

# 104 學年度教育部國民小學師資培用聯盟教學演示競賽 特殊教育教學活動設計

## 壹、設計理念

### (一)核心概念分析

1. 核心概念：童年
2. 概念說明：每個人都曾擁有一段專屬的童年回憶，總有著令人難忘的故事，不管是快樂或是悲傷，但隨著時間的流逝、成長的試煉，我們常常在迷惘中，遺忘了那最初的美好回憶，當我們再次回憶起童年時，總是帶著一抹微笑，彷彿提醒著我們最初的希望和最簡單的快樂，這樣難忘的童年故事，非常值得被保存和珍藏在你、我人生的故事館中，讓我們可以悉心守護著當初的熱衷，繼續往人生的理想邁進。
3. 資優生學習的意義：課程主題為「童年」，以「創意行動挑戰」為課程模式：感受、想像、實踐、分享。除了貼近生活經驗之外，更要讓他們思考的地方是：從這項議題中發現待解決的問題，並可以想像各種問題解決方案，勇敢地去嘗試和實踐，除了有助於提升他們「主動學習」的意願之外，也能運用學會的工具，去擴展更多的視野，不管最後成果為何，不管是成功或失敗，從態度上的主動關心、勇敢嘗試的勇氣，到天馬行空的想像力，學生都可以從問題解決的歷程中得到更多的收穫。透過創意行動挑戰的嘗試，學生成為了主導者，不但能用心去感受周遭所面臨的問題，更可以相信自己真的有能力去為周遭的環境帶來改變，除了能夠帶來自身的成就感，也獲得與他人分享與交流的機會，創造改變的無限可能。

### (二)課程區分性

1. 課程預期的一項最終成果：打造「童年故事館」
2. 資優課程區分性指標三大項目：創造性、挑戰與深度

任務 區分性	任務一	任務二	任務三
創造性	能為打造「童年故事館」想像出各種問題解決的方案	連結「童年故事館」設計理念提出各種可行問題解決的方案	實際打造出一座能引發他人關注且具獨創性的「童年故事館」
挑戰	從共同的童年經驗中，發現極為重視的價值和問題。	為發現的問題和價值，想像出各種可行的解決方案。	實際打造一座具有生命意義的「童年故事館」
深度	能依自己的角度賦予童年新定義	能綜合自己與他人的觀點，重新詮釋出童年故事館的設計理念	小小導覽員：分享「童年故事館」的生命故事與意義

## 貳、教學分析

### 一、學生能力分析

學生	學習特質與表現		
	興趣	學習風格	能力現況
小齊	看書 打電玩 樂高	善於用文字呈現作品	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有不錯的領導能力，能帶領、提醒同儕更專注於眼前的任務</li> <li>2. 善於寫作且具有邏輯性，常常以懸疑的風格呈現作品</li> <li>3. 能洞悉問題的核心意義</li> <li>4. 對於喜歡的任務能夠持續較長的專注時間</li> </ol>
小玄	看書 打電玩	善於用文字呈現作品	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 善於寫作且能細膩描述細節，常常以幽默的風格呈現作品</li> <li>2. 對於喜歡的任務能夠持續較長的專注時間</li> </ol>
小橙	說話 打電玩	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 善於用畫圖呈現作品</li> <li>2. 喜歡用說的方式表達</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能清楚和勇敢說出自己的想法</li> <li>2. 善於畫畫且能說出有趣的情節，常常以幽默的風格呈現作品</li> </ol>
小淵	畫圖 打電動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 善於用畫圖呈現作品</li> <li>2. 喜歡用說的方式表達</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 喜歡用說的方式來完成老師給予的任務，但說的時候常常忽略細節的描述。</li> <li>2. 善於畫畫且能說出有趣的情節，常常以幽默的風格呈現作品</li> <li>3. 能提出具有獨創性的各種點子</li> </ol>
小丞	看電視 聊天 講笑話	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 善於用畫圖呈現作品</li> <li>2. 喜歡用說的方式表達</li> <li>3. 不喜歡寫字</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 喜歡用說的方式來完成老師給予的任務，但說的時候常常過於著重細節的描述，而忽略了主要說出的主軸意義。</li> <li>2. 能洞悉老師賦予任務的意義(如：為什麼要畫童年新構想？不是已經回不去了嗎？)</li> <li>3. 勇敢表達和堅持自己的想法，但討論的時候，有時容易偏離主題</li> </ol>

