附件一

合作學習教學設計教案(長者人權門診)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 單元名稱 | 長者人權的圖像描繪 | 授課時間 | 110 年 9 月 28 日至110 年 10 月19 日 |
| 授課教師 | 施慧玲教授 | 學生人數 | 14 |
| 教材來源 | 自編  | 授課地點 | 共教302TEAL教室  |
| 教學目標 | **A 長者人權相關知識**A1 認識長者人權議題中關懷、自我決定及尊嚴理念A2 了解在高齡化社會中的長者人權議題A3 何謂宅老人**B 生命經驗的敘事分析**B1 何謂敘事分析B2 以敘事分析描繪的生命故事B3 從生命故事省思長者人權的規範與實踐**C 培養社區關懷、團隊合作的素養與能力**C1 了解長者人權門診服務理念C2 認識記憶保養班及互助家庭C3 學習不同專業的團隊合作力 |
| 教學策略 | ■共同學習法 □團體探究法 □拼圖法□學生小組成就區分法 □小組遊戲競賽法 |
| 分組情形 | ■異質分組 □隨機分組 □能力分組 (每組2人) |
| 學習材料 | 電腦  |
| 評量方式 | 教師回饋  |
| 合作學習教學流程：1.教師專業授課 2.分組進行小組討論3.發表及分享4.老師回饋與總結 |
| C:\Users\TEMP\AppData\Local\Temp\BNZ.617111732732046f\PXL_20211019_032749894.MP.jpgC:\Users\TEMP\AppData\Local\Temp\BNZ.617111a12732b763\PXL_20211019_032809547.jpg活動照片(最多2張)： |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教學目標 | 教學活動 | 學習評量 | 時間(分) |
| A1A2A3B1B2C1C2C3 | 活動：教師專業授課 1. 講述長者人權相關議題，如宅老人
2. 課程規劃：
3. 從出現在日常的文字、影音觀察，並用「敘事分析」方式描繪長者人權圖像
4. 小組討論學習團隊合作
5. 實際參與社區據點進行服務學習
6. 專家演講及業師指導
7. 問題討論：

分享一篇敘事分析文章(見圖一)，老師提出問題—「聽完這篇短文後，有沒有某個讓你心裡悸動的點」 | 運用教室內設備紀錄課程內容，更詳細的整合資訊 | 120分鐘 |
| A1B1B2B3C3 | 活動二：分組進行小組討論1. 同學自我介紹並描述對此堂課的想像，並以兩人一組進行討論(異質分組)
2. 以問題導向學習的方式引導同學思考，各組同學在不同科系背景下交流討論
 | 同學利用教室內的電腦設備對討論的內容做整理，除能妥善保存外也能提升學生學習和分享的效率 | 60分鐘 |
| A1B2B3C3 | 活動四：小組發表及分享 1. 大部分同學保持對長者高度好奇心，期望能學習與長者溝通的能力
2. 針對敘事分析文章，各組依序發表討論結果，分享在文章中所見的面向
3. 小組間仔細聆聽，並對他組分享內容提出問題或討論
 | 1. 訓練同學台風及表達能力
2. 專心聆聽他人發表，並尊重彼此發言
 | 50分鐘 |
| A1B3 | 活動：老師回饋與總結1. 老師運用敘事分析描繪長者尊嚴，討論文學背後所隱含的實際狀況，進一步講述與長者溝通的技巧，並分享在進行社區服務時，感知的經驗與學習
2. 老師以「當一個人擁有自我存在的肯定時，才有他存在的生命價值。」做總結，並勉勵同學從文中長者的生命經驗，作為持續學習人生成長方向的借鏡。
 |  | 40分鐘 |

【合作學習教學法】

1. 共同學習法

由 2 位以上學生組成異質團體，共同研讀一份學習材料，合力呈現學習或討論成果。此為最基本的模式，可應用在任何需分組進行活動的方案設計中。

2. 團體探究法

將活動單元分成幾個主題，全班每一小組負責一項主題，小組準備與研討所負責之主題，向全班其他小組報告，強調小組內的分工合作與共同分享團體努力的成果。此模式比較適用在活動材料較為龐大的情況。

3. 拼圖法

將相同學習材料分給各小組，各小組負責相同主題的成員先組成專家小組共同研究，再回原小組將其成果教給其他同學。此模式適合學習材料較具難度的活動單元，而且可以把合作範圍從小組內擴大到全班，是相當符合團體輔導精神與宗旨的方法。

4. 學生小組成就區分法

強調異質性的分組，透過教師先進行教學的呈現，之後小組成員相互幫助，以精熟學習目標。最後了解個別學生進步之情形，以作為小組績效之考量。此法強調組內同學需要協助其他成員進步，較適用在技能目標的達成上，例如使學生增進溝通技巧的活動單元。

5. 小組遊戲競賽法

活動方式是以遊戲競賽方式進行者皆屬之，為小組之間成就測驗的競賽，將各小組能力相當的人集中在同一競爭桌競賽。