

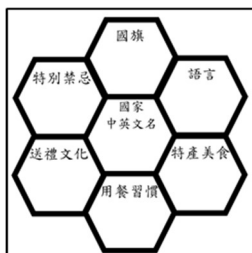
國家教育研究院
108 年度愛學網系列徵集活動---教師創意教案
教案設計專用表格

| | | | | | |
|--------|---|---------------------------------|-------------|--|--|
| 教學主題 | 來自世界的家人 | 設計者 | 盧欣琪、鄭淑靜、張瑀嵐 | | |
| 教學對象 | 中年級 | 教學時數 | 2 節課，80 分鐘 | | |
| 教學對象分析 | 接觸他國文化的差異：學生生活經驗差距大，4/5 學生並無接觸他國文化經驗，對於他國文化差異也不感興趣；其餘 1/5 學生則可至少說出五個國家名稱，且能說出該國文化特殊之處。 | | | | |
| 設計理念 | 在交通與資訊發達的今日，地球村的概念一直是大家所熟悉的思維，所以人與人接觸的態度端賴彼此間的認知與認同。為了讓學生從小培養對「世界的家人」產生友善的態度與尊重，因此我們藉由每年的 12 月來自邦交國史瓦帝尼王國的「ACC-阿彌陀佛社團」來校交流，並提供接待家庭的方式，能藉此機會更深入了解異國文化的差異，使得學生不僅可以接觸世界上不同文化的朋友，也可以深入其文化的禁忌而設身處地為「世界的家人」換位思考，學生從小培養的友善態度，讓「世界的家人」看見，也更喜歡與愛上台灣 | | | | |
| 教學內容分析 | <p><u>活動一 Hello！世界你好！</u>：從學生感興趣的國家為起點，讓學生選擇感興趣或未來想接待國際學生的國家類別，並查詢該國風俗習慣與禁忌的相關資料</p> <p><u>活動二 與好「card」分享世界</u>：從活動一所蒐集的資料轉換成卡牌形式，將該國風俗習慣與禁忌製作成卡牌且規劃遊戲規則，並推廣至他班，最後學生將各國禁忌遷移至自身的生活方式，自行設計擔任接待家庭時可能觸犯禁忌的情境，思考如何調整自己原有生活方式或避免文化衝突，以展現文化同理心</p> | | | | |
| 教學目標 | 十二年國教課綱指標 | | | | |
| | 領域學習表現 | 領域學習內容 | | | |
| | 社會領域 | 社會領域 | | | |
| | 2b-II-2 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。 | Bb- II -1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。 | | | |
| | 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 | Bc- II -1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。 | | | |
| | 單元具體目標 | | | | |
| | <p><u>活動一 Hello！世界你好！</u></p> <p>1-1 說出各國風俗習慣的差異</p> <p>1-2 使用網路資源蒐集所需的各國資料</p> <p><u>活動二 與好「card」分享世界</u></p> <p>2-1 將各國特色以創意發想方式設計於卡牌上</p> <p>2-2 熟悉各國特色並分享給他人，並依據他人回饋，進行修正</p> <p>2-3 理解各國文化差異，且能調整自己原有生活方式，並展現文化同理心</p> | | | | |

