

一、設計理念

「學生對學習已經夠討厭了，怎麼可能還喜歡學習議題的單元呢？」三週實習期間，指導老師看著國一綜合課本的學習主題，搖搖頭說了這一句話。因為這席話，我開始思考：「不喜歡學習的學生，經歷了什麼？喜歡學習的學生，怎麼辦到的？從小就積極、熱愛學習的我，經歷了什麼？怎麼辦到的？我可以怎麼幫助孩子？」。同時，針對老師的嘆息，我也堅信著：「一定有辦法的！」。

三週實習期間，跟隨實習指導教師的課程進度，在國一班進行「多元智慧」主題的教學，安排豐富趣味的體驗活動，收到學生的熱烈回響。然而，學習不僅僅是了解自身的智能，還有最核心的「學習意義」、務實的「學習診斷」、實用的「學習策略」等學習內涵。因此，實習結束迄今的三個多月期間，決定延續寓教於樂的效果，將學習議題的單元設計得更加完整：從學習的意義出發，到有效學習與學習挑戰的診斷，再到學習策略的掌握。設計者在設計時，對於三個主題有註記幾項重要內涵與思考脈絡，欲融入課程中，幫助學生學習：

學習意義	<ul style="list-style-type: none">• 不灌輸或直接教導學生為何要讀書• 學習不局限於讀書；秉持開放的態度，接納學生的真實回應• 接受學生覺得學習無意義的回答，但進一步引發學生思考，在無意義之下，能做些什麼，或是如何將無意義化作有意義• 學習意義的討論兼顧理智面、情感面、環境面的討論
學習診斷	<ul style="list-style-type: none">• 循序漸進，邏輯脈絡呈現• 帶學生回顧有效學習的經驗，激發學生對學習的自信與希望• 面對無效學習的經驗無需氣餒，你碰到的挑戰也可能是別人碰到的，全班一起看看哪裡碰到瓶頸！並且規劃適合自己的學習計畫吧！
學習策略	<ul style="list-style-type: none">• 學習策略因人而異，且數不勝數。在課程時間有限以及很難完整呈現的情況下，課堂的重點在於帶領學生體驗多樣學習策略，培養多元的思考與學習方法，以及面對學習挑戰時，主動找尋策略的自主態度。• 科技媒材蓬勃發展，善用數位資源，培養資訊查找的能力。

此份教案的設計歷程秉持十二年國民基本教育之核心素養，強調培養以人為本的「終身學習者」，並扣合「素養導向教學原則」和綜合活動領域「體驗、省思、實踐、創新」等理念來設計課程。學習評量方面，則採「多元評量」，並參照《國民中學學生學習成就素養導向標準本位評量》訂定相關評量規準。期許透過這份課程，學習者能夠達成「綜-J-A2 釐清學習目標，探究多元的思考與學習方法，養成自主學習的能力，運用適當的策略，解決生活議題。」的領域核心素養。

二、單元構想

(一)學生的先備知識與經驗

本教案適用於國中階段一至三年級的學生。依據國中綜合活動領域教科書的編排，學習議題的單元普遍安排在國一(翰林、康軒、南一版皆是)。因此，將此課程安排在國一無可非議。而本課程的活動二為「學習處方籤」，屬於規劃與實踐的環節，因而，若要實施於此單元，建議將此課程安排在學習議題單元中的「多元智慧」主題之後。如此一來，學生在撰寫學習計畫上，更能夠結合在多元智慧的覺察，來安排學習策略；另外，此課程亦適用於國二、國三，理由是學習議題實則不分年級，學生在每一個階段都會遇到新的或尚未解決的學習挑戰，而對學習的態度也可能產生改變。若能在國二、國三，接近國中會考，學生普遍學習壓力提升的時機點安排此門課程，有助於學生重回對學習意義的省思，以及覺察與分析現階段面臨的學習挑戰，並找尋事宜的解決策略。

(二)學校或社區特色的學習情境設計

去年底，教育部提出「推動中小學數位學習精進方案」，於111學年度起推動「班班有網路，生生用平板」。本教案的活動三搭配myViewBoard數位教學互動軟體，運用科技媒體來輔助教學，增進趣味性以及培養學生科技運用的能力。在學習情境設計上，本課程無限定在特定情境，前兩個活動在一般教室即可進行，活動三則安排在設有電腦與投影幕或是互動式電子白板(互動效果更高)的教室中進行，且每位學生需有一台數位裝置，如平板或手機。此外，若遇上遠距教學，活動三將能夠直接轉換至線上進行(教師可另開數位教室，分享數位白板的螢幕畫面給學生；待隨堂問答、投票、學生分享檔案等環節時，則與實體課堂的操作方式相同)。

除此之外，本教案的每一堂課皆安排豐富、具有深度的體驗與省思環節，有助於學生進入學習情境，覺察與思考自身和同儕對學習的看法和感受，並運用事宜的學習策略來克服學習挑戰。

(三)教材的價值分析

綜合活動領綱關注學生生活經驗，強調「體驗、省思、實踐、創新」，本教案緊扣此四大核心精神進行設計，依序分析如下：

體驗	本教案融入豐富的體驗活動，無論是知識、情意、技能面的學習，皆透過寓教於樂的學習活動來帶領學生體驗。例如：活動一探討學習的意義，課程中融入小白板和曼陀羅九宮格，帶領學生學覺察對學習的看法與感受；活動二則安排轉盤活動，學生透過對話，覺察學習挑戰和可能的改進策略；活動三則運用myViewBoard互動軟體，進行影片欣賞、隨堂問答、投
-----------	--

