

四、嘉義縣來吉國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	四 年級		年級課程 主題名稱	生活閱讀實作趣		課程 設計者	陳曉輝	總節數/學期 (上/下)	40/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學								
學校 願景	健康快樂、原味自然、積極進取、卓越創新		與學校願景 呼應之說明	一、透過多元閱讀學習知識，充實內在身心靈，促進正向心理，使學習成為快樂的事。 二、課程設計融入在地化特色，使學生能透過主題，與人文自然環境相結合。 三、利用探究性課程，讓學生學會自發性探索問題，並能積極完成指定學習任務。 四、學習成果強調在原有的基礎上展現創意，讓每個人都能發揮自己的所長。					
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員動作之素養。		課程 目標	一、利用探究性課程讓學生具備探索問題的思考能力，並透過實作性體驗與實踐，處理日常情境任務。 二、透過觀察、思考、創作、表達、合作等活動，讓學生具備「聽、說、讀、寫、作」等基本能力，並具有創造性知能，也能以同理心應用在生活與人際溝通，讓小組及個人都能發揮自我創意的空間，讓每個人都能夠根據自己的特性，發揮所長。 三、課程設計以在地化日常取材為主，透過小組共享共創，讓學生具備理解他人感受，樂於與人互動，並在過程中與人文自然環境互相交流。 四、本學期以訊息傳遞為主題，開展非文字訊息、聲音訊息、號誌訊息、圖畫訊息等課程，讓學生可以從不同面向了解訊息的傳遞方式，並知道如何利用不同的媒介來表達，也藉此課程讓學生理解錯誤資訊可能帶來的負面後果。					
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數	
第 1 週 - 第 4 週	字字 足跡- 訊息 傳遞 的起 源與 發展	自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題  自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。  社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	文字的多元性  無文字情境  無文字情境	能從教室內部進行觀察，進而能察覺到文字的多元性  能利用簡單形式的口語，表達無文字情境傳遞訊息的方法  透過同儕合作演出無文字情境的訊息傳遞方式	能針對所在教室作文字觀察  能模擬無文字情境，並找出傳遞訊息的方法  能演出無文字生活的訊息傳遞方式	活動一：傳遞訊息 1. 詢問學生，在這個教室裡面，有沒有看到文字？請學生對教室做簡易觀察，必要時可以離開位置尋找，再請學生一一說出自己觀察到的地方。 2. 請學生想像一下：文字是人類的獨特發明，那在還沒有文字的情況下，人類是怎麼生活的呢？請學生試想，在不說語言與寫出文字的狀況下，如何告訴對方”我想吃飯”、“我想上廁所”、“我想找人去打獵(找食物)”？ 3. 請學生分成兩兩一組，針對上述的三個狀況模擬沒有文字的生活，一人負責告訴對方上述情境，另一個人則給予回應，並輪流上台演出。教師在每組演出後，請台下學生猜測是哪種情境，並給予簡單回饋。	傳遞數字題目 卡片 傳遞數字答案 卡片	8 節	

	<p>自然 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>社會 3d-II-2 評估與選擇可能的作法，嘗試解決問題</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>藝術 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法</p>	<p>表達事物的方法</p> <p>傳遞數字體驗遊戲</p> <p>暗號表達方式</p> <p>傳遞數字的遊戲體驗</p> <p>超級比一比體驗遊戲</p> <p>肢體語言的表達方式</p> <p>超級比一比的遊戲體驗</p> <p>你藏寶我尋寶體驗遊戲</p>	<p>透過聲音與動作，了解無文字時期表達事物的方法</p> <p>透過同儕合作進行傳遞數字體驗遊戲</p> <p>評估與選擇可能的暗號表達方式，嘗試解決問題</p> <p>利用資訊科技分享傳遞數字的遊戲體驗心得</p> <p>透過同儕合作進行超級比一比體驗遊戲</p> <p>能結合不同的肢體動作，以表演的形式展現肢體語言的表達方式</p> <p>利用資訊科技分享超級比一比的遊戲體驗心得</p> <p>透過同儕合作進行你藏寶我尋寶體驗遊戲</p>	<p>能思考訊息在沒有文字時是怎麼傳達的，並產生自己的觀點</p> <p>能理解傳遞數字的遊戲規則</p> <p>能正確進行傳遞數字遊戲，並進行遊戲策略修正</p> <p>能分享自己在遊戲中的體驗</p> <p>能理解超級比一比的遊戲規則</p> <p>能正確進行超級比一比遊戲，並進行遊戲策略修正</p> <p>能分享自己在遊戲中的體驗</p> <p>能理解你藏寶我尋寶的遊戲規則</p>	<p>4. 