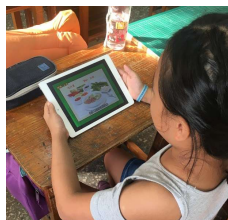
| 節次 | 教學活動流程 | 時間 | 教學資源 | 教學評量 |
|-----|---|-----|-------|------|
| 第一節 | 準備階段 | | | |
| | <p>一、課堂準備</p> <p>(一)教師準備：平板、瓦楞卡牌、愛學網影片(【接待家庭】 https://stv.moe.edu.tw/co_video_content.php?p=13012)、接待國家蜂巢圖</p> <p>(二)學生準備：著色用具、「Hello!世界你好!」卡牌遊戲</p> <p>二、準備活動</p> <p>(一)引起動機</p> <p>每年的12月都會有來自邦交國史瓦帝尼王國的「ACC-阿彌陀佛社團」來校交流，這些來自遠方的朋友，不但跟著學生們一起上課，學校還會徵求高年級學生擔任接待家庭，從實際共同生活中體驗不同文化之間的差異性。</p> <div data-bbox="253 974 662 1265" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="675 974 1118 1265" data-label="Image"> </div> <p>接待來自邦交國史瓦帝尼王國的「ACC-阿彌陀佛社團」</p> <p>明年學生將有機會擔任接待家庭的角色，希望能透過「愛學網-接待家庭」的影片，讓學生理解接待家庭的意義，也了解到避免碰觸各國的禁忌才不會引起彼此間的誤會。</p> | | | |
| | 發展階段 | 時間 | 教學資源 | 教學評量 |
| | <p>活動一：Hello!世界你好!</p> <p>一、教師撥放愛學網影片-「接待家庭」</p> <div data-bbox="290 1760 647 2027" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="675 1760 1031 2027" data-label="Image"> </div> <p>觀看愛學網「接待家庭」影片</p> | 15分 | 愛學網影片 | |

| | | | |
|---|-----|-------|--|
| <p>二、教師提問</p> <p>(一) 擔任接待家庭有什麼好處？</p> <p>(影片1分14秒~4分00秒：擔任接待家庭能夠促進彼此間的文化交流、擔任接待家庭可以深入了解彼此不同的文化)</p> <p>(二) 影片提到接待家庭和國際學生對「隱私權」的看法有什麼不同？</p> <p>(影片6分36秒~7分09秒，國際學生注重隱私權，不希望他人碰自己的東西)</p> <p>(三) 影片中德國的國際學生身體清潔習慣跟我們有何差異？</p> <p>(影片8分40秒~8分48秒：早上出門前才會洗澡，回家後噴香水直接睡覺)</p> <p>(四) 德國、英國、瑞士的飲食習慣跟我們有何差異？</p> <p>(影片8分49秒~10分06秒：德國人習慣吃冷食、食物要切小塊才入口、用餐時間長</p> <p>影片14分16秒~14分44秒：英國人可以整天都吃三明治，但是口味不像台灣這麼多元</p> <p>影片15分48秒~16分16秒：瑞士人可以只吃兩條麵包當作一餐)</p> <p>(五) 影片中各國的送禮文化跟我們有什麼差異？</p> <p>(影片10分07秒~11分56秒：日本人不收數量「九」的禮物、不收綠色和紫色的禮物、日本的白包就是我們的紅包、澳洲人喜歡送鐘給人)</p> <p>(六) 如果你即將成為接待家庭，什麼是最需要注意的地方？</p> <p><u>學生回答：</u></p> <p>語言-了解國際學生能溝通的語言</p> <p>飲食-國際學生飲食(不吃內臟類)或用餐習慣</p> <p>風俗民情-在不同國家送禮文化、生活習慣或作息時間的差異</p> <p>三、教師和學生彼此分享各國的特色後：</p> <p>(一) 學生自己選擇感興趣或未來想接待國際學生的國家類別</p> <p>教師發下平板，學生進行分組討論並選擇一個想接待的國家。</p> <p>(二) 學生自行完成接待國家蜂巢圖學習單</p> <p>根據自己組別選擇想接待的國家，使用平板蒐集相關資料，利</p> | 15分 | 平板、接待 | <p>能根據影片至少回答<u>一題</u>老師的問題</p> <p>能至少舉出影片中<u>一處</u>他國風俗習慣與我國差異之處</p> <p>能蒐集資料完成接</p> |
|---|-----|-------|--|

用網路資源完成接待國家學習單填寫。



使用網路資源完成國家蜂巢圖學習單



愛學網「媒體小尖兵-越南」查詢所需的資料

三、學生自行蒐集相關資料

- (一)國家中英文名稱？
- (二)該國的國旗是什麼樣子？
- (三)該國說哪一種語言？
- (四)該國特產美食有哪些？
- (五)該國的用餐習慣？
- (六)該國的送禮文化？
- (七)該國是否有特別的禁忌？

