



單元名稱 人狼遊戲

實施級別 ☒ Level-1 Level-2

總節數 1節 ☒ 2節 3節 4節

學習目標

1. 活用以前學過的單字來形容食物，並能達到複習的效果。
2. 透過食物認識台日間差異，進而促成國際理解。
3. 學習如何通過適當的溝通表達自己的意見。

分享內容

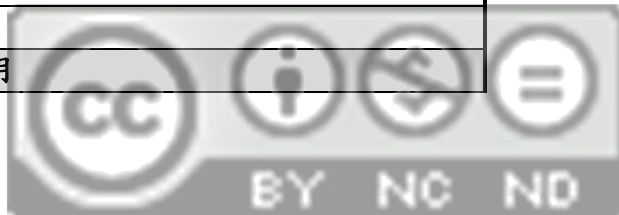
1. 教學單元案例 ☒ 有
2. 學習單 ☒ 有
3. 簡報(PPT) ☒ 有，請來信索取
4. 無浮水印單元案例 ☒ 有，請來信索取
5. 無浮水印學習單 ☒ 有，請來信索取

本網站以創用 CC 分享教材教案內容，**禁止營利使用**。來信索取教材教案，請告知下列資料：①真實姓名、②服務學校、③現職、④使用目的、⑤索取單元名稱與內容，以及連繫用 E-mail。**若無告知上述資料，恕不提供使用。**

例如：賴建承、新北市正德國中、淡江大學日文系碩士生(國中外聘日語教師)、彈性學習日文社團使用、洗手七字訣 PPT。E-mail:rai@mail.tku.edu.tw

教學單元案例

領域/科目	高中第二外國語文-日語		設計者	監修 闕百華 設計 陳信宏
實施年級	Level-1		總節數	共 2 節，100 分鐘
單元名稱	転生したら狼になった件—人狼遊戲			
設計依據				
學習重點	學習表現	5-IV-2 能聽懂並使用課堂中習得的詞彙。 5-IV-5 能聽懂日常生活應對中常用語句，並做適當的簡短回應。 6-IV-1 能專注聽取教師的說明與演示。 6-IV-2 樂於參與各種課堂練習。	核心素養	J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵，關心本土與國際事，並尊重與欣賞差異。 外-U-C3 具備國際視野及地球村觀念，能從多元文化觀點了解欣賞不同的文化習俗，尊重生命與全球的永續發展。
	學習內容	Ad-IV-2 簡易常用句型的文法介紹，及日常對話的應用。 Bc-IV-6 學校活動。		外-J-B1 具備入門的聽、說、讀、寫第二外國語文能力。在引導下，能運用所學字母、詞彙及句型進行簡易日常溝通。
議題融入	學習主題	多元文化教育-文化差異與理解		
	實質內涵	多U6 培養跨文化互動與交流的能力。		
與其他領域/科目的連結		無		
教材來源		自製教材		
教學設備/資源		投影設備		
課程設計與教學策略說明				



一、課綱轉化：

透過認識台灣與日本道地美食，發現自己生活中與日本相似的食物，進而促進國際理解為本課綱的設計主旨。並透過遊戲方式讓學生學會如何運用日文形容東西，以及學會如何表達自己的意見，認同或是不認同的練習。並且接待訪台的日籍學生時，可以透過遊戲互相交流，了解雙方文化的異同之處。

二、課程安排：

本次課程以2節課進行。注重在學會「形容」及「溝通」兩大重點。讓學生活用以前學過的單字來形容食物，並能達到複習的效果。接著再透過結合日本年輕人常玩的「人狼遊戲」，學會如何去透過溝通的方式表達自己的意見。修正單向學習，而是能雙向溝通。

三、教學策略：

（一）以台日食物的異同導入學習

先以簡單的蘋果和草莓讓學生分辨出如何形容這兩種水果。接著找出它們的相同之處及相異之處。再來是比較台日食物的差異，發現雙方食物的異同。促進對台灣食物的理解，以及對日本食物的認識。

（二）以簡易遊戲進行複習

課程設計上所使用的單字選擇較簡單的形容詞，方便初學者勇於使用所學日文，簡單表達出自己的意見。此外人狼遊戲對日本年輕一代的學生並不陌生，除了課堂以外學生也可以自行遊玩，增加學習的動機。

學習目標

1. 能理解、使用日文形容物品（日文形容詞用法）。
2. 能學會如何表達自己的認同與不認同時的日文說法(日文肯定與否定用法)。
3. 能知道日本食物與台灣食物的異同。



