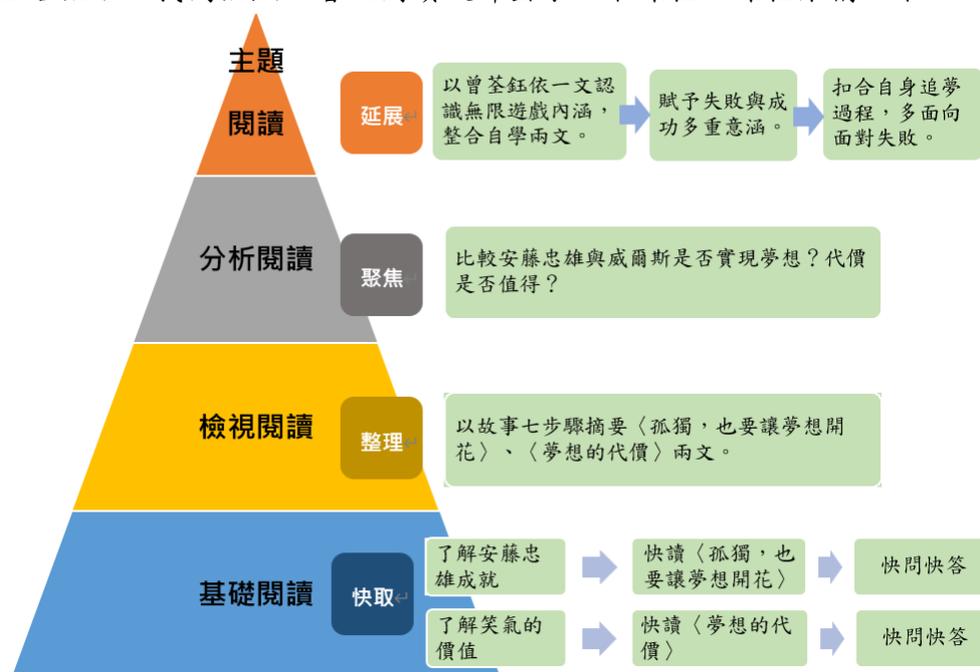


附件二

桃園市國民中小學推動「閱讀新桃園」閱讀教育計畫—
111 年度閱讀教學設計徵選摘要說明及閱讀教學設計表

桃園市		同德		國民中學閱讀教學活動設計	
適合年級	閱讀教學組 <input type="checkbox"/> 國小：1-3 年級 <input type="checkbox"/> 國小：4-6 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國中：7-9 年級				
參賽者姓名	曾惠茹、馮尹君				
領域類別	語文		學科名稱	國文	
議題融入	品德、生命、生涯規劃、閱讀素養				
單元名稱 (方案主題)	一場夢想與代價的思辨之旅				
設計理念	<p>孩子有夢嗎？孩子敢夢嗎？</p> <p>隨著成長的挫敗、考試主義的洗禮、競賽成績的追求，我們有許多孩子變得不敢有夢——即使有夢，也不敢追夢。</p> <p>我們發現，孩子不敢嘗試有一個很重要的原因：對於成功的定義過於狹隘。思考成功與否，往往落於非贏即輸的二元思考模式；也由於害怕代價的付出得不到期待的結果，反而裹足不前，不願投入。</p> <p>今年翰林 111 年度二上國文課本收錄兩篇跟夢想主題有關的自學篇章——侯文詠的〈夢想的代價〉、藍麗華〈安藤忠雄：孤獨，也要讓夢想開花〉，我們希望與孩子討論：</p> <p>一件事情的成功與否除了結果論外，可否從不同角度解讀？</p> <p>無獨有偶，本學期的閱讀聯絡簿選入曾荃鈺〈「你玩的是有限遊戲，還是無限遊戲？」——冬奧選手教我們的事〉，藉由正熱門且學生極感興趣的奧運選手，表達對於成功與失敗的觀點、哲學性地討論了各種無限遊戲的特質內涵。我們希望學生明白：人生是一場大型的無限遊戲——輸贏不是單場比賽決定、不只是他人能肯定、不是只能單贏更能雙贏！</p> <p>此外，學校教育往往著重在如何追尋成功，對於失敗，我們放的比重顯得不夠。其實，人生不如意十之八九，如何好好處理失敗，也是重要的人生課題。不同於過去的許願樹，這次的課程中設計了失敗小卡，希望孩子學到，在挫折時，能夠好好安慰自己、肯定自己、謝謝自己。</p> <p>「未來已來，只是尚未均勻擴散。」這幾年為了防疫，啟動了線上教學，加上生生有平板政策開跑，可以預見，紙本閱讀還在努力，但數位閱讀已然登場，未來勢必是紙本與數位並行的教學模式，教學現場第一線教師非但要有傳統紙本教學能力，更要有數位科技能力，來因應已然前來的「雙素養」閱讀時代。我們不敢說自己是雙素養閱讀教學的先行者，卻是勇於實踐者——期待能將平板融入教學，運用平板增加小組討論、師生互動，讓閱讀資料取得容易，更能成為作品共享平台。因此，除了紙本，我們運用 Slido、Padlet、Jamboard 等線上互動平台，希望藉由網路平台操作，進一步邁向雙素養閱讀教學。</p> <p>在理論基礎上，根據的是閱讀聖經《如何閱讀一本書》中的「四層次閱讀」，「基礎閱讀」是「尋找特定訊息」，「檢視閱讀」是「系統化概覽」，「分析閱讀」</p>				

