

## 客語沉浸式教學推動試辦專案計畫教學模組教案設計

## 書面文件及參考大綱

## 1、 文件表

|   |    |  |            |   |
|---|----|--|------------|---|
| 單位名稱： <b>美食濃趣 Holiyo (分你揣看啊!)</b> 班級：六年仁班<br>主設計者：溫怡文 |    |  |            |   |
| 教案設計相關人員  | 編號 | 姓名   | 簡介         | 負責本計畫工作內容   |
|   | 1  | 溫怡文  | 實施客華雙語共一年半 | 1. 總體課程架構設計<br>2. 課程內容撰寫<br>3. 預計教學實施者                    |
|   | 2  | 林聖傑  | 實施客華雙語共一年半 | 1. 課程內容撰寫<br>2. 預計教學實施者<br>3. 平板管理與應用                     |
|   | 3  | 馮志仁  | 實施客華雙語共兩年  | 1. OpenID 的管理<br>2. Holiyo 網路平台使用教學<br>3. 程小奔使用教學及後台管理之建置 |
| 教學主題  |    | 美食濃趣 Holiyo (分你揣看啊!)   | 客語腔調       | 四縣  |
| 學習單元  |    | 語文   | 教學時間       | 5 節課(200 分鐘)  |
| 相關領域  |    | 語文、資訊、綜合   | 適用年齡       | 六年級   |
| 教學準備  |    | 1. 電腦<br>2. 平板<br>3. 網路  | 教材來源       | 自編  |
| 教學目標  |    | 透過主題教學，融入客語讓學生熟悉美濃農特產及統整六年級相關課程，並能合作討論設計模組。                              |            |   |
| 學習要點  |    | 客語融入熟悉美濃農特產、複習六年級課程、團隊合作。  |            |   |
| 教學步驟  |    | 美食嘉年華 客家美食大亂鬥-->創題「藝」「數」「語」我同行-->美濃 xHoliyo 密室逃脫解謎遊戲-->程小奔密室脫逃-->美濃美食樂逃逃 |            |   |

|      |   |
|------|---|
| 評量方式 | 口頭評量+實作評量+檔案評量+   |
| 預期成果 | 利用客語熟悉美濃農特產，能利用平板載具或電腦設計出密室逃脫之題目，及利用所學習到的學科及程式設計知識，學習團隊合作並利用邏輯推理解決問題。   |
| 參考資料 | 1、宏鼎資訊 Holiyo 密逃遊戲翻轉平台<br><a href="http://www.hdtedu.com/introduction_06.php">http://www.hdtedu.com/introduction_06.php</a><br>2、makeblock education<br><a href="http://education.makeblock.com/zh-hans/">http://education.makeblock.com/zh-hans/</a><br>3、程小奔 Cody Rocky 的 mBlock5 積木程式趣體驗。〈台科大圖書〉 |

## 參考大綱

### 二、 主題或課程名稱

## 美食濃趣 Holiyo(分你揣看啊！)

### 三、 設計理念及內容特色

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>教學<br/>設計理念</b> | <p>十二年國教強調自發、互動、共好的精神，因此，我們選擇了推展行動教學中好用的軟體—《Holiyo 密逃遊戲翻轉教學平台》。Holiyo 取自「給你猜」之台語發音並加上客語的【分你揣看啊！】有異曲同工之妙。密室逃脫遊戲的目的在於解題精神，打破密室逃脫在密閉空間解謎的概念，轉化密室為完成不同任務的活動目標。透過新奇的任務挑戰，互動合作找出解答，尋獲密碼，已達闖關成功的學習成效。另外透過「程小奔機器人」為工具，「程式設計」為方法，將資訊科技融入解決問題的過程中，走出傳統解決問題的方法，已期更能提升學生的學習成效；更期待學生能透過不同的載具，激發起學生學習客語的動力，持續不斷的練習，將客語生活化。</p> |
|--------------------|--|