四、教師提問

- (一)除了查資料，還有哪些方式可以更了解自己選擇的接待國家呢？

學生回答：上台發表、卡牌遊戲、戲劇創作、製作海報

- (二)學生以投票決定以「卡牌遊戲」的方式，認識自己選擇的接待國家。

總結階段

教師總結：

身為接待家庭，理當對接待國際學生的國情和文化應先做功課，才不會因為不知道或是一知半解而冒犯對方，甚至是引起不必要的誤會。當我們接待國際學生之前，可以透過很多方式來做好接待前的準備工作，例如：書籍雜誌、網路媒體影片等，讓接待的過程更順利與愉悅。

時間

教學資源

教學評量

5分

準備階段

一、引起動機

根據上一節課投票結果，學生決定以「卡牌遊戲」的方式認識自己選擇的國家。

時間

教學資源

教學評量

第二節

國家蜂巢圖學習單

待國家蜂巢圖學習單

教師說明：學生自行分成小組，以學習單中所蒐集的相關資料，設計且融入「Hello！世界你好！」卡牌遊戲中。

發展階段

活動二：與好「card」分享世界

一、卡牌遊戲設計

(一)學生提出常見卡牌遊戲種類：賓果、大富翁、撲克牌

(二)教師和學生討論後，因考量撲克牌的遊戲方式變化較多樣化，決定以撲克牌為設計範本。

(三)讓學生用一般的撲克牌試玩不同規則，衡量其規則難易度，學生最後選擇「釣魚」為遊戲規則。

(四)製作「Hello！世界你好！」卡牌遊戲

1. 以國家蜂巢圖學習單為例，卡牌內容設計為：國旗、國家中英文名、禁忌、美食…

2. 教師和學生共同討論與歸納出6個國家的表格，讓學生自行透過表格呈現，了解其他國家的文化內容

各國特點禁忌表

| | 日本 | 北韓 | 越南 | 捷克 | 俄羅斯 | 墨西哥 |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| 英文 | Japan | North Korea | Vietnam | Czech Republic | Russia | Mexico |
| 國旗 |  |  |  |  |  |  |
| 美食 | 壽司 Sushi | 涼拌冷麵 | 河粉 | 炸豬排 | 俄式餃子 | 捲餅 |
| 禁忌1 | 不能送綠黑白禮物 | 不學領導人拍照 | 不摸小孩頭 | 不摸鼻子兩邊 | 不提早過生日 | 不能送小黃花 不能送紅衣 |
| 禁忌2 | 筷子不能放碗碟上 | 不送當地人禮物 | 不三人合影 | 食物不咬半口 | 不當不速之客 | 不能送紫色禮物 |

