

附件一~1：參考格式

臺南市114年度友善校園學生事務與輔導工作 品德教育具體作法範例徵選—教案設計

壹、單元（或主題）名稱：SEL 陪我學負責

貳、教學年級：五年級

參、教學節數：四節共160分鐘

肆、設計理念：

本單元以「負責」為核心品德，深度結合社會情緒學習（SEL）與智慧教學科技。傳統品德教育多偏向單向講述，學生較難將概念內化。本課程旨在引導五年級學生將「負責」從被動的規範，轉化為主動的內在能力。

我們將運用 Gemini 生成的繪本引起動機，並結合 HiTeach 的小組心智圖協作，讓學生在互動與思辨中，層層深入地探索責任的意義。課程從自我覺察開始，學習管理責任的策略，最終在 HiTeach 的 AI 輔助評分回饋下，練習做出負責任的決策，培養其成為兼具品格力與數位素養的現代公民。

伍、教材架構：

本課程共四節，透過 SEL 五大核心素養，由內而外、層層遞進地建構「負責」的完整概念：

- **第一節：責任的樣貌（Self-Awareness 自我覺察）：**結合 Gemini 生成的「忘東忘西的小奇」繪本，運用 HiTeach 心智圖，幫助學生辨識生活中的多元責任，建立對「負責」的個人連結。
- **第二節：責任管理術（Self-Management 自我管理）：**結合 Gemini 生成的「小安的煩惱」繪本，運用 HiTeach 心智圖，引導學生腦力激盪，學習面對責任挑戰時的具體策略。
- **第三節：責任的漣漪（Social Awareness 社會覺察、Relationship Skills 人際技巧）：**透過 HiTeach 心智圖協作，讓學生具象化地看見個人行為對群體的影響，培養同理心。
- **第四節：負責任的選擇（Responsible Decision-Making 負責任的決策）：**整合 Gemini 生成的「盆栽的秘密」情境互動網頁與 HiTeach 小組協作及 AI 評分，讓學生在兩難情境中，練習結構化的思辨與決策。

陸、教學活動設計：

單元（主題）名稱	SEL 陪我學負責				
能力指標	學習表現 綜合1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 綜合2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 社會3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 學習內容 綜合 Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 社會 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。	教學目標	1.能定義「責任」的意義。 2.能辨識出在不同場域中，自己所承擔的責任。 3.學習克服困難、完成責任的具體方法。 4.培養自律與尋求協助的能力。 5.能理解個人的行為會對團體造成正向或負向的影響。 6.能從他人角度思考，展現同理心。 7.練習在兩難情境中，分析後果並做出合乎倫理的選擇。 8.能清晰地表達自己決策的理由。		
情境佈置	1.學生座位採小組形式，以利討論與協作。 2.確認教室 HiTeach 智慧教學系統與所有學生平板連線正常、電量充足。	教學準備	1.教師端：電腦、HiTeach 智慧教學系統。 2.學生端：平板。 3.教材與道具：「忘東忘西的小奇」繪本、「小安的煩惱」繪本、「盆栽的秘密」情境互動網頁、兩顆球、學生課本。		
教學目標	教學活動流程		時間分配	教學資源	評量方式
1. 能定義「責任」的意義。 2. 能辨識出在不同場域中，自己所承擔的責	第一節課：責任的樣貌 一、引起動機(10分鐘) 1.教師使用 Gemini 的 Storybook 功能，輸入指令（參考附件一），生成一個關於主角「小奇」因為忘記做自己的事（如：忘記餵寵物、忘記帶作業），導		10分鐘	Gemini 繪本、HiTeach 系統、學生平板	課堂觀察、小組心智圖內容完整性