## 教材 內容特色

主題統整教學利用資訊、客語融入並能利用所學知識來命題及解決問題。

### 【特色 A】

1. 單元主題：跨領域主題式教學
2. 上課形式為運用行動載具的合作學習
3. 上課地點為教室內和教室外

### 【特色 B】

1. 可用學生熟悉的 PPT 製作遊戲題組並 轉成圖檔上傳至 Holiyo
2. 設定每題答案(系統自動判斷對錯)並給予(提示)及對錯回饋
3. 可讓學生試玩/分享作品至社群

### 【特色 C】

1. 訂定密逃劇本& 設定解謎情境& 訂出逃脫規則
2. 決定解謎方式 - 純線上還是結合實境或實體道具(教具)
3. 蒐集素材

### 【特色 D】

1. 老師提供 Holiyo 的 QRCode 圖(打開平台線上呈現或是列印出紙本)，讓學生掃描，即可下載遊戲教材。
2. 此階段必須要連網

### 【特色 E】

1. 回到教室或定點，老師帶領學生討論解題策略與分享

彼此想法。

2. 從中促成翻轉討論的氛圍與玩中學後的重點歸納，以落實課程跨學科領域的主題教學核心精神。

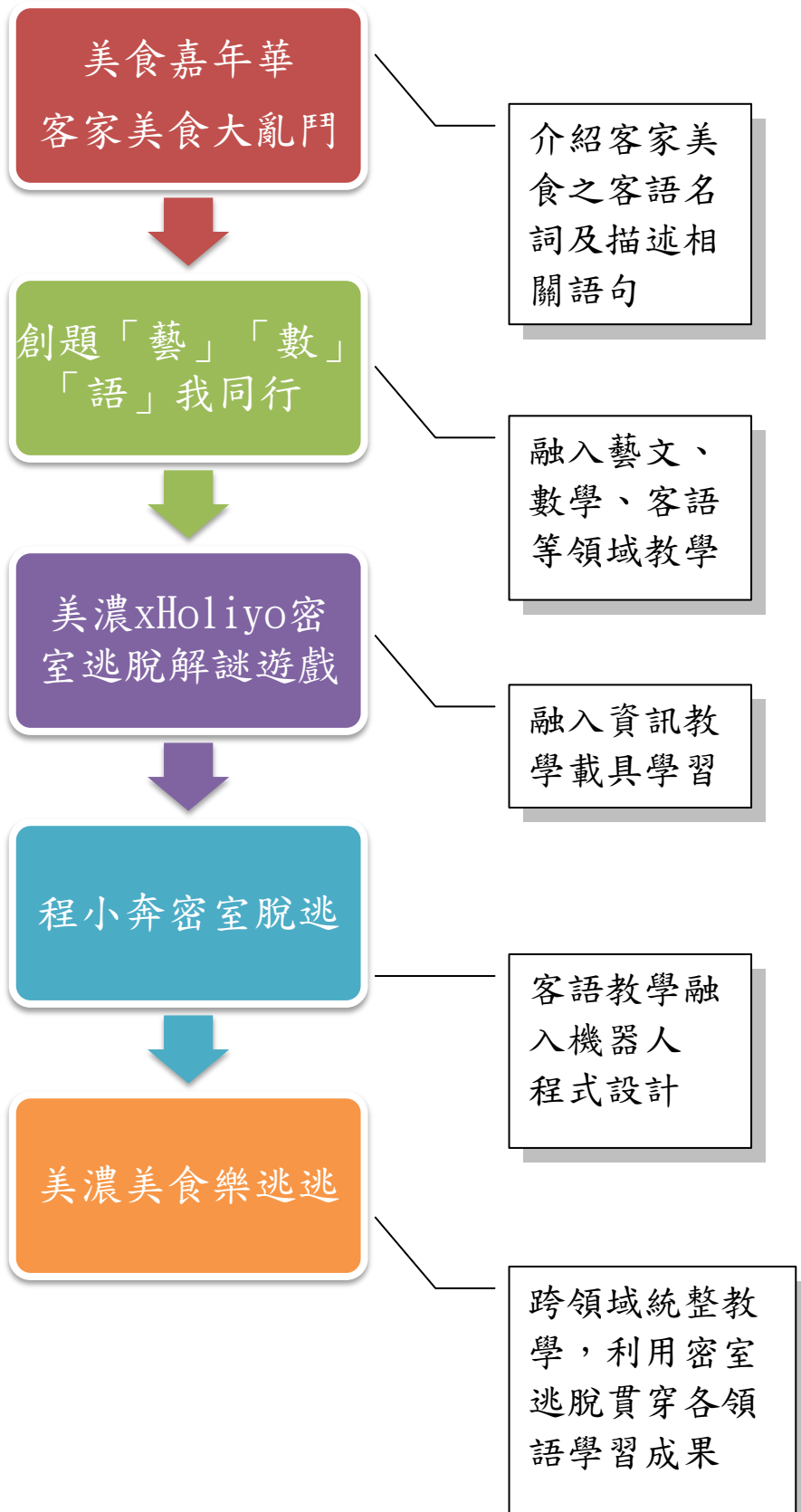
#### 四、班級現況屬性及實施策略

本班級參與客語實驗班已第二年，班上多數同學對客語的聽說讀寫皆沒問題，但程度相差極大，但同儕間能合作，協助能力較弱的孩子一同進步，將客語融入生活及相關課程學習當中。經過一年的客華雙語實施，也有許多孩子願意挑戰自我，報考客語認證，其中還有位閩南籍的學生。

班上學生除了問候語、交談、課堂上練習用客語念題目之外，每天須輪流以客語語詞造句，學習使用客語文字外，還需帶領全班念一遍，讓學生開口多說客語。在這之中更發現本來客語口說能力較弱的孩子，為了完成目標會主動詢問同學或老師，如何書寫客語文字、怎麼念才正確，這個主動是孩子很大的成長。

配合學校每一學年的專題研究，決定以美濃之「美食」作為研究主題。藉由孩子們的研究主題，搭配跨領域結合之主題統整教學，讓孩子們在遊戲中學習合作及合作學習，讓說寫客語作為溝通工具，發表的語言，成果展現的目標。利用 Holiyo 平台設計出客家美食相關「密室逃脫問題模組(使用客語字)」，搭配時下最夯的機器人程式設計來設計題目並用機器人獲得解答；再透過組間互評能自我精進，期許達到自發、互動、共好的目標。

五、教學活動設計及融入之相關領域



|   |  |            |             |          |
|---|--|------------|-------------|----------|