是「整合歸納」，「主題閱讀」則是指「上位比較」。同時，這幾年受益於吳韻宇老師的快讀、細讀、雙素養閱讀研習，若整合到韻宇老師及 PIRLS 的閱讀系統，「基礎閱讀」便是「快取」、「直接提取能力」，「檢視閱讀」是「整理」、「直接推論能力」，「分析閱讀」是「聚焦」、「詮釋、整合觀點及訊息能力」，至於「主題閱讀」則是指「延展」、「檢驗、評估與批判文中內容訊息能力」。依循著這樣的理路脈絡，我們依照四層次閱讀設計出了以下課程，課程架構如下：



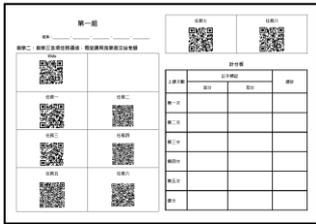
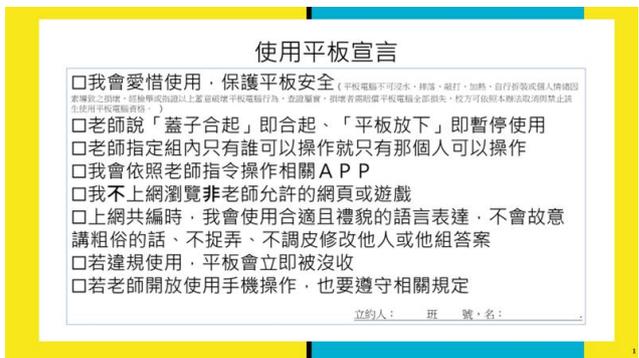
最終，希望孩子跟著我們來一趟夢想與代價的思辨之旅——在有脈絡及雙素養閱讀的課程設計中，認識兩位截然不同的逐夢人，思考夢想與代價的連動關係，賦予成功與失敗更多元的詮釋，並更進一步地，能夢自己的夢、走自己的路，縱使失敗，也能拍拍身上灰塵，肯定自我努力，在人生旅途上，繼續昂首闊步、勇敢前行！

學習重點	學習表現	<p>1-IV-1 以同理心，聆聽各項發言，並加以記錄、歸納。</p> <p>1-IV-3 分辨聆聽內容的邏輯性，找出解決問題的方法。</p> <p>1-IV-4 靈活應用科技與資訊，增進聆聽能力，加強互動學習效果。</p> <p>2-IV-1 掌握生活情境，適切表情達意，分享自身經驗。</p> <p>2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。</p> <p>2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。</p> <p>5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。</p> <p>5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。</p> <p>5-IV-5 大量閱讀多元文本，理解議題內涵及其與個人生活、社會結構的關聯性。</p> <p>6-IV-5 主動創作、自訂題目、闡述見解，並發表自己的作品。</p> <p>6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。</p>	核心素養
	學習內容	<p>Ad-IV-1 篇章的主旨、結構、寓意與分析。</p> <p>Ba-IV-2 各種描寫的作用及呈現的效果。</p>	
		<p>國-J-A1 透過國語文的學習，認識生涯及生命的典範，建立正向價值觀，提高語文自學的興趣。</p> <p>國-J-A2 透過欣賞各類文本，培養思辨的能力，並能反思內容主題，應用於日常生活中，有效處理問題。</p> <p>國-J-B1 運用國語文表情達意，增進閱讀理解，進而提升欣賞及評析文本的能力，並能傾聽他人的需求、理解他人的觀點，達到良性的人我溝通與互動。</p> <p>國-J-B2 運用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行檢索、統整、解釋及省思，並轉化成生活的能力與素養。</p> <p>國-J-C2 在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在</p>	

