

<b>單元名稱</b>	奧林布克----認識書的結構		
<b>適用年級</b>	國小中年級學生	<b>活動人數</b>	20~30 人
<b>教學目標</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 透過情境遊戲，認識書的結構。</li> <li>■ 透過情境遊戲，學習故事的構成三要素。</li> </ul>		
<b>教學資源</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 20~30 本繪本(每人一本)。</li> <li>2. 教學用 PPT。</li> <li>3. 繪本寫真(掃描截取繪本中的圖案，列印成適當大小)。</li> <li>4. 繪本身份證(依附加的 word 檔，自行撰寫繪本的部分資訊)。</li> <li>5. 藏書紙條學習單(依組別用不同色紙列印，或用其他方式區別)</li> </ol>		
<b>時間</b>	<b>教學活動</b>	<b>教具</b>	
5 分鐘	導入情境：奧林布克 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定一個以書的各種元素來尋書的比賽遊戲。</li> <li>2. 將小朋友分成四組(紅黃藍綠)，以進行之後活動。</li> <li>3. 在黑板上依組別記分。</li> <li>4. 把書分給每個人一本，並讓書保持在桌面上。</li> </ol> <p>[註]教師的桌上或可多放一本書，增加與學生的互動。</p>	教學用 ppt	
10 分鐘	<b>前置：比賽資格測試</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將藏書紙條學習單發給每個小朋友</li> <li>2. 限時 5 分鐘，請小朋友寫下自己桌上繪本的故事三元素(人物、背景、情節)。盡力寫，沒完成也沒關係。</li> <li>3. 時間結束，請各組收回。</li> </ol>	藏書紙條學習單	
5 分鐘	<b>遊戲一：相片追蹤比賽</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將繪本寫真發給每個小朋友。</li> <li>2. 限時 3 分鐘，根據圖片尋找繪本帶回自己的座位。</li> <li>3. 時間結束，找到正確繪本者得一分，計算每組得分。</li> </ol> <p>[註]結束後，繼續保持每個人的桌上有一本書。</p>	繪本寫真	
10 分鐘	<b>遊戲二：身份搜查比賽</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將繪本身份證發給每個小朋友。</li> <li>2. 限時 4 分鐘，根據身份證殘存資料尋找繪本帶回自己的座位。</li> <li>3. 時間結束，找到正確繪本者得一分，計算每組得分。</li> </ol> <p>[註]結束後，繼續保持每個人的桌上有一本書。</p>	繪本身份證	

10 分鐘	<p>(若時間不足，可省略)</p> <p><b>遊戲三：故事解密比賽</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將之前寫好的藏書紙條發給每個小朋友，注意不可拿到和自己同組的紙條。</li> <li>2. 限時 5 分鐘，根據故事要素尋找繪本帶回自己的座位。</li> <li>3. 時間結束，找到正確繪本者與該藏書紙條撰寫者各得一分，最後結算各隊伍總分。</li> </ol> <p><b>頒獎時間</b></p> <p>給予總分最高的隊伍獎勵。</p>	藏書紙條學習單
-------	---	---------