任。	致自己和家人朋友很困擾的繪本故事。 2. 教師將繪本投影到大螢幕上，親自或邀請學生朗讀故事。 3. 提問引導學生思考：「故事裡的小奇遇到了什麼麻煩？」「為什麼大家會對他感到困擾？」 二、發展活動(20分鐘)活動： 「我的責任心智圖」 1. 任務說明：教師提問：「責任到底是什麼？在我們的生活中，有哪些事情是我們的責任呢？」 2. HiTeach 心智圖協作： (1) 教師推送協作任務，進行心智圖協作。 (2) 各組以「我的責任」為中心，向外延伸「自己」、「家庭」、「學校」、「社區」四個分支。 (3) 組員共同在平板上腦力激盪，將想到的責任內容填入對應分支。 3. 成果分享與觀摩： (1) 教師將各組的心智圖呈現在大螢幕上。 (2) 邀請2-3組派代表分享，說明他們討論出的責任內容。 三、綜合活動(10分鐘) 1. 教師引導全班觀察各組作品，歸納總結：「原來我們每個人在不同地方，都扮演著不同角色，也揹著大大小小的責任。」 2. 總結：責任是我們與世界連結的方式，也是讓我們成長的機會。	20分鐘 10分鐘		
1. 學習克服困難、完成責任的具體方法。 2. 培養自律與尋求協助的能力。	第二節課：責任管理術 一、引起動機(10分鐘)： Gemini 繪本：「小安的煩惱」 1. 教師呈現由 Gemini 生成的繪本故事「小安的煩惱」(參考附件二)。 2. 提問：「如果你是小安的朋	10分鐘	Gemini 繪本、HiTeach 系統、學生平板	課堂參與、小組心智圖內容可行性與創意

	友，看到他這麼煩惱，你會怎麼辦？我們可以怎麼幫助他？」 二、發展活動(25分鐘)活動： 「救援計畫心智圖」 1. 任務說明：教師提問：「現在，我們每一組都是『救援王』，請一起為小安設計一套最棒的救援計畫！」 2. HiTeach 心智圖協作： (1)教師推送協作任務，進行心智圖協作。 (2)各組以「小安的救援計畫」為中心，延伸出「管理情緒」、「拆解任務」、「尋求合作」、「解決問題」等分支，討論具體方法。 3. 成果發表：各組分享救援計畫，教師引導全班票選出「最佳救援王」。 三、綜合活動(10分鐘) 1. 引導學生反思：「在我們自己身上，有沒有遇過類似的困難？」「剛剛討論出的方法，哪些可以用在自己身上？」 2. 總結：面對困難的責任時，逃避不是辦法，運用策略與尋求幫助才是負責任的表現。	20分鐘		
1. 能理解個人的行為會對團體造成正向或負向的影響。 2. 能從他人角度思考，展現同理心。	第三節課：責任的漣漪 一、引起動機(10分鐘)體驗活動：「團隊輸送帶」 1. 將班級分為兩大組，各組排成一列，每個人用一本課本，搭成一條「輸送帶」。 2. 教師將各組的球放在起點，目標是讓物品安全地輸送到終點。 3. 過程中若物品掉落，則挑戰失敗。活動可重複進行，讓學生感受成功與失敗。 4. 提問：「剛剛要成功，最重要的是什麼？」、「只要有一個人沒做好，會發生什麼事？」	10分鐘	課本、球*2、HiTeach系統、學生平板	小組討論參與度、心智圖分析深度

	(1)小組提交後，教師啟動HiTeach 的 AI 評分功能。(AI 評分提示詞參考附件四) (2)AI 會根據答案的完整性、同理心、後果分析等，快速生成評分與文字回饋。 三、綜合活動(10分鐘) 1.教師展示 AI 評分的總覽圖表，讓各組看見自己的表現。 2.挑選 AI 評分高或觀點獨特的組別，邀請他們分享思考歷程。 3.總結：負責任的選擇往往不簡單，需要我們勇敢思考、體諒他人，並為自己的決定承擔後果。	10分鐘		
--	--	------	--	--

柒、學習評量：

一、過程性評量：

1. 課堂觀察：透過巡視，觀察學生在小組討論、體驗活動中的參與度、發言內容與合作態度。
2. 提問回答：評估學生對教師提問的回應，了解其對「負責」概念的初步理解。