讓學生思考，在沒有文字的時候，我們會使用聲音的頻率、大小，以及動作(肢體語言)，來傳達自己所要表達的事物。</p> <p>活動二：傳遞數字遊戲</p> <p>5. 教師進行「傳遞數字」遊戲來考驗學生傳遞訊息的能力，規則說明：各組排成一列，每個人面對前方，老師會給第一個人一組七位數的數字，第一個人要想辦法在前面的人背對的情況下，不出聲音的傳遞給下一個人，依此類推將訊息傳至最前面。在開始之前，讓小組先自行討論約定的暗號、傳遞方式與成員排列順序。</p> <p>6. 請各組排列好位置後，教師發給第一位學生數字，請各組開始「傳遞數字」遊戲，在過程中禁止發出聲音與移動位置，最終再請最前面的人寫下數字。遊戲會進行三輪，難度會視情況增加(增加數字位數)，而每次進行時，會讓小組進行簡單討論已修正暗號，避免錯誤。</p> <p>7. 請各組分享自己在過程中成功或失敗的經驗，教師則針對學生的體驗給予回饋。</p> <p>8. 進行傳遞訊息的第二個遊戲：「超級比一比」，規則說明：學生一樣排成一列，教師會給第一個人題目，這個題目會是一個動作或物品，請第一個人接受到題目之後，傳遞給下一個人，最終讓最後一個人猜比的是什麼動作。在開始之前，一樣給小組進行討論，調整成員排序及思考策略。</p> <p>9. 進行「超級比一比」遊戲，過程禁止講話或移動位置，本遊戲共進行三輪，每輪之間會給予各組討論的時間，但為了讓大家都有體驗到比手畫腳的樂趣，所以最後一個人不能重複。</p> <p>10. 請學生思考一下用比手畫腳傳遞訊息時遇到的困難，或是在其中獲得的特殊經驗，教師於小組發表完後，給予統整回饋。</p> <p>11. 進行傳遞訊息的第三個遊戲：「你藏寶、我尋寶」的藏寶階段，這個遊戲會用到三、四年級兩間教室，各組在指定教室藏代表寶藏的小方塊，上面有編號 1 到 5 號，藏的時候不能太明顯(需有遮蔽物)，藏好後需要用東西做記號(模擬原始沒有文字和紙筆的狀況)，小組也要把自己藏寶的位置和提示一併記錄下來。</p>	<p>超級比一比題目卡片</p> <p>寶藏小方塊</p> <p>你藏寶我尋寶紀錄單</p>	
--	--	---	--	---	---	--	--

		<p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>自然 po-II-2 能根據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係</p> <p>國語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>物件符號的表達方式</p> <p>你藏寶我尋寶的遊戲體驗</p> <p>傳遞訊號與文字、語言演進的關係</p> <p>古象形文字</p> <p>圖畫演變成文字的過程</p> <p>圖畫猜成語</p> <p>自創文字課程成果</p>	<p>能根據觀察、思考、討論等方式，發現藏寶人隱藏之物件符號的表達方式</p> <p>能根據遊戲歷程理解傳遞訊息的方式，並能解釋傳遞訊號與文字、語言演進的關係</p> <p>運用推論、聯想等策略，增進對古象形文字的理解</p> <p>能讀懂圖畫演變成文字的過程</p> <p>能根據觀察、思考、討論等方式，發現圖畫猜成語的意涵</p> <p>能使用視覺元素與想像力，豐富自創文字</p> <p>能描述自己和他人的課程成果與作品特色</p>	<p>能發現隱藏的可能線索，理解藏寶人給的物件符號訊息</p> <p>能分享自己在遊戲中的體驗</p> <p>能歸納不同種類的訊息傳遞方式</p> <p>能根據古象形文字形體判斷文字意義</p> <p>能理解文字的演進過程</p> <p>能理解圖畫猜成語的表達意義</p> <p>能創造新的文字，且具有文字意義</p> <p>能說出自己的文字創作理念</p>	<p>12. 待雙方都藏好後，雙方進入到尋寶階段，各組要交換班級，到另一間教室尋找另一組的藏寶，過程中不能肆意翻動，而是需要先找出藏寶人給的提示，告訴老師自己的推論後，才能去尋找該位置，過程中也需記錄自己所發現的線索，與所找到寶藏。</p> <p>13. 統整遊戲結果，請各組簡要說明自己在遊戲過程的困難或是特殊經驗，並給予簡單回饋。</p> <p>14. 統整遊戲內容：第一個遊戲是「傳遞數字」，是傳達非視覺訊息的方式，第二個遊戲是「超級比一比」，是傳達肢體語言訊息的方式，第三個遊戲則是「你藏寶、我尋寶」，是傳遞記號訊息的方式，這些不一樣的方式透過小組的討論變得更有系統，也更能減少誤會，因此這些約定俗成的動作、記號、模式，都有助於傳達訊息，也是文字或語言的由來。