	Bd-IV-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。	生活中建立友善的人際關係。
欲達成之閱讀能力指標	■直接提取能力 ■直接推論能力 ■詮釋、整合觀點及訊息能力 ■檢驗、評估與批判文中內容訊息能力 ■加入 ePIRLS 指標	
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解建築大師安藤忠雄的成就。 2. 能了解笑氣運用於麻醉的價值及副作用。 3. 能擷取文章的 5W1H 及理解故事脈絡。 4. 能思考題目要旨，說出為夢想所付出的代價及孤獨的涵義 5. 能運用七步驟「目標、阻礙、努力、結果、意外、轉彎、結局」摘要故事。 6. 能思考安藤忠雄與威爾斯兩人是否實現了夢想、所付出的代價是否值得，並將兩人加以比較，。 7. 能統整無限遊戲的意涵。 8. 能思考安藤忠雄與威爾斯兩人各符合了哪些無限遊戲的 s 內涵。 9. 能從不同面向詮釋成功與失敗，賦予多元解讀。 10. 能設定目標，以故事七步驟預想自我實現夢想的過程。 11. 能以無限遊戲的意涵詮釋自我失敗的價值，並藉由書寫表達。 12. 學會以 Slido 平台投票且解讀文字雲訊息。 13. 學會使用 Jamboard 及 Padlet 平台上網統整訊息、發表看法拍照上傳等。 14. 能與他人合作，彼此溝通想法，並能聆聽他人想法，補充自我不足。 	教學節數 4 節
教材來源	一、使用文本 <ol style="list-style-type: none"> 1. 翰林國文課本第三冊自學二 侯文詠〈夢想的代價〉 2. 翰林國文課本第三冊自學三 藍麗華〈安藤忠雄：孤獨，也要讓夢想開花〉 3. 《閱讀理解》雜誌第 32 期曾荃鈺〈「你玩的是有限遊戲，還是無限遊戲？」——冬奧選手教我們的事〉，同時收錄於同德閱讀聯絡本中。 二、安藤忠雄建築作品相關網頁 <ol style="list-style-type: none"> 4. 青鳥 Bleu & Book 〈安藤忠雄的建築魔法：光之教堂，以光創造只屬於你與上帝獨處的空間〉，2016.11.25， https://buzzorange.com/ctiorange/2016/11/25/andou-tadao-ibaraki-kasugaoka-church/ 5. AKIHIKO 〈【北海道】安藤忠雄作品【頭大佛殿】之洞窟中的超巨大佛像〉，2019.10.30， https://tabi.ro.travel/article/19103001/ 6. La Vie 〈安藤忠雄台灣建築首作「亞洲大學現代美術館」！體現極致三角形堆疊美學的藝術殿堂〉，2013.12.31， https://www.wowlavie.com/article/ae1902501 7. 七日誌 〈巴黎舊證券交易所化身美術館 安藤忠雄 + FLOS 牆與光的對話〉，2021.5.23， https://www.7-days.tw/house/architecture/paris-old-stock-exchange-incarnate-gallery-of-and-o-tadao-flos-wall-and-light/ 8. La Vie 〈安藤忠雄操刀東京澀谷車站！如「地宙船」般的超現實空間〉，2019.2.20， https://www.wowlavie.com/article/ae1900224 9. La Vie 〈安藤忠雄為兒童設計的圖書館！大阪「童書森林 中之島」在清水模建築享受 360 度書香包圍空間〉，2020.3.5， https://www.wowlavie.com/article/ae2000282 10. 騰訊網 〈“住”進安藤忠雄設計的房子裡，會是怎樣的感覺？〉， https://new.qq.com/rain/a/20210528A05VO400 三、笑氣資訊相關網頁 <ol style="list-style-type: none"> 11. 靈史札記 〈麻醉藥發明之前，西方做一場外科手術有可怕？〉，2019.09.12， https://zhuanlan.zhihu.com/p/82343146 12. 李載澹 〈麻醉發明前的手術有多恐怖？不少患者聽到要開刀直接自殺〉，2021.08.13， https://tw.news.yahoo.com/%E9%BA%BA-230000761.html 13. Bestmade 〈外科演進史：沒有麻醉的手術有多痛〉，2016.6.7， https://bestmade.com.tw/blogs/news/88983555 14. 大紀元 〈【杏林漫步】中國古代麻醉術〉，2003.2.15， 	

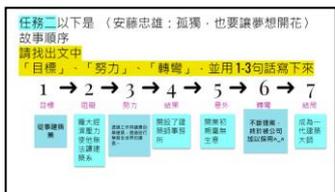
	<p>https://www.epochtimes.com/b5/3/2/15/n276130.htm</p> <p>15. 自由健康網〈吸笑氣為什麼會笑？對人體有何傷害？〉, 2020.10.31 , https://health.ltn.com.tw/article/breakingnews/3337913</p> <p>16. 許雅磊〈危害不亞於毒品！「笑氣」成娛樂氾濫藥物 吸食過多恐有致命危機〉, 2022.6.15 , https://health.tvbs.com.tw/medical/333354</p> <p>17. Summer Tan 〈笑氣是什麼〉, 2017.7.19 , https://www.narconon.org.tw/blog/xiao-qi-shi-shenme.html</p> <p>四、失敗小卡相關影片</p> <p>18. abey1028 〈鈴木一郎「我的夢想」〉 https://www.youtube.com/watch?v=hRY0_-YOKSk</p> <p>19. 志在四方影片 〈當你覺得自己失敗時，記住哈利波特作家羅琳的這一番話〉 https://www.youtube.com/watch?v=R0G35GTPiNQ</p> <p>20. Jesus Fashion 〈奧運場上最感人的一幕〉 https://www.youtube.com/watch?v=Hu2-0vugs60</p>
教學設備 / 資源	國文課本、自製學習單、教學簡報、失敗小卡、影片、平板、Slido 平台、Padlet 平台、Jamboard 平台

