

嘉義縣竹園國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級(混齡)	年級課程 主題名稱	品味竹仔腳	課程 設計者	柯燕翎	總節數 /學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> <b>第一類 統整性探究課程</b> <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <span style="background-color: yellow;">*是否融入 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入</span> <span style="background-color: yellow;">(供統計用，並非一定要融入)</span> <input type="checkbox"/> <b>第二類</b> <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> <b>第四類 其他</b>						
學校 願景	好品格、好健康、好閱讀		與學校願景呼 應之說明	1. 從親身訪談與實地踏查，了解家鄉的廟宇事蹟，進而培養對在地文化的認同、自信與活力。 2. 透過遊戲融入課程，發揮「玩中學」的基本精神，養成自律運動的健康好習慣。 3. 藉由蒐集廟宇資料與推廣宣傳海報，磨練文字、圖畫及閱讀等基本語文能力，樹立行銷家鄉文化的好風範。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊 <b>應用</b> 的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受， <b>樂於</b> 與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 透過訪談 <b>體驗</b> 及 <b>探索</b> 社區廟宇地圖，更能了解家鄉居民的信仰文化。 2. <b>運用</b> 資訊科技的基本素養與技能，製作小書、三折頁、宣傳海報等，推廣行銷家鄉廟宇。 3. <b>具備</b> 藝術創作的的基本素養，利用廣告紙進行自由創作的撕貼畫， <b>培養</b> 生活中的美感體驗。 4. <b>理解</b> 他人感受， <b>樂於</b> 與人分享及討論，了解團隊互助之重要性。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	大家來講古	綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 社 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 訪談廟宇事蹟。 2. 調查祭祀神明。 3. 製作社區廟宇地圖。 4. 作品發表與欣賞。	1. 能選擇合宜的方式來進行訪談。 2. 能透過訪談和紀錄完成調查。 3. 能與小組成員合作完成社區廟宇地圖的製作。 4. 能自主表達自己的想法與感受。	1. 會用適當的方式來進行廟宇事蹟的訪談。 2. 會蒐集並整理相關資料，來進行祭祀神明的調查。 3. 會與同儕協力合作，標出社區地圖中廟宇的概略位置。 4. 會相互欣賞作品，並給予回饋。	1. 訪談家中長輩或家鄉耆老，說說有關附近廟裡的事蹟。 【生命教育】 2. 調查附近廟裡祀奉的主神及其他神明。 3. 訪談分享。 4. 利用 google map 標出進行社區廟宇地圖的製作。 5. 作品欣賞與心得分享。	請學生事先搜集附近廟宇的相關資料 壁報紙 彩色筆 訪談紀錄單	4
第(5)週-第(8)週	鄉野踏查	社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 廟宇踏查 2. 討論與分享。 3. 製作小書。 4. 作品發表與欣賞。	1. 能到廟宇實地踏查，並做紀錄，表達對居住地方事物與環境的關懷。 2. 能認真參與討論，聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3. 能體會資訊科技結合視覺元素與想像力，進行小書的創作。 4. 能展現能力，進行作品發表與欣賞，並且表達自己的想法與感受。	1. 會積極參與活動，到廟宇實地踏查，並利用不同媒材製作紀錄。 2. 會積極參與討論，聆聽他人意見，並分享看法。 3. 會使用資訊科技並發揮想像力，完成小書製作。 4. 會相互欣賞作品與分享，並提出自己的看法。	1. 實際至各廟宇踏查。 2. 請小朋友作筆記或攝影、拍照，紀錄各廟宇的主神及其他神明，或廟宇建築特殊之處。 3. 分組討論與分享所見所聞。 4. 小書創作：將踏查的過程及所拍攝的照片製作成小書。 5. 作品欣賞與心得分享。	筆記本 相機 雲彩紙 彩色筆 照片	4
第(9)週	神明的	國 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 國 2-II-2 運用適當詞語、正	1. 介紹神明的故事。	1. 能運用適當及正確的說話技巧來介紹神明的故事。	1. 會適當及正確的介紹神明的故事。	1. 介紹各廟宇的典故及主祀神明的故事。【生命教育】 * 慈德寺：三代浮佛、清水祖師。	請學生事先搜	5

