

教學部

教案工作坊


教學方法→ 教案介紹→ 選教案

教學是什麼？

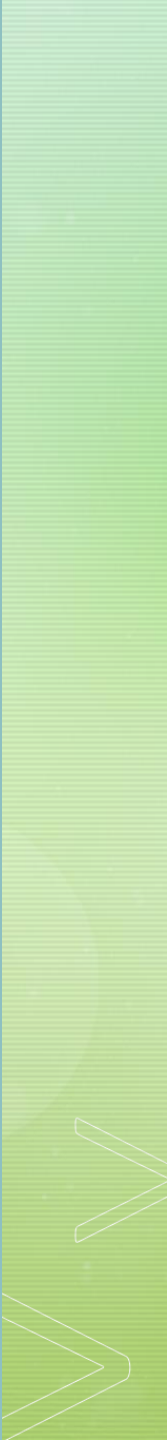
- 讓一個人從不會到會
- 生活中有很多教學的例子…

教學是什麼？

- 讓一個人從不會到會
- 生活中有很多教學的例子…
- 有效教學
 - 老師上完課不代表學生有學習到東西
 - 以學生為教學主體、以學生的角度出發



你覺得教案是什麼？
(討論五分鐘)



教案是什麼？

- 輔佐老師使學生學習的工具
- 是目前教育上最多人使用的方法
- 經過一個教案，學生能有所不同有所成長



1.教學對象

2.目的目標

3.內容設計

4.教學手段



1.教學對象

- 6-12歲，國小生
- 注意力、記憶力、思維

注意力

- 持續專心約40分鐘
- 生動具體鮮豔
- 一次一個任務
- 挑戰性

注意力

- 持續專心約40分鐘
- 生動具體鮮豔
- 一次一個任務
- 挑戰性

注意力

- 持續專心約40分鐘
- 生動具體鮮豔
- 一次一個任務
- 挑戰性

注意力

- 持續專心約40分鐘
- 生動具體鮮豔
- 一次一個任務
- 挑戰性

記憶力

- 從機械識記（無意識）向意義識記發展
- 6、7-10歲：機械記憶（形象生動、朗朗上口）
- 9-12歲：意識記憶（主要思想、重要與一般、個人方法）

記憶力

- 從機械識記（無意識）向意義識記發展
- 6、7-10歲：機械記憶（形象生動、朗朗上口）
- 9-12歲：意識記憶（主要思想、重要與一般、個人方法）

思維

- 分析、綜合、比較、抽象、概括
- 小學階段：具體形象思維能力
- 10-13、14歲：抽象邏輯思維能力

思維

- 分析、綜合、比較、抽象、概括
- 小學階段：具體形象思維能力
- 10-13、14歲：抽象邏輯思維能力

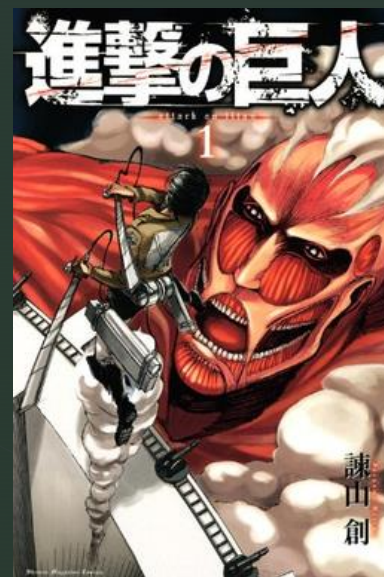
喜歡的東西！

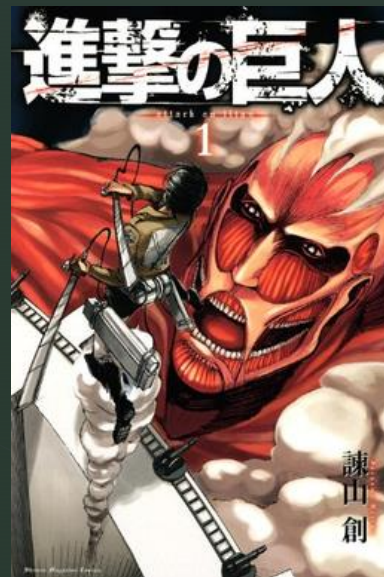


喜歡的東西！



喜歡的東西！





2. 目的目標

- 目的：普遍的、總體的、理想的
 - 目標：部分的、具體的
-
- | | |
|------------|-------------|
| ■ 教學目的 | ■ 學習目標 |
| ➤ 想讓孩子學到什麼 | ➤ 教完孩子能做到什麼 |
| ➤ 核心理念、一句話 | ➤ 以學習者的角度出發 |

