**臺北市立大直高級中學109學年度充實增廣課程(微課程)課程計畫**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **名稱** | 中文名稱： 電玩英文（選課需求：至少遊玩一款手遊） | | | |
| 英文名稱： Game on !－English in Online and Video Games | | | |
| **授課年段** | 二上 | | | |
| **內容屬性** | 充實/增廣 | | | |
| **師資來源** | 校內單科 | | | |
| **學習目標** | 1. 學生能夠學習電玩遊戲中常見之英語詞彙，並於遊戲體驗中實際運用。 2. 學生能仿照電玩頻道介紹遊戲之方式，進而以英文介紹遊戲遊玩操作。 3. 從電競國際賽事中學習英文播報技巧，並從採訪電競選手對談中，學習英文訪問技巧。 | | | |
| **教學大綱** | 週次 | 堂 | 單元/主題 | 內容綱要 |
| 一 | 1 | 電玩中的英語 | 透過幾款線上當紅電玩遊戲，從遊戲命名開始，探究中英翻譯之奧妙，以「電玩在地化」概念為軸，進而深入認識電玩遊戲介面所使用之英語詞彙。 |
| 2 |
| 二 | 3 | 瘋電玩 | 從電玩頻道及電玩直播主遊戲影片中觀摩遊戲介紹方式，並結合產品推銷策略概念，由學生錄製一款遊戲介紹影片。 |
| 4 |
| 三 | 5 | 電競直播室 | 藉由電競賽事播報片段觀摩，學習英文播報技巧，搭配選手訪問片段，學習訪談Dos & Don’ts。 |
| 6 |
| 四 | 7 | Game on!遊戲開始! | 學生利用三週課程所學，進行英文遊戲實況播報。以組為單位選定遊戲項目，事先擬定英文播報講稿和組員練習，第二堂課進行遊戲實際操作及搭配英文轉播。 |
| 8 |
| **備註** | 本課程由學生自主志願選課。 | | | |

**臺北市立大直高級中學109學年度充實增廣課程(微課程)課程架構**

|  |  |
| --- | --- |
| **學期課程名稱** | 電玩英文 |
| **授課教師** | 鍾震 |
| **學習目標** | 1. 學生能夠學習電玩遊戲中常見之英語詞彙，並於遊戲體驗中實際運用。 2. 學生能仿照電玩頻道介紹遊戲之方式，進而以英文介紹遊戲遊玩操作。 3. 從電競國際賽事中學習英文播報技巧，並從採訪電競選手對談中，學習英文訪問技巧。 |
| **教學大綱** | 以「電玩在地化」概念探究英文翻譯，結合時下流行之國際電競賽事，從廣泛多元的電玩遊戲及電競運動中帶領學生一同體察英文的泛用性及重要性。 |
| **課程架構** |  |
| **教材費**  **(學生自付)** | ■免費  □每生需負擔\_\_\_\_\_\_\_\_元，說明:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**臺北市立大直高級中學109學年度充實增廣課程(微課程)課程計畫**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **名稱** | 中文名稱： 電影就是教科書啊 | | | |
| 英文名稱： Life goes on, and so does the movie! | | | |
| **授課年段** | 二上 | | | |
| **內容屬性** | 充實/增廣 | | | |
| **師資來源** | 校內單科 | | | |
| **學習目標** | 1. 學生能夠從英文電影中學會常見之英語，並學到教科書學不到的英文表達方式。 2. 學生能從英文電影中的抓出經典名句，進而體悟人生道理。 3. 學生能從英文電影中了解一些劇本元素，能用更具系統的方法剖析劇情。 4. 學生能從本堂課愛上電影欣賞，並能以更多元的角度接受各種電影。 | | | |
| **教學大綱** | 週次 | 堂 | 單元/主題 | 內容綱要 |
| 一 | 1 | 台詞迷因 | 學生用以中英文電影字幕方式找出1.難字的使用情境2.言外之意的使用情境3.諷刺語言使用情境4.經典台詞的意涵，並製作成學習檔案。 |
| 2 |
| 二 | 3 | 我演你猜 | 學生用一段最精彩的電影橋段做為範本，並用手機模仿拍攝一段影片，讓其他組別學生猜測內容。學生必須揣摩腳色心情、模仿表情、清楚發音，並搭配肢體語言等目標，才有機會完成任務。 |
