

教學者填寫

桃園市立會稽國中教師公開授課
【十二年國教素養導向教學】教學活動設計單

領域/科目	彈性學習課程-口說閱讀	教學者	簡佳鈴
實施年級	902	教學時間	1 節課 45 分鐘
單元名稱	拆解訊息迷霧—抓詐新聞		
學校願景	成為一所「自主學習、自信成長、適性發展、追求卓越」的優質學習園地，適性輔導學生發展興趣目標。		
設計理念	有鑑於學生現今的生活，充斥著各式管道來源的訊息，希望透過此課程活動，培養學生面對訊息的敏銳度與分析能力，在平常生活中更謹慎地閱讀與吸收生活中的各類資訊。		
學習重點	<p>社會領域</p> <p>社 1a-IV-1 發覺生活經驗或社會現象與社會領域內容知識的關係。</p> <p>社 1b-IV-1 應用社會領域內容知識解析生活經驗或社會現象。</p> <p>社 1c-IV-1 評估社會領域內容知識與多元觀點，並提出自己的看法。</p> <p>社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。</p> <p>綜合領域</p> <p>2b-IV-1 參與各項團體活動，與他人有效溝通與合作，並負責完成分內工作。</p> <p>2c-IV-2 有效蒐集、分析及開發各項資源，做出合宜的決定與運用。</p> <p>國文領域</p> <p>2-IV-3 依理解的內容，明確表達意見，進行有條理的論辯，並注重言談禮貌。</p>	核心素養	<p>A 自主行動</p> <p>A2. 系統思考與問題解決</p> <p>A3. 規劃執行與創新應變</p> <p>B 溝通互動</p> <p>B1. 符號運用與溝通表達</p> <p>B2. 科技資訊與媒體素養</p> <p>C 社會參與</p> <p>C1. 道德實踐與公民意識</p> <p>C2. 人際關係與團隊合作</p>
學習內容	<p>社會領域</p> <p>公 1b-IV-1 比較社會現象的多種解釋觀點。</p> <p>社 2c-IV-2 珍視重要的公民價值並願意付諸行動。</p> <p>綜合領域</p> <p>輔 Dc-IV-2 團體溝通、互動與工作效能的提升。</p> <p>輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。</p> <p>國文領域</p> <p>1-IV-4 靈活應用科技與資訊，增進聆聽能力，加強互動學習效果。</p> <p>2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。</p>		

議題融入	人權教育 人 J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。			
	品德教育 品 J1 溝通合作與和諧人際關係。 品 J2 重視群體規範與榮譽。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J8 理性溝通與問題解決。 品 J9 知行合一與自我反省。			
	生命教育 生 J1 思考生活、學校與社區的公共議題， 培養與他人理性溝通的素養。 閱讀素養教育 閱 J2 發展跨文本的比對、分析、深究的能力，以判讀文本知識的正確性。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。			
	教材來源 自編教材、抓誑新聞媒體守則。			
	教學設備/ 資源 簡報、觸屏、桌遊 1 組、麥克風、電腦。			
	一、認知 1. 能知道媒體是資訊的彙整者，也是加工者。 2. 能區分置入、刺激、標籤、誤導四大標籤在敘述上的差異。 二、情意 1. 能體認媒體在生活中的重要與影響。 2. 持有包容的態度面對不同的言論。 3. 能擁有關心社會公共議題的情懷。 三、技能 1. 能覺察文字訊息與多元媒體訊息背後隱藏的觀點與立場。 2. 能培養判斷生活各類訊息的分析力。 3. 擁有主動關懷社會並了解公共議題的行動力。			
	教學活動設計			
節次	教學活動內容及實施方式	時間	表現任務	學習評量
第三節	1、引起動機 請各組領取桌遊活動所需物件，並確認角色分配與提醒遊戲規則。 2、教學活動 正式進行師生桌遊對抗活動，遊戲流程： (1) 媒體報導(教師宣讀報導內容) (2) 識讀者拿取行動卡(30秒時間討論，視學生參與程度微調) (3) 確認識讀者行動卡-行動卡運用於破除毒物或其他。 (4) 結算媒體升級/濃度下降/經驗值，進行毒物公布與討論 (5) 小怪獸時間：怪獸依照其能力發動攻勢，常見攻勢為透過擲骰子丟出來的數字決定攻擊的玩家(玩家角	5 分 36 分	參與活動 參與活動	討論發言 50% 活動參與 50%

	<p>色卡左上角有預設數字)，遭受攻擊的玩家血量扣 1 點，血量扣完代表玩家陣亡，退出遊戲。</p> <p>(6) 召喚小怪獸(場上最多同時可有 4 隻怪獸)&識讀者成長(透過經驗值購買成長卡，購買順序:先買初階再買進階)</p> <p>(7) 預計進行 3-4 輪回合。</p> <p>3、 綜合活動 結算活動成績，接著請同學靜下來回想活動過程中自己印象深刻的片段。將於下周課程進行分享與文本討論。</p>	4 分	活動 成績	
<p>參考資料：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 阿普蛙工作室 2. 各大新聞網站 3. 抓誑新聞媒體守則 				