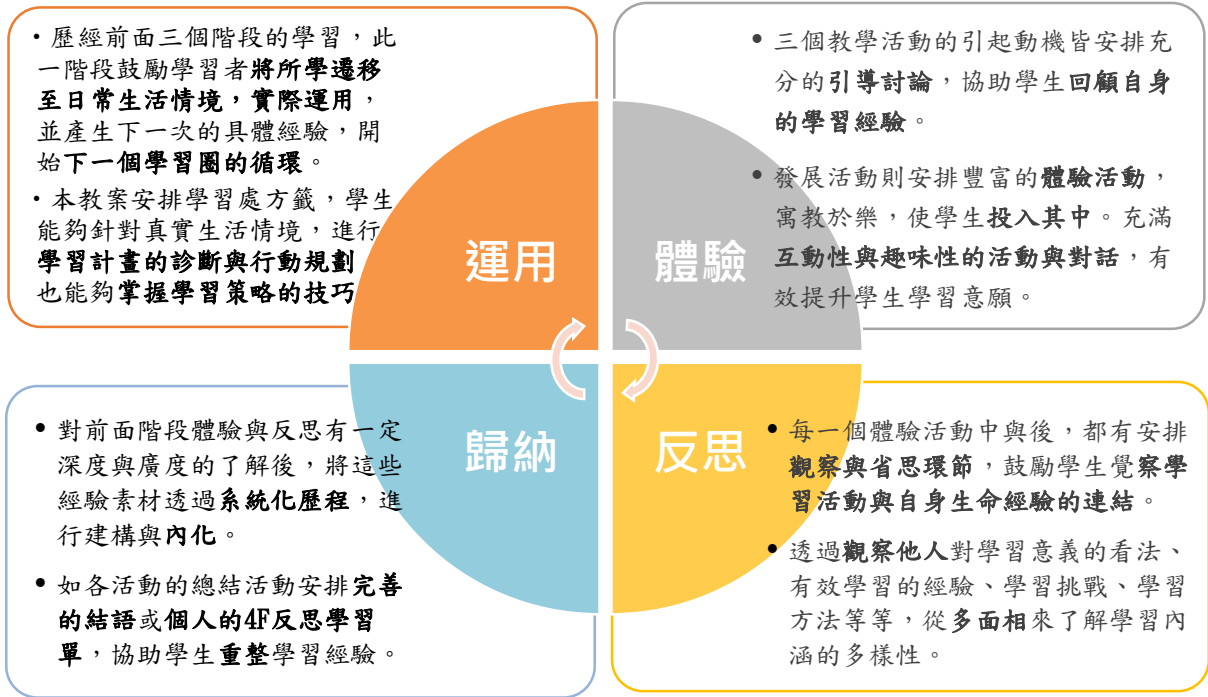
	票等活動。此外，亦安排多項學習策略體驗活動。
省思	三個活動的引起動機、發展活動和總結活動皆安排省思環節，包含課程暖身時的省思(例如：過去有效學習的經驗)、體驗活動中的再省思(例如：曼陀羅九宮格探討學習的意義)、活動後的總省思(例如：4F反思、教師結語協助學生統整)。
實踐	本教案重視學習者「知行合一」的學習，以循序漸進的方式，從覺察學習的意義，到學習診斷，再到學習計畫和學習策略的運用，協助學生將所學運用於真實的生活情境中。
創新	設計者在設計課程之前、中、後，廣泛找尋與閱讀與此單元主題的相關資料和教案作品。再結合自身經驗、對教育現場的觀察以及經評審團的回饋之後，不斷重整，創造出獨一無二、新穎、原創的課程。例如：以小白板輔助學生思考學習的意義和有效經驗，再結合曼陀羅九宮格與心智圖來激盪學生的回應、腦力激盪的轉盤活動、互動式數位軟體的運用等等皆是本教案的亮點。

此外，本作品兼顧實用性、連貫性、統整性、趣味性、縝密性、多元性等特性，以下圖說明之。



(四)教師教學的思考或意圖

設計者以「Kolb 經驗學習圈(ECL)」作為對教案實施與教學時的思考，重視「具體經驗、省思觀察、抽象概念、主動驗證」四大要素。此處簡化以體驗、反思、歸納、運用來說明。



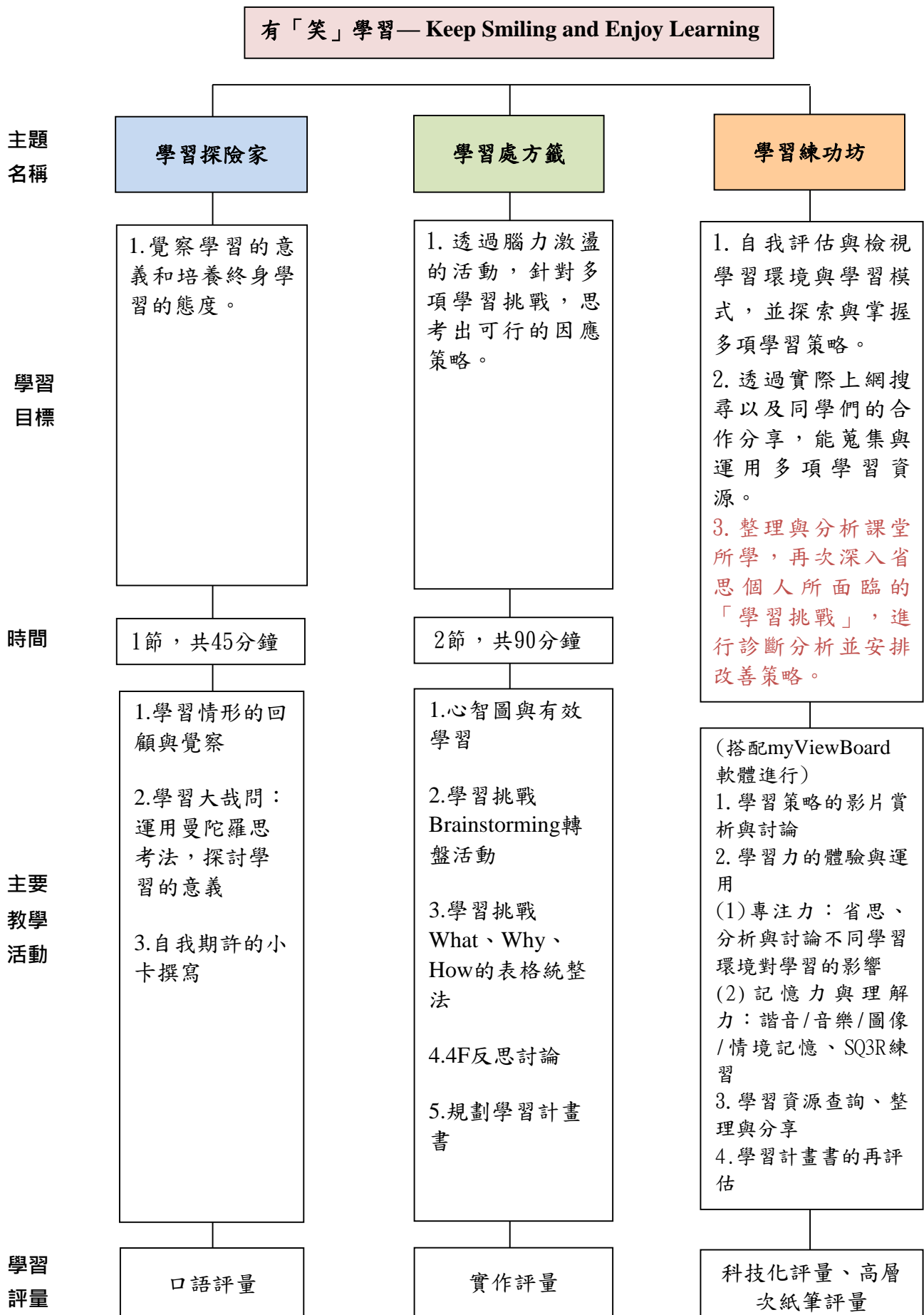
(五)學習評量的應用

本教案採「多元評量」之方式，安排口語評量、高層次紙筆評量、實作評量、科技化評量等學習評量來評估學生的學習情形，並參考《國民中學學生學習成就素養導向標準本位評量》訂定相關評量規準。

