

以學習者為中心國小社會學習領域輔導小組素養導向教學與評量設計

學校名稱：新北市重陽國小
 單元名稱：5-2合作與競爭（康軒版）
 實施節數：共1節，每節40分鐘

授課年級：3年3班
 授課日期：108年12月04日（三）第三節
 教 學 者：劉瑞文

諮詢委員：國北教大黃永和老師

備課成員：重陽國小303班導師、新北市社會領域輔導小組全體團員、課程教學領導人
 課堂教學研究工作坊共備成員

九年一貫課程綱要：能力指標

5-2-1 舉例說明自己可以決定自我的發展並具有參與群體發展的權利。

5-2-3 舉例說明在學習與工作中，可能和他人產生合作或競爭的關係。

12年國教新課綱：核心素養

社-E-A1

認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。

社-E-C2

建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。

學習表現

2c-II-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。

3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。

學習內容

Aa-II-1 個人在家庭、學校與社會中有各種不同的角色，個人發展也會受其影響。

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。

議題學習主題

人權與生活實踐

議題實質內涵

人E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。

單元學習目標

大概念

1. 分工合作與責任在團體中的重要性。
2. 區辨競爭帶來的優缺點。
3. 瞭解合作與良性競爭都可以讓我們成長。

關鍵問題 (Essential Questions)

1. 你經歷過哪些需要分工的團體事務？
2. 團體事務的工作經過分工後，我應該如何面對過程與結果？
3. 我能區分良性競爭與惡性競爭嗎？
4. 為什麼合作與良性競爭能讓我們成長？

學生能知道的知識 (Knowledge)

1. 瞭解分工合作與責任在團體中的重要性。
2. 能分析合作與競爭對個人的利弊得失。
3. 能區分良性競爭與惡性競爭。

學生能做到的技能 (Skills)