| 4 |
| 三 | 5 | 我看得比別人懂 | 學生藉由一部電影去分析劇情的元素以及拍攝手法，例如: 張力、突發事件、角色營造、類比等…，並給學生挑選一部具社會議題的電影，讓學生發揮分析能力。 |
| 6 |
| 四 | 7 | 我不要當古阿莫 | 讓學生挑一部具社會議題的電影，並讓學生以正向的、客觀的、啟發的、不調侃的方式錄至一部電影觀後感影片。 |
| 8 |

|  |  |
| --- | --- |
| **學期課程名稱** | 電影就是教科書啊 Life goes on, and so does the movie! |
| **授課教師** | 吳俊逸Patrick Wu |
| **學習目標** | 1. 學生能夠從英文電影中學會常見之英語，並學到教科書學不到的英文表達方式。 2. 學生能從英文電影中的抓出經典名句，進而體悟人生道理。 3. 學生能從英文電影中了解一些劇本元素，能用更具系統的方法剖析劇情。 4. 學生能從本堂課愛上電影欣賞，並能以更多元的角度接受各種電影。 |
| **教學大綱** | 以「英文電影」讓學生學會教科書上學不到的英文語言知識，並藉由科技運用的策略來增強學生的自主學習能力；在課程中教導學生運用專業的元素欣賞電影，把看電影變成一個能夠帶著走的學習能力。 |
| **課程架構** |  |
| **教材費**  **(學生自付)** | ■免費  □每生需負擔\_\_\_\_\_\_\_\_元，說明:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 語言迷思知多少 | 學分數 | 0學分 |
| 課程規劃者 | 吳淑珍 | 實施期程 | 6節課 |
| 學習目標 | 藉著主題教學，學生能夠：   1. 瞭解語言是人類溝通工具，是人類行為的代言者。因使用者本身的態度所衍生的性別歧視是不分國界的，衍生的性別語言刻版印象是普遍存在於日常生活中的。 2. 瞭解因使用語言不當，造成社會負面觀感，近而引爆紛爭。 3. 運用適切的平等語言以促進兩性之間良性互動，有效的溝通讓兩性之間能更充分了解。 | | |
| 教學大綱 | 教學計畫  準備工作   1. 利用教學環境現有的資源，教師進行男女合班學生的語言觀察，在不同的三個場景收集資料，並把對話分別錄製成2~3分鐘的錄音內容。觀察地點為(1) 下課時，男女同學之間的互動（2）下課時，男同學之間的互動（3）下課時，女同學之間的互動（4）下課時，男同學之間的互動，而後女同學之間的互動（光碟一）。   2. 教師準備暖身活動“我是男生?我是女生?”的遊戲稿(附件一)。  4. 教師列出女性語言特徵一覽表(附件二)，並且依照本表製作檢核表(附件三)。  5. 教師準備文字稿(附件四)，做為“你猜，我猜，猜猜猜”的活動中使用。  6. 教師在進行主題教學“語言迷思知多少”的前一週鼓勵學生觀察並紀錄日常生活中他們認為有性別偏見的中文或英文。整理並歸納，做為“和平使者”遊戲時使用。教師把附件六的單字做成flashcards，在每張卡片後貼上磁鐵，為此遊戲作準備。教師也可建議學生上網搜尋資料，鍵入關鍵字“性別語言and例子”、“gender bias and language”，便有相當多的資料以供參考。  7. 人類的行為與價值觀通常會透過語言或文字呈現，而電腦就是個大資料庫。因此教師上網廣泛瀏覽，並搜尋影音或文字檔，透過文字用語記載有關兩性失衡的語言（附件七），加以整理並分析，作為分組競賽與分組討論後的補充資料。  8. 教師準備日本卡通動畫“驚爆危機校園篇【12】--過激的訓練”（光碟二），並設計有關性別語言的學習單。   1. 教師請學生回家做兩支10x15的牌子，分別寫上“F”，“M”。F代表female，M代表male。 2. 教師準備海報紙，並徵求八位同學準備彩色奇異筆。 3. 教師準備輕音樂，“分享時刻”、 “真情時刻”使用。   教學與活動  基本上，本單元需要教師較多的課前準備工作，教學活動時間需6堂課，每堂課50分鐘。  單元一  了解、認知、破除語言刻版印象的迷思  活動一：我是男生？我是女生？  步驟（一）  教師請同學拿出上面分別寫著“F”“M”的牌子。  步驟（二）  教師按照附件一的遊戲說明，逐字唸給同學聽。若學生對遊戲規則都了解後，則開始進行活動。  步驟（三）  教師按照附件一的文字稿逐題唸，逐題唸完後請同學馬上舉牌，逐題做統計，把統計結果列於黑板上。  