教學流程

目標號碼	教學活動步驟	時間分配	注意事項
	<p>課前準備</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生練習 Jamboard 及 Padlet 平台操作。 異質性分組，4-5 人一組，分別擔任「組長」（負責收發平板、協調組內事務）、「時間長」（掌控時間）、「計分長」（計算分數）、「打字長」（平板打字）。 發放計分表。（參見附件一） 與學生簽訂使用「平板宣言」，平板宣言如下：   <p>第一堂課</p> <ol style="list-style-type: none"> 了解學生成功與失敗的先備價值 <ol style="list-style-type: none"> 以威爾斯及安藤忠雄的摘要故事為引言。檢視學生對成功與失敗的先備價值。以 Slido 平台投票，藉此了解學生對成功與失敗的先備價值。（學生作品參見附件二） 教師回饋回答完整的答案，並予以加分。 問題 	<p>第一節課</p> <p>5 分</p>	<p>發放平板、計分表</p> <p>發放平板、記分表、操作 Slido 平台</p>

2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。

2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。

<p>5-IV-5 大量閱讀多元文本，理解議題內涵及其與個人生活、社會結構的關聯性。</p> <p>5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。</p> <p>2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。</p> <p>5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。</p> <p>2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯，做出提問或回饋。</p> <p>2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。</p> <p>5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。</p>	<p>問題 1：有一個人 (A)，雖然只有高職畢業，但終其一生努力在建築業上，最終成為享譽國際的建築大師。你認為他是成功者或失敗者？為什麼？</p> <p>問題 2：有一個人 (B) 為了證明笑氣能在醫學上廣泛運用，不斷用自己的身體實驗，最後喪失生命。你認為他是成功者或失敗者？為什麼？</p> <p>問題 3：你覺得什麼才是成功？</p> <p>二、文本：藍麗娟〈安藤忠雄：孤獨，也要讓夢想開花〉</p> <p>(一) 任務一：依照「教堂」(光之教堂、頭大佛殿)、「美術館」(亞洲大學現代美術館、巴黎證券交易所)、「車站」(東京澀谷車站)、「圖書館」(大阪童書森林中之島)、「個人住宅」(住吉長屋)等類別，分組連結安藤忠雄著名的建築，並用三句話於 Padlet 平台說明他的厲害之處。</p> <p>小組搜尋完後，彼此討論練習後，組內推派一位報告。</p> <p>(學生作品參見附件三)</p> <p>★符合數位閱讀 <e-PIRLS> 核心能力及指標：定義問題、搜尋、瀏覽、整合、組織與呈現等五大能力。</p>  <p>(二) 學生快讀文本</p> <p>(三) 快問快答：分組舉手搶答，其餘同學於課文中劃記答案</p> <ol style="list-style-type: none"> 安藤忠雄的梦想是什麼？ 安藤忠雄開始喜歡建築是受到什麼啟發？ 因為哪一件事讓他決定以建築業作為畢生夢想？ 雖然安藤一直沒有就讀建築系，但他利用什麼方式充實相關知識？ 此文的「孤獨」是什麼涵義？ 安藤忠雄在努力達成目標的過程中，付出了什麼代價？ <p>(四) 摘要文本</p> <ol style="list-style-type: none"> 任務二：以許榮哲的「故事七步驟」摘要文本。老師提供「阻礙」、「結果」、「意外」及「結局」，各組依序以 Jamboard 上的便條紙，用 1~3 句話整理出「目標」、「努力」、「轉彎」。 小組完成後，推派一位同學發表。(學生作品參見附件四) 老師予以回饋，並核對不同的答案，與學生討論歧異之處。 <p>★符合數位閱讀 <e-PIRLS> 核心能力及指標：定義問題、瀏覽、整合、組織與呈現等四大能力。</p>  <p>第二節課</p> <p>一、文本：侯文詠〈夢想的代價〉</p> <p>(一) 任務三：各組上網搜尋指定網頁，閱讀完有關「認識笑氣」</p>	<p>10 分</p> <p>5 分</p> <p>10 分</p> <p>15 分</p>	<p>操作 Padlet 平台</p> <p>觀察、引導學生</p> <p>播放簡報</p> <p>觀察、引導學生</p> <p>操作 Jamboard 平台</p> <p>第二節課</p> <p>發放平板、記分表、</p>
---	---	--	--