| 教學單元  | 美食濃趣 Holiyo<br>(分你揣看啊!)  | 教材版本       | 自編          |          |
| 相關領域  | 語文、數學、<br>資訊、綜合  | 教學設計者      | 林聖傑、溫怡文、馮志仁 |          |
| 適用年級  | 六年級  | 教學時間       | 200 分鐘      |          |
| 教學目標  | 1. 透過搜尋客家美食資料，了解客家美食相關客語<br>如：好食 ho <sup>31</sup> siid <sup>5</sup> ，紅粄 fung <sup>11</sup> ban <sup>31</sup> ，客家封肉<br>fung <sup>24</sup> ngiug <sup>2</sup> 等。<br>2. 利用 Holiyo 製作客家美食密室逃脫之成果<br>3. 使用程小奔機器人解決密室逃脫之問題 |            |             |          |
| 教學活動  |  | 教學資源       | 時間          | 評量方式     |
| <b>第一節</b><br><b>美食嘉年華，客家美食大亂鬥</b>  |  | 電腦         | 5           | 口頭<br>評量 |
| 一、引起動機<br>1、客家美食大亂鬥:請孩子分組列舉出屬於美濃的客家美食並嘗試用客語敘說、農特產及其相關產品。<br>2、配對出最適合代表美濃的美食或農特展品。   |  |            | 20          |          |
| 二、發展活動<br>1、認識美食、農特產品:各組負責一項美食或農特產品，搜尋此美食相關資料(如客語說法及美食製作過程之客語說明)。<br>2、分組討論:各小組討論如何介紹該美食。並將【附件資料一】填妥後準備發表<br>3、上臺發表:將各組的美食介紹、分享說給全班聽，並由大家集思廣益做修正。 |  | 附件資料<br>表一 | 15          | 實作<br>評量 |
| 三、綜合活動<br>1、利用【附件資料二】來評量各組的分享<br>2、教師做綜合的評比<br><br>~~~~~ 第一節結束~~~~~   |  |            |             |          |
| <b>第二節</b><br><b>創題「藝」「數」「語」我同行</b>   |  |            | 5           |          |
| 一、引起動機<br>1、複習上一堂課介紹內容  |  |            | 20          |          |

