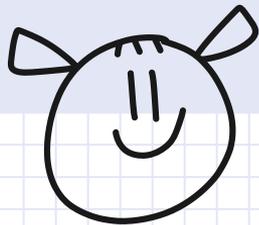


ABC

HELLO

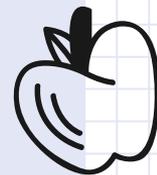
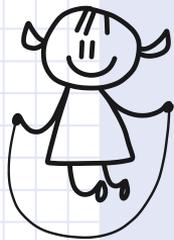
# 在地服務學習 成果反思



408110338 馬瑜翎

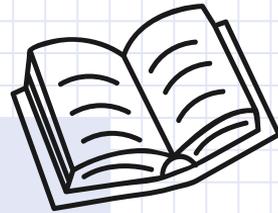
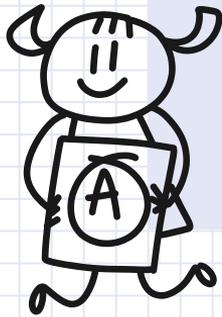
# 大綱

1. 背景介紹
2. 教學內容
3. 方法與策略(4Cs)
4. 學生反饋
5. 反思



# 太平國小教學

Tai-Ping Project



# 背景介紹

與花蓮的太平國小合作，根據不同的主題來進行線上英語教學

上課對象：五年級學生

上課時間：每週二、四中午（大約一小時）

上課次數：六次





# 教學內容

## 主題一

### 原住民文化

原住民的節慶、衣服以及食物

### 網路使用與安全

線上遊戲、網路安全以及網路成癮

## 主題二

# 教學內容



## 原住民的節慶

- 觀看原住民節慶影片
- 學習節慶的英文
- 學習句型S+V+on特殊日子



## 原住民的食物

- 介紹原住民的特色食物
- 學習食物的單字
- 學習現在進行式句型



## 網路成癮

- 了解網路成癮
- 學習和網路相關的單字
- 學習祈使句句型

方法與策略

主題式教學

以特定主題進行教學



影音教材

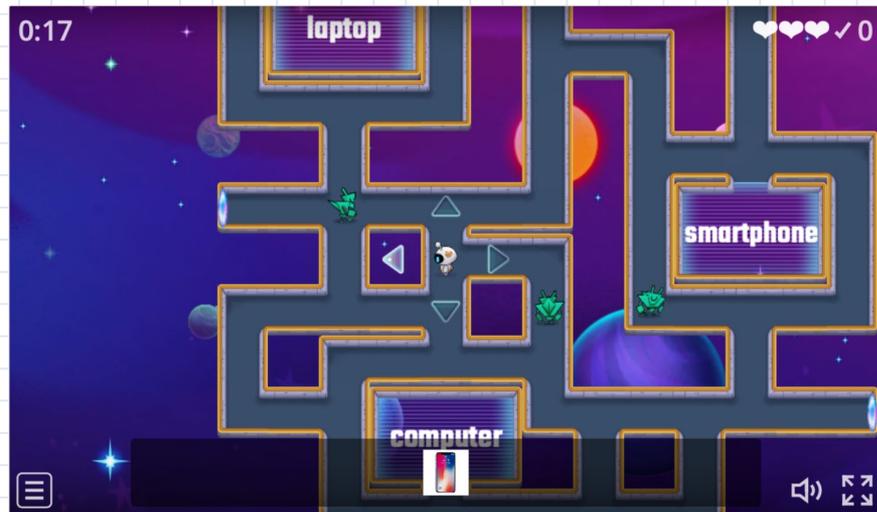
透過影片學習重點、課程不枯燥



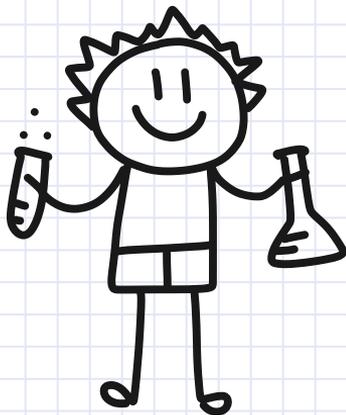
有趣小遊戲

利用遊戲來複習和練習所學的單字文法

# 小遊戲：Wordwall



# 學生反饋



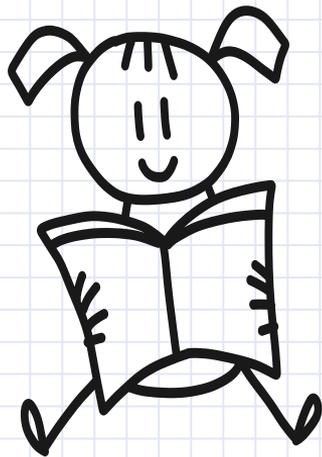
- 參與度很高：願意回答問題和分享自己的經驗或想法
- 喜歡線上小遊戲和影片：看影片和玩小遊戲時很專心。小遊戲都不難，小朋友幾乎都能答對。