步驟（四）  公佈答案：women’s utterances: 2, 3, 6, 7, 9, 10, 11，men’s utterances: 1, 4, 5, 8, 12。與學生一起分析、比較黑板上的統計結果。  步驟（五）  發下教師手稿，把學生分為四人一小組，讓各組組員腦力激盪，歸納出男女性別不同的語言特徵。  步驟（六）  教師發下海報紙供各組書寫研究結果，並張貼於教室牆上，以便同學瀏覽。  活動二  教師發下附件二的女性語言特徵一覽表(Lakoff, 1975)，與學生的研究結果做比較，並挑出表現良好的組別給予適當的鼓勵。  活動三：你猜，我猜，猜猜猜  步驟（一）  教師先安排四位同性別學生角色扮演，根據附件三的對話內容，分別飾演Lawyer及Witness A、 B、C，讓同學猜猜Witness A、B、C的性別。  步驟（二）  教師把全班分為兩人一組進行討論。2分鐘後，達成共識，教師開始統計調查結果。  步驟（三）  教師公佈答案，並且與同學互動，探索答案誤差的原因。並反問學生“Are women more polite and indirect than men when it comes to language use ? ”“Are there any differences in the way women and men interact?”“Is there any stereotype regarding the language styles of different genders? What is it? ”讓學生靜靜思考1分鐘，不公開討論。  步驟（三）  教師叮嚀學生第二堂課一開始要把女性語言特徵一覽表準備好。  單元二  語言沒有性別之分，  卻是暴力的代罪羔羊。  活動一：語言之前，人人平等  步驟（一）  教師發給每位同學三份語言特徵的檢核單，並說明使用的方法（請參照附件三）。  步驟（二）  教師播放三則自行灌錄的對話內容：(1) 下課時，男女同學之間的互動（2）下課時，男同學之間的互動（3）下課時，女同學之間的互動（4）下課時，男同學之間的互動，而後女同學之間的互動。  步驟（三）  教師與學生公開分析並討論檢核結果。  步驟（四）  教師總結：雖語言存在因性別不同而產生的刻板印象，但實際調查結果是男女學生所使用的語言並無明顯差異。  活動二：粗暴的語言是暴力的溫床  步驟（一）  教師發下附件五的影片學習單，帶領學生把問題看過一遍，並叮嚀回家先思考個人意見，於第三節課分享。  步驟（二）  教師放映正版的日本卡通動畫“驚爆危機校園篇【12】--過激的訓練”（網路上可購買）。  單元三  跳脫性別語言的桎梏  迎向平等健康的人生  活動一：和平使者  步驟（一）  教師說明遊戲規則：教師先把教室黑板劃分為二，然後說明每位學生會發到一張背後已貼有磁鐵的flashcard，等到老師說遊戲開始時，拿到性別不平等語言用字的每位學生必須到教室每個角落找尋失落的另一半--性別平等語言的用字。例如：A同學拿到chairman就必須找chairperson，然後張貼於黑板上，左邊黑板為避免使用的性別不平等語言用字，右邊黑板為應該使用的性別平等語言用字。若全班能在規定的時間內完成任務且位置正確，則教師給予適當的獎賞。  步驟（二）  遊戲宣佈開始，教師巡視並掌控班上秩序。  步驟（三）  師生評估遊戲結果。同時，教師教導適當且平等的用字，並分享不平等語言用字所帶來不愉快的經驗。  活動二：“驚爆危機”動畫影片分享時刻  步驟（一）  教師播放輕音樂，請學生把附件五影片學習單放在桌上，再把故事略述一遍。  步驟（二）  學生分為四組，各組被指定1~4的一道題，集思廣益，2分鐘後，分別上台報告。  步驟（三）  教師引導全班學生進行第5题的討論，請同學上台分享經驗。  單元四  再造顛峰  活動一：能力大考驗  步驟（一）  教師發下附件七的學習單，並把學生分成兩組，進行競賽活動。  步驟（二）  教師說明競賽規則：競賽是採搶答方式，按照每大题的給分方式累計兩組成績，獲勝的組別，教師給予適當的獎勵。  活動二：真情時刻  教師再度播放音樂，回顧本單元活動與課程，使用中性平等語言所帶來的祥和氣氛，同時檢覈單元目標是否達成。 | | |
| 學習評量 | 範例：學習單70%、回饋單10%、口語或錄影簡報20% | | |