

# 共備理念與公民單元示例

## 單元迷思概念釐清

臺北市國民教育輔導團國中社會領域輔導小組

賴宏銓、黃麗美、黃素貞  
陳松齡、李冬梅、許美蓉

2014/8

# 單元教學共備的重點

依教師需求，擇『重點』備課

核心概念與學習目標釐清

文本組織與結構分析

搭設學習鷹架（如提問、學習單等設計）

學習困難、迷思概念澄清

診斷與評量設計

伸展跳躍課程設計

# 一、共備模式

## 討論 分工

1. 確認分工單元
2. 釐清單元教學概念(重要觀念)

## 設計 思維

1. 教學者與學習者的區分
2. 要教(學)那些? 要評量(注意)那些? 設計難處?

## 回饋 討論

1. 針對設計提出建議
2. 迷思與難點策略的討論
3. 教學資源分享

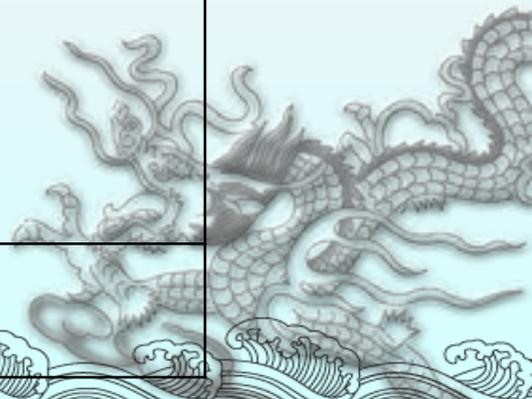
共備  
三部曲

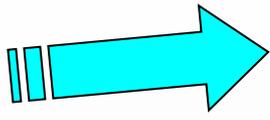
學生為中心

# 臺北市國中社會領域共備模式

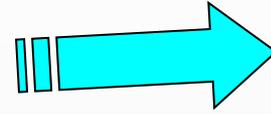
主題：

項目	內容		討論與回饋
核心概念／ 問題意識			
單元學習目標			
學生先備知識			
迷思概念／ 學習困難			
難點突破			
教學流程	教師教學流程	學生學習流程	
多元評量的 方式			





# 共備過程



5

完成備課進行授課

4

根據建議修正內容

3

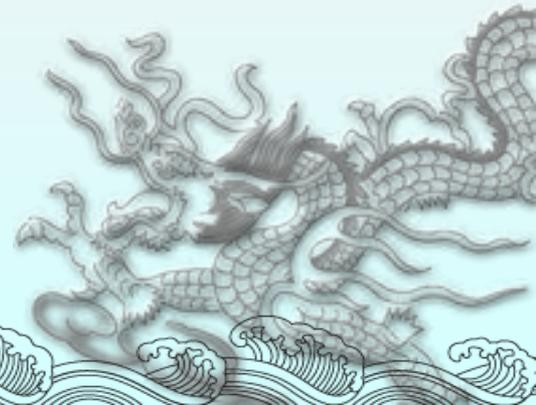
提出備課主題討論

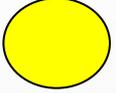
2

達成備課主題共識

1

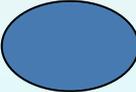
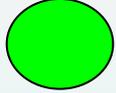
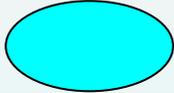
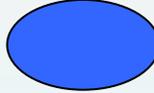
尋求共同備課時間

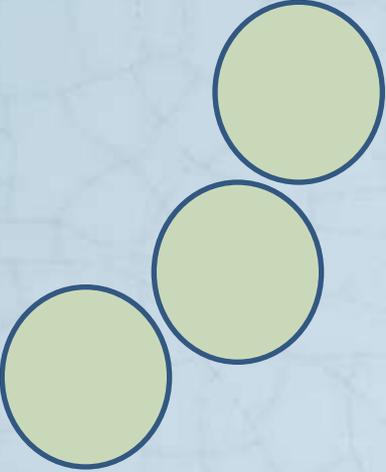




# 主題：現代國家與民主政治

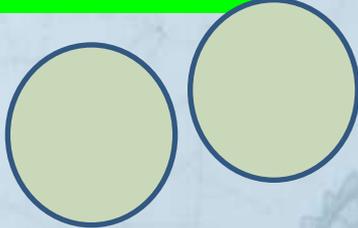
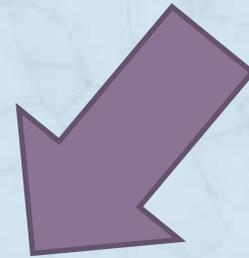
(八上第三篇第一章)