活動名稱	學習目標	多元評量方法與評量內容
活動一 學習探險家	1.覺察學習的意義和培養終身學習的態度。	<ul style="list-style-type: none"> 口語評量 上課發表情形(小白板作答情形、學習意義九宮格的口頭分享)
活動二 學習處方籤	1.透過腦力激盪的活動，針對多項學習挑戰，思考出可行的因應策略。	<ul style="list-style-type: none"> 實作評量 腦力激盪轉盤活動，學生討論與撰寫便利貼的情形

<p>活動三 學習練功坊</p>	<p>1.自我評估與檢視學習環境與學習模式，並探索與掌握多項學習策略。</p> <p>2.透過實際上網搜尋以及同學們的合作分享，能蒐集與運用多項學習資源。</p> <p>3.整理與分析課堂所學，再次深入省思個人所面臨的「學習挑戰」，進行診斷分析並安排改善策略。</p>	<p>· 科技化評量</p> <p>1. myViewBoard的投票小考題目</p> <p>2.上網查找與整理學習平台與學習資源，並將檔案傳至數位白板的小組合作成果</p> <p>· 高層次紙筆評量</p> <p>學習處方籤學習單</p>
-------------------------	--	--

三、課程架構圖(或表)



四、素養導向教學設計

本作品作為「素養導向教學」教案，將知識、技能和態度(R)整合運用在情境化、脈絡化(C)的學習過程中，注重學習方法與策略(S)，並強調知行合一，實踐力行(A)的成效。以下就本教案運用素養導向教學的CARS教學原則來進行說明：

素養導向教學原則	本教案對應之內涵
C-營造情境脈絡化的學習	教材與教學設計需扣合學生生活經驗，重視情境與脈絡化的學習。本教案安排豐富的課程體驗活動，連結學生課堂內、外的學習經驗。活動一探討學習的意義，透過小白板、曼陀羅九宮格引導學生覺察對學習的看法，並在課堂中欣賞新知，並結合舊經驗進行重整，進而達到內化與學習遷移的效果；活動二利用心智圖、腦力激盪轉盤活動，帶學生省思自身遇到的學習挑戰並思考解決策略，運用在真實情境中，使學習產生遷移；活動三則提供學生多樣的學習策略，並實際練習、找到適合自己的方法，運用在學習當中。
A-強調活用實踐的表現	本教案重視學習與生活的結合及實踐力行，提供學生活用與實踐所學的機會。在活動二安排了「學習處方籤」，學生依照自身經驗與課堂所學，覺察面臨的學習挑戰、分析原因、評估策略，並規劃與執行；活動三則設計豐富的學習策略體驗活動，以SQ3R為例，學生在課堂能夠進行練習，透過實作來增加對知識、技能的熟練度與掌握度。
R-整合知識、技能與態度	本教案重視兼顧知、情、意、行。在學習意義的活動中，結合理智面、情感面、環境面的討論；在有效學習與學習挑戰的活動中，則運用心智圖和轉盤活動，帶學生省思、分析與規劃實踐；在學習策略上，則透過實作體驗，學習知識與技能，達到知行合一。
S-關注學習歷程、方法與策略	不偏重傳統灌輸式的教學型態，而是透過分組活動、反思討論、情境體驗、科技軟體等學習方法與策略，引導學生省思、實踐與創新。在學習歷程上，也透過寓教於樂的方式，培養學生喜歡學習、如何學習、終身學習。

領域/科目	綜合活動/輔導	設計者	羅苡佑	
實施年級	國一~國三皆適用	總節數	共 <u>五</u> 節， <u>225</u> 分鐘	
單元名稱	有「笑」學習— Keep Smiling and Enjoy Learning			
設計依據				
學習重點	學習表現	1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。 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。	總綱	A2系統思考與解決問題
	學習內容	輔Ba-IV-1學習意義的探究與終身學習態度的培養。 輔Bb-IV-1學習方法的運用與調整。 輔Ba-IV-2自我管理與學習效能的提升。 輔Bb-IV-2學習資源探索與資訊整合運用。	核心素養	綜-J-A2釐清學習目標，探究多元的思考與學習方法，養成自主學習的能力，運用適當的策略，解決生活議題。
議題融入	實質內涵	閱J8在學習上遇到問題時，願意尋找課外資料，解決困難。		
	所融入之重點	融入的學習表現： 1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。 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。 說明： 本教案融入「閱讀素養教育」的J8，兼顧知識、情意、技能的學習。三個活動皆透過寓教於樂教學的方式，培養學習者樂於學習的態度。此外，也帶領學習者覺察自身面臨的學習挑戰，並了解學習策略，透過體驗活動、實作練習和學習計畫安排，克服學習挑戰。	融入的學習內容： 輔Bb-IV-2學習資源探索與資訊整合運用。	
教材來源	自編教材			
教學設備/資源	海報紙、便條紙、圓點貼紙、電腦、投影幕、myViewBoard軟體			
學習目標				
學習內容	學習表現	1b-IV-1 培養主動積極的學習態度，掌握學習方法，養成自主學習與自我管理的能力。 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。		
	學習內容	學習目標： 1.覺察學習的意義、探索學習方法，並培養終身學習的態度。(輔Ba-IV-1、1b-IV-1) 2.透過腦力激盪的活動，針對多項學習挑戰，思考出可行的因應策略。(輔Bb-IV-1、2c-IV-2) 3.自我評估與檢視學習環境與學習模式，並探索與掌握多項學習策		

輔Bb-IV-2學習資源探索與資訊整合運用。

略。(輔 Bb-IV-2、1b-IV-1、2c-IV-2)

4.透過實際上網搜尋以及同學們的合作分享，能蒐集與運用多項學習資源。(輔 Bb-IV-2、2c-IV-2)

5.整理與分析課堂所學，再次深入省思個人所面臨的「學習挑戰」，進行診斷分析並安排改善策略。(輔 Bb-IV-1、輔 Ba-IV-2、2c-IV-2)