<p>2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯,做出提問或回饋。</p> <p>2-IV-4 靈活運用科技與資訊,豐富表達內容。</p> <p>5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念,指出寫作的目的與觀點。</p> <p>2-IV-2 有效把握聽聞內容的邏輯,做出提問或回饋。</p> <p>6-IV-5 主動創作、自訂題目、闡述見解,並發表自己的作品。</p> <p>6-IV-6 運用資訊科技編輯作品,發表個人見解、分享寫作樂趣。</p> <p>1-IV-1 以同理心,聆聽各項發言,並加以記錄、歸納。</p> <p>6-IV-5 主動創作、自訂題目、闡述見解,並發表自己的作品。</p> <p>1-IV-1 以同理心,聆聽各項發言,並加以記錄、歸納。</p>	<p>及「了解麻醉藥尚未問世前,人們如何進行手術」的相關網頁後,條列出三點重點,發表在 Padlet 平台上。</p> <p>(二) 老師請各組回答,歸納報告重點並予以回饋。</p> <p>(學生作品參見附件五)</p> <p>★符合數位閱讀<e-PIRLS>核心能力及指標:定義問題、搜尋、瀏覽、整合、組織與呈現等五大能力。</p> <p>(二) 學生文本快讀</p> <p>(三) 快問快答(分組舉手搶答,其餘同學於課文中劃記答案)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 主角是誰? 2. 主角的梦想是什麼? 3. 笑氣在文中最開始的用途是什麼? 4. 威爾斯為何不願意用笑氣申請專利? 5. 承上,可見他是個具有什麼性格的人? 6. 華倫教授安排的「特別演講」中,威爾斯成功了嗎? 為什麼? 7. 最後威爾斯為夢想付出了什麼「代價」? <p>(四) 摘要文本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務四:以靶心人公式「故事七步驟」摘要文本。老師提供「阻礙」、「結果」、「意外」及「結局」,各組依序以 Jamboard 便條紙,用 1~3 句話整理出「目標」、「努力」、「轉彎」。 2. 小組完成後,推派一位同學發表。 <p>(學生作品參見附件六)</p> <p>★符合數位閱讀<e-PIRLS>核心能力及指標:定義問題、瀏覽、整合、組織與呈現等四大能力。</p> <p>(五) 標出象限</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任務五:使用 Jamboard 平台,以「夢想成功」、「夢想不成功」、「代價值得」、「代價不值得」為四象限,小組在組內討論彼此分享後,以「威爾斯」及「安藤忠雄」兩張便條紙標示出其位置。 2. 由各組擺放的位置觀察學生對安藤忠雄與威爾斯「是否夢想成功」與「付出代價是否值得」的評價與比較。老師邀請想法相對不同的組別發表看法。 <p>(學生作品參見附件七)</p> <p>★(四)(五)符合數位閱讀<e-PIRLS>核心能力及指標:定義問題、整合、組織與呈現等三大能力。</p> <p>(六) 回家作業:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀聯絡本文章曾荃鈺〈「你玩的是有限遊戲還是無限遊戲?」—— 冬奥選手教我們的事〉。 2. 完成「無限遊戲」的內涵表格。(作業任務單參見附件八) 	<p>操作 Padlet 平台</p> <p>5 分</p> <p>10 分</p> <p>10 分</p> <p>15 分</p> <p>操作 Jamboard 平台</p> <p>操作 Jamboard 平台</p> <p>播放簡報</p> <p>觀察、引導學生</p> <p>觀察、引導學生</p> <p>觀察、引導學生</p> <p>發放任務單 (1)</p>
---	--	--

5-IV-2 理解各類文本的句子、段落與主要概念，指出寫作的目的與觀點。

2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。

5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。

5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。

2-IV-4 靈活運用科技與資訊，豐富表達內容。

6-IV-6 運用資訊科技編輯作品，發表個人見解、分享寫作樂趣。

第三節課

一、閱讀聯絡本文章曾荃鈺〈「你玩的是有限遊戲，還是無限遊戲？」——冬奧選手教我們的事〉

(一) 文本再次複習快讀

(二) 檢核「無限遊戲」內涵

1. 檢核各答案。

2. 若有不同答案，則與學生討論歧異之處。

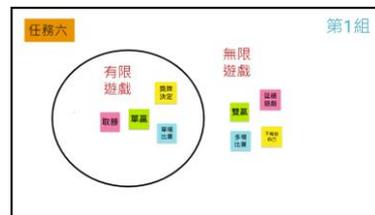
無限遊戲的內涵	
特質 (附 3-3 勾選說明)	舉例
帶上自己，拼盡全力	(周天成 (小天))
(輸贏不應由獎牌決定)	羽球國手 戴資穎
未必有輸贏 (雙贏)	跳高少年坦貝里 跳高王子巴魯辛
輸贏無法由單場比賽決定	鞍馬王子 李智凱
不能輸給自己	(KANO)
(跟受傷的自己說謝謝)	舉重國手 郭錦江 羽球國手 戴資穎