|  |                             |                      |                  |
|--|-----------------------------|----------------------|------------------|
| <p>2、複習語文、數學等所學課程舊經驗</p> <p>二、發展活動</p> <p>1、密室逃脫:分組合作解老師製作之 Holiyo 題目(使用客語敘述之文字，學生必須讀完後進行解題)</p> <p>① 到了冬吃蘿蔔仔个季節，美濃个白玉蘿蔔名聞遐邇，先生有一个不負責任的醃蘿蔔配方蘿蔔仔對糖係 3:2，這下先生有 12.5 公斤个蘿蔔仔，請問愛幾多公斤糖?</p> <p>② 蘿蔔仔醃好了，先生愛帶大家去搵手摘甜甜个番茄。大家一共摘了 9 又 13 分之 3 公斤个番茄，頭家想愛每 1 又 39 分之 1 公斤裝做一袋，請問做得裝幾多袋?伸下幾多公斤?</p> <p>③ 做了恁多，當晝愛來去吃粿仔，一个桌仔圓周長 9577 公分，這個桌仔圓周長對面積个最簡單整數比係幾多?</p> <p>④ 食忒粿仔，來去美濃湖行奈，順續仔去野蓮田搵手。先生愛俵等分組，發現每 4 个分一組還係每 10 个人分一組，都會少一個人，請問俵等有幾多人?</p> <p>⑤ 做忒工作，校長請俵等淋紅豆湯，毋過愛先將 3.21 公升的紅豆湯分做每 57.5 毫升裝一杯，請問做得分做幾多杯?伸下幾多毫升?</p> | <p>網路<br/>電腦<br/>平板</p>     |                      | <p>實作<br/>評量</p> |
| <p>三、綜合活動</p> <p>1. 獎勵優勝組別</p> <p>2. 討論题目的難易及所運用的客語字彙</p> <p>~~~~~ 第二節結束~~~~~</p>  |                             | <p>15</p>            | <p>口頭<br/>評量</p> |
| <p>第三節</p> <p><b>美濃 xHoliyo 密室逃脫解謎遊戲</b></p> <p>一、引起動機<br/>複習舊經驗</p> <p>二、發展活動</p> <p>1、密室逃脫解題</p> <p>2、介紹密室逃脫設計</p> <p>3、分組討論:以美濃為背景，融入客語構想主</p>  | <p>Holiyo網<br/>站<br/>電腦</p> | <p>5<br/><br/>20</p> | <p>口頭<br/>評量</p> |

題，設計大綱。



親愛的勇者：  
 這是我的家鄉美濃，想必你一定是去過我的故居才發現了這封訊息。  
 不知道參觀完我的故居，你有什麼收穫？  
 而這位勇者是否有信心及毅力要接受挑戰了呢？  
 如果是，那麼請繼續看下去，一步步解開謎題。  
 如果不是，請跳出離開，我們期待下一位有緣人。