教學活動設計

教學活動內容及實施方式

時間(分)

學習評量

活動一 學習探險家

一、引起動機

(一) 課程回顧與連結

帶領學生回顧前一單元所學的「多元智能」，並檢視自身的學習狀況，進而帶出「學習」此一課堂主題。

(二) 學習情形的回顧與覺察

進入國中生涯的第二個學期，和過去的求學經歷有什麼不同呢？感覺如何？

二、發展活動

(一) 學習大哉問

1.學生拿出個人小白板，思考「學習的意義」，並腦力激盪將答案寫在小白板上。

*備註：使用小白板的動機是確認學生都有嘗試思考，並將想法寫下。教師可請學生同時亮出小白板的撰寫內容，不僅增添趣味性，教師也可概覽全班學生的回答。若無小白版，也可以請學生寫在空白紙上。

2.學生撰寫完答案後，教師結合曼陀羅思考法帶領討論：教師在黑板上畫上兩個「九宮格」，並分別在中心寫下「個人導向」、「他人導向」。接著，將學生的回應寫在周圍的空格中(如圖一)。

找好的工作、賺錢		學習讓我感覺很開心
	學習的意義 -個人導向	
培養興趣，這樣才不會無聊		可以增進自己的表達力

10'

25'

口語評量
透過小白板，輔助學生覺察與分享自身對學習意義的看法。

父母逼的		
	學習的意義 -他人導向	應付考試
考上國立學校 能光宗耀祖		未來想從事 xxx以幫助他 人。在這之前 要好好學習。

圖一：學習意義的曼陀羅九宮格示意圖

教師可視學生的回應情形，擴充格子數。

3.學生選擇一項最有感的學習意義，在小白板背面畫上一個九宮格，並將此學習意義填入中間格子中，開始延伸撰寫與此學習意義有關的內容。

4.學生進行分享。

5.接續，教師帶領學生思考與討論：有哪些學習是無意義的嗎？面對不理想的學習結果，我們能夠從中獲得些什麼或是如何因應？

三、總結活動

(一) 結語

1.從同學們的分享，我們看見學習不同面向的意義，也了解到學習不侷限於讀書，還有許多生活經驗的累積。即使學習不侷限於讀書，然而，身為學生的我們，「讀書」仍是現階段所不可或缺的。

2.學習的意義沒有標準答案，意義是人賦予的，且會隨著不同的事與境遇有所變動。或許現在暫時找不到某件事的學習意義，但只要願意思索，意義就會慢慢浮現。今天提出的討論只是一個開頭，接下來要用一生來尋找這個問題的可能答案。

3.每個人的才能不同、學習方法不同，最重要的是找到適合自己的學習方式。這堂課運用到的九宮格也是一種學習策略，叫做「曼陀羅思考法」，透過腦力激盪和集思廣益所得出來的豐富答案，也是有效學習的一個方式喔！

(二) 對自我的學習期許

- 1.教師發給每位學生一張小卡。
- 2.學生在小卡寫下期許在這學期達成的「學習目標」，並簽下大名。
- 3.教師於學期結束後發回。

10'

活動二 學習處方籤

一、引起動機

(一)課程回顧

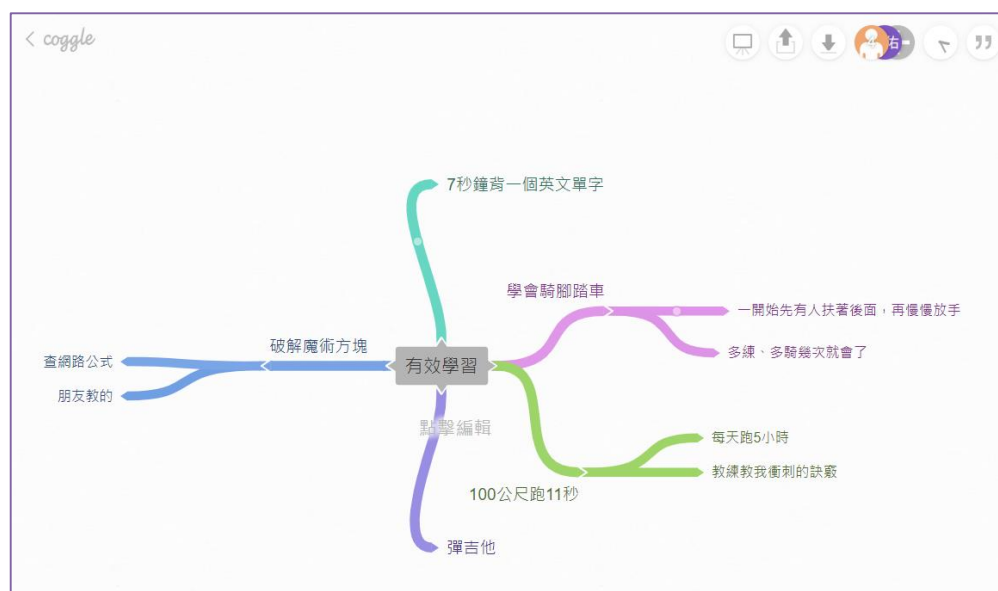
回顧前一堂課「學習的意義」，並鼓勵學生補充與分享新的發現或心得。

(二)有效學習的經驗

1.教師於課前在「Coggle心智圖網站」創建一個有效學習的心智圖頁面，並輸入學生的email，開啟學生共編的權限。

2.課堂中，學生登入email並進入Coggle心智圖網站，於同個頁面上共同編輯，分享自身有效學習的例子（第一階：我學會...；第二階：我如何辦到的？）。

3.學生完成後，教師帶學生欣賞，針對同樣的成功經驗，每個人所運用的方法不盡相同。接著，也進一步思考，有哪些是自己試過/沒試過的呢？成效如何？哪些方式之後會想試一試？



圖二：有效學習心智圖的示意圖

二、發展活動

(一)學習挑戰WHAT-Brainstorming#1

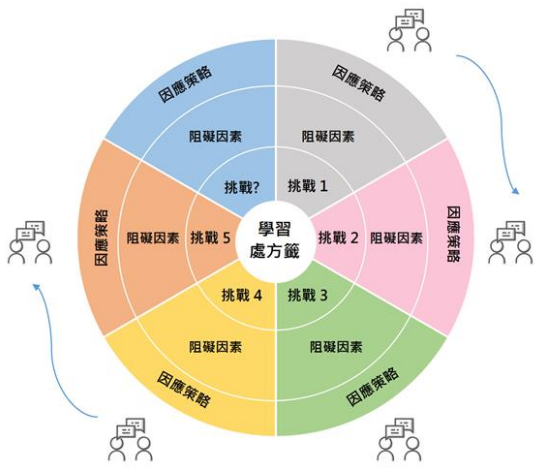
1.全班分為五組。

2.教師帶領學生覺察學習歷程中可能遇到的「挑戰」，並由各組提出一項「學習挑戰」(各組不重複)。3.各組學生站到海報討論區就位，並在海報紙上最內圈的五個區塊(圖中：挑戰1至挑戰5的位置)寫下剛才提出的學習挑戰。