1. 透過分工合作進行體驗活動。
2. 透過觀察與參與，理解合作與競爭的關係。

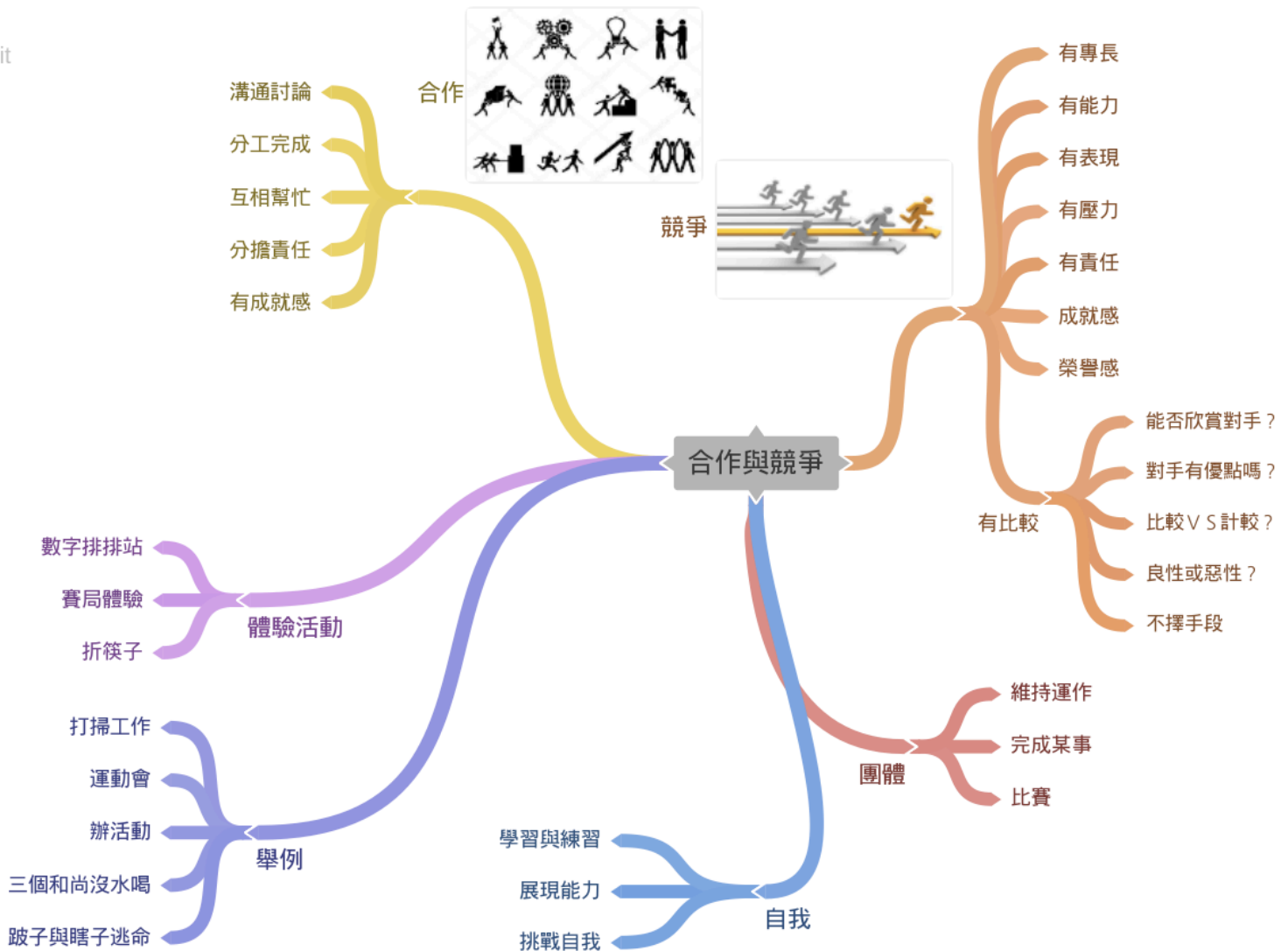
學生與教材組織分析

《學生先備知識》

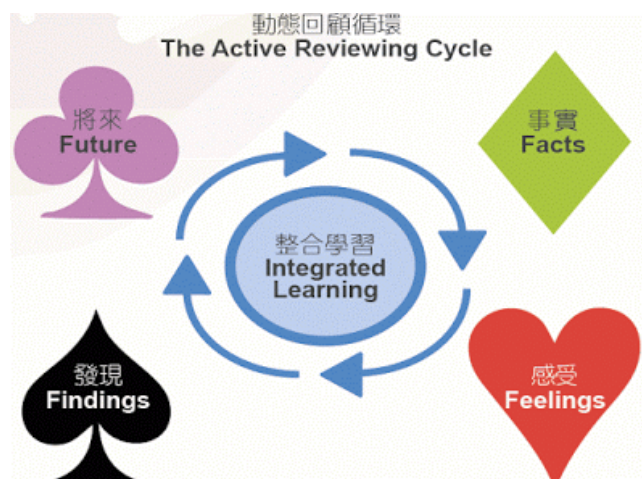
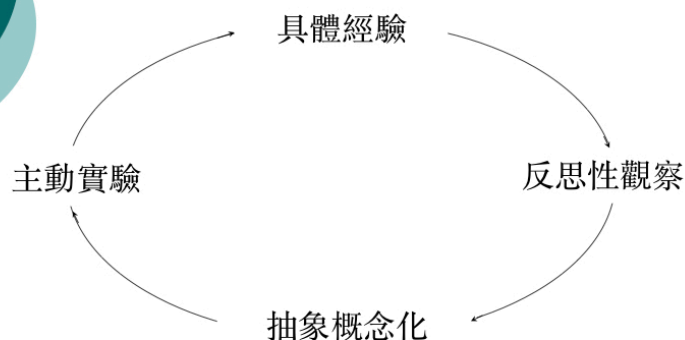
1. 低年級已有團體活動的體驗與經驗。
2. 本學期第一、二單元認識個人在家庭中的權利與義務。
3. 本學期第三單元認識班級自治活動。
4. 本單元5-1「與同學相處」，利用「非暴力溝通」的「觀察、感受、需要、請求」四步驟，練習如何解決與同學之間的紛爭。

《學生背景說明》

1. 班級人數28人(自學1人，請假2人，實際25人)，全班分為7組。(導師採用能力與性別異質分組，組中原則上皆搭配前段、中段、後段學生，再視秩序或平時表現調整座位)