### 三、綜合活動

- 1、大綱分享、修正
- 2、老師提供相關製作題目之方式讓學生利用
- 3、如利用藏頭詩網站製作題目  
<https://cts.ceshilo.com/>

~~~~~ 第三節結束~~~~~

### 第四節

#### 程小奔密室脫逃

#### 一、引起動機

如何設計利用程小奔機器人(gi<sup>24</sup> hi<sup>55</sup> ngin<sup>11</sup>)的灰階感應器，機器人尋黑線或白線前進。詢黑線前進時，碰到白線停止並找到客家美食；相反，如果循白線前進，碰到黑限就停止。如利用此功能來找到客語問題解答等密室逃脫的的答案。例如可利用機器人來找到好吃的客家美食。

課堂用語：

1. 你曉得運用機器人解決問題無？ ng<sup>11</sup> hiau<sup>31</sup> ded<sup>2</sup> iung<sup>55</sup> gi<sup>24</sup> hi<sup>55</sup> ngin<sup>11</sup> gie<sup>31</sup> gied<sup>2</sup> mun<sup>55</sup> ti<sup>11</sup> mo<sup>11</sup>)
2. 沿白線行 ien<sup>11</sup> pag<sup>5</sup> xien<sup>55</sup> hang<sup>1</sup>
3. 接觸到烏色線停 jiab<sup>2</sup> cug<sup>2</sup> do<sup>55</sup> vu<sup>24</sup> sed<sup>2</sup> xien<sup>55</sup> tin<sup>11</sup>
4. 用機器人尋到客家美食 iung<sup>55</sup> gi<sup>24</sup> hi<sup>55</sup> ngin<sup>11</sup> qim<sup>11</sup> do<sup>55</sup> hag<sup>2</sup> ga<sup>24</sup> mi<sup>24</sup> siid<sup>5</sup>

#### 二、發展活動

1. 指導程小奔的灰階感應器是由白色 LED 與光線感應器共同執行。
2. 先指導讓程小奔可以顯是灰階值

實作  
評量

15

5

程小奔機  
器人  
平板

10

口頭  
評量

程小奔機  
器人  
平板

22

實作  
評量



當Codey啟動時

不停重複

顯示文字 顏色感應器的灰階數值 直到結束

註：Codey 就是程小奔機器人

### 3. 製作程小奔循黑線執行程式

當Codey啟動時

不停重複

顯示文字 顏色感應器的灰階數值 直到結束

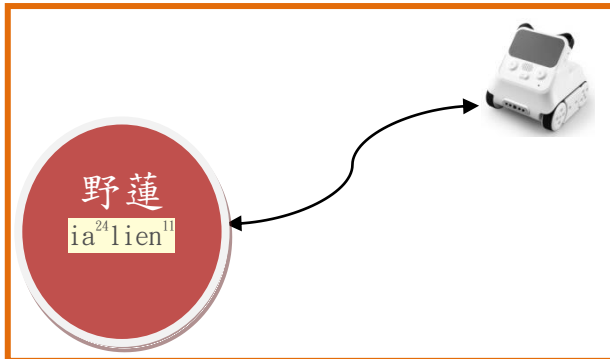
如果 顏色感應器的灰階數值 大於 50 那麼

前進, 動力 50 %

否則

停止運動

程小奔機  
器人  
平板



### 三、綜合活動

1. 分組討論若利用此方法來設計 Holiyo 的題目，並結合家家美食、客語描述等，設計利用機器人可解決的問題。
2. 分享各組的看法並發表想法。

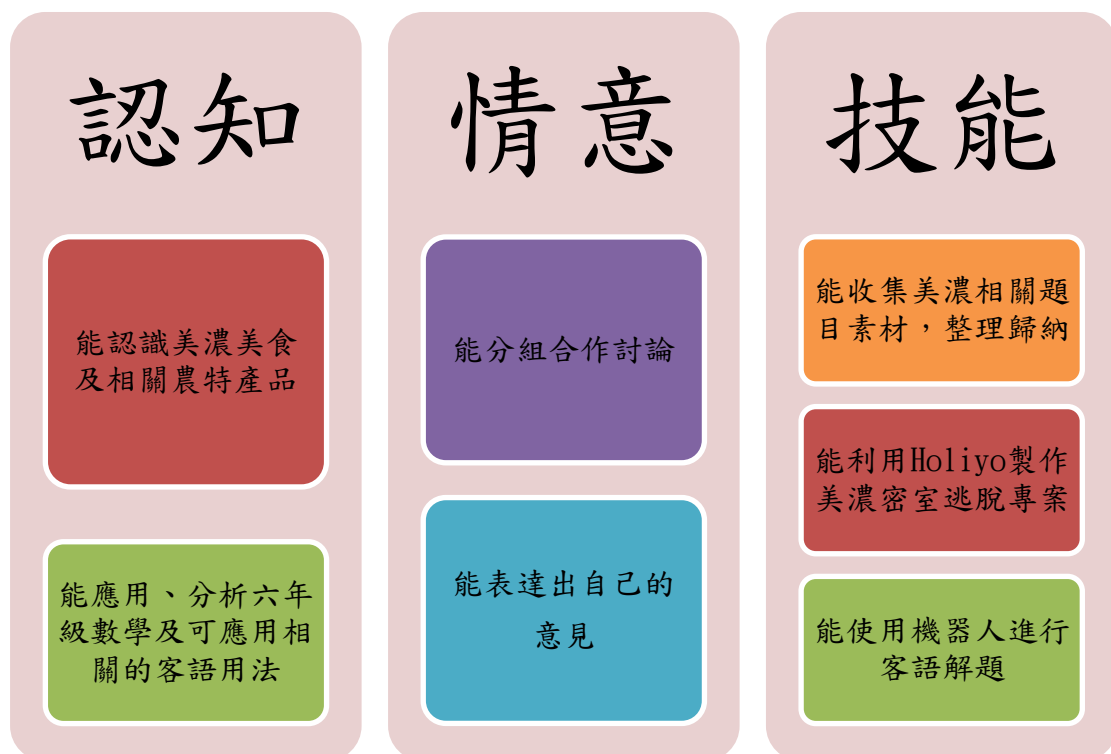
~~~~~ 第四節結束 ~~~~~