- 第 (13) 週	故事	<p>確語法表達想法。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>2. 撕貼畫創作。</p> <p>3. 作品發表與欣賞。</p>	<p>2. 能使用視覺元素與想像力，進行撕貼畫創作。</p> <p>3. 能展現能力，進行作品發表與欣賞，並且表達自己的想法與感受。</p>	<p>2. 會發揮想像力，完成撕貼畫創作。</p> <p>3. 會相互欣賞作品與分享，並提出自己的看法。</p>	<p>* 保安宮：五府千歲。</p> <p>* 開台聖王府：鄭成功。</p> <p>* 廣福宮：三山國王。</p> <p>2. 介紹各陪祀神明的故事。</p> <p><b>【生命教育】</b></p> <p>◎事先蒐集廣告單。</p> <p>3. 撕貼畫創作：將神像先用鉛筆構圖，後利用廣告單或色紙進行撕貼畫黏貼。</p> <p>4. 作品欣賞與心得分享。</p>	集神明故事的相關資料廣告單圖畫紙色紙膠水	
第 (14) 週 - 第 (19) 週	製作宣傳海報	<p>社 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>藝 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 製作三折頁或海報。</p> <p>2. 校外展示作品，並進行概略解說。</p> <p>3. 校內成果發表。</p>	<p>1. 能參與團體活動，運用資訊科技與他人協同合作，製作三折頁或海報。</p> <p>2. 能觀察自己與他人的創作，並將作品展示於校外進行欣賞並進行概略解說。</p> <p>3. 能展現能力，進行校內成果發表，並且表達自己的想法與感受。</p>	<p>1. 會與同儕協力合作，完成三折頁或海報的製作。</p> <p>2. 會分享並欣賞他人及自己的作品展示，並進行概略解說。</p> <p>3. 會進行成果發表，並提出自己的看法與感受。</p>	<p>1. 分組使用電腦，製作三折頁或海報：將先前蒐集的資料做成三折頁或海報。</p> <p>2. 再將所製作的三折頁放置於廟宇內供人取閱或將海報張貼於社區公布欄上，並進行概略解說，宣傳廟宇特色。</p> <p>3. 成果發表。</p> <p>4. 老師總結。</p>	所蒐集的資料電腦海報	6
第 (20) 週 - 第 (21) 週	廟宇知識王	<p>社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</p> <p>資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵</p>	<p>1. 設計題目。</p> <p>2. 繕打題目。</p> <p>3. 進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲結</p>	<p>1. 能運用摘取相關資料中的重點來設計題目。</p> <p>2. 能體會與利用資訊科技工具來繕打題目。</p> <p>3. 能參加團隊遊戲，遵守紀律、重視榮譽感，並關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 會摘取資料中的重點來設計題目。</p> <p>2. 會使用文書軟體來繕打題目。</p> <p>3. 會積極認真的參與遊戲並遵守相關</p>	<p>1. 請學生設計有關於廟宇知識的題目。</p> <p>2. 繕打題目內容，並列印出來。</p> <p>3. 進行遊戲。</p> <p><b>【遊戲規則】</b>如下：</p> <p>遊戲人數：12 人以下      適用年級：中年級</p> <p>遊戲時間：敵隊全員淘汰或限時 40 分鐘</p> <p>遊戲範圍：操場草皮</p>	題目單遊戲道具	2

	<p>守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>束後心得分享。</p>	<p>4. 能展現自己能力與長處，認真進行遊戲，並在遊戲結束後表達自己的想法與感受。</p>	<p>規則，爭取榮譽及關心隊員。</p> <p>4. 會認真進行遊戲，並在遊戲結束後分享自己的想法與感受。</p>	<p>規則說明：（玩法）</p> <p>(1)將學生分成2隊，每隊先上場人數為4人。每淘汰1人，即可補上1人，至無人可補為止。</p> <p>(2)遊戲開始前，由尚未上場學生幫4位上場隊員將題目紙貼上背後，隊員告知裁判(老師)題目紙貼好，聽哨聲後開始遊戲。</p> <p>(3)敵隊必須用任何方式看到對方背後的題目。如果知道答案，就可以將對方題目紙撕下，向裁判(老師)說出答案(此時全部人員暫停遊戲)。</p> <p>(4)如果答對，則對方淘汰；如果答錯，則自己淘汰，以此進行，直到敵方全員淘汰，即我方獲勝。</p> <p>(5)遇有爭議時，以裁判(老師)判決為準。</p> <p>遊戲功能： ※此遊戲之目的為加深學生對廟宇知識的印象，及訓練記憶力和專注度，並培養團隊合作與解決問題的能力。</p>
--	---	----------------	--	---	---

<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( 6 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) 普教老師簽名：柯燕翎</p>

上年度課程計畫連結：

<https://course.cyc.edu.tw/upfile/course111/sub1/15088384966293242.pdf>