3. 學生以小組合作方式製作48張卡牌

4. 學生在教室試玩「Hello！世界你好！」，並找出需要修正的地方

5. 教師和學生共同討論與分享，請學生根據試玩後的回饋進行遊戲規則的修改與書寫

20分

國家蜂巢圖學習單、平板、瓦楞紙、紙張

能從多種撲克牌遊戲規則中，選定適合桌遊特性(多國+多項目)完成規則設計

能將各國特色以圖畫或文字於卡牌上呈現



將各國特色以創意發想方式設計於卡牌



完成「Hello! 世界你好！」桌遊

10
分

能分享並帶領新玩家完成「Hello! 世界你好！」桌遊

二、分享他人與遊戲修正

(一)設計的卡牌遊戲實際與同學或家人分享，並教導他們如何操作

(二)學生根據與他人分享的過程中發現的問題進行修正



我遇到了我看不懂紙上在寫什麼

新玩家給予桌遊修正回饋



依據回饋進行修正

5
分

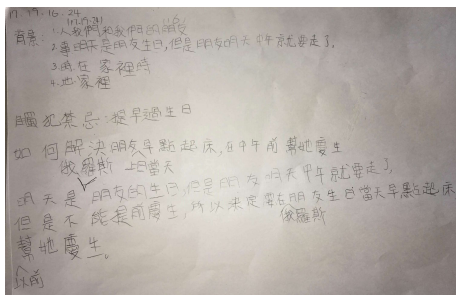
能針對模擬情境寫出一個可以解決或避免碰到文化禁忌的解決方法

三、文化同理心情境模擬

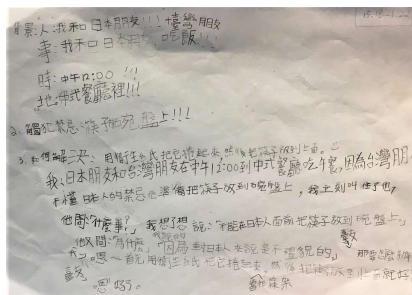
(一)挑選一個擔任接待家庭時可能會碰觸的文化禁忌

(二)模擬可能碰觸文化禁忌的情境

(三)如何避免碰觸禁忌或調整自己原有生活方式，以符合該國的生活習慣



來自俄羅斯的國際學生明天生日，但剛好這位學生明天中午就要搭機回國了，礙於俄羅斯人是不提前過生日的，於是大家決定明天早起，一起幫這位學生慶生



接待家庭帶著日本學生到中式餐廳吃飯，在日本的用餐禮儀中，筷子是不可以放在碗碟上，該中式餐廳並未提供筷架，於是利用衛生紙幫日本學生折筷架供其使用。

總結階段

學生以拍影片訪談的方式發表分享卡牌遊戲的心得，例如：在製

5

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | 作的過程中遇到什麼困難或是透過這些活動學習到什麼。希望能透過 卡牌遊戲的方式讓大家更能認同國際文化的差異性及多樣性且有更進 一步的認識及了解。最後，讓學生思考可能會碰觸文化禁忌的情境， 並嘗試解決或調整，以達到文化同理心的目的。 | 分 | | |
|--|---|---|--|--|

| | |
|-------------------|--|
| 教學過程 紀錄或成 果 | <div data-bbox="343 203 1485 259" data-label="Section-Header"> <p>活動一 Hello! 世界你好!</p> </div> <div data-bbox="373 313 681 544" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="352 613 699 651" data-label="Caption"> <p>觀看愛學網影片-接待家庭</p> </div> <div data-bbox="798 275 1027 582" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="732 595 1096 669" data-label="Caption"> <p>使用愛學網-媒體小尖兵(越南)完成國家蜂巢圖學習單</p> </div> <div data-bbox="1121 300 1477 555" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1120 595 1468 669" data-label="Caption"> <p>票選以何種方式了解自己選擇的國家</p> </div> |
| | <div data-bbox="343 707 1485 763" data-label="Section-Header"> <p>活動二 與好「card」分享世界</p> </div> <div data-bbox="352 806 708 1072" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="349 1106 711 1180" data-label="Caption"> <p>將各國特色以創意發想方式設計於卡牌</p> </div> <div data-bbox="743 786 1042 1090" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="732 1106 1021 1180" data-label="Caption"> <p>完成「Hello! 世界你好!」桌遊</p> </div> <div data-bbox="1106 786 1441 1090" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1075 1106 1469 1180" data-label="Caption"> <p>與他人分享「Hello! 世界你好!」桌遊</p> </div> <div data-bbox="437 1184 809 1420" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="456 1482 791 1518" data-label="Caption"> <p>新玩家給予桌遊修正回饋</p> </div> <div data-bbox="1005 1180 1377 1420" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="916 1444 1465 1556" data-label="Caption"> <p>模擬擔任接待家庭時可能碰觸文化禁忌的情境，設想如何避免碰觸禁忌或調整自己原有生活方式</p> </div> |
| 回饋意見 | <div data-bbox="336 1648 729 1693" data-label="Section-Header"> <p>活動一 Hello! 世界你好!</p> </div> <div data-bbox="351 1736 1482 1839" data-label="Text"> <p>中年級的學生已經開始學習資訊課程，老師希望學生能夠學以致用，因此借用學校的平板讓學生查詢資料。在查詢資料的過程中，發現下列事項：</p> </div> <div data-bbox="349 1883 1482 1986" data-label="List-Group"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 打字系統不熟悉：部分學生對於使用平板打字是有困難的，不確定是對文字輸入不熟悉，抑或是對於平板操作感到生疏，以致於花費了許多時間在教導 </div> |