8

檔案  
評量

|   |                                  |                              |                                   |
|---|----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|
| <p>第五節</p> <p>美濃美食樂逃逃-密室逃脫解謎遊戲</p> <p>一、引起動機<br/>準備好平板用具，整理相關問題。</p> <p>二、發展活動<br/>1. 利用 Holiyo 试玩自己組別的任务及修正<br/>2. 繳交 holiyo 網址並提供他組做试玩</p> <p>三、綜合活動<br/>1. 解出各組的密室逃脫，並分析優缺點。<br/>2. 用客語發表每一組的優缺點，並說明各組的感想。</p> <p>~~~~~ 第五節結束~~~~~</p> | <p>程小奔機<br/>器人<br/>平板<br/>電腦</p> | <p>5</p> <p>25</p> <p>10</p> | <p>檔案<br/>評量</p> <p>口頭<br/>評量</p> |
|---|----------------------------------|------------------------------|-----------------------------------|

## 六、學習評量



## 形成性評量

於教學歷程中所實施，測驗學生在過程中學習的客語程度。

讓教師及學生獲得教學、學習歷程中連續性的回饋。

## 總結性評量

在教學目標下，檢查學生客語學習的成長。

評定學生客語的成就

## 實做評量

以學生在現實生活情境中實際作業作為評量根據的一種評量模式。

在教學過程中藉由實際操作，觀察學生的客語學習結果，如操作機器人過程中利用的客語單字、句型

## 檔案評量

蒐集學生在某段時間內所留存下來有關客語學習表現的資料，做為評定學習客語成效的評量根據。

藉由各組所製作的Holiyo密室逃脫之問題，來留下學習客語的檔案依據，也可和同儕互評，一同進步

### 七、參考資料來源

#### 1、宏鼎資訊 Holiyo 密逃遊戲翻轉平台

[http://www.hdtedu.com/introduction\\_06.php](http://www.hdtedu.com/introduction_06.php)