15'

60'

實作評量
透過腦力
激盪的活
動體驗，
覺察學習
挑戰、分
析原因，
並思考因
應策略。



圖三：海報紙與小組討論區示意圖

圖中的「挑戰?」為自由區(Free domain)，沒有安排成員。若學生於討論的過程中發覺出新的想法，則可填入其中。

(二)學習挑戰WHY-Brainstorming#2

1.每一輪討論進行3分鐘，同一組的夥伴需針對該項「學習挑戰」，相互討論與分析出「造成挑戰的可能因素」，並記錄在便條紙上。不限數量，但一張便條紙只寫「一個」因應策略，完成後貼至海報紙的「阻礙因素」區塊上。

2.3分鐘一到，討論成員以順時鐘方向，移到下一個區塊，一共進行五輪(1→2；2→3；3→4；4→5；5→1)。

3.成員輪回原區域後，「統整」該區蒐集到的阻礙因素，將相同概念的便條紙黏成一排，共計5分鐘。

(三)學習挑戰HOW-Brainstorming#3

1.以相同的輪轉流程與時間進行，成員針對整理好的阻礙因素，開始發想「克服方式」，寫在便利貼上並貼到該區的「因應策略」。一共進行五輪。



圖四：活動進行的示意圖

(四)Voting #4

- 1.成員再次輪回原區域後，有5分鐘的時間，可以自由走動、觀察各個挑戰區所記錄的阻礙因素與因應策略的便利貼，且同步進行票選：在欣賞的點子（便條紙）上方貼上一張點點貼紙。一人五票，每人對同一張便利貼最多投一票。
- 2.投票完畢後，統整出前五高票的，畫「表格」在黑板上。

What學習挑戰	Why阻礙的因素	How因應策略
課文背不起來	記憶力不好	早點開始或多花時間
		用旋律或圖像來記憶
吉他學了很久，但只會彈基本和弦	很少練習	每個周末固定安排兩小時的練習時間
	沒有人教	上網找影片自學或請教會彈的同學

表一：Brainstorming 統整結果的示意表格

三、總結活動

(一)4F反思討論

- 1.學生回到分組座位
- 2.每位學生拿到一張「學習處方籤」學習單，各組針對上面的問題進行討論。
 - ◇ Facts：這堂課進行了那些活動？在心智圖、討論學習困難、轉盤討論、投票或是統整成表格等等的過程中，我觀察到/聽到/想到什麼？
 - ◇ Feelings：活動中，我的心情感受如何？這些心情變化如何影響我進行活動或學習？哪些是我覺得困難/容易的部份？面對困難的地方，我如何因應？
 - ◇ Findings：我對哪些學習挑戰、原因分析、因應策略印象深刻？它們帶給我的啟發是？轉盤活動運用到哪些學習方式？（例如：腦力激盪、分組討論、歸納整理等等）除了海報上記錄的內容，我還有要補充？
 - ◇ Future：我會將今天獲得的哪些收穫運用在未來的學習上？如何運用？
- 3.討論完成後，各組分享討論結果。

15'

<p>(二)教師說明回家作業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將學習單正面尚未完成的4F反思完成。 2.學生根據這兩週的課程學習，並再次深入省思自身所面臨的「學習挑戰」，挑選一項進行診斷分析與安排改善策略。紀錄於學習單背面。 3.學習單於下下次課堂收回。 		
<p style="text-align: center;">活動三 學習練功坊</p> <p>課前準備 (附錄一 myViewBoard數位白板介面操作說明)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.視學校的教學資源，提供每位學生一台行動載具，或安排在電腦教室上課。 2.教師課前運用myViewBoard數位白板製作教材。學生根據操作指示登入myViewBoard，開始教學互動。(附錄P.1-P.2) <p>一、引起動機</p> <p>(一)學習策略影片賞析(附錄P.3)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.影片欣賞 0:08-5:38 阿滴英文 3個讀書方法 翻轉學習效率 https://www.youtube.com/watch?v=NhCNqomY9iM&list=PL4zQBxwd1Eh029I1ASC6OXTNnilUe9DeP&index=10&ab_channel=%E9%98%BF%E6%BB%B4%E8%8B%B1%E6%96%87 2.答題與討論(附錄P.5-8) <ol style="list-style-type: none"> (1)影片中介紹了哪三種策略？ (2)你試過哪些？成效如何？你會想嘗試這些策略嗎？會或不會的原因是？ <p>(二)連結影片與學習單，詢問學生上週學習單的撰寫進度與情形，若有任何想法或困惑，皆可提出討論。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.影片中有哪些策略是同學們在前兩堂課有提到的嗎？或是有同學已經將它寫進學習單的嗎？ 2.看完影片，有哪些啟發？有哪些是你想要放入學習單的學習計畫書中的嗎？ 3.邀請已撰寫好初步學習策略或有想法的同學們，進行分享。 <p>備註：影片介紹的三個學習策略與其重點摘要</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.設定讀書的專注時間 <ol style="list-style-type: none"> (1)休息是為了走更長遠的路，人的專注力有限，每過一段時間就要休息。 (2)若學習過程中碰上分心，可以把想做的事情，如：滑手機、吃點心，先記錄在旁邊的筆記本上，等休息時間再做。 	20'	科技化評量 透過軟體上的投票小考功能，學生根據題目，輸入回應。