二、實作性評量：

心智圖作品：評量各組在 HiTeach 上完成的「責任心智圖」、「救援計畫心智圖」與「責任連漪圖」，評估其內容的完整性、創意與分析深度。

三、總結性評量：

AI 輔助評分：依據第四節課 HiTeachAI 對「決策分析單」的評分與回饋，檢視其思辨的邏輯性、同理心的展現與後果分析的周延性，客觀了解學生整合 SEL 與品德思辨的綜合能力。

捌、試教評估：

1. 科技準備：課前務必確認所有學生的平板與 HiTeach 連線順暢，並指導學生熟悉協作介面，以避免技術問題影響課程流暢度。
2. 時間掌握：小組討論與心智圖協作可能因學生投入而超時，教師需適時提醒，或彈性調整各活動時間。
3. 差異化指導：對於討論較慢的組別，教師可巡視並適時給予鷹架提問；對於較快完成的組別，可鼓勵他們思考更深層的問題或美化心智圖。
4. 情境在地化：教師可考慮將 Gemini 生成的故事情境，微調成更貼近班級或學校發生的真實事件，以提高學生的代入感。

玖、省思與建議：

本課程最大的亮點，在於成功地將品德教育、SEL 與智慧教學科技三者緊密

結合，將抽象的「負責」概念，轉化為一系列具體、可視化、可操作的學習歷程。

Gemini 的 Storybook 功能徹底改變了傳統的引起動機方式。相較於尋找現成的影片或繪本，教師能高度客製化符合課程主題與學生年齡的教材。例如，「忘東忘西的小奇」、「小安的煩惱」繪本，能精準地圍繞「負責」的核心，創造出獨一無二且引人入勝的開端。這不僅節省了大量的備課時間，更讓教材與教學目標完美契合，這是傳統媒材難以企及的巨大優勢。

HiTeach 的心智圖協作功能，讓學生的腦力激盪過程不再只是口頭討論，而是具象化、結構化的呈現。教師可以即時看到每一組的思考脈絡，並將成果分享給全班，促進了觀摩學習與深度對話。這讓品德教育從「聽道理」轉變為「共構意義」的過程。

HiTeach AI 評分提供了即時客觀的回饋，第四節課的 AI 評分功能是本次教學的點睛之筆。面對複雜的倫理兩難問題，教師很難在短時間內給予每組客觀且深入的回饋。HiTeach 的 AI 評分能立即針對學生回答的四個面向進行分析，提供即時、客觀的數據與評語。這不僅大幅提升了評量的效率，更讓課堂的總結討論能建立在具體的數據基礎上，引導學生看見自己與他人的思考盲點。