</p> <p>活動三：圖畫猜成語活動</p> <p>15. 展示幾個古象形文字，說明其文字內部的意義，再讓學生根據形體，猜猜文字的意思。</p> <p>16. 教師說明文字其實也是由圖畫演變而來的，但因為每個人的圖畫畫出來都不一樣，所以字漸漸變成分明的線條，因為這樣，大家寫出來的字會越統一，也更不容易造成誤會。</p> <p>17. 展示「圖畫猜成語」的圖片，讓學生根據圖像，來猜這個圖像所要表達的成語與意思。</p> <p>18. 讓學生自創文字，可參考網路用語、學校常用語或學生文化的特殊語言，根據特性來製作於專屬的文字，並給該文字一個讀音。</p> <p>19. 請學生輪流上台發表，教師在結束後給予回饋，並將成果集結成一張布告板，供其他班級學生觀看。</p>	<p>古文字教學 PPT 簡報</p> <p>圖畫猜成語圖片</p> <p>新創文字學習單</p>	
<p>第 5 週 - 第 7 週</p>	<p>學校告示大搜查-生活中的號誌訊息</p>	<p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法</p>	<p>校園告示</p> <p>告示訊息</p> <p>告示統整資料</p>	<p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而察覺校園告示的分布與用途</p> <p>認識基本的數位資源整理方法，並針對學校告示訊息做整理分類</p>	<p>能觀察並發現校園的學校告示</p> <p>能統整學校告示紀錄</p> <p>能說出自己的觀察所見</p>	<p>活動一：我是觀察家</p> <p>1. 讓學生進而觀察校園裡哪裡有告示訊息，讓學生依序從班級教室、科任教室、民族資源教室、圖書館、辦公室、校長室、健康中心、操場、學校大門檢視，並利用學習單做簡單紀錄。</p> <p>2. 看完校園後，請各組根據紀錄做統整，小組看到了哪些告示，這些告示的用意是什麼？</p> <p>3. 請各小組統整好告示資料，並上台發表自己的所見，教師則根據各組發現給予回饋。</p>	<p>學校告示學習單</p>	<p>6 節</p>

		<p>自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現</p> <p>國語 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題</p> <p>國語 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演</p> <p>綜合 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動</p>	<p>校園告示種類</p> <p>交通號誌告示</p> <p>告示類型</p> <p>校園環境</p> <p>校園告示建置</p> <p>告示理念</p> <p>告示環境評估</p>	<p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的告示統整資料</p> <p>閱讀各式校園告示，以認識校園告示種類與其差異</p> <p>閱讀常見號誌，以認識交通號誌告示之表達意義</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對告示類型的想法</p> <p>蒐集與整理校園環境資訊，以處理各式環境的須注意事項。</p> <p>能使用視覺元素與想像力，豐富校園告示建置</p> <p>將製作告示理念的過程與結果，進行報告分享</p> <p>覺察生活中環境的問題，進行告示環境的評估，並執行張貼告示以提醒須注意事項</p>	<p>能理解圖像告示與文字告示的不同</p> <p>能理解交通號誌表達的意義</p> <p>能說出文字告示和圖像告示的差異性</p> <p>能記錄需要提醒大家的注意事項</p> <p>能製作校園告示</p> <p>能發表自己設計告示的用意與設計理念</p> <p>能根據需求，張貼特殊告示</p>	<p>4. 教師統整校園告示種類:主要可分為圖像告示與文字告示，圖像告示主要是用圖形或符號的方式提醒訊息，文字告示則是直接用文字傳達訊息</p> <p>活動二：常見的圖像告示</p> <p>5. 展示常見的圖像告示:交通號誌，讓學生猜猜這些交通號誌表達的意義。教師也藉此說明這些號誌的位置與用意。</p> <p>6. 思考為什麼學校大多都採用文字告示，而交通號誌則大多採用圖像告示?          圖像告示:較不明確，但簡單明瞭          文字告示:明確，但字多時需花時間看</p> <p>7. 與學生一起檢視、巡視校園，觀看校園的每個角落是否有需要提醒大家注意的事項，並寫學習單做紀錄。</p> <p>8. 請學生根據紀錄進行公開討論，將重複的內容刪除後，將所需製作的告示進行重新分配，要製作圖像告示或文字告示皆可，大小與形狀也不強制，但告示最大不可超過一張A4紙。</p> <p>9. 待告示製作好之後，請學生輪流上台發表自己的特殊告示，內容須包含張貼的位置、告示的用意與自己的設計理念。</p> <p>10. 請學生到指定教室評估告示適合張貼的位置，並將自己製作的特殊告示張貼</p>	<p>交通號誌教學 P P T 簡報</p> <p>巡視校園學習單</p> <p>圖畫紙 A 4 紙 麥克筆 彩色筆</p>	