<p>2.安排專屬的學習區</p> <p>把學習區獨立劃分出來，與飲食、娛樂區做區隔，有助於待在學習區時，更易進入狀況。</p> <p>3.主動學習</p> <p>(1)讀書前先問自己我現在要學的是什麼，幫助自己主動找到需要的資訊。</p> <p>(2)把學到的觀念用自己的方式理解並產出，像是自我測驗，寫出或說出剛剛閱讀的內容。</p> <p>(3)教導他人或尋找網路資源。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)專注力</p> <p>延續影片中提到的「學習區」，教師帶領學生省思自身的「學習環境」、分析與討論不同學習環境對學習的影響。(課堂簡報 P.1-P.4)</p> <p>例如：有音樂或聲音VS.安靜；清空的桌面VS.擺滿物品的桌面(可再細分井然有序或雜亂的)；有伴VS.一個人。</p> <p>(二)記憶力&理解力</p> <p>安排好適合學習的環境後，便是針對學習內容的理解與記憶。接下來，教師帶領學生進行多項學習策略的體驗活動。(課堂簡報 P.5-P.14)</p> <p>1.記憶法體驗活動：諧音記憶、圖像記憶、情境記憶、音樂記憶。</p> <p>2.SQ3R體驗活動：搭配文章，練習「綜覽 (Survey)、發問 (Question)、閱讀 (Read)、背誦 (Recite)、複習 (Review)」的閱讀學習。</p> <p>備註：教師可自行選擇與此單元主題的文章，如此一來，學生不僅能一邊練習SQ3R的要領，也能一邊閱讀文章，培養自主學習心態與學習要領。參考文章如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> · 女孩說：「如果當初我是被迫學的，就不會有現在的好成績」13歲才開始學冷門樂器，多年後如願進入名校大放異彩 https://futureparenting.cwgv.com.tw/family/content/index/24672 · 學霸筆記術》碰上考試就失憶？學霸校長謝龍卿：避開2NG、掌握3原則，讓自己專屬的筆記成為考場神助攻 https://futureparenting.cwgv.com.tw/family/content/index/24183 · 別讓孩子成為「瞎努力的學生」》熬過重考進台大醫科 王茹：找到適合自己的方法，一定可以感受到學習效率的差異！ https://futureparenting.cwgv.com.tw/kids/content/index/25470 	60'	科技化評 量
---	-----	-----------

<p>(三)學習資源查詢與整理(課堂簡報 P.15-P.16)</p> <p>在資訊科技發達的時代，傳道、授業、解惑不再是教師的專責，透過網路資源，也能蒐集到豐富的資訊，且不受時間與地域之限制。</p> <p>1.教師設計刮刮樂活動，由學生猜答學習平台的名稱。(附錄P.9)</p> <p>2.教師挑選幾個學習平台來介紹(參考如下)</p> <p>(1)課業學習平台</p> <p>LearnMode學習吧https://www.learnmode.net/home/</p> <p>均一教育平台https://www.junyiacademy.org/</p> <p>因材網https://adl.edu.tw/HomePage/home/</p> <p>翰林自學包https://www.hle.com.tw/book/</p> <p>跟著康軒不停學https://945cloud.knsh.com.tw/promo/20190322/</p> <p>南一 x OneClass https://www.oneclass.com.tw/teacher/index.html</p> <p>(2)開放式線上學習平台(多元課程)</p> <p>磨課師 https://taiwanmooc.org/home</p> <p>可汗學院https://zh.khanacademy.org/</p> <p>Coursera https://zh-tw.coursera.org/</p> <p>(3)英語語言學習</p> <p>Cool English https://www.coolenglish.edu.tw/</p> <p>VoiceTube https://tw.voicetube.com/</p> <p>duolingo https://www.duolingo.com/</p> <p>(4)知識型Youtube頻道</p> <p>白白國文、阿滴英文、Taiwan Bar(歷史、社會議題)、公民叮、PanSci泛科學、啾啾鞋(冷知識、科普)、三個字SunGuts(健體)</p> <p>2.學生實作與分享</p> <p>(1)學生腦力激盪，根據自身經驗或上網搜尋的結果，以截圖的方式分享到數位白板上，檔案命名為科目名稱(例如：英文、數學、綜合、自然、音樂、健體...)(附錄P.10-11)</p> <p>(2)學生分為6組，各組選擇一個學習平台或資源，熟悉其操作，並向全班成員示範操作與分享。</p> <p>三、總結活動</p> <p>(一)學習資源分享</p> <p>教師課後將自身與各組學生分享的「學習資源」結果，彙整後印成紙本，貼至班級布告欄，提供學生作為學習資源的參考。</p> <p>(二)學習處方籤的再評估</p>	<p>10'</p>	<p>學生實際上網找尋學習平台與資源，培養自主學習與找尋和運用資料的能力。</p> <p>高層次紙筆評量 反思與撰寫學習單上的題</p>
--	------------	--

<p>學生拿出上堂課的學習單，並根據今日課堂所學，進行檢視、補充或調整。亦可運用這段時間，上網探索能有效協助學習目標、克服學習挑戰的學習資源。</p> <p>(三)結語</p> <p>1.這幾週的課程介紹了許多學習策略和學習資源，事實上，還有很多的方法與資源等著同學來發掘。</p> <p>2.學習是一條永無止盡的道路，每個人的學習風格不同、遇到的學習挑戰也不盡相同，透過覺察自身面臨的困境、建立學習目標，並進行策略規劃、蒐集與實踐，相信大家在這條學習路上都能有所成長，並培養「自主學習」的軟實力。</p>	<p>目，綜整自我經驗與課堂所學，並診斷自身所面臨的學習挑戰，進而安排改善策略。</p>
--	--

參考資料：
活動二的轉盤活動改編自GPS brainstorming kit
<https://www.flandersdc.be/en/tools/gps>

附錄（myViewBoard教學設備操作介紹/遠距或實體課堂皆適用）：

<p>附錄一 myViewBoard 數位白板操作說明</p>	
<p>P.1(教師頁面)教師開啟數位白板後，點選左上角的名稱，頁面會跳出網址和QR CODE。</p>	<p>P.2(學生頁面)學生掃描或輸入網址後，擇一帳號登入。</p>
	
<p>P.3(教師頁面)數位白板可內嵌影片、直接播放，無須另開Youtube分頁，且可享有無廣告干擾的功能，既省時又能避免打斷學生的專注。</p>	<p>P.4(教師頁面)將製作好的PPT簡報匯入數位白板，則可使用下方工具列的畫筆功能，在上方註記。</p>
	
<p>P.5(學生頁面)學生登入帳號後，會進到此畫面。點選「投票/小考」鍵之後，即會顯示教</p>	<p>P.6(教師頁面)教師事先製作提問。左下方為計時功能，中間下方為播放鍵，按下之後，</p>

