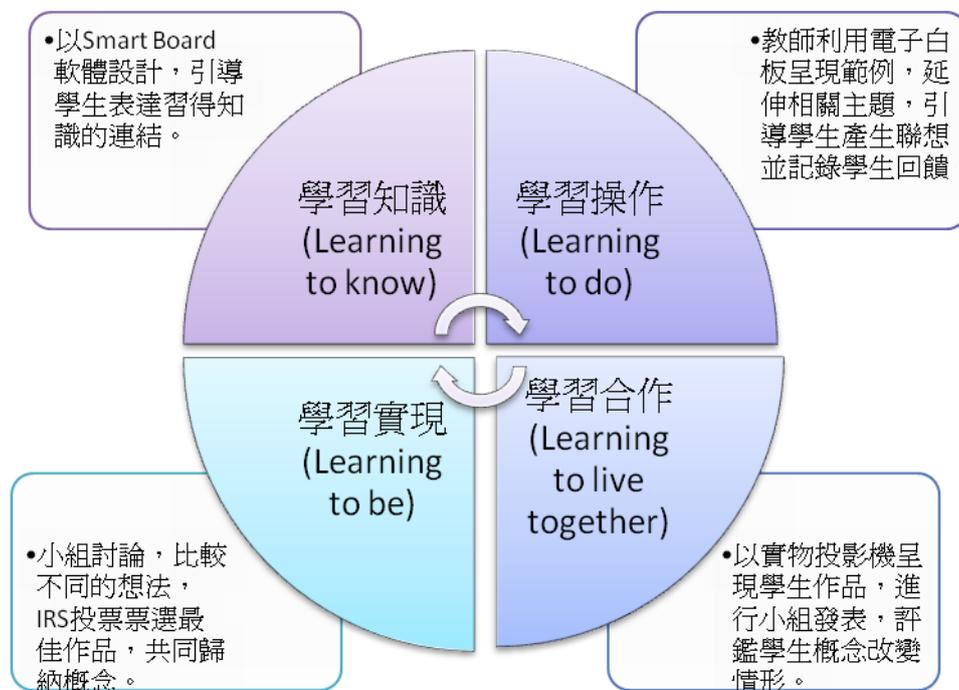


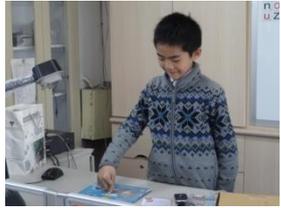
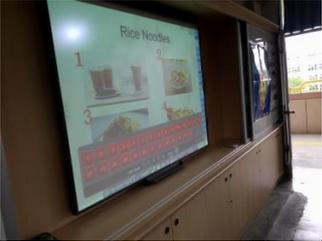
食在 Taiwan-- 好”Food”氣

- 一、教學模式：4-L「語言內化」教學模式
- 二、思考力分析：學習知識(Learning to know)—認知、學習操作(Learning to do)—實作、學習合作 (Learning to live together)-- 分享、學習實現 (Learning to be) 評鑑、創新
- 三、適用領域: 英語
- 四、資訊設備：單槍、電子白板、實物投影機、Smart Board 軟體、IRS 系統。
- 五、設計者: 張若梅、許月玫、蔡慧美
- 六、教學模式架構圖：



- 七、教學模式簡介：

情境照片	步驟說明
	<p>【學習知識】以 Smart Board 軟體設計，引導學生表達習得知識的連結。</p>

	<p>【學習實作】教師呈現範例資料，延伸相關主題，引導學生產生其它的聯想並記錄學生回饋。</p>
	<p>【學習合作】以實物投影機呈現學生作品，進行小組發表，評鑑學生概念改變情形。</p>
	<p>【學習實現】小組討論，比較不同的想法，IRS 投票票選最佳作品，共同歸納概念。</p>

八、效益分析：

1. **便利性:**以電子白板軟體設計活動，便利存檔重複使用，並視學生學習快速修正活動。
2. **效能:**活動歷程可利用軟體隨時記錄、分析學生學習結果。IRS 系統可於教學的同時評量分析學生學習成效，教與學的效能評估零時差。
3. **智慧:**人工智慧 (AI) 結集眾人經驗提供教師個人教學許多參考值，對教學效能提升事半功倍。

