生還是一群稚嫩的小小孩。</p>	<p>謝謝肯定，我也期待這5個人可以玩出什麼花。</p>

<p><b>8. 碧珊</b></p> <p>看到班級五個學生自成一組，老師還可以在課堂中馬上為所有孩子進行評量。然後回頭看看自己的班級有31個小三生，這堂公開課的畫面很魔幻呢!</p> <p>優點:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 桌遊的設計簡單易懂，很能引起孩子的學習動機。</li> <li>2. 學習診斷書這個設計能拉回學習者本身，讓孩子省思自己的表現，是真實情境，孩子會更有感。</li> </ol> <p>建議:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活動一名稱在表格為生活有課表，在教案中為比較課表，是否需要統一?</li> <li>2. 給學生閱讀的文本是否需要給注音?有錯字。這篇文章很生活化，是否需要使用畫線策略協助學生找出提問的答案。 用藍筆畫出值得學習，用紅筆畫出需要改進，也可以節省書寫時間，小三的動作比較慢，書寫也很慢。</li> <li>3. 學習診斷書後面的欄位是要填寫嗎?也可以設計成檢核表讓孩子自評喔!</li> <li>4. 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異議免對他人產生偏見。這條學習表現在教案中似乎比較看不到。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. 生活有課表和比較課表的差異已依建議修正統一為生活有課表。</li> <li>b. 閱讀文本已增加注音並在教學時會改為畫線標示，以因應學生書寫太慢的問題。</li> <li>c. 素養指標 2c-II-1的問題和其他成員相同，已經在上述回應。</li> </ol>
<p><b>9. 竹園小老師</b></p> <p>李孟潔:「教案中有一些誤植的錯字和贅字要修正。」</p> <p>黃湘玲:「桌遊能引起學生動機，但要先講解清楚遊戲規則以免浪費太多時間。」</p> <p>李怡靜，邱瓊儀:如果在玩桌遊的時候，有學生找不出相對應的解決方法該怎麼辦?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. 已如建議修正錯字贅字</li> <li>b. 班上玩過煩惱遊戲，桌遊只是進階版，應該可以很快適應。</li> <li>c. 如果沒有對應的能力指標可以用PASS口令跳過，規則如玩撲克牌大老二遊戲。</li> </ol>