2. 目的目標

- 目的：普遍的、總體的、理想的
- 目標：部分的、具體的
- 教學目的
 - 想讓孩子學到什麼
 - 核心理念、一句話
- 學習目標
 - 教完孩子能做到什麼
 - 以學習者的角度出發

2. 目的目標

- 目的：普遍的、總體的、理想的
- 目標：部分的、具體的
- 教學目的
 - 想讓孩子學到什麼
 - 核心理念、一句話
- 學習目標
 - 教完孩子能做到什麼
 - 以學習者的角度出發

SMART

- S (Specific 明確)
- M (Measurable 可量度)
- A (Achievable 可達成)
- R (Realistic 實際)
- T (Time-bound 有時限)

SMART

- S (Specific 明確)
- M (Measurable 可量度)
- A (Achievable 可達成)
- R (Realistic 實際)
- T (Time-bound 有時限)

SMART

- S (Specific 明確)
- M (Measurable 可量度)
- A (Achievable 可達成)
- R (Realistic 實際)
- T (Time-bound 有時限)

SMART

- S (Specific 明確)
- M (Measurable 可量度)
- A (Achievable 可達成)
- R (Realistic 實際)
- T (Time-bound 有時限)

SMART

- S (Specific 明確)
- M (Measurable 可量度)
- A (Achievable 可達成)
- R (Realistic 實際)
- T (Time-bound 有時限)

ABCD

- 對象 (Audience)
- 行為 (Behavior)
- 情境 (Condition)
- 標準 (Degree)

ABCD

- 對象 (Audience)
- 行為 (Behavior)
- 情境 (Condition)
- 標準 (Degree)

ABCD

- 對象 (Audience)
- 行為 (Behavior)
- 情境 (Condition)
- 標準 (Degree)

ABCD

- 對象 (Audience)
- 行為 (Behavior)
- 情境 (Condition)
- 標準 (Degree)

3.內容設計

- 課前準備：上課前所做的準備，預習、用具 etc.
- 準備活動：引起學習動機、興趣，與過往經驗連結
- 發展活動：學習的過程，連續不斷的經驗螺旋
- 綜合活動：評量學習的成果

3.內容設計

- 課前準備：上課前所做的準備，預習、用具 etc.
- 準備活動：引起學習動機、興趣，與過往經驗連結
- 發展活動：學習的過程，連續不斷的經驗螺旋
- 綜合活動：評量學習的成果

3.內容設計

- 課前準備：上課前所做的準備，預習、用具 etc.
- 準備活動：引起學習動機、興趣，與過往經驗連結
- 發展活動：學習的過程，連續不斷的經驗螺旋
- 綜合活動：評量學習的成果

3.內容設計

- 課前準備：上課前所做的準備，預習、用具 etc.
- 準備活動：引起學習動機、興趣，與過往經驗連結
- 發展活動：學習的過程，連續不斷的經驗螺旋
- 綜合活動：評量學習的成果

3.內容設計

- 課前準備：上課前所做的準備，預習、用具 etc.
- 準備活動：引起學習動機、興趣，與過往經驗連結
- 發展活動：學習的過程，連續不斷的經驗螺旋
- 綜合活動：評量學習的成果

其他提醒


- 避免在活動中指定特定的家族成員
- 避免服務汙染，像是將自己的價值觀強行加在小朋友身上
- 不用急著去改變他或說服他接受我們的想法

其他提醒

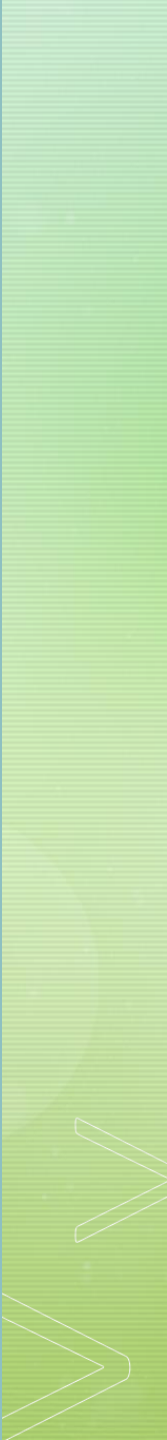
- 避免在活動中指定特定的家族成員
- 避免服務汙染，像是將自己的價值觀強行加在小朋友身上
- 不用急著去改變他或說服他接受我們的想法

其他提醒

- 避免在活動中指定特定的家族成員
- 避免服務汙染，像是將自己的價值觀強行加在小朋友身上
- 不用急著去改變他或說服他接受我們的想法



你覺得教學有哪些方式？
(討論五分鐘)



4.教學手段

- 學習金字塔

教別人

親自操作

小組討論

示範

視聽媒體

念重要的地方

單向講授

4.教學手段

- 學習金字塔

教別人

親自操作

小組討論

示範

視聽媒體

念重要的地方

單向講授

向小朋友提問的方式

- 簡化題目，開放性的問題簡化為選擇題，舉手回答
- 先講問題，講完後說：「現在給你們30秒思考，我等一下會點人回答」

向小朋友提問的方式

- 簡化題目，開放性的問題簡化為選擇題，舉手回答
- 先講問題，講完後說：「現在給你們30秒思考，我等一下會點人回答」

Review!!!