<p>第 8 週 - 第 10 週</p>	<p>新聞工廠-大眾訊息與錯誤資訊</p>	<p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，</p>	<p>最近覺察的新聞消息</p> <p>新聞的定義</p> <p>對新聞定義的看法</p>	<p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能說出最近覺察的新聞消息</p> <p>樂於參加討論，提供個人對新聞的定義觀點和意見</p> <p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己對新聞定義的看法</p>	<p>能說出自己最近看過或聽過的新聞事件</p> <p>能提出自己對於新聞的定義</p> <p>能說出自己對於新聞定義的看法</p>	<p>活動一：新聞工廠訊息之辨真為</p> <p>1. 請學生分享一下最近聽過或看過的新聞事件，並說明自己是在哪裡得知這些消息，讓學生舉手分享。</p> <p>2. 請學生討論，什麼樣的消息，我們可以稱之為新聞?讓學生討論屬於新聞的定義，並請各組提出後，回饋於電子白板上</p> <p>3. 一一檢視各組提出的新聞定義，請學生也一起提出自己的觀點，看看這些定義是否需要修正或刪除。</p> <p>4. 教師講解新聞一詞的由來，中文的新聞從唐代(一千多年前)就有出現了，後泛指新的消</p>	<p>電子白板</p> <p>新聞教學 PPT 簡報</p>	<p>6 節</p>

	<p>與他人溝通自己的想法與發現 國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>社會 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法</p> <p>國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本</p> <p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，</p>	<p>新聞一詞的由來</p> <p>新聞的播報片段</p> <p>錯誤的新聞內容</p> <p>錯誤新聞可能導致的後果</p> <p>新聞產製的基本程序</p> <p>新聞文本的內容要素</p> <p>生活新聞事件的取材</p> <p>生活新聞事件</p> <p>播報新聞內容</p> <p>新聞審核指標</p>	<p>讀懂新聞一詞的由來</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對新聞的播報片段之看法</p> <p>樂於參加討論，提供個人對錯誤的新聞內容之意見</p> <p>探索錯誤新聞可能導致的後果與影響，並尋求解決問題的可能作法</p> <p>讀懂新聞產製的基本程序</p> <p>運用適合學習階段的摘要策略，擷取新聞文本的內容要素</p> <p>能使用資訊科技，從日常經驗、學習活動、自然環境，進行生活新聞事件的取材，並產出新聞事件的想法與作品</p> <p>認識常見的資訊科技共創工具，將生活新聞事件剪輯成影片</p> <p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通播報新聞內容的想法與發現</p>	<p>能理解新聞一詞的由來</p> <p>能說出播報片段的問題</p> <p>能說出自己對於錯誤播報內容的感受</p> <p>能理解錯誤的新聞可能導致的負面後果</p> <p>能理解新聞產製的基本程序，並清楚新聞審核的重要性。</p> <p>能分析新聞文本的內容要素</p> <p>能從日常生活中取材，獲得最近發生的生活新聞事件</p> <p>能利用資訊技能，將相關新聞事件透過拍攝剪輯製作成影片。</p> <p>能根據剪輯影片內容播報新聞，並錄製成新聞片段</p>	<p>息、資訊，而英文的 NEWS 一詞，一說是取”新”的複數，也就是新事物的集合，另一說則是 NEWS 剛好是四個方位的集合，意味著新聞涵蓋四面八方的資訊。</p> <p>5. 