(二)「有限遊戲」與「無限遊戲」的比較

1. **任務六**：於 Jamboard 平台上給予「單場比賽」、「多場比賽」、「取勝」、「延續遊戲」、「獎牌決定」、「不能輸給自己」、「單贏」、「雙贏」等概念便條紙，置放入「無限遊戲」與「有限遊戲」的範圍中。

2. 教師觀看學生答案，詢問組合理由，並揭曉答案，回饋學生。

(學生作品參見附件八)



★符合數位閱讀 <e-PIRLS> 核心能力及指標：定義問題、整合、組織與呈現等三大能力。

二、安藤忠雄與威爾斯的比較

1. 發放任務單(2) (學生作品參見附件九)

2. 老師與學生一起勾選「安藤忠雄」及「威爾斯」各符合了哪些無限遊戲的特質，並與學生討論歧異之處。

三、延伸討論

(一) 問題

1. 現在你覺得威爾斯是個成功者還是失敗者？為什麼？

2. 讀完這篇文章，你對「成功」(贏)與「失敗」(輸)的定義有所改變嗎？①原先，我認為成功就是……

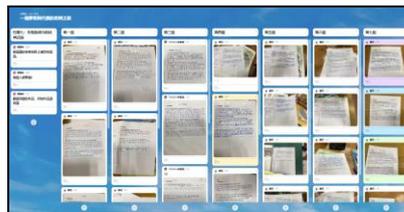
②上完課後，我的想法已改變，我認為成功是……

(二) 將以上兩題問題書寫於任務單(2)上

(三) **任務七**：學生寫完後，拍照上傳 Padlet，小組內彼此練習討論，老師指定小組發表。

(學生作品參見附件十)

★符合數位閱讀 <e-PIRLS> 核心能力及指標：定義問題、瀏覽、整合、組織與呈現等三大能力。



第四節課

一、引起動機：

觀賞鈴木一朗的「夢想」影片，影片敘述鈴木一朗從三歲起

第三節課
5分

播放簡報

5分

5分

操作
Jamboard 平台

10分

發放任務單
(2)

15分

觀察、
引導學生

5分

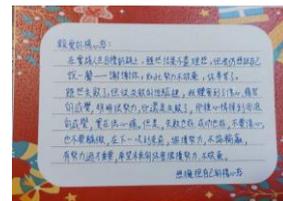
操作
Padlet 平台

第四節課
5分

播放影片

<p>6-IV-5 主動創作、自訂題目、闡述見解，並發表自己的作品。</p> <p>5-IV-4 應用閱讀策略增進學習效能，整合跨領域知識轉化為解決問題的能力。</p> <p>6-IV-5 主動創作、自訂題目、闡述見解，並發表自己的作品。</p>	<p>嚮往成為棒球選手，犧牲玩樂時間，終年苦練，終於達成夢想。影片輕快又勵志，能營造書寫夢想的氛圍。</p> <p>二、 預約夢想：</p> <p>(一) 以靶心人故事七步驟「目標、阻礙、努力、結果、意外、轉彎、結局」等設想自我圓夢過程</p> <p>(二) 同組同學彼此分享，並推派一位發表。(學生作品參見附件十一)</p> <p>三、 失敗小卡</p> <p>(一) 觀賞失敗影片：影片敘述一奧運短跑選手腿傷復發，無法完成比賽。目的在引導同學發現在實踐夢想的路上，可能並非一帆風順，會有挫折、難堪與無奈。</p> <p>(二) 觀賞 J·K·羅琳於哈佛大學的演講：</p> <p>1. J·K·羅琳在寫出《哈利波特》前歷經人生低谷，這段看似失敗的人生歷程，帶給他許多禮物。</p> <p>2. 回扣到「無限遊戲」的特質，引領思考這些特質可以帶來哪些失敗的禮物？</p> <p>(三) 失敗小卡</p> <p>1. 任務八：若結局是失敗了，請寫張小卡鼓勵自己，寫出自己實踐了哪些失敗的價值。(學生作品參見附件十二)</p> <p>2. 學生寫完後，拍照上傳 padlet，同學彼此觀摩，優秀作品按讚。</p> <p>3. 鼓勵同學接受失敗，享受努力的過程。</p> <p>(四) 課後活動：將小卡布置成一棵「失敗樹」</p>	<p>10 分</p> <p>5 分</p> <p>5 分</p> <p>5 分</p> <p>15 分</p>	<p>觀察、引導學生</p> <p>播放影片</p> <p>播放影片</p> <p>播放簡報</p> <p>發放失敗小卡</p>
<p>延伸學習</p> <p>參考資料</p>	<p>1. 恆毅力的認識與培養：安藤忠雄與威爾斯的共同點是對於目標非常堅持。對於已有目標的孩子來說，「維持熱情地堅持」往往是最困難的。安琪拉《恆毅力》中提到「人們之間的智商差異不大，熱情和努力有很大差異」，研究中發現，擁有較高恆毅力且持之以恆的人，無論在學業與出社會工作的表現，都比起容易放棄的人來的優秀許多。我們認為主題式閱讀可以多些關於恆毅力的文本閱讀，讓學生有意識地培養自己的恆毅力。</p> <p>2. 練習作文縮寫策略：藉由縮寫練習，讓學生認識安藤忠雄與威爾斯的生平並掌握其貢獻性，甚至能對其成就或過程表達自己的看法。或者也能在課程結束後帶著學生共讀《青春第二課》一書，運用畫線策略，練習縮寫。</p> <p>3. 結合輔導室生涯輔導紀錄手冊，結合數位搜尋，將目標具體化、細節化：有不少學生對於未來仍然茫茫然，目標尚未明朗，或過於抽象。在進入這堂課前，或許能夠先了解輔導老師對於孩子的職業性向探索到了什麼程度、已經進行了哪些課程，然後可以試著提供多個生涯目標讓孩子參考，使其嘗試搜尋相關資訊，針對該目標所需能力，練習將目標拆解，使其具體化、細節化。</p> <p>1. 莫提默·艾德勒、查理·范多倫《如何閱讀一本書》，台灣商務，2003年。</p>		