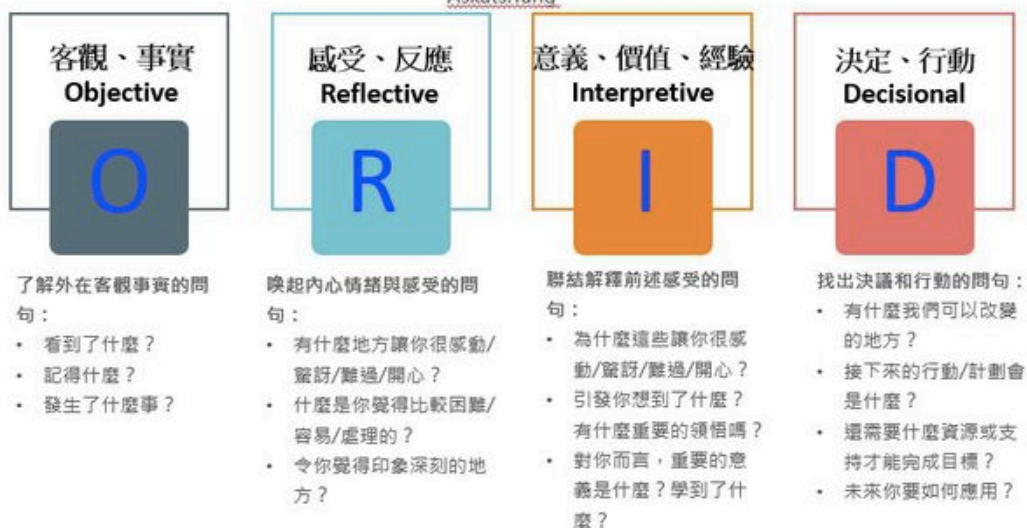


I. Kolb 的體驗學習環



ORID-焦點討論法

Askats.Yang




學生分組座位表

| | | | | | |
|---|---------|----|------|----|------|
| * 4 | 16 | 26 | * 9 | | * 5 |
| 17 | @ 10 | 2 | @ 15 | 12 | @ 27 |
| * 6 | 19 | | | 8 | * 24 |
| 21 | @ # 13 | | | 18 | 1 |
| 3 | * 25(假) | | | 11 | * 22 |
| 20 | @ 14 | | | 23 | @ 28 |
| 講台 (14位男生，13位女生) (* 高分組) (@ 低分組) (# 極度內向) | | | | | |

| 本節課評量方式與評量規準 | | | | | | |
|--------------|--|--------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|---|--|
| 評量方式 | 1. 個人參與自評。 2. 課本文本的閱讀理解。 3. 學習單完成度。 | | | | | |
| | 活動項目 | A | B | C | D | E |
| 個人參與 | 一、數字排排站。 二、ORID焦點討論法。（學習單第一部分3c-II-2） | 能專注參與或觀察活動。 能在討論過程中利用ORID參與討論與發表。 | 能專注參與或觀察活動。 能在討論過程中利用ORI參與討論與發表。 | 能專注參與或觀察活動。 僅能利用OR問題部分參與討論與發表。 | 能專注參與或觀察活動。 無法在討論過程中利用ORID架構參與討論與發表。 | 不能專注參與或觀察活動。 無法在討論過程中利用ORID架構參與討論與發表。 |
| 文本 | 三、課文提問與關鍵字句（課文Aa-II-1、Da-II-2） | 能在文本中找出5個以上「合作」概念的相關語句。 | 能在文本中找出4個「合作」概念的相關語句。 | 能在文本中找出3個「合作」概念的相關語句。 | 能在文本中找出2個「合作」概念的相關語句。 | 能在文本中找出1個以下「合作」概念的相關語句。 |
| 學習單 | 四、校慶運動會方案（學習單第二部分2c-II-2、Aa-II-1、Da-II-2） | 能想到5個以上的方法或方式。 | 能想到4個方法或方式。 | 能想到3個方法或方式。 | 能想到2個方法或方式。 | 能想到1個或以下的方法或方式。 |

| 本單元各節次學習活動設計的重點 | |
|-----------------|--|
| 節次 | 學習重點 |
| 第1節 | 公開課演示課堂，學習活動設計如下表。 |
| 第2節 | 活動一：數字排排站-競爭模式。 活動二：ORID焦點討論法。 活動三：課文提問與關鍵字句。 活動四：競爭有為我們帶來進步嗎？ |
| 第3節 | 活動一：賽局遊戲-合作競爭選邊站。 活動二：ORID焦點討論法。 活動三：競爭三面向（三面分析法討論）。 活動四：校慶運動會方案-如何面對班級的勝負。 |

