



圖/文：劉如芬·關肇廷

返回










臺北市97年度兒童英文圖書創作出版教學示例

書名 (含中文)	Guess ! Guess ! Guess ! (猜 ! 猜 ! 猜 !)		作者	學校：中正區東門國小 姓名：劉如芬、闕肇廷	
適用年級	<input type="checkbox"/> 高年級 <input type="checkbox"/> 中年級 <input checked="" type="checkbox"/> 低年級		教學時間	160分鐘	
教學主題	探索				
Key words 關鍵詞	1. Guess	2. Banana	3. Cactus	4. Jewel	
	5. Spider web	6. Cherry	7. Shiny	8. Delicious	
Sentence patterns 句型	1. What is it?				
	2. What are they?				
	3. What is this?				
摘要大意	在猜！猜！猜！故事主題中，以小螞蟻團隊返家途中所經歷的事物，從螞蟻的小視野，觀察生活中的大世界。巧妙的結合生動的文字運用各種自然界的活潑主題，以遊戲的方法，激發幼童深入觀賞書本內容，引發閱讀的興趣。				
設計理念	1. 引用杜威的「做中學」概念，讓學童利用體驗式觀察，感受圖書內容所傳達的意義。 2. 給予學童多向度的思考空間，增進其自然科學與人文生命的知能，提昇學童豐富的想像力與創造力。 3. 建立人我之間與環境和諧發展之探索表現，進而培養學童對環境議題的學習態度，尊重並包容其他民族性。				
具體目標	認知方面： 1. 藉由童趣的圖書引導，培養學童因應生活問題的基本能力。 2. 透過圖書生動的文字敘述，讓學童具有基本的外語學習能力。 情意方面： 1. 透過對圖書內容的探索，培養學童對自然環境生態的保護。 2. 激發學童尊重其他物種的情懷。 技能方面： 1. 閱讀圖書後能表達自己的心得與想法。 2. 能學會重視關懷自身安全的議題。				
對應能力指標	聽：1-1-1能辨識基本的英語語音。 1-1-2能藉繪本主角的動作聽懂故事內容。 說：2-1-1學生能根據繪本或提示作簡單的角色扮演。 2-1-2學生能發揮團隊合作精神，參與表演。 讀：3-1-1學生能歸納對作品的看法。 3-1-2學生能具有人文關懷的精神。 寫：4-1-1學生能書寫印刷體大小寫字母。 4-1-2學生能臨摹抄寫簡單的句子。				

教學活動流程

達成目標	教學內容	教學媒體	評量	時間
<p>1. 故事引導讓孩子具有基本的外語能力</p> <p>2. 能透過故事內容，延伸創意句型</p> <p>3. 培養兒童認識自然界的物種，建立保護環境的概念</p>	<p>一、「作品賞析」</p> <p>※繪本導讀活動</p> <p>老師利用「Guess! Guess! Guess!」繪本或書本中介紹的各種生物圖片，讓兒童瞭解書中物種生態的多元性與豐富面，開闊兒童外語新視野。</p> <p>※說一說</p> <p>(1) 這本書中的主人翁是誰？</p> <p>(2) 繪本中有哪些情境讓你印象深刻？</p> <p>(3) 列舉書中形容各要角的句型。</p> <p>二、超級大發現</p> <p>※粉墨登場</p> <p>(1) 指導學生角色扮演，愛護其他物種與環境。從繪本中的各要角設計扮演，學生可自創臺詞，低年級學童以肢體動作為主，加強關鍵詞學習如：jewels、Banana等。</p> <p>(2) 指導學生欣賞表演應有的禮節。</p> <p>(3) 教師將表演者的影像做記錄。</p> <p>(4) 小組做分組練習。</p> <p>※迷宮大作戰—完成學習單</p> <p>(1) 教師帶領學生回顧繪本內容，例如螞蟻回家途中遇到鮮豔的水果、仙人掌武士、魚兒黑暗的嘴巴和晶瑩剔透的蜘蛛網等重點，製作成一幅簡易的闖迷宮地圖。</p> <p>(2) 教師講解闖迷宮遊戲規則：利用竹筷做迷宮地圖的捲軸，學生依圖示以手指前行，若遇上述水果（Wow! What are these）、仙人掌（What is it）、魚兒（OH! My God!）與蜘蛛網，學生可大喊help，身陷危險陷阱，必須從頭來過；若順利抵達終點，教師則給予獎勵（Keep going; You can do it!）</p> <p>(3) 教師可鼓勵學生學習製作學習單以增加遊戲內容的豐富性。</p>	<p>昆蟲、植物相關圖片</p> <p>投影機、電腦</p> <p>學生： 自製演劇道具。</p> <p>教師：視聽資料</p> <p>學生： 鉛筆盒</p> <p>教師：相機、電腦投影機</p>	<p>討論問答學習態度</p> <p>發表能力學習態度</p> <p>資料收集</p>	<p>40'</p> <p>40'</p> <p>40'</p>

教學活動流程

達成目標	教學內容	教學媒體	評量	時間																																			
<p>4. 能表達心得，並具備解決生活上的基本能力</p>	<p>三、分享與回饋</p> <p>※開講囉~</p> <p>(1) 學生經三節的繪本閱讀、迷宮挑戰、演劇後，鼓勵學生選擇其中一頁作延伸學習，創作故事新內容。</p> <p>(2) 根據學生口頭報告，老師做即席問答，提升孩子的專注力並鼓勵閱讀外文讀物，增進外語能力。</p> <p>(3) 教師可以在指導學生學習後，設計評量表，從資料中觀察並記錄；做為日後補救教學之用。</p> <p style="text-align: center;">評量表</p> <table border="1" data-bbox="327 768 1093 1435"> <thead> <tr> <th>活動名稱</th> <th>評量項目</th> <th>A </th> <th>B ★</th> <th>C </th> <th>D ◎</th> <th>E ▲</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>說一說</td> <td>一~1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>粉墨登場</td> <td>二-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>闖迷宮</td> <td>二-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>開講囉~</td> <td>三-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>1.  Excel lent：能達成學習目標，具創新思維。</p> <p>2. ★ Very good：可以達成學習目標。</p> <p>3.  Good：部份學習能完成目標，部份學習未能完成目標，有努力空間。</p> <p>4. ◎ Ordinary：無法達成學習目標。</p> <p>5. ▲ Fail：沒有完成或缺交。</p> <p>※ 評量前教師先告知符號代表的意義，教師也可以文字敘述，例如：「說一說」單元學生對教師提問是否能符合學習目標，若符合即可在『』打記號；同理若答不出來則在『▲』註記給予補做機會。</p>	活動名稱	評量項目	A 	B ★	C 	D ◎	E ▲	說一說	一~1						粉墨登場	二-1						闖迷宮	二-2						開講囉~	三-1						<p>心得分享單、繪本內容圖片、圖畫紙或A4紙張</p> <p>評量單</p>	<p>資料收集口頭報告</p> <p>學習態度</p>	<p>40'</p>
活動名稱	評量項目	A 	B ★	C 	D ◎	E ▲																																	
說一說	一~1																																						
粉墨登場	二-1																																						
闖迷宮	二-2																																						
開講囉~	三-1																																						

單羽學習遊戲關關