打字，建議學生在學校第一次使用平板時，可預先確認學生是否已熟悉打字或平板操作，以確保達成學習目標。

2. 難以於網路擷取所需關鍵字：網路上的資料很多，但對於中年級的學生來說，如何在「浩瀚」的網路訊息中，擷取自己所需的訊息是不容易的，教師除了在旁適時給予協助外，還需要同學間不斷地互相討論與分享，才能選取正確的相關訊息。

活動二 與好「card」分享世界

1. 難以將各國特色「具體」轉化成圖像：

在卡牌設計中，對於中年級的學生，如何將各國特色轉化於卡牌內容是一大挑戰，學生想以生動活潑的方式呈現於卡牌上，例如：捷克風俗習慣為「不以食指和中指，同時觸摸鼻子兩側」，學生想要將其拗口的語句改為圖畫呈現，可惜學生設計的圖案只有自己看得懂，最後只好再加入文字說明，才能讓遊戲順利進行。藉由六個國家的表格整理和卡牌遊戲，讓每個組別可以更了解其他國家的文化及特色，也從中發現，玩卡牌遊戲的方式能引起學生的共鳴並更容易達到學習成效。

學生透過卡牌遊戲活動後，認識了國家的英文名稱、國旗、美食…等，甚至是當地的風土民情，因此他們皆迫不及待想要分享自己的作品，有的人想要分享給安親班同學，有的人想要和自己的好朋友一起玩，甚至還有人想要帶回家跟家人一起玩。

2. 卡牌遊戲分享後修正：

在實際分享給他人之後，學生發現有些部分需要修正：

- (1) 人數上應有限制—如果同時間玩家過多時，則每個人的卡牌就分得少，則需要等待過長，常常不知道何時輪到自己，學習成效就會大打折扣。
- (2) 要設計遊戲規則說明書—讓參與者除了透過設計者說明，也能透過閱讀自行看說明書，了解遊戲規則。
- (3) 部分卡牌上的圖看不懂，需要文字輔助說明—雖然部分卡牌圖案敘述已增加文字說明，但對於新玩家來說，在遊戲時並不熟悉各國特色，且部分的圖是學生自行繪製的意象圖，玩家常常需要問關主此圖畫的意象，造成遊戲的中斷。

因此，在修正的部分完成後，再請學生分享給新玩家，請新玩家們給予回

饋。在學生教導他人玩遊戲的過程中，發現每位學生皆興致勃勃的想與他人分享，但是在指導語的方面，發現學生無法明確的說出遊戲規則，所幸學生們的肢體語言很豐富，也熱心的按步驟帶領新玩家完成遊戲，在遊戲的後段，不論是玩家或指導者，都能夠沉浸在遊戲的環境中。雖然遊戲的內容有些複雜，新玩家也需要不斷的重複確認各國的特點，但經過二~三輪的遊戲後，依賴各國特點禁忌表的頻率明顯降低，顯示此遊戲規則與各國特色卡牌是有效的學習策略。

3. 拉近同儕間對他國文化理解的差異：

雖然學生對於他國文化理解的起點並不同，但是觀看活動一中網路搜尋資料與愛學網所提供的影片後，學生們對於自己所感興趣的國家皆有了初步的認識，加上將文字轉化成圖案繪製於紙卡上，再透過遊戲的方式熟悉各國的文化，最後再模擬自己成為接待家庭後可能會遇到的禁忌，而且可以遷移到自己的生活情境中，預測可能會發生的狀況，思考調整自身的生活方式以避免文化衝突。在此階段，多數的學生皆能依據禁忌設計不同的情境，因此能證明此課程規劃是有效的，未來仍可使用此模式認識更多不同的國家文化。