本單元第1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) | 活動一：數字排排站-合作模式 1. 班級小組每組有1人上台，每人抽1-7的數字不重複，貼在額頭上對外顯示，本人不能看自己的數字，不說話的情況排出1-7的順序。(說話就洗牌再重新分配，此活動進行兩次，不告知同學的狀況下計秒，事後再宣布兩隊完成的秒數) | 非語言溝通與協作 | 隊員能按照教師指示，排出1-7順序。 | |
| 開展 (25分鐘) | 活動二：ORID焦點討論法 1. 請學生回到小組，大班簡單詢問學生對這個活動的想法，可以觀察者、參與者各點一兩個。 2. 老師介紹ORID問題，引導學生利用焦點討論法，針對剛剛活動進行討論。 3. 學生能就自己扮演角色分享過程看到、經驗以及想法是什麼。 4. 邀請學生和全班分享。 | 聆聽 小組討論 口頭發表 | 學生能就自己扮演角色分享對過程的觀察。 | 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 |
| | 活動三：課文提問與關鍵字句 1. 從課文文本請學生思考課文標題「合作」與「競爭」。 2. 剛剛的活動，是跟合作有關？還是競爭有關？ 3. 請學生從課文文本的句子或語詞中，圈出數字排排站活動中有經驗到相同的部分，為什麼？ 4. 教師利用圖片，幫同學複習「合作」的概念。  | 閱讀文本 兩兩討論 聆聽發表 | | 層次二 推論訊息 層次三 詮釋整合 |

| | | | | |
|----------------------|---|------------|--|----------------------------|
| 挑戰 (10 分 鐘) | 活動四: 校慶運動會方案 1. 腦力激盪: 透過今天的學習, 今年「校慶運動會」趣味競賽, 我們可以怎麼合作呢? | 小組討論 協作 | | 層次三 詮釋整合 層次四 比較評估 |
| 總結 本節 學習 重點 | 教師統整: 合作過程中, 每個人知道自已的責任, 透過互相幫忙, 才有機會達成團體目標, 大家一起享受合作的好處。 | | | |

參考文章或資料

1. Kolb體驗學習環理論、動態回顧循環理論、ORID焦點討論法。
2. Center for Civic Education著。吳愛頡譯。《認識責任》。台北: 財團法人民間司法改革基金會, 2010。
3. 賽局理論小遊戲懶人包 信任的演化: <https://www.youtube.com/watch?v=fcmfuRUj-PA>。
4. 【賽局理論】為什麼都選擇翹課? 淺談囚徒困境: <https://www.youtube.com/watch?v=xxjQ2jDc6O8>。

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。 | 認識分工合作的元素與概念。 透過本節學習使用ORID焦點討論法。 體會與認同分工合作的重要性。 |
| 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。 | 透過體驗學習活動, 參與及觀察「合作」的元素與概念。 |
| 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 | 認識ORID的討論法, 並練習如何運用。 |
| 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。 | 能將分工合作的元素與概念, 學習遷移到自己參與校慶運動會中班級活動的準備。 |

社會領域學習單 學習主題：合作與競爭

第____組，姓名：_____

一、請用ORID討論小組對「數字排排站」活動後的想法。

- 我剛剛參與或觀察「數字排排站」活動時，☐很認真 ☐有點不專心 ☐完全沒注意
- 請用下表參與小組討論，說說看自己在活動中的想法：

| | 討論焦點 | 我可以練習這樣完成句子 | 討論時，我可以說明這部分請打V |
|---|--|--|-----------------|
| O | 你看到什麼?發現什麼? | 剛剛活動中，我看到..... 剛剛活動中，我發現..... | |
| R | 你的感覺是什麼? 印象深刻的地方在哪裡? | 活動進行時，我覺得..... 我對.....印象最深刻。 | |
| I | 為什麼會有這種感覺? 我從中想到了什麼? | 我覺得印象深刻是因為... 我想到..... | |
| D | 有沒有可以改進的地方? 學到這些，有什麼幫助? 可以運用在哪裡? | 再玩一次，我覺得.....可以改進。 我平常.....，也可以學習.....。 我以後.....，也可以學習.....。 | |