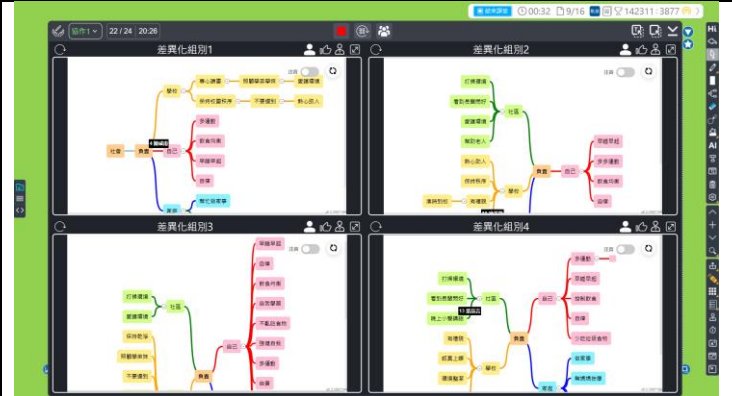
Gemini 繪本：忘東忘西的小奇



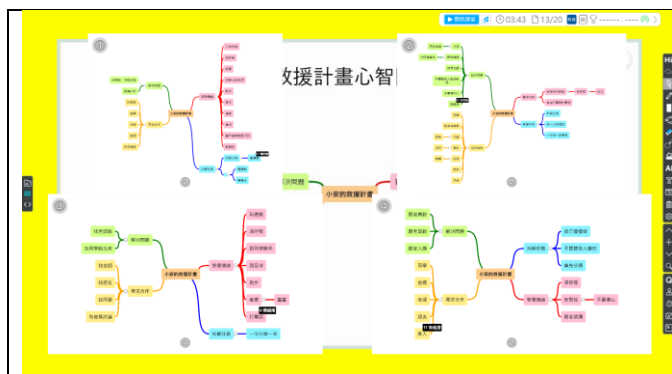
Gemini 繪本：小安的煩惱



Gemini 情境互動網頁：盆栽的秘密



HiTeach 協作心智圖：我的責任心智圖



HiTeach 協作心智圖：救援計畫心智圖



HiTeach 協作：我的負責決策



老師繪本導讀：小安的煩惱



學生小組協作任務：我的負責決策

拾、附件：

1. Gemini 繪本「忘東忘西的小奇」生成提示詞(第一節課使用)

目標：透過 Gemini 的 Storybook 功能，生成一個符合課程主題的繪本故事。

給予 Gemini 的提示詞(Prompt)：

請幫我生成一本給國小高年級學生的繪本故事，主題是「負責」。主角是一位叫做「小奇」的男孩，他很聰明活潑，但總是忘東忘西。請描述他因為忘記自己的責任（例如：忘記餵寵物、忘記帶作業、忘記幫媽媽澆花），導致自己和身邊的人感到困擾的故事。故事要有正面結局，讓他理解到負責任的重要性。

2. Gemini 繪本「小安的煩惱」生成提示詞(第二節課使用)

目標：透過 Gemini 的 Storybook 功能，生成一個符合課程主題的繪本故事。

給予 Gemini 的提示詞(Prompt)：

請幫我生成一本給國小高年級學生的繪本故事，主題是「責任困境」。角色：小安。他的責任是：擔任倒垃圾的值日生。他遇到的困難是：他因為害怕被同學笑動作慢，所以每次都想趕快倒完，結果常常把垃圾弄掉，或沒做好分類，反而被老師念。他覺得很挫折，越來越討厭當值日生。

3. Gemini 互動情境「盆栽的秘密」生成提示詞(第四節課使用)

目標：生成一個文字情境，描述一個關於「承擔錯誤」的兩難困境，引發學生討論。

給予 Gemini 的提示詞(Prompt)：

請你扮演一位國小五年級的品德教育遊戲設計師。主題是「負責」。請幫我設計一個「情境選擇遊戲」的兩難情境。情境：下課時，你和幾個同學在走廊奔跑，不小心撞倒了三年級同學的盆栽，土灑了一地，但好像沒有人看見。這時上課鐘響了，同學們都催你趕快回教室。請描述這個情境，讓學生思考該怎麼辦。

4. 決策分析單的 AI 自動評分提示詞(第四節課使用)

目標：設定 HiTeachAI 評分系統的評分標準，讓 AI 能根據學生的回答進行評分與回饋。

給予 HiTeach AI 系統的提示詞(Prompt)：

1. 分數範圍：1-100分

你是一位專業的國小五年級品德教育老師，你的任務是批改學生針對「盆栽的秘密」情境所提交的「決策分析單」。請根據以下四個面向的標準，給予一個總分（滿分100分），並附上一句簡短的鼓勵評語。

評分標準：

1. 我們的決定(佔20%)：

- 是否有明確做出選擇（留下處理、直接離開、找人幫忙等）。
- 選擇是否具體可行。

2. 可能的後果(佔30%)：

- 基礎(15分):**能分析出對「自己」的後果（被罵或被稱讚）。
- 進階(15分):**能進一步分析對「他人」的後果（例如：對三年級的同學、對打掃的同學、對老師的影響）。

3. 考量的感受(佔30%)：

- 基礎(15分):**能描述自己的感受（害怕、擔心、內疚）。
- 進階(15分):**能展現同理心，考慮到他人的感受（例如：盆栽主人的傷心、打掃同學的辛苦）。

4. 最好的理由(佔20%)：

-理由是否能連結到「負責」、「誠實」、「同理心」等品德價值。

-理由的陳述是否清晰、有說服力。

加上 AI 評語：

##評語中要有下列要素

-列舉優點

-正向鼓勵的一句總體評語

拾壹、參考資料：

1. 盆栽的秘密：<https://g.co/gemini/share/f52e9398f397>