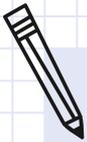
# 反思

在這堂課之前，我是沒有任何教學經驗的，但透過六週的太平國小線上教學讓我對英語教學更加熟悉。

我的組員有許多教學經驗，藉著觀察他的上課方式，我也學到很多。

在教學方面，我仍有一些地方可以改進，像是課程內容設計、和學生互動的方式等。



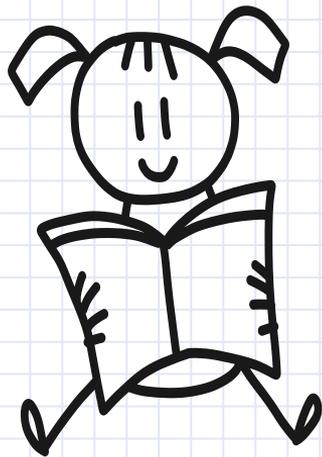


# 反思



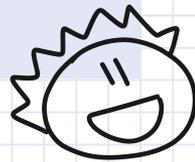
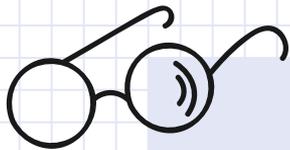
互動式教學較能幫助學習：小朋友比較被動，因此課程設計需要一些互動的環節，像是小遊戲。

小朋友易分心：可以在課程中加入一些影音教材或小遊戲讓他們專注於課程。



# 國泰國小教學

Guo-Tai Project



# 背景介紹

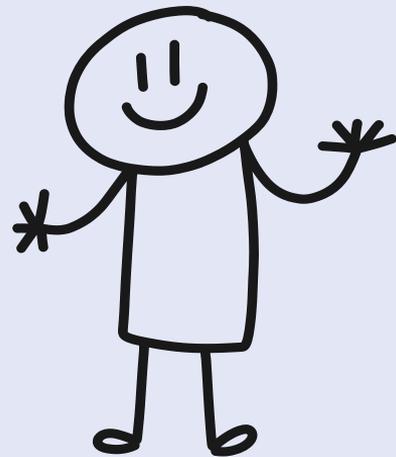
與新莊的國泰國小合作，舉辦一天的英語營隊

學生：5年級（共34位）

日期：6月27日

課程時間：早上40分鐘/ 下午30分鐘

方式：實體和線上並行



# 教學內容



Let's  
Learn  
Emotions

情緒管理 Emotion Control

# 教學內容

上午

## 英語教學

- 利用電影《青春養成記》進行教學
- 學習情緒單字
- 分辨正面及負面情緒
- 介紹表達情緒的句型
- 角色扮演

按一下即可新增標題

When you see a cockroach, how do you feel?

當你看到蟑螂時，你會有什麼感受？



A  
scared

B  
disgusted

C  
hopeful



我會感到.....。



# 教學內容

## 範例

Zoe successfully matches a pair of vocabulary “happy,” she will have to go find a sentence on the learning sheet that is best suitable for “happy.”