教學者填寫

**桃園市立會稽國中度教師公開授課
授課教師自評表**

觀課教師	王蕙茹	觀課日期	114 年 05 月 28 日
授課教師	簡佳鈴	教學年/班	902
教學領域 教學單元	拆解訊息迷霧—抓誑新聞		
實際教學 內容簡述	教學活動	學生表現	
	一、引起動機 請各組領取桌遊活動所需物件，並確認角色分配。 二、教學活動 正式進行師生桌遊對抗活動，預計進行 3-4 回合。 三、綜合活動 結算活動成績，進一步討論文本。並請同學靜下來回想活動過程中自己印象深刻的片段。將於下周課程進行分享與討論。	大部分同學皆能理解並投入參與活動。在第一回合時，學生在進行識讀者行動時，還有點無法掌握規則與重點，在老師適時的引導，漸入佳境，後續回合愈能掌握遊戲重點，懂得互相溝通，確認識讀者聯盟目標。	
學習目標 達成情形	經過四回合的練習，學生多半皆能透過聽取報導文本內容，做出正確的毒物判斷。		
自我省思	遊戲活動中，大多數同學熱情參與，有少部分同學較為冷漠，但由於教師扮演媒體巨獸進行師生對抗，因此，有時無暇顧及較為被動的同學，思考之後操作活動，可由各組推派一位同學組成媒體巨獸團隊與其他組別進行對抗，教師在活動中專心扮演觀察者與場控角色，也可伺機引導較為消極被動的學生參與活動。		
同儕回饋 後心得	1. 感謝同仁的回饋 2. 可在日後課程，最後的反思回饋中加入與生活連結的思考問題。		

觀課者填寫

桃園市立會稽國中教師公開授課
觀課紀錄表

觀課科目	彈課-口說閱讀	授課教師	簡佳鈴	觀課班級	902
單元名稱	拆解訊息迷霧—抓詐新聞		觀課日期	114年5月28日	

1. 學生上課狀況	(1)學生投入課堂學習的程度如何?	非常投入
	(2)學生有干擾課堂的行為嗎?情形如何?	無
2. 學生分組討論情形	(1)小組間互動情形如何?(熱絡狀況、參與程度)	1. 小組在指令下達後，很清楚每個人該做什麼，都很熱絡的討論。 2. 有跟著老師的指令，討論也聚焦新聞內容。 3. 是有在關注新聞毒物，也都理解老師想表達的，很有深度。
	(2)小組討論是否聚焦本次課堂?	
	(3)小組討論內容深度?	
3. 知識學習的情形	(1)學生在課堂中對哪一部份感到興趣?	對解任務時感到興趣。
	(2)學生在學習中有沒有困難之處?	大部分操作都很熟悉，沒感受到困難。
	(3)真正有效的學習發生在什麼情境?	聽任務及解任務時能感受到他們的專注
4. 綜合建議		

觀課人員：王蕙茹

學生很有興趣，能在這情況下學習，達到有效的成果。

觀課者填寫

桃園市立會稽國中教師公開授課

議課紀錄表

- 1、 單元名稱：拆解訊息迷霧—抓誑新聞
- 2、 上課時間：114 年 5 月 28 日，第四節
- 3、 任課班級：902
- 4、 授課老師：簡佳鈴 老師
- 5、 觀課人員：王蕙茹 老師
- 6、 議課時間：114 年 5 月 28 日，第 8 節。

教學者自我回饋

1. 帶領桌遊最令我緊張的是自己要先摸索熟悉規則，「要比學生更懂」是最大的壓力源，因此，在準備課程時，花了很多時間進行沙排推演，包含反覆研究規則、設計流程卡提示自己、事先編排好新聞報導中埋藏的讀物，才不會在課堂上自亂陣腳。
2. 執行過程還算順利，表示前一堂課的規則說明能讓學理解明白。遊戲過程中，其實一直想引導學生合作的重要性，不過不非全部學生都能理解團結力量大，合作的終極目標是打敗媒體怪獸，有些小組還是較會著重在自己能力的提升，遊戲引導的部分是自覺還需要加強的部分。
3. 對於班級中少數提不起勁的同學，如何讓他們願意參加活動，也是之後需要再精進調整之處。

觀課人員回饋

一、教學者優點

節奏、指令都掌握很好，學生有序地跟著老師進行。

二、學生學習狀況說明及待釐清問題(可包含回應教學者說課時所欲被觀察之重點)

學習狀況良好

三、在觀課過程中的收穫

學習到帶活動時可以怎麼操作，和對全班下指令、解任務時要如何顧及到全班的細節。

四、針對教學者所遭遇困境之回應

大班教學活動，難免會有這種狀況，我認為老師在課程規劃上已設計小組成員輪流行動，已經盡量避免了。

議課人員： 王蕙茹

觀課者填寫

桃園市立會稽國中教師公開授課
教師同儕學習活動照片

- 1、 單元名稱: 拆解訊息迷霧—抓誑新聞
- 2、 上課時間: 114 年 5 月 28 日, 第四節
- 3、 任課班級: 902
- 4、 授課老師: 簡佳鈴 老師
- 5、 觀課人員: 王蕙茹 老師
- 6、 議課時間: 114 年 5 月 28 日, 第 8 節

	
教師扮演媒體巨獸進行新聞報導的宣讀。	識讀者進行討論拿取行動卡。
	
識讀者進行討論拿取行動卡。	結算媒體升級/濃度下降/經驗值，進行毒物公布與討論



小怪獸攻擊時間



識讀者成長，透過經驗值購買成長卡。