二、重陽校慶運動會，三年級的比賽項目是「三人夾二球」，我們可以怎麼合作，才能讓三年三班表現出最佳狀態呢？請寫出你能想到的方法。



想到的方法：

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

| 教師 | 共備教師意見 | 教學者回覆 |
|-------|---|---|
| 黃永和教授 | <p>瑞文的設計很有趣，先有一個「數字排排站」的體驗遊戲，再進行小組討論等活動，讓體驗學習與ORID二種方法看起來更像了！--原來有效的創新策略之一就是利用不同的語言來表達類似的事情！</p> <p>回歸正題，我們可以進一步思考「數字排排站」可以帶給學生什麼樣的體驗？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由於自己看不到自己的數字，所以「唯有幫助別人才可能讓團隊成功，因此主動幫助別人也就等於幫助自己」。由於會比較秒數，因此就有了團隊競爭，「團隊競爭可以讓我們更積極地完成任務，增進團隊成員的向心力，並進而提高自己的能力表現」，這是良性競爭下的好處。體育賽事基本上都運用了「團隊內合作與團隊間競爭」原理。 2. 當然，排數字期間，可能會有在旁冷眼旁觀不幫忙，這不是好的合作行為。可能會有學生想贏而違規，這不是良性競爭。 3. 從體驗學習言之，上述這二點就是「反省性觀察」（藉由小組討論過程與教師引導誘發）與「抽象概念化」（討論後的結論）要獲得的結果。 4. 最後，則是「主動實驗」，可以讓學生想一想如何應用於教室學習與日常生活之中，例如校慶運動會的各項賽事，教室內的小組學習。最好，可以讓學生針對具體活動（例如下一次的班級活動，下一堂課的小組學習，下一節體育課的班際競賽），討論一下如何主動實踐或實用。 | <p>謝謝黃老師，這學期第一次公開課後，提醒了大家可以嘗試使用體驗學習環的概念去思考與設計如何從生活情境中導入素養導向的學習，也才觸發我延伸使用了ORID的討論法，把理論化為實際應用，也讓生活情境與學科概念做一個好的連結。</p> |
| 邱惠伶 | <p>有關合作的問題，對於三年級的學生比較少的經驗，能透過小活動，讓學生體會合作的好處是一個挺好的切入點。活動一採用不告知學生的計時方式，讓學生在無壓力之下，默默感受合作與不合作的成效差異，對於時間揭曉的結果值得期待。</p> <p>提出一個疑問：關於ORID的操作方式，學生熟悉嗎？如果是第一次操作，會怎麼跟學生說明使用方式？</p> <p>我也期待，活動二針對活動一的觀察，學生能就扮演的角色的過程就看到、聽到即感受做分享，學生能怎麼討論與回答，畢竟我印象中的三年級學生，合作經驗較少，整個課程中的討論與活動操作，感覺有些熱鬧，期待參與教學現場感受的學生討論火花。</p> | <p>就是想要給學生一種驚喜包的感覺。</p> <p>ORID的操作方式學生是第一次嘗試，但在前一課有練習非暴力溝通的「觀察、感受、需要、請求」，前兩者與OR的部分也有意曲同工之妙。</p> <p>當日會傾向以OR為一組一起討論，再討論I再D，或ORI為一組，再討論D來進行，給予學生多一點的鷹架。</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| 謝素君 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 從「數字排排站」活動導入課程，對三年級的學生來說，透過遊戲以及實際操作的過程，體會合作的方式以及重要性，對學生來說應該很有趣，也很有效果。 2. 活動過後，使用「ORID」焦點討論法，引導學生針對「合作與競爭」議題進行深入討論，搭配學習單，依步驟具結構性進行思考分享，可以聚焦討論重點，學生的討論應該可以比較豐富，比較聚斂。 3. 從焦點討論法，得到的結論與分法，運用到運動會趣味競賽，回到學生實際的生活經驗，對學生來說可以驗證所學，對學生來了解生活中遭遇的困難是可以透過學習，找到解決的方法。 4. 瑞文的教案設計嚴謹，教學活動安排很有趣，期待當日學生的表現喔。 | 感謝素君老師的鼓勵，我也很期待孩子的討論啊！ |
| 余政賢 | <ul style="list-style-type: none"> • 亮點： <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用數字排列遊戲讓學生體驗合作 2. 運用ORID引導學生思考與討論 3. 結合校慶活動讓學生運用課堂所學 • 思考： <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生在社會課的課堂學習中，何時會有與他人合作的經驗？（合作的學習經驗可以在社會課中長期體驗嗎？）（同理，社會課堂中何時會產生與人競爭的經驗？） 2. 社會課在處理「合作與競爭」此一概念時，著重的是什麼？和綜合活動、健體領域有何差異？ 3. 「合作/競爭」對「個人/群體」的發展，各有什麼優缺點？三年級學生自己是如何看待這件事呢？ 4. 對三年級學生而言，在其校園生活的具體經驗中，針對「合作/競爭」會有哪些體會（反省性觀察），進而提出精進策略來改善/面對之後的合作與競爭？ 5. 在社會課堂上與同儕討論是一種合作嗎？討論出比他人（組）更好的答案是一種競爭嗎？ 6. 身為社會科任，在帶領學生討論此學習主題時，最大的困難是什麼呢？ | <p>思考點的回覆：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 政賢提出的思考點值得所有想進行或嘗試合作學習類型教學的教師觀想，如何在課堂連續進行與班級經營中長期融入，才是這堂課能不能紮根的重點。 2. 雖然用體驗教育帶入生活經驗有綜合的影子，運動會案例看似也與健體有關，但社會領域切入的角度應該是認識個人在團體中扮演角色的責任與權利，希望在討論中往這個方向的討論上努力。 3. 期待學生當日的火花。 4. 期待整個單元完成學生的思考與討論能帶給他想。 5. 看似競爭，但課堂上獲得的學習經驗是一種合作，其實我很不喜歡做小組競爭的班級經營部分來自這個想法。 6. 單一課堂的合作關係如果沒有導師的平日經營就像是空中樓閣，所以要跟導師保持良好關係，互相勉勵。 |