九、應用「語言內化」教學模式之教學活動設計

學習領域	英語		教材來源	The Veggie Zoo 繪本 Taiwan Food	
主題名稱	Food in Taiwan		教學對象	三年級	
設計與教學者	張若梅		節次	4	
教學資源	教學簡報、食物照片行動學習智慧教室(單槍、實物提示機、電子白板、Hi teach、Smart Board 系統)				
教學活動	節次	教學活動內容簡述		節次	教學活動內容簡述
	1.	繪本 The Veggie Zoo 閱讀：學習食物字彙。		4.	利用電子白板活動評量學生習得字彙及句型，並由學生口頭發表，選出最佳人氣台灣小吃。

規畫	介紹台灣小吃英語名稱，並利用繪本句型引導學生融入創作。 I like <u>sticky rice cake</u> . 2. It is <u>nice</u> and <u>sweet</u> . Look! <u>Sticky rice cake</u> is like a <u>smile</u> on my face. Let' s go to <u>Hualien</u> and try some.			
3.	延續第三節，由學生利用習得句型製作台灣小吃海報。			
能力指標	I2-3 能聽懂、讀懂、並說出或抄寫中年段所習得的句子。 A0-11 在生活中接觸英語時，樂於探究其涵意並嘗試模仿。			
教學目標	1. 學生能認識並說出繪本食物名稱。 2. 學生能認識並說出台灣小吃的英文名稱。 3. 學生能利用繪本句型製作並以英語發表喜歡的台灣小吃。			
教學模式	教學流程	時間	科技應用	教學評量
4-L「語言內化」教學模式	1. 【學習知識】聽的教學:利用 Smart Board (Hot Spot activity)軟體呈現台灣小吃分佈地圖，隨機選出學生擊點地方小吃正確縣市，測試學生對台灣小吃分布的熟悉度。 2. 【學習知識】讀的教學:利用 HI Teach 呈現食物英文名稱，學生利用 IRS 搶權說出答案 3. 【學習實作】寫的教學: 教師示範將聯想套入句型: I like <u>sticky rice cake</u> . It is <u>nice</u> and <u>sweet</u> . Look! <u>Sticky rice cake</u> is like a <u>smile</u> on my face. Let' s go to <u>Hualien</u> and try some.	7 分	Smart Board	電子記分板/口語評量
		8 分	HiTeach/IRS	IRS 評量
		10 分	Smart board	觀察評量

	<p>4. 【學習實現】說的教學: 分組討論、分享設計的海報作品, 並利用實物投影機發表, 為喜愛的小吃宣傳。</p> <p>5. 評量: 利用 IRS 翻牌票選最佳人氣台灣小吃。</p>	<p>10分</p> <p>5分</p>	<p>實物投影機</p> <p>IRS</p>	<p>學生互評/觀察評量</p> <p>IRS 系統評量</p>
<p>教學剪影</p>				<p>利用電子白板展示學習內容</p> <p>學生利用 Smart Board 互動活動增強習得知識</p> <p>教師利用 HiTeach 翻牌設計評量題目</p>
			<p>利用 IRS 翻牌票選評選</p> <p>學生手持 IRS 遙控器全神貫注選擇最佳作品</p>	

十、教學省思：

(一)透過電子白板的互動性,教師傳達知識的管道更多元、更雙向。

(二)電子白板即時回饋系統讓教師更準確掌握學生學習情形。

(三)透過電子白板可記錄教學過程, 以及學生學習及時回饋, 教師可掌握

更客觀的教與學的成效, 科任老師更可進行跨班教學成效比較, 為下次教學做更精準的準備。

(四)電子白板互動活動仍只侷限部分學生進行, 若能輔以遠端個人電腦, 讓參與的學生更多。

(五)IRS 選項若延伸, 學生學習將由選擇題延伸至其他更多元可能。