教學活動

評量策略

【課前準備】

先準備好上課用來比較的題目。

【第一節】

1. 水果比比看【20 分鐘】

先讓學生用學過的日文形容詞形容看看水果的種類、外型、觸感、味道、產地等等的單字。如果遇到學生不會的形容詞時，老師可以協助翻譯並教導全班學生不熟悉的單字。接著舉出另外一種水果如先前一樣讓學生形容看看。再來把兩種水果互相比較，找出相同之處與不同的地方。



（範例 PPT）

2. 台日食物比比看【15 分鐘】

接著讓學生如先前介紹的方式，試著比較看看台日食物的差異，並且教導學生該食物是哪裡的特產。例如：章魚燒是大阪地區的特產等等的方式讓學生順便學會日本的地名。



（範例 PPT）

能夠形容出最多的學生給予嘉獎。

除了可以運用老師使用的單字，也可獎勵學生找出類似的食物。

可以找四位學生先上台示範一遍，更好了解遊戲內容。



3. 認同？不認同？對話用語【15 分鐘】

然後接著教導學生認同或是不認同的日文。認同的話就是肯定對方的用法，不認同的話可以反論或是尋求其他人的意見。

對話用語

- それ、〇〇だよ？（那個是〇〇對吧？）
- それ、〇〇いよね？（那個很〇〇吧？）

肯定：

うん。そうだね。

そうそう。

〇〇いよね。（重複對方的話）

否定：

いや、ちがうね。

そうじゃないね。

あれ、××じゃない？（與對方相反）

（範例 PPT）

【第二節】

1. 人狼遊戲—誰是大野狼【40 分鐘】

四個人為一組（可自行調整）。老師說明該遊戲的玩法及遊戲規定。

1. 每個人都會配到一個單字
2. 其中有人會跟大家不一樣（人狼）
3. 在限制的時間內用日文討論單字（每個人輪流）
4. 最後大家一起指出誰是人狼
5. 抓到人狼就是人類組的勝利
6. 人狼沒被抓到就是人狼組的勝利

全班各自組別帶開進行遊戲，老師可以協助學生遊戲的進行。第一輪學生可能對遊戲內容比較不熟可以先練習。第二輪學生熟悉玩法後正式開始。每組勝出的學生上台，進行最後一輪的遊戲。最後勝出的學生給予獎勵。

2. 今日總複習【10 分鐘】

最後保留 10 分鐘進行總複習，把今天學到的單字及形容詞複習一遍。接著複習學會的對話用語及剛遊戲中新學會的單字。



教學省思：

1. 內容必須要能夠勾起學生興趣。
2. 教師可以在一旁多鼓勵學生。
3. 遊戲內容較為艱澀，需要花更多時間去理解遊戲內容。
4. 給予學生更多自由討論的時間。

參考資料：

圖片參考

<https://www.irasutoya.com/>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AB%E4%BB%94%E7%85%8E>

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%89%9B%E8%82%89%E9%BA%BA>




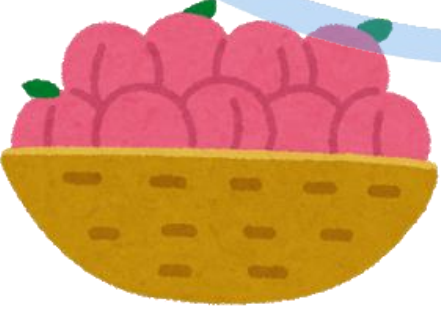
附錄：上課使用 PPT、學習單

本教案、教材改編自 107 學年度第 1 學期碩士班「中小學日語課程設計」期末報告
2021 年 2 月 2 日定稿



★來玩遊戲吧一人狼遊戲★

◇水果比比看◇

	蘋果 (____) 種類： 看： 摸： 吃： 名產：
	草莓 (____) 種類： 看： 摸： 吃： 名產：
	水梨 (____) 種類： 看： 摸： 吃： 名產：
	水蜜桃 (____) 種類： 看： 摸： 吃： 名產：



◆台日料理比比看◆

◎認同？不認同？對話用語◎

それ、〇〇だよな。（那個是〇〇對吧？）

それ、〇〇いよね。（那個很〇〇吧？）

肯定：

うん。そうだね。

そうそう。

〇〇いよね。（重複對方的話）

否定：

いや、ちがうね。

そうじゃないね。

あれ、××じゃない？（與對方相反）

Aさん、それについてどうおもう？

（關於那個，A你覺得如何？）

回答：

そうね、〇〇よね。

えっと、〇〇かな。

うーん、〇〇とおもう。

やっぱり、〇〇じゃないか。