| | | |
|-------------|---|--|
| 黃 熾 樺 | <ul style="list-style-type: none"> • 亮點： <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用活動及圖象表達合作和競爭的意義，更能貼近三年級孩子的學習。 2. ORID討論由淺入深，逐步引導，是討論教學最適合的入門，學生容易達成且言之有序。 3. 運動會是學生的生活經驗，從生活反應課程，讓學習更具意義。 • 我的想法： 在ORID討論時，有沒有可能先讓孩子回顧之前數字遊戲中自己做了什麼，再說看到什麼。避免學生只看到別人而忘了自己扮演的角色。 | <p>謝謝建議與提醒，會在遊戲結束時簡單問答，並在進行討論時，給予遊戲觀察者、參與者的組內輪流發表任務。</p> |
| 林 佳 芬 | <ul style="list-style-type: none"> • 優點： <ol style="list-style-type: none"> 1. 一開始運用排數字遊戲讓學生完成任務，是簡單又有趣的體驗合作方式，相信學生應該會樂在其中。 2. 整單元活動將ORID討論法反覆練習並搭配其他思考及討論方法，相信學生能精熟多方思考的技巧。 3. 挑戰題用運動會競賽，對孩子來說十分貼切，想必能增加討論的火花。 • 建議： <ol style="list-style-type: none"> 1. 評量方式分別是自評、文本及學習單，感覺這三項彼此間的邏輯怪怪的。以自評這個項目而言，指的是人，那麼對照的好像應該是他評，如果以文本及學習單這兩項，指的是材料或課程內容，那麼對照的應該是數字遊戲或討論單。這裡，請瑞文再斟酌看是否修改。 2. 挑戰題，要在兩人三腳比賽表現好，除了合作的方式外，我還會想到，繩子綁緊一點，起跑的時候身體蹲低往前傾…等技巧的部分。所以，如果要符應合作這個學習主題，建議將題目改成：重陽校慶運動會，三年級的比賽項目是「三人夾二球」，我們可以怎麼合作，才能讓三年三班表現出最佳狀態呢？請寫出你能想到的方法。 • 疑問： <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩遊戲前不告知，但事後告知老師有計算秒數的目的何在？如果是要引導學生競爭是否事先告知會比較好引導？還是老師有其他的想法？ 2. ORID學習單的表格中，「討論時，我可以說明這部分的…」這一行，期待孩子的回答是什麼呢？我不太懂。 | <p>建議回覆： 學生第一次做這個討論，我想要讓學生自我監控討論品質，也擔心他評的話有太多同學要觀察太忙碌，等第二次比較熟悉或許就改他評交叉驗證。其他評量規準有做微調，希望能讓大家看得更明白。 感謝佳芬老師提醒，已把句子調整，果然更加符合原本的討論方向。</p> <p>疑問回覆： 本節的重點在合作，只是想要讓孩子感受一起把事情完成，達成目標的感覺。秒數的部分是為了鋪陳下一堂課競爭的對照數據，所以不會特別去強調。 我有加上請打V的字眼，抱歉造成閱讀的誤區，這個地方是要讓孩子自評，只要能運用架構說明與討論，就可以打V表示完成。</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 甘文淵 | <p>壹、正面</p> <p>一、一開始藉由遊藝，很能具體的「撩」起孩子想贏的企圖心，但也因為這樣帶起爭端，對於三年級的孩子更容易如此，藉此帶出合作與競爭這個議題不錯。</p> <p>二、能搭配學理做公開授課，具有指標意義，畢竟「沒有哲學的教育是盲的，沒有教育的哲學是空的」，素養導向校標三「學習策略與方法」，ORID可以作為學生自主學習的框架，引進於課堂當中可以做到總綱核心素養三面九項中的「系統思考與解決問題」。</p> <p>貳、建議與疑惑</p> <p>一、ORID是一套思考與討論模式，也就是上課運行的架構，建議利用此作為許多課堂的運思與討論的工具，讓學生熟悉這一套討論模式，如此，學生在公開授課上不會因為不熟悉討論模式而對「合作與競爭」失焦。</p> <p>二、教學者所找的合作概念12張圖，非常不錯，建議可以作為一開始的引起動機，讓學生從中去建構合作的意向，如此在玩遊戲時能產生更多的省思與哲理。</p> <p>三、文末有提到4F與體驗式學習法，但在學習單內容沒有看見，不知道會不會在爾後設計相關學習單，讓學生以不同的思維探討曾經發生的事，如重陽運動會。</p> | <p>疑惑回覆：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ORID的架構很適合討論各類體驗類的活動，未來會繼續使用，用在本次是因為三年級才剛開始，彼此都在摸索，另外也要考量教材的搭配，之前的課程的確是比較沒機會用到。 2. 為了合作概念圖片放前放後有頭痛過，但基於不要遊戲體驗破梗，所以思考之下還是決定放在後面作為收尾。 3. 4F與體驗式學習法是教師自我思考的歷程，最後找到了ORID來達到4F與體驗式學習法的效果，當初是為了體驗遊戲會運用撲克卡牌，4F常用的圖形意念是轉化自撲克卡牌，我怕學生當天會混亂，所以決定不用4F。 |
| 張碧珊 | <p>小三的社會課本內容看起來很簡單，但是都是說明性的文字，如果只是單純上課文內容，就很無趣了。</p> <p>• 優點</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用簡單的排數字活動，將互相合作的概念展現無遺，學生上課有趣，老師也不需要過多的事前準備，容易操作。 2. 利用ORID的焦點討論方法，能夠讓學生很快聚焦討論的重點，並迅速掌握課程重點"合作"。 3. 利用視覺圖像呈現合作的概念，是一種多元的學習方式。 4. 挑戰活動拉回校園運動會的競賽準備，順應學生的生活情境，也讓學生能夠有機會活用實踐。 <p>• 好奇</p> <p>這個數字排排站的遊戲玩兩次，一個是合作的概念，一個是競爭的概念，好奇為何沒有同時操作?讓合作與競爭同時發生?</p> | <p>好奇部分的回覆：</p> <p>分開看似很空，但合起來又太滿，對學生來說，面對競爭輸贏過不去的關卡與迷思比較多，第二節課體驗活動熟練節省下來的時間，想要處理這一部分，如果第一節課就操練完，學生沒有及時的觀察與感受。</p> |