## 二、課程概念架構圖與教材分析

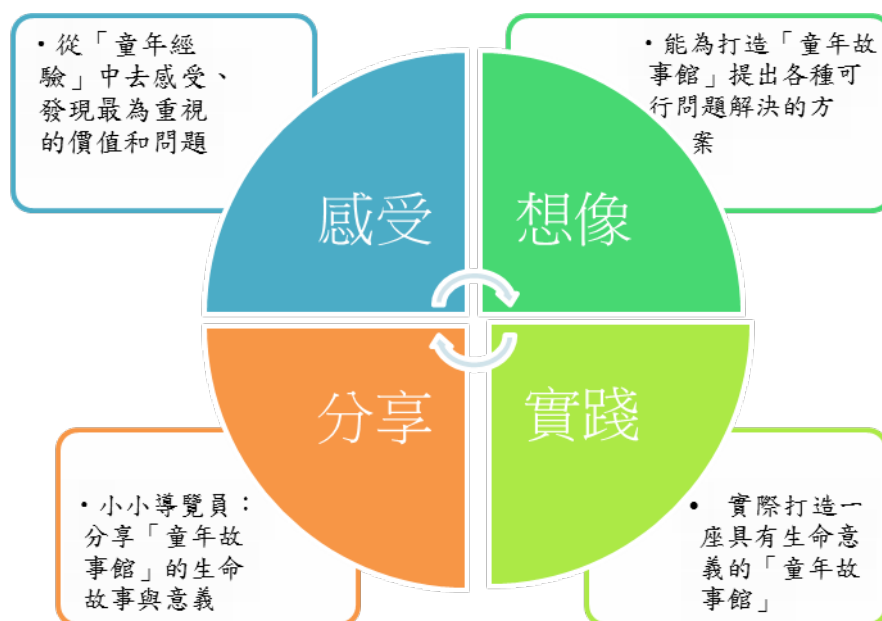
### (一)課程概念說明

創意行動挑戰是由國外推展到台灣的一種問題解決的分享活動，學生透過四個簡單的步驟：感受、想像、實踐、分享，來解決身邊生活周遭的問題，讓孩子有機會透過觀察身邊的問題，發揮想像力，設計出各式各樣的解決方式，並且付諸行動，為周遭的環境帶來改善，相信用自己的能力可以「設計」出更有品質的生活。

### (二)課程概念架構圖

本課程預計進行一學期的時間，透過簡單的四個步驟，讓學生著手完成待解決的問題。前七堂課中，學生發現童年中最需要重視的地方是「珍惜童年的快樂與初哀」，為了喚醒周遭的人對於童年的快樂回想，設計了一系列的問題解決方案，學生想以記憶迴廊、玩具體驗區或是影片方式作呈現，以落實他們最重視的童年價值，分享在屬於他們的童年故事館中。

本堂課除了探討一位藝術家是如何透過藝術的方式來保存屬於自己的童年，讓學生去討論自己的方式是否需要修正，利用這次教學觀摩的機會，將修正後的問題解決方案分享出來，營造出童年故事館說明會的情境，邀請許多的師長、同儕共同聆聽學生的問題解決方案，讓學生能有身歷其境、責任感展現。



## 三、教學方法分析

### (一)腦力激盪法

1. 說明：一群人共同運用腦力，作創造性思考，在短暫的時間內，對某項問題的解決，提出大量構想的技巧。

2. 教學原則：

(1) 點子越多越好

(2) 允許天馬行空的想法

(3) 不同想法能夠互相搭便車

(3) 延遲批判

## (二)發現式教學法

1. 說明：讓學生在自由輕鬆的氣氛下，自行發現事物和情境之間的關係。
2. 教學原則：
  - (1)教師建構適宜的教學情境。
  - (2)呈現教學主題。
  - (3)引導發現的方法或活動。
  - (4)學生提出假設。
  - (5)小組討論或探究活動。
  - (6)發現原理原則。
  - (7)回饋、討論或驗證。