讓學生觀看新聞的播報片段(走馬燈有錯誤訊息)，詢問學生看完後有沒有什麼想法?有沒有覺得這段新聞有問題?請有想法的學生舉手發言，教師則依據學生回答給予相關回饋。</p> <p>6. 教師指出錯誤的跑馬燈新聞，這些新聞是錯誤的播報內容，讓學生說說，看到這些錯誤新聞的感覺是什麼?請學生舉手發言，教師給予回饋。</p> <p>7. 詢問學生:錯誤的新聞可能會導致什麼影響?教師可適時的舉出幾個例子，例如關於疫情、考試、生活事件等與學生息息相關的假新聞，讓學生知道正確新聞的重要性。</p> <p>8. 講解新聞產製的基本程序:記者找尋題材與新聞事件、驗證真實性與內容、撰寫新聞、編輯與查核單位審核、出版公布，讓學生知道新聞的產製會經過很多程序，也有法律規定，為了就是避免錯誤的資訊造成相關人員的損失。</p> <p>9. 分析新聞文章的內容要素:事件主要內容、事件背景、佐證資訊、專家看法、後續影響分析或給讀者的建議，並分析幾個文本讓學生清楚寫作的結構。</p> <p>活動二：我是小記者活動</p> <p>10. 請學生擔任小記者，蒐集在過去這一個禮拜的新聞事件(至少三件)，透過尋找、蒐證、撰寫、排版後，製成簡單的小報紙。</p> <p>11. 請學生根據相關新聞事件(從自製報紙中找一篇)，找尋可佐證者進行新聞採訪，並拍攝剪輯成影片。</p> <p>12. 各小組將剪輯影片作為素材，搭配播報錄成新聞片段，各小組作好後，由教師這邊統一撥放給大家看。</p> <p>13. 請各組在觀看的同時，根據新奇性、時近性、真實性、整體性四個指標，來針對每個組別的新聞報導進行評分與回饋。</p> <p>14. 將評分單發給對應的各小組，各小組須根據其他組別給的回饋，一一回應大家的質疑，</p>	<p>新聞播報片段</p> <p>新聞教學 PPT 簡報</p> <p>報紙 網路新聞</p> <p>文書軟體 影印紙 電腦</p> <p>錄影機 剪輯軟體</p> <p>新聞報導評分回饋</p>	
--	--	--	---	---	--	--	--

		<p>與他人溝通自己的想法與發現 國語 5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由</p> <p>社會 3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題</p>	<p>意見回饋</p> <p>各小組作品</p>	<p>就新聞審核指標的觀點，找出支持的理由，並給予評分</p> <p>透過日常觀察與省思，對新聞內容能提出問題意見回饋</p> <p>各小組作品能表達對居住地方社會事務與環境的關懷</p>	<p>能根據新聞的新奇性、時近性、真實性與整體性四大指標，對各組的新聞報導進行審核</p> <p>能根據其他組別的回饋，反思檢討自己的不足</p> <p>能與他人合作，整合各小組的作品成為完整新聞內容</p>	<p>若是正向回饋，則可說明自己在這個環節的討論與設計歷程是如何進行的，供大家參考。</p> <p>15. 教師根據每個影片的特色給予鼓勵與建議，最終請各小組合作，決定新聞順序與開頭、結尾和串場，將所有新聞影片集結在一起，成為來吉國小的專屬新聞。</p>		
<p>第 11 週 - 第 14 週</p>	<p>地圖會說話-圖畫訊息資訊</p>	<p>社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係</p> <p>自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>地圖資訊</p> <p>地圖線索</p> <p>地圖文本</p> <p>地圖基本要素</p> <p>校園地圖</p> <p>校園地圖</p> <p>地圖作品</p> <p>校園地圖的差異性</p>	<p>解釋地圖資訊與居住環境之間的關係</p> <p>能利用簡單形式的口語或文字，表達探究地圖線所知發現</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對地圖文本的想法</p> <p>運用適合學習階段的摘要策略，擷取地圖基本要素</p> <p>透過動手實作校園地圖，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>使用資訊科技與他人合作產出修正校園地圖的想法與完成作品</p> <p>能描述自己和他人之地圖作品的特色，並給予客觀評價</p> <p>能描述自己與他人之校園地圖的差異性</p>	<p>能根據地圖資訊判斷位置。</p> <p>能透過地圖上的線索，找出自己的位置。</p> <p>能發現地圖與其他文本的不同，並與人交流這些不同之處。