| | | |
|-----|--|--|
| 陳香吟 | <p>我的學習：</p> <p>1.Kolb的「體驗學習環」的概念與「ORID焦點討論法」有類似之處，前者，後者一直以來都有不同的名稱，有人稱引導式討論(Guided Conversation)，也有人稱基礎討論方法(Basic Conversation Method)或是意識會談法及焦點討論法(Focused Conversation)，說到底都是一種將思考流程更具交結構的方法。</p> <p>2.兩種思考方式，對於初學者或是背景知識比較薄弱的學習者，最難在第2及第3關卡，其中第2關卡為喚起對客觀資料提出反應，有時候呈現為情緒、感覺、圖像和聯想，在教學中就是搭設學習鷹架的關鍵，因此本次活動二-3，請學生分享角色扮演時的「感受」與「反應」將是本堂課教學者提問功力最精妙之處，因為如果學生停留在「觀察別人做了何種現象」，而未能再進一步類推到「自己感受與決定」，那麼討論很容易停留在別人給予的價值觀，也就是「大人告訴我遊戲就應該要合作，合作就是對的」，然而，當「競爭過程自己是輸的一方，如何說服自己"坦然接受"」，三年級孩子有機會省思自己「不甘心」、「很委屈」、「捨不得」、「很怨恨」、「想報仇」的心情，與「再奮鬥」、「再挑戰」、「再勇敢」、「認輸再努力」的不同，將是一個非常好的經驗。</p> <p>我的提問：</p> <p>教學者對於「責任」的定義為何?統整活動中談到「責任」，這個價值觀在中年級很容易操作，因為三年級小孩普遍還是楷模學習的習慣，因此老師說「分工合作就是責任感」，學生多半會接受，如果可以加強對「責任」的定義，那會不會對小孩更有幫助?例如，「趣味競賽的責任，幫助團隊獲勝，而是團隊都一起成長，因此每個人都努力超越自己，就是有責任感的表現」。</p> | <p>三年級初嘗合作的體驗，加上現在的孩子本來在家庭可能就有類似的經驗，因此不必去期待三年級的現在他們就可以表現很棒！這節課最重要的真的是如香吟老師所說搭鷹架的過程，去感受一起完成一件事的成就感或是無法完成事情的挫折感，再回到討論的架構中去釐清價值，會是更有感的經驗。</p> <p>遊戲的過程中，出聲的人會導致牌卡要重洗再來，所以會利用這個經驗帶學生去思考，違規與不合作就會導致事情無法完成，每一個個體不出聲就是關鍵，領導人物只是幫助事情運作更順利。</p> |
| 簡曉玲 | <p>謝謝瑞文給我們學習如何熱情的思考教學！期待啊！關於教案看完心得如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過遊戲及日常校園來讓學生理解合作與競爭，除了能引起學生學習動機也符合素養導向的精神。 2. ORID討論策略可以幫助三年級小朋友聚焦討論主題,『引導的句子也能讓學生了解到底要討論什麼？』 3. 思考： <ul style="list-style-type: none"> ㄟ遊戲化的學習，有時會讓學習情緒過於激烈，期待與瑞文學習『如何收放自如？』 ㄟ『為什麼要合作？目的性？競爭？共好？』『為什麼合作和責任有關？』『合作的過程會發生的問題？怎麼辦？』這些問題可以後續再加以釐清！ | <p>思考部分回覆：</p> <p>ㄟ、所以才設了非語言溝通的目標啊！用心良苦的。</p> <p>ㄟ、合作、責任、競爭、共好概念的交叉關係鋪陳要漫長的時間，但卻是成為好公民重要的核心，有了開始，才有路走下去啊！</p> |

【學習共同體】社會學習領域教學觀課表

| | | | |
|--|--|--------|-------------|
| 觀課班級 | 3年3班 | 分組方式 | 全班一組 |
| 觀課時間 | 108年12月4日 | 觀課時間 | 10:35-11:15 |
| 教學者 | 劉瑞文 | 觀課者 | |
| 學習主題 | 合作與競爭 | 觀察學生組別 | |
| 學習目標 | 分工合作與責任在團體中的重要性。 | | |
| 觀課時 核心焦點 | 學生對老師的活動指令是否能產生行動？ 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. 是否能參與或觀察13體驗活動的進行？ B. 是否能參與ORID焦點討論法的進行？ C. 是否能找出文本中的關鍵語句？ D. 是否能透過學習，將合作的概念遷移至生活經驗中？ 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？) | | | |