<p>師事先製作好的題目。</p> 	<p>學生則可看見題目並開始答題。</p> 
<p>P.7(學生頁面)學生根據題目，在時間內提交答案。左為問答題，右為選擇題。</p> 	<p>P.8(教師頁面)時間到，教師可查看全班學生的作答結果。</p> 
<p>P.9(教師頁面)教師點選工具列的橡皮擦，慢慢刮出各個學習平台的LOGO，並讓學生猜題。</p> 	<p>P.10(學生頁面)學生回到一開始登入後的頁面，點選「上傳」鍵，分享找尋到的學習資源的截圖檔案。</p> 
<p>P.11(教師頁面)教師點選百寶箱的「分享檔案」鍵，即可查看學生上傳的檔案，並拖曳至白板上、放大展示給學生看。</p> 	<p>P.12(教師頁面)呈左頁，教師可在數位白板上劃分科目區塊，並將學生上傳的截圖檔，對應科目分類，拖曳到該格中。</p> 



● 評量標準與評分指引

評量標準						
主題	次主題	A	B	C	D	E
自我與生涯發展	自主學習與管理	能依據個人學習目標及計畫，進行評估並調整策略，以養成自主學習的能力。	能分析學習方法，訂定個人目標，並擬定學習計畫。	能覺察個人的學習態度與學習挑戰，並蒐集各種有效學習的方法。	能表達個人學習、運用學習資源的相關經驗。	未達D級
生活經營與創新	資源運用與開發	能執行擬訂的個人重要事務之計畫，評估資源的運用，並提出調整的方法。	能依個人狀況，蒐集並運用資源，對個人重要事務，擬訂合宜的計畫。	能覺察個人處理生活中重要事務之資源運用方法，並分析優缺點。	能表達自己處理個人重要事務的經驗。	未達D級
本單元的評分指引		能持續診斷與評估學習情形，並進行滾動式的策略調整，培養主動學習的態度與執行力。	能夠分析多樣學習方法與資源對自身學習需求的幫助，並擬定與學習計畫。	能覺察學習的意義和自身面臨的學習挑戰，並蒐集與安排有效學習的策略。	能表達學習的意義與提出有效學習或運用學習資源的經驗。	未達D級

五、學習單(活動二)

學習處方籤

班級 _____ 座號 _____ 姓名 _____

Facts 事實：這堂課進行了那些活動？在心智圖、討論學習困難、轉盤討論、投票或是統整成表格等等的過程中，我觀察到/聽到/想到什麼？

Feelings 感受：活動中，我心情感受如何？這些心情變化如何影響我進行活動或學習？哪些是我覺得困難/容易的部份？面對困難的地方，我如何因應？

Findings 發現：我對哪些學習挑戰、原因分析、因應策略印象深刻？它們帶給我的啟發是？轉盤活動運用到哪些學習方式？（例如：腦力激盪、分組討論、歸納整理等等）除了海報上記錄的內容，有哪些是我還想補充的？

Future 未來：我會將今天獲得的哪些收穫運用在未來的學習上？如何運用？

1

◇ 我遇到的學習挑戰： _____

🔍 問題診斷 1： _____ 我需要(幫助) _____

🔍 問題診斷 2： _____ 我需要(幫助) _____

🔍 問題診斷 3： _____ 我需要(幫助) _____

◇ 我希望在(期間) _____ 達成(學習目標)： _____

達成後我要獎勵自己： _____

◇ 學習策略運用 Strategy (學習優勢、方法與資源)

◇ 具體行動規劃 Go~

時間 Time	具體目標 Goal	實施計畫 Plan	給自己的提醒 Note

2

六、教學簡報(活動三)

<h3>學習練功坊</h3> <p>Effective Learning</p>	<h3>學習區(Learning Area)</h3> <p>安靜、圖書館(library)</p> <p>音樂(music)、聲音(voice)、香氣(aroma)、咖啡廳(Coffee Shop)</p>
<h3>學習區(Learning Area)</h3> <p>一個人(alone)</p> <p>一群人、讀書會(study group)</p>	<h3>學習區(Learning Area)</h3> <p>擺放各式各樣的物品(great quantity)</p> <p>整潔、只放學習物品(simple)</p>
<p>一分鐘內記住以下八個國家：</p> <p>俄國、德國、法國、美國、日本、奧地利、義大利、英國</p>	<p>餓(俄)的(德)話(法)， 每(美)日(日)熬(奧)一(義)鷹(英)</p>
<p>單字中翻英</p> <p>1.經濟 2.救護車 3.地主 4.護照</p>	<p>單字中翻英</p> <p>1. 經濟 economy 依靠農民 2. 救護車 ambulance 俺不能死 3. 地主 landlord 懶得勞動 4. 護照 passport 怕撕破</p>
<p>兩分鐘內記住下列15種物品：</p> <p>自行車、獎盃、火炬、帆船、大象、長頸鹿、烏龜、鋼琴、螃蟹、扇子、樹葉、蝴蝶、恐龍、溜冰鞋、沙發、鱷魚</p>	<p>參加自行車比賽獲得冠軍，就得到了一個獎盃，然後想像一個火炬插到了獎盃裡面，接著拿這個火炬去把帆船燒著了，這時來了一頭大象用鼻子吸水來救火，然後大象跟長頸鹿打架，用長長的鼻子把長頸鹿的脖子卷了起來仍到空中，長頸鹿掉下來之後壓扁了一個烏龜，這隻烏龜爬到鋼琴上去彈鋼琴；烏龜彈鋼琴的優美旋律吸引了一隻螃蟹，這隻螃蟹就爬到鋼琴上跳起了螃蟹舞，跳完之後就拿起一把扇子，一陣大風把樹上的樹葉都紛紛吹了下來，一隻又紅又大的蝴蝶飛到了樹葉上來休息，這時來了一隻恐龍把蝴蝶吃掉了，恐龍吃掉蝴蝶之後就穿上溜冰鞋到沙發上溜冰，結果把沙發底下的一隻鱷魚壓制扁了。</p>

參考資料：<https://kknews.cc/zh-tw/education/oob9jb5.html>



木蘭詩



唧唧復唧唧，木蘭當戶織。不聞機杼聲，惟聞女嘆息。
問女何所思，問女何所憶。女亦無所思，女亦無所憶。
昨夜見軍帖，可汗大點兵，軍書十二卷，卷卷有爺名。
阿爺無大兒，木蘭無長兄，願為市鞍馬，從此替爺征。
東市買駿馬，西市買鞍韉，南市買鬃頭，北市買長鞭。
...