## 參、教學活動設計

單元名稱	童年故事館	適用年級	四年級資優學生
教學時間	40 分鐘	教材版本	自編教材
設計者			
教學準備	1. 教學簡報 2. 問題解決方案學習單 3. 彩色筆一盒		
IEP 相關學期目標	1. 能合適的表達語言，並充分表達意見。 2. 了解說話的技巧及應注意重點。		
對應課程綱要之能力指標	各領域之能力指標	融入議題及其能力指標	
	<b>【國語領域能力指標】</b> 3-2-4-4 能與人討論問題，提出解決問題的方法。 6-2-10 能發揮想像力，嘗試創作，並欣賞自己的作品。  <b>【特殊需求領域—創造力能力指標】</b> 1-2-1-1 能對事物保持懷疑的態度而勇於發問與嘗試 2-2-1-1 能經常思考與提出待解決的問題	<b>【環境教育】</b> 2-2-1 瞭解生活周遭的環境問題及其對個人、學校與社區的影響。 2-2-2 認識生活周遭的環境問題形成的原因，並探究可能的改善方法。  <b>【環境教育議題能力指標】</b> 3-2-4-3 能報告解決問題的方法。 3-2-4-4 能與人討論問題，提出解決問題的方法。	
	單元目標	具體目標	
學習目標	1. 從「童年經驗」中去感受、發現最為重視的價值和問題 2. 能重新詮釋出童年故事館的設計理念		

	<p>3. 能為打造「童年故事館」提出各種可行問題解決的方案(本堂課的單元目標)</p> <p>4. 依照設計出來的問題解決方案,實際打造一座具有生命意義的「童年故事館」</p> <p>5. 向他人分享「童年故事館」的生命故事與意義</p>	<p>3-1 能對照自己與藝術家的不同之處進行修正</p> <p>3-2 能說出童年故事館的初步構想</p>		
具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
	<p><b>一、引起動機</b></p> <p>(一)說明上課小約定</p> <p>1. 踴躍提出自己的想法</p> <p>2. 在別人發表意見的時候,請專心聆聽</p>	5 分鐘		
	<p>(二)回顧上一堂課討論出童年問題的「最佳問題解決方案」</p>			問題解決方案學習單
	<p>1. 教師引導: 「上次大家都有討論出自己故事館的問題解決方案,有人說想用影片呈現,有人想要用體驗活動,有人想要做一個記憶回廊…」</p>			教學簡報
	<p>2. 簡報上呈現學生要解決的問題和方案</p> <p>(1)讓你想起小時候的夢想,並去實踐它:採用影片和簡報的方式</p> <p>(2)讓你在喜、怒、哀、樂中學習:記憶回廊、書架</p>			
	<p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一)探討藝術家如何保存童年記憶</p> <p>1. 教師引導: 「我們對自己如何保存這樣的童年故事,都有一些新的想法,我們來看看,這位優秀的藝術家是怎麼保存他的記憶?」</p>	10 分鐘		
	<p>2. 播放 公視電視—我們的島「童年保存期限」的短片</p>			
3-1	<p>3. 教師提問: 「老師想問問大家,這位優秀的藝術家是怎麼保存他的記憶?」 「我們要如何像一位優秀的藝術家保存自己的童年?」</p>		口語評量	
	<p>4. 學生發表與討論: (1)小淵常常會提出具別出心裁、獨特性的想法,可以進一步給予挑戰: 「你這個點子很新奇、很有趣,你覺得可行性高嗎?能為周遭人的童年帶來什麼樣的</p>			

