

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－抓謠新聞			
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	學習表現	社會領域 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。 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。 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。 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。 綜合領域 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。 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。 國文領域 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。	核心素養	A 自主行動 A2. 系統思考與問題解決 A3. 規劃執行與創新應變 B 溝通互動 B1. 符號運用與溝通表達 B2. 科技資訊與媒體素養 C 社會參與 C1. 道德實踐與公民意識 C2. 人際關係與團隊合作
	學習內容	社會領域 公 1b-IV-1 比較社會現象的多種解釋觀點。 社 2c-IV-2 珍視重要的公民價值並願意付諸行動。 綜合領域 輔 Dc-IV-2 團體溝通、互動與工作效能的提升。 輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。 國文領域 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。 2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。		

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、抓姪新聞媒體守則。			
教學設備/ 資源	簡報、觸屏、桌遊 1 組、麥克風、電腦。			
學習目標	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。	5 分	參與 活動	討論發言 50% 活動參與 50%
	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	36 分	參與 活動	

	<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</p> <p>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. 抓謠新聞媒體守則 				

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－抓謠新聞		
實際教學 內容簡述	教學活動	學生表現	
	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	
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	<p>1. 感謝同仁的回饋</p> <p>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。</p>		

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－抓誑新聞			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－抓謠新聞
- 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生理解明白。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： 王慧茹

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。