

109 學年度閩南語領域文山分區輔導公開授課-觀課教案

領域/科目	語文領域-本土語文-閩南語		設計者	黃震南
實施年級	五年級		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	學習 表現	<ul style="list-style-type: none">● 1-Ⅲ-1 能正確聽辨並尊重閩南語方音與語詞的差異性。● 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-Ⅲ-1 能以簡單的閩南語文寫出日常生活相關的短文。
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-B2 具備透過科技、資訊與各類媒體，蒐集閩南語文相關資料，並能分析明辨資訊的正確性，進行整理與運用，以從事閩南語文的學習。● 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">● ◎Ab-Ⅲ-1 語詞運用。● Bc-Ⅲ-1 社區生活。● ◎Bf-Ⅲ-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	閩南語語詞桌遊			

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
一、引起動機： 1. 詢問學生有無玩桌遊的經驗。 2. 介紹這節課要玩桌遊，不必用到課本，但會使用到過去教過的語詞。	5 分	
二、發展活動： 1. 全班桌上清空。 2. 講解規則。 3. 各組組長至前方領取五張語詞卡。 4. 請各組討論五張語詞卡如何以故事串連起來。 5. 不會念的語詞，請組內會唸的同學指導不會念的同學。 6. 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。 7. 各組上臺發表他們的語詞以及故事。	5 分 10 分 10 分	
三、綜合活動： 1. 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。 2. 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。 3. 第二組的語詞，由第三組開始講，規則同第六條。 4. 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。	10 分	

參考資料：本遊戲改編自德國桌遊「驢橋」(Eiselsbrücke)，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。