目標	第一階段達成大部分個人的願望	✓
阻礙	目前沒有足夠的準備知識和經驗，加上家人認為我年紀太小了	✓
努力	在訓練場練習時間增加，練習次數增加，每天練習時間增加	✓
結果	畢業後自己開了一間小餐廳，有一個認真負責的幫手	✓
意外	想開一間餐廳，但生意卻不如預期，只好關門	✓
轉彎	轉行進入了另一間公司，從事另一項工作	✓
結局	雖然不是一間小餐廳，但引出了許多未來發展的一些idea和方向	✓



	<p>2. 品學堂雙素養閱讀線上工作坊資料。黃國珍、丘美珍、吳韻宇老師主講，2022.07.15、2022.07.16、2022.07.23。</p> <p>3. 十二年國民基本教育課程綱要 https://cirn.moe.edu.tw/WebContent/index.aspx?sid=11&mid=5737</p>
<p>教學成效</p>	<p>1. 平板使用意願高，使用宣言約法三章，建立常規：因為學生較少使用平板，充滿學習動機與新鮮感，提高了許多參與度，未來課程的設計上，可以提高平板的使用率，增加孩子學習意願。數位工具是助力，也是阻力，課前很擔心學生拿到平板後會太過興奮，隨意上網瀏覽，平板非但無法成為推進課程的幫手，反而成為常規的殺手。因此課前使用平板宣言與學生約法三章，有約在先，加上老師貫徹執行，學生害怕平板被沒收，一來影響小組表現，二來只能羨慕有「板」之人，因此，到了第二節後，學生多半能遵守規矩，鮮少脫序行為產生。</p> <p>2. 三次閱讀，熟悉文本：透過三次閱讀，每次給予不同的指令，讓學生閱讀重要文本三次，能更加熟悉內容。第一次快讀——概覽全文，知道全文重點，人事時地物；第二次閱讀——為兩篇故事主人翁的阻礙、意外、轉彎、結局做摘要；第三次閱讀——比較安藤忠雄與威爾斯為夢想所付出的代價值得與否、夢想成功與否。</p> <p>3. 由單篇文章到主題閱讀，循序漸進的閱讀增能，賦予成功多元角度：從原本對成功的解讀，到閱讀兩篇文章，明瞭主角奮鬥的細節，知道成功的過程可能是無數的失敗堆疊而成，知道成功的代價或許是失去生命，卻無意中也將使命的熱度傳遞給另一人（威爾斯）；最後，閱讀「無限遊戲」一文，學生更上一層樓，賦予失敗更多的價值——輸贏不應由一個獎牌決定，不能從單一片段定義，雙贏也是贏，拚盡全力捍衛一個目標更是贏。此課程由單篇文章，到雙文比較閱讀，最後三文對讀，一層又一層地閱讀後，由原本對成功的初始定義，到再次閱讀、再次詮釋、價值澄清，最後一次閱讀，則進行第三次詮釋及澄清，從學習單內容看來，多數孩子已習得用不同角度解讀成功與失敗。當孩子願意用更寬闊的心胸去解讀成功時，無形中也會願意為自己的目標或夢想多一些行動的付諸與實踐。</p> <div data-bbox="890 1326 1474 1733" data-label="Diagram"> <p>Initial Concept</p> <ul style="list-style-type: none"> • 初始對成功的定義 <p>First-time Interpretation and Clarification</p> <ul style="list-style-type: none"> • 閱讀自學二、再讀自學三文本 • 雙文比較閱讀，理解兩位主角奮鬥過程 • 擴大對成功的多元解讀與自我價值澄清 <p>Second-time Interpretation and Clarification</p> <ul style="list-style-type: none"> • 再讀〈「你玩的是有限遊戲，還是無限遊戲？」〉 • 三文對讀 • 再次擴大對成功的詮釋與自我價值澄清 </div> <p>4. 因應不同平台，表現出不同能力：我們的學生已是網路原住民，對於各個平台接受度高、上手也快。如 Slido 平台能快速投票、寫下自我對成功的定義；Jamboard 平台能在小組討論中，學會摘要並報告，且運用 Jamboard 便條紙功能，擺放安藤忠雄及威爾斯的相對位置，將想法視覺化，一目了然；至於 Padlet 平台則能快速學會上網、摘要重點、發表看法及拍照上網。可見學生學習數位平台的速度不容小覷。</p>