#### 2、makeblock education

<http://education.makeblock.com/zh-hans/>

#### 3、程小奔 Cody Rocky 的 mBlock5 積木程式趣體驗。〈台科大圖書〉

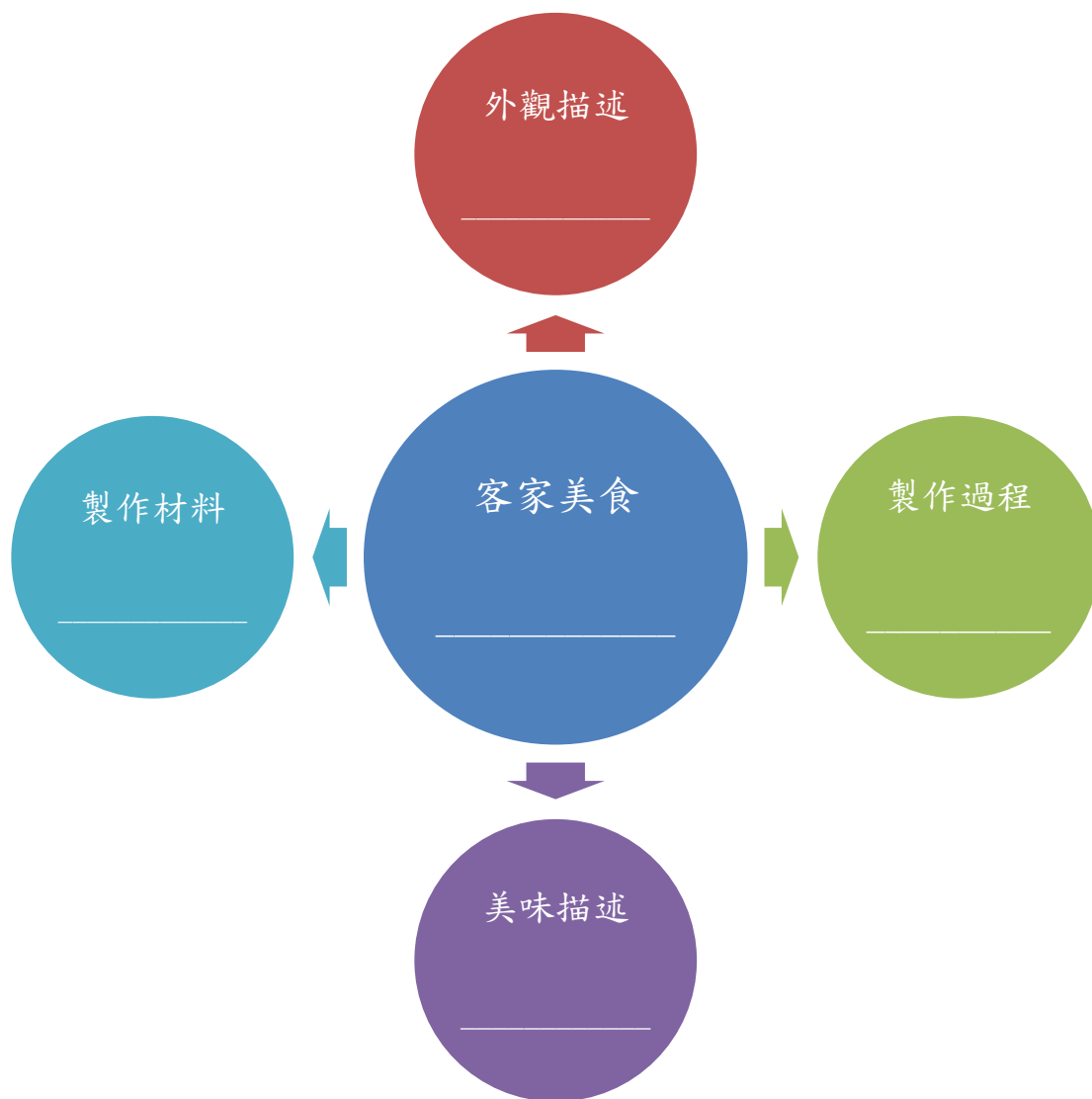
#### 4、藏頭詩生成器

<https://cts.ceshilo.com/>

八、 附件資料(一)

## 客家美食分析表

填寫人：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ → 第\_\_\_\_\_組



附件資料(二)

## 口頭報告評量表

填寫人：\_\_\_\_\_ 座號：\_\_\_\_\_ → 第\_\_\_\_\_組，總分  
各組總分以 75~90 分為主

|                  | 評分重點   | 改進意見 (評分組別) |
|------------------|--|-------------|
| 內容&<br>組織<br>40% | 1. 內容合宜，與美食有關<br>2. 內容切題，前後有連貫。<br>3. 重點明確，完整敘述整個報告內容。 |             |
| 表達<br>能力<br>30%  | 1. 音量適中、口齒清晰。<br>2. 說話流暢，無口頭禪、停頓、看稿等。<br>3. 肢體動作豐富     |             |
| 整體<br>表現<br>20%  | 1. 具團隊合作精神。<br>2. 事前準備充分，內容吸引人<br>3. 時間控制準確。(3分鐘)      |             |
| 客語<br>表達<br>20%  | 1. 報告及回答問題皆用客語，完整回答。<br>2. 態度合宜。                       |             |