I feel **happy** when I am playing with my friends.  
I feel \_\_\_\_\_ when I fail the test. (考試考差了)



下午

活動

- 情緒骰子
- 情緒對對碰

# 方法與策略：4Cs

## Content 內容

- 認識簡單情緒單字
- 了解情緒管理

## Communication 溝通/ 語言

- 透過活動學習表達情緒

Content

Communication

Cognition

Culture

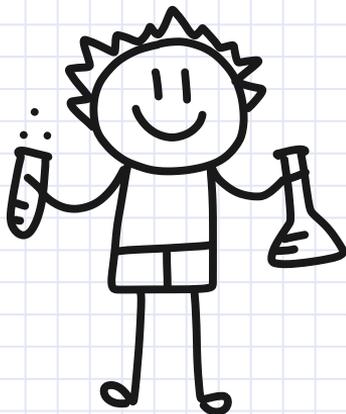
## Cognition 認知

- 如何面對不同的情緒

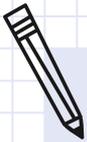
## Culture 文化

- 人際關係（親情、友情、愛情）

# 學生反饋



- 課程活動：遊戲透過計分的方式增加趣味性，小朋友會積極參與和回答問題。
- 課程內容：教學內容和小朋友生活息息相關，較容易引起他們的興趣，且能有效吸收課程內容。

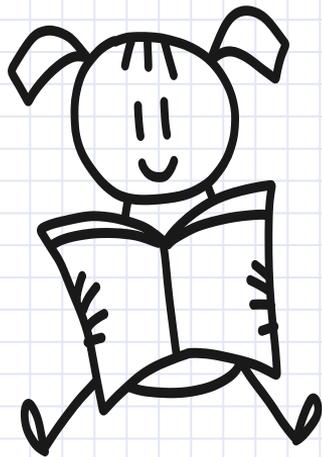


# 反思



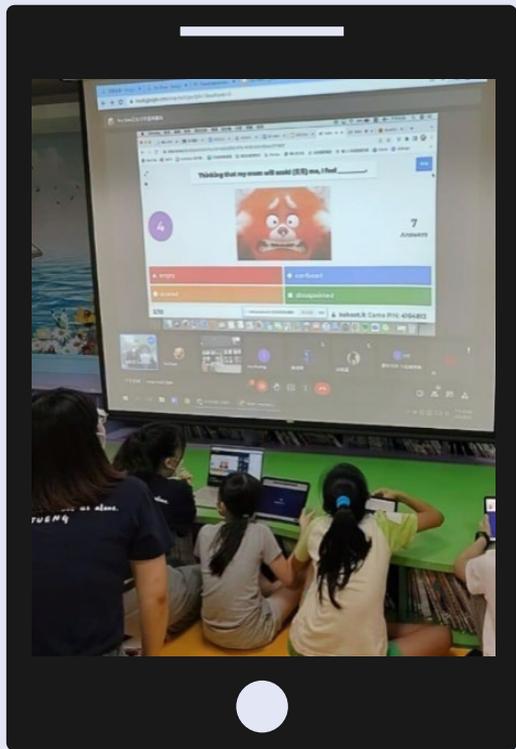
線上教學無法很好地掌握學生的狀況：下午的活動場面有點混亂，待在線上的我們無法幫任何忙，也不知道現場的狀況。

營造愉快的學習氣氛：活躍課堂氣氛能提升學生學習動機，降低他們學習的壓力。



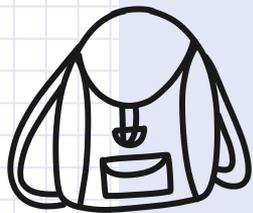
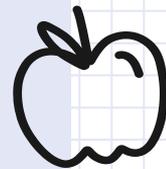


# 總結



- 教學需要耐心，應該要先了解學生的程度且透過和學生互動得知他們的學習狀況來設計出一套符合他們的教學內容。
- 課程結合遊戲能讓學生更加專注並提升學習動力，而在學生玩遊戲的過程中也能確認他們是否有吸收課程內容。

謝謝各位的聆聽



Thank you!

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#),  
including icons by [Flaticon](#), infographics & images by [Freepik](#)