出門看火伴，火伴皆驚惶：同行十二年，不知木蘭是女郎。
雄兔腳撲朔，雌兔眼迷離；雙兔傍地走，安能辨我是雄雌？

心智圖(Mind Map)



03

圖像記憶

圖片來源: <https://www.facebook.com/mymindmap/>

記憶法(Memory Strategies)



SQ3R學習法



學習平台與資源(Learning Resources)

學習平台與資源(Learning Resources)

七、試教成果(雙語演示)、師生回饋與自我省思

次數	試教時間	試教場域 (模擬教甄演示)	評審團	試教照片
第一次	2022年5月初	現場	國昌國中輔導活動科教師(三位)	
第二次	2022年5月中	線上	綜合活動教學實習課堂 同儕與教師(三十位)	

本教案共經本人兩次教學演示，皆以10分鐘模擬教甄的方式呈現，演示的課程為活動一，採雙語教學。活動二及活動三雖未經演示，但有接受書面上的評核。初次演示由國中現場的三位輔導教師擔任評審，第二次則由大學端實習課堂的同儕與教師給予回饋。兩次演示之間經過教案內容的調整，延續好的、調整需要進步的，例如：課程活動的增減。活動一從原本的90分鐘(內容包含此版教案的活動一+活動二引起動機的心智圖+學習挑戰的表格法)改成45分鐘，並聚焦在「學習意義」的討論，而在引起動機的環節，則新增更多的問答，有效啟發學生的思考，並幫助學生投入課堂。其他刪減的重要部分則挪到活動二，在這次教案設計中，重新整合。

第二次演示有發放「教學基本能力評量表」，共30位評審填寫，以下摘錄與此份教案設計最直接相關的三個項度(教學活動設計、教學內容、教學方法)，呈現評審的量化評比與質性回饋。

教學基本能力層面	教學能力指標	觀察結果(人數)				質性回饋(原字原句呈現)	
		優良	滿意	普通	待加強	鼓勵	建議
教學活動設計	1.擬定明確的教學目標	30				<ul style="list-style-type: none"> 林評審：從多元智能、學習的意義到訂定學習目標我覺得很完整，而且整個單元很有架構。 毛評審：上次三位國中老師來時所做的提醒，苡佑都有做修正，整體的教學活動設計及進行過程都變得更加流暢！ 黃評審：在讓學生思考學習的意義前，做了很多引導，讓學生先從自己對學習的感受或是對科目的想法出發，讓學生對本次課程的主題更有感。 陳A評審：很喜歡九宮格self & other的設計，讓學生去分析影響學習的原因，且答案不侷限正面 	<ul style="list-style-type: none"> 沈評審：除了探討學習目標，也探討到背後的感受(學習的成就感)情意的部分，很讚~若從反面探討，也會是另一個方向：達成學習目標會有成就感，但未達到學習目標，可能會面臨學習挫折，那如何調整使用不同的方式以因應，也可
	2.安排適切的教學內容	28	2				
	3.編製完整的教學單元	29	1				
	4.分析與整合教學資源	25	4	1			
	5.課程內容結合學生相關經驗	30					

						<p>的，而是讓學生回答最真實的原因。</p> <ul style="list-style-type: none"> 陳B評審：小卡設計很棒可以檢視學生是否有運用課堂所學達到期許，並給予正向的動機。 	<p>到學習策略～</p> <ul style="list-style-type: none"> 黃評審：在此課程設計上，若能夠更深入帶到「為什麼要讀書」，可能更能夠引發學生對學習的想像。
教學內容	1.依教學目標編選教材	30				<ul style="list-style-type: none"> 紀評審：教學內容很有條理，讓學生先了解學習的涵義再尋找學習方法，還不錯！ 蔡評審：用曼陀羅思考法的方式呈現自我導向的學習、他人導向的學習，可以引起學生的學習動機。 林評審：課堂內容剛好，對於每一環節幾乎都有一定程度的討論。 李評審：讓學習不僅侷限在學科學習，而是拓展到學科以外的學習，進而提高學生的學習動機。 史評審：學習的層面分成為個人與為他人，很深入，增進學生的思考深度。 	<ul style="list-style-type: none"> 黃評審：最後總結活動要學生在小卡上寫下「學習目標」，但課程中大多是在討論學習的意義，教師若能夠提幾個目標訂定的方向，較能夠幫助學生設定自己的目標。
	2.熟悉教材內容	30					
	3.結合學生生活經驗	29	1				
	4.掌握學科知識內涵	28	2				
教學方法	1.利用教學媒體、資源營造學習情境	28	2			<ul style="list-style-type: none"> 吳評審：老師舉的例子都很貼近學生生活經驗，更能提高學生動機。 毛評審：教具及白版的版面安排清楚明瞭，方便學生理解課程內容。 廖評審：透過充分的提問和引導來讓學生進行曼陀羅思考法，並且和學生討論生活經驗，我覺得很讚。 劉評審：用雙語教學真的太厲害了！不僅英語表達得相當流暢，教學還是緊扣合「學習輔導」的主題，不會因為以英語授課而失焦，反而是更加分的效果。 <p>李評審：自身三周實習的類似經驗是把學習分類成「內部（自己）」、「外部（他人）」，解釋完後發現學生還是有點難理解，所以感覺這部分可以再多舉一些例子引導學生～</p>	
	2.有效引起學生學習動機	28	2				
	3.運用適切的教學策略	28	2				
	4.使用問答技巧，引發學生省思	30					
	5.適時檢視學生學習情況	29	1				
	6.提供適當的舉例	28	2				
	7.有效掌控教學時間	30					
	8.安排適當的作業或評量	26	4				
	9.依科目需求進行實作、實驗或練習	26	4				

經過這兩次演示，我得到一項深刻的覺察：過去在設計與帶領「輔導活動科」課程時，往往偏重在「活動」，一心一意思考著如何設計出令學生「耳目一新」的趣味活動。而隨著這一年多接觸更深的「輔導諮商」後，我發覺自身會將輔導諮商的「心情感受」、「自我覺察」、「傾聽與接納」等內涵融入進課程，均衡與融入「輔導」與「活動」。因此，在師生的教學互動上，更加重視對話、提問與省思、學生的內在感受等。此一調整有助於學生提升對課程內容的學習動機和自我認識。

我非常感激課堂安排的觀議課制度，透過師長與同儕的回饋，讓我可以看見課程設計的盲點以及對於教學活動設計和教學方式有更多的啟發。同時，從這些正向回饋，我也獲得自信，其中，有一則最令我印象深刻的回饋是：「看苡佑的教學，一整個超級投入，把

自己當作學生的角色，很專心上課，差點忘記自己是評審。」

兩次演示迄今約三個多月，透過這次教案設計競賽，我重新審視整份教案，秉持著積極與態度、嚴謹的精神和創新的理念，進行重整。每一次的調整都讓我看見作品進步的空間以及自我的成長。

綜合活動領域著重學生的生活經驗，以及體驗、省思、實踐、創新的原則，這也是我每一次設計教案的理念與宗旨。師資培育階段所有的經驗累積，都會在未來的某天、在教育現場真實展現。