	<p>影響？」（將新穎的點子具象化）</p> <p>(2)小齊組能直接洞悉問題的核心價值和問題，可以進一步給予挑戰：</p> <p>「很棒喔！你們非常清楚自己的理念和構想，如果童年故事館我們賦予他的生命意義，你們覺得這樣的故事館，會有什麼重要的價值？」</p> <p>(將自己的構想擴展至推己及人)</p> <p>(3)小丞能聯想到事物的某些細節，可以進一步給予挑戰：</p> <p>「這樣的點子非常棒，回到你故事館的設計理念中，你覺得它能引起周遭他人有什麼樣的共鳴？」</p> <p>(將考慮到的細節擴展至他人實際經驗)</p>															
	<p>3.採用心智圖法歸納出學生共同的想法，並記錄在黑板上。</p>															
	<p>(二)準備「童年故事館」說明會</p>	<p>15 分鐘</p>														
	<p>1.教師引導：</p> <p>「聽起來你們對於童年故事館有更清楚的想法囉！今天我們的故事館辦一場精彩的說明會，讓來賓清楚知道你們創立的故事館，上一次我們有討論出來你們想要用的方式，有人想要用簡報呈現，有人想要製作海報，現在一起準備為我們的故事館做一個精彩的說明會吧！」</p>															
	<p>2.簡報呈現說明會的不同任務</p> <table border="1" data-bbox="373 1377 933 2011"> <thead> <tr> <th colspan="3">任務</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">為發現的童年經驗問題和價值，擬定出問題解決方案。</td> </tr> <tr> <td>設計系學生</td> <td>一般設計師</td> <td>頂級設計師</td> </tr> <tr> <td>提出兩種或兩種以上問題解決的方案</td> <td>從兩種或兩種以上問題解決的方案，分析出優劣勢，選擇最適切的問題解決方案。</td> <td>提出的問題解決方案能確實解決問題並且具有影響力。</td> </tr> </tbody> </table>	任務			為發現的童年經驗問題和價值，擬定出問題解決方案。			設計系學生	一般設計師	頂級設計師	提出兩種或兩種以上問題解決的方案	從兩種或兩種以上問題解決的方案，分析出優劣勢，選擇最適切的問題解決方案。	提出的問題解決方案能確實解決問題並且具有影響力。			
任務																
為發現的童年經驗問題和價值，擬定出問題解決方案。																
設計系學生	一般設計師	頂級設計師														
提出兩種或兩種以上問題解決的方案	從兩種或兩種以上問題解決的方案，分析出優劣勢，選擇最適切的問題解決方案。	提出的問題解決方案能確實解決問題並且具有影響力。														
	<p>3.學生準備：依照學生不同的學習風格，選擇想要的表現方式：簡報、海報。</p>			<p>彩色筆一盒</p>												

	<b>三、綜合活動</b>	10 分鐘		
	(一)說明會開始：			
3-2	1. 學生上台發表		口語 評量	
	2. 教師總結—共同評析作品 (1)師生共同對應作品水平給予評論 (2)進一步探討問題 「如果你是一位優秀的故事館長，實際打造一座具有生命意義的「童年故事館」，你認為這樣的故事館需要有什麼樣的條件？要怎麼做？」 (3)歸納學生想法			
	(二)討論下一次任務—企劃書			
	(三)學生在聯絡簿上記錄課堂收穫			

#### 肆、教學評量

具體目標	評量方式	備註
3-1 能對照自己與藝術家的不同之處進行修正	口語評量： 透過欣賞藝術家的童年保存方式，能探討與修正自己思考童年的問題解決方案。	
3-2 能說出童年故事館的初步構想	口語評量： 能向同儕、師長說明自己童年故事館的初步構想 同儕評量： 依據討論出來的三大評量指標來評析作品。	如：教案所呈現。

#### 伍、教學反思與建議

##### ● 教學反思

「教學觀摩就像展現你的廚藝，做菜給貴賓、客人吃，所以都把用心準備的大餐都端上來，但是如何可以將一盤稀鬆平常的清粥小菜，讓人覺得更有滋味，是更值得思考的！」教學觀摩之後，友人的老師有分享這樣一句很棒、發人深省的話。就如這場教學，想在一堂課呈現出不一樣活動的豐富度，但是卻遺忘了思考教學最重要的是「學生學得會」，學生學習的腳步都不太相同，縱使是資優生，每一個人的步調也有快慢，活動有趣多元固然重要，但是回到教學本質，學生在課堂中培養了什麼樣的能力，比起經歷了一連串多元的活動，是更為重要的。