- 教案是老師達到有效教學的工具
- 設計教案四步驟
 1. 認識教學對象
 2. 設定教學目的與學習目標 (SMART、ABCD)
 3. 內容設計 (課前準備、準備活動、發展活動、綜合活動)
 4. 決定教學手段 (變換手段、提問技巧)

Review!!!

- 教案是老師達到有效教學的工具
- 設計教案四步驟
 1. 認識教學對象
 2. 設定教學目的與學習目標 (SMART、ABCD)
 3. 內容設計 (課前準備、準備活動、發展活動、綜合活動)
 4. 決定教學手段 (變換手段、提問技巧)

Review!!!

- 教案是老師達到有效教學的工具
- 設計教案四步驟
 1. 認識教學對象
 2. 設定教學目的與學習目標 (SMART、ABCD)
 3. 內容設計 (課前準備、準備活動、發展活動、綜合活動)
 4. 決定教學手段 (變換手段、提問技巧)

Review!!!

- 教案是老師達到有效教學的工具
- 設計教案四步驟
 1. 認識教學對象
 2. 設定教學目的與學習目標 (SMART、ABCD)
 3. 內容設計 (課前準備、準備活動、發展活動、綜合活動)
 4. 決定教學手段 (變換手段、提問技巧)

Review!!!

- 教案是老師達到有效教學的工具
- 設計教案四步驟
 1. 認識教學對象
 2. 設定教學目的與學習目標 (SMART、ABCD)
 3. 內容設計 (課前準備、準備活動、發展活動、綜合活動)
 4. 決定教學手段 (變換手段、提問技巧)

個別教案發想動機、參考框架

- 自然與科學
 - 中高年級：探索生活中的科學、物理現象，透過實驗發現背後蘊藏的物理原則
 - 低年級：透過實驗，觀察實驗中物理現象的變化，講解的內容會減少使用專業術語

個別教案發想動機、參考框架

- 智慧鐵人

- 利用常識，培養團隊默契與感情
- 益智類遊戲、須活動肢體的遊戲

個別教案發想動機、參考框架

- 環保
 - 花蓮的環境問題
 - 生活中的環保行動

個別教案發想動機、參考框架

- 家鄉
- 認識其他地區
- 對家鄉產生歸屬感、培養對家鄉的自信

個別教案發想動機、參考框架

- 行銷

- 教授簡單的行銷技巧
- 與當地特色、產業、文化藝術連結

個別教案發想動機、參考框架

- 藝術
 - 多種形式的藝術
 - 實作、欣賞

個別教案發想動機、參考框架

- 夢想
 - 心中夢想、未來職業
 - 經驗分享、動手實作，描繪夢想藍圖
 - 體驗尋找過程

個別教案發想動機、參考框架

- 娛樂
 - 與小朋友增進感情
 - 營歌、早操、晚會
 - 開幕式、閉幕式

個別教案發想動機、參考框架

- 議題

- 初步共識：社會中的各種刻板印象

個別教案發想動機、參考框架

- 國際

- 介紹世界地理及各地不同的文化、飲食、宗教、語言等等

教案製作形式

- 一人兩個教案
- 一個教案2-3人（豐濱一個教案3-4人）
- 一個教案有四個幹部
- 下節課討論第一次討論時間！

選教案囉！

- 每個據點各自抽撲克牌
- 看是比大還是比小，輪流選教案
- 務必！！！從這兩類各選一個！
 - A. 自然與科學、環保、行銷、議題、國際
 - B. 藝術、家鄉、夢想、智慧鐵人、娛樂
- e.g. 我選環保和家鄉 or 我選國際和娛樂
- 錯誤選法：我選環保和行銷 or 我選藝術和家鄉

選教案囉！

- 每個據點各自抽撲克牌
- 看是比大還是比小，輪流選教案
- 務必！！！從這兩類各選一個！
 - A. 自然與科學、環保、行銷、議題、國際
 - B. 藝術、家鄉、夢想、智慧鐵人、娛樂
- e.g. 我選環保和家鄉 or 我選國際和娛樂
- 錯誤選法：我選環保和行銷 or 我選藝術和家鄉

下節課要做什麼？

- 各教案討論出第一次討論時間、創群組
- 有空的話可以初步討論
- 前半小時：自然與科學、環保、行銷、議題、國際
- 後半小時：藝術、家鄉、夢想、智慧鐵人、娛樂