	<p>5. 弱勢孩子得到同儕支持，課堂參與度明顯提高：班上有外配子女及閱讀能力較弱的同學，藉由合作學習，一來是能聆聽能力強的同學發表意見，二來要應付多重任務，課堂上參與度明顯比講述教學來得高。</p>
<p>教學省思 與建議</p>	<p>1. 數位搜尋，範圍更須限制，指令更須明確：搜尋安藤忠雄建築時，原本希望學生自由上網搜尋，其後經過共備討論，改成依照「類別」搜尋，接著經過實際操作，發現學生對安藤忠雄的作品很陌生，加上作品非常多，最後決定限縮搜尋範圍，由老師指定特定網頁，一來焦點集中於著名作品，二來也能減少搜尋時間，花更多時間閱讀及書寫。再者，搜尋笑氣資訊時，也面臨同樣問題，最後也決定收束於指定網頁。此外，首次操作雙素養閱讀，老師擔心學生沒有聽到指令而重複多次，口語指令重複率太高，要再精準。體認到海量訊息的網路世界，範圍廣大，更要限制，指令更須明確，才能有效地達到教學目標。</p> <p>2. 平台整合與熟悉操作：這次因應不同的教學目標，使用了三種不同的平台。前兩節課，學生需要不斷地掃描連結進入不同平台，考驗到老師對平台的熟悉度與對課程的熟稔度；另外，學生對於平板如何連網、帳號遺忘等都是問題，手忙腳亂，狀況連連。或許平常就可以針對不同教學目標進行不同平台的操作熟悉，一次一平台學習即可，也期待未來能有含納多元功能的平台，便能減少轉換的時間。</p> <p>3. 兩生一平板最合適討論：因學生自律性還不高、平板操作不熟悉、第一次拿到平板太過興奮等因素，一生一平板反而容易沈浸在自己的網路世界中，忘記老師賦予的任務，更缺乏同儕討論。因此，未來若要執行類似課程，兩人一台平板是最適合的形式。</p> <p>4. 教學堂數不足：教學內容安排豐富，四堂課似乎不太夠，應使用到五節。</p> <p>5. 宜多訓練學生口語表達：學生對於上台表達還不習慣，多數發表聲音過小，或表現出害羞及扭捏。平常要多給予機會讓學生上台說話，培養合宜的台風與口語表達。</p> <p>6. 合作學習默契與技巧宜精進：學生對於合作學習還不習慣，容易依賴組內程度相對好的孩子，有些組在發表時，幾乎都是程度較好的孩子。或許老師在快問快答基礎閱讀的部分，可以多給程度差的孩子機會；或是在加分機制上，讓學習弱勢孩子可以得到較高分。</p>
<p>其他</p>	<p>班級內的學生程度落差大是常態，有人處於跟不上的狀態，進而放空、放棄；有學生覺得課程太容易而意興闌珊。如何讓教室內每個人都能夠參與，是一個專業老師無法逃避的課題。分組合作、學習共同體，不啻是選擇之一。我們再次於國文課中嘗試分組合作學習，不僅將平板使用融入，也終於在實體課嘗試多樣平台。雖然運用上可再嫻熟，總是跨出第一步，值得為自己喝采。</p> <p>這次課程實踐，緣起於吳韻宇老師。我們從老師一系列的閱讀研習課程中汲取養分，到老師入校陪伴，不藏私地與我們分享諸多教學秘訣，內心只有感恩。謹以此教案獻給韻宇老師。</p>
<p>字數統計</p>	<p>本教案總字數 <u>9419</u> 字（設計者自行初步統計，稿費核定字數經承辦學校覆核為憑）</p>