在教學觀摩前，總是會對於這堂課有些期待，期待學生可以熱烈討論、可以自主學習，同時希望他們可以進入我帶給他們的任務裡面，但是經歷過實際的教學後，才發現有一些問題是先前沒有發現到的，雖然會覺得挫折，但每一次都在思考、修正中

獲得更不一樣的新想法，從發現問題、蒐集資料、解決問題和反思，每一次都是經歷過這樣的歷程，同時培養自己的問題解決能力，以及知道如何去引導學生去問題解決和獨立思考。不管是在教學或是自己內心的成長，都會讓自己越來越強壯，除了閱讀很多關於教學教材的書，也閱讀了充實自己的相關書籍，像是侯文詠的請問、不乖，都讓我更進一步思考到問自己「為什麼」，練習思考地越加深入，就能清楚地知道任何事物的本質和核心概念，同樣地，在課堂中的討論和對話也是如此。

輔導老師曾說：「就算再優秀的老師，也常常覺得自己是不夠的。」當時因為花很多心力準備課程，但是卻不如預期，失望透頂的我，聽完這番話，終於明白，必須對於自己的教學感到不滿足，坦誠面對自己的不完美，沒有最好的方法，也沒有萬無一失的準備，只有在失敗的經驗中，找到下一次更好的可能性，即使有很多種不一樣的方式，只要願意去嘗試和挑戰，總會找到最適合自己和學生的節奏，開啟屬於自己和學生的資優旅程，看見彼此中最美麗的風景。

## ● 師長建議

### 一、問題的設計必須更精確

1. 問題聚焦化：如果重視的是保存方式，必須在問題上加以及提，否則容易失焦
2. 例子可以更多元：其實藝術家不一定是他們全部都喜歡的選擇，可以提供更多元的例子，讓他們去思考
3. 藝術家名字太廣泛：藝術家可能是攝影家、畫家、音樂家…。

### 二、評分等級

在課堂納入互相評分的部分，是因為要評量他們的具體計畫，評量自己和他人到達哪一個水準，有老師覺得這個點子還不錯，但這個評分也有一些必須思考的部分：

1. 評分等級可以再聚焦：可以針對一個部分作評分。例如：設計理念分成三種層次，做評分。
2. 思考評分的用意和擺放的位置，我想調整可以有以下做法：
  - (1) 擺放在課程之前：先讓和學生共同討論訂定標準，學生就可以選擇自己想做到哪一種層次目標，也可以知道自己和他人所謂的優秀是怎麼一回事，進一步往更好的方向去做努力。
  - (2) 擺放在課程最後：可以讓學生共同討論出來的標準，來評估自己和他人所做的作品，並做進一步的調整，但過程中，若未依據一個共同認知”優秀”的層次評析，可能彼此認知會不一致，並且各說各話。

### 三、師生對話

在資優班的課堂中，最重要的部分就是對話了，雖然在互動上算是有彼此的默契，也有聆聽學生不同的想法，但還是有一些部分可以做更進一步的思考，像是多拋球給其他學生，雖然有學生常常發言，但是卻又不能阻止他發言的權利，這時候就可以把球拋給其他學生，多問他們：那你覺得呢？（這時，就能搭起思考的鷹架，幫助比此釐清更深一層的核心概念，也就是所謂的「真理越辯越明」。）



## 陸、教學專業活動紀錄

### 教學專業活動紀錄



師生共同回顧學生提出的問題解決方案



學生互相對話：藝術家如何保存自己的童年記憶



欣賞藝術家保存童年的實際歷程與做法



學生發表關於藝術家保存方式的想法



修正與完成童年故事館的初步構想



學生向師長與同儕分享自己童年故事館的新構想

附件 1：

## DFC 創意行動挑戰—問題解決方案

(一)主題：

姓名：

(二)設計理念：

(三)問題解決方案：請將各種方案寫下來，並運用 PMI 思考法，一起討論出最適合故事館的一種行動方案。