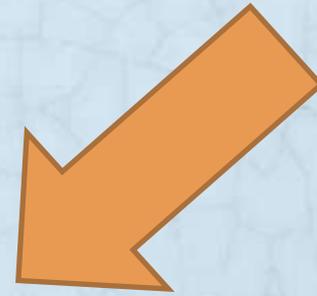
迷思概念

學習困難



中華民國的國家定位與認同

難點突破



以國家的組成四大要素來檢視  
中華民國的國家定位，並思考  
面對的問題。

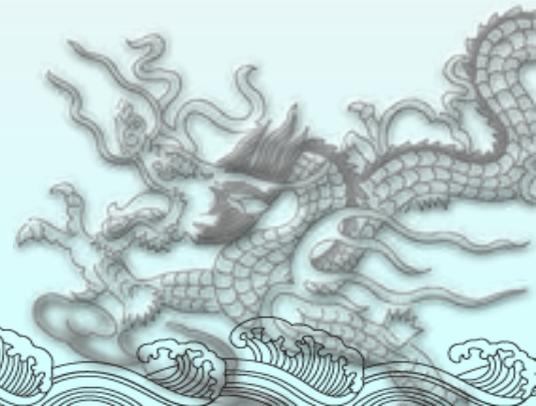
# 主題：選擇與消費

## (九上第三篇第一章)

1-1

### 選擇的問題

- 1 如果我們每個人都有一盞阿拉丁神燈，可以滿足
- 3 任何願望，那該有多好！不過，在現實生活中，神燈並不存在，而每個人都有各種不同的欲望，但滿足人類欲望的資源並非取之不盡、用之不竭（圖3-1-1）。
- 6 因為資源的稀少性（圖3-1-2），使得我們必須以最有效率的方式運用有限的資源，以期獲得欲望的最大滿足。因此，經濟問題的產生起因於：「資源有限，欲望無窮」，而稀少性迫使我們做出選擇。所以，經濟問題就是選擇的問題。



迷思概念  
學習困難

- 一、資源真的是稀少嗎？如果不是，那為什麼有稀少性的問題？
- 二、要讓資源做最有效率的運用，必須先解決誰的問題？也就是生活的問題。

難  
點  
突  
破

一、資源有限(稀少)來自於人們的使用觀念。也就會產生絕對稀少與相對稀少的課題。

二、「欲望」(想要)和「需要」不同。

三、經濟問題就是生活問題，因此，面對經濟問題需要先解決人們的想要與需要問題。

# 教學流程

## ■壹、課前準備：

- 一、指導學生排四人一組分組座位。
- 二、請學生於上課前排好座位。
- 三、提供學生一張A3紙張，供大家寫下自己的意見，進而討論分享。

# 貳、發展活動

## 一、引起動機

1. 引導學生思考資源有限議題。
2. 提供判斷條件：
  - (1) 陽光、空氣、水、糧食、鑽石、貂皮大衣
  - (2) 設定情境：
    - A. 戰爭需要哪些？
    - B. 平時需要哪些？
    - C. 赴宴需要哪些？

# 貳、發展活動

## 二、提問

1. 戰爭、平時與赴宴的需求為何不同？
2. 在需求不同下，資源稀少性是否會改變？
3. 可見稀少性的產生是相對於人類生活何種特性而產生？

# 參、綜合活動

- 一、歸納資源稀少會因為人們需求而有差異的觀念。以說明資源有限的概念。
- 二、根據資源取得方式的不同導出自由財與經濟財的概念。
- 三、說明由於資源存稀少性問題，如何最有效率使用資源是解決問題的重要方法之一，進一步導出選擇是經濟生活核心的學習概念，再進一步介紹選擇時判斷依據「機會成本」？

# 單元教學共同備課流程

## 省思/修正

議課回饋進行教學  
單元的省思與修正

## 課程規劃

- 學期課程設計
- 單元核心/迷思概念釐清

## 觀課/議課

- 蒐集學生學習表現資料
- 討論學習成效與瓶頸

教師：專業提昇

學生：有效學習

## 教材/學習活動設計

- 單元學習活動設計
- 補充教材或講義編寫



謝謝聆聽  
祝福大家  
健康喜樂