</p> <p>能了解地圖的基本要素</p> <p>能根據所學，畫出校園地圖</p> <p>能根據小組成員的討論結果，修正校園地圖</p> <p>能仔細觀察地圖作品，並給予客觀評價</p> <p>能理解自製校園地圖與防災校園地圖的不同，並進行自我檢視</p> <p>能理解不同種類地圖的個別功能</p>	<p>活動一：地圖會說話</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將世界地圖、台灣縣市地圖、阿里山路線圖、來吉部落地圖展示在台前，請學生上台觀看，發給學生木頭指示物，讓學生找出我們目前是在地圖的什麼地方，並將該地方放置指示物。</li> <li>2. 教師帶領大家看大家都將指示物放置在什麼位置，並說明如何透過地圖上的線索，來判斷我們目前的位置在什麼地方。</li> <li>3. 請大家看一下各地圖的說明，並請學生講講看自己的發現。(如地圖顏色、方位指示、圖示說明、比例尺、照片輔助等)</li> <li>4. 統整地圖所需的要素與相關說明，並歸納地圖是一種簡化的圖表，將我們的重要資訊陳列在圖面上。</li> <li>5. 請每位學生拿一張 A4 紙，在紙上試著畫出校園地圖，然後在小組內彼此分享發表。</li> <li>6. 請各小組根據大家的想法，以小組為單位重新製成一份新的校園地圖，這份地圖必須更加精確，且具有相關資訊。</li> <li>7. 各組將自己製作好的地圖一起拿到台前，每個人當評審，利用便利貼的方式，將該地圖的優點寫在上面後，貼於地圖下方。教師則於之後給予相關回饋。</li> <li>8. 教師將校園的防災地圖拿出來，與學生製作的校園地圖相比較，讓各組檢視自己不足或可以做得更好的部分。</li> <li>9. 教師說明不同地圖的不同用意，防災疏散地圖會有路線指示與相關防災資源標示，旅遊地圖則會強調路線與景點位置，其他像是地</li> </ol>	<p>世界地圖 台灣縣市地圖 阿里山路線圖 來吉部落地圖 木頭指示物</p> <p>地圖教學 PPT 簡報</p> <p>A4 紙 彩繪工具</p> <p>海報紙 彩繪工具</p> <p>便利貼</p> <p>校園防災地圖</p>	8 節

		<p>自然 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據</p> <p>自然 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性</p> <p>社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係</p> <p>社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>不同種類地圖的個別功能</p> <p>部落建物相關位置訊息</p> <p>地震避難處的作用</p> <p>來吉社區防災疏散路線</p> <p>小組修正回饋</p>	<p>能運用簡單分類等方法，整理不同種類地圖的個別功能</p> <p>透過各種感官了解部落建物相關位置訊息</p> <p>解釋地震避難處的作用與居住環境之間的關係</p> <p>將來吉社區防災疏散路線成果，進行報告分享</p> <p>利用資訊科技分享學習資源，與進行小組修正回饋</p>	<p>能根據建築物的相對位置，紀錄相關位置訊息</p> <p>能理解地震避難處在地震來臨時的作用</p> <p>能規劃來吉社區的防災路線，並進行疏散建議的簡報。</p> <p>能根據相關回饋進行地圖修正。</p>	<p>震地圖、疫情分布圖也都有不同的標示法與功用。</p> <p>活動二：製作來吉地震疏散地圖</p> <p>10. 請學生實際到來吉社區(第一、二鄰)走訪，教師讓學生準備好相關繪圖製作工具，讓學生先繞社區一圈，並記錄相關位置訊息。</p> <p>11. 帶學生至來吉村地震避難處-來吉村第一鄰籃球場，跟學生說明這個場域在地震來臨時的作用，並請學生以這個區域作為疏散集合點，製作地震疏散地圖。</p> <p>12. 請各小組在製作好地震疏散地圖之後，根據大家常去的幾個地方進行地震疏散建議，並製作成簡報輪流上台報告，教師則針對防災概念與疏散方法給予相關建議回饋。</p> <p>13. 請學生進行相關的地圖修正，並將說明文字列入地圖中，完成來吉社區的防災疏散地圖。</p>	<p>地圖教學 PPT 簡報</p> <p>文書處理軟體</p>	
<p>第 15 週 - 第 18 週</p>	<p>報告指揮官-聲音訊息的探討與傳遞</p>	<p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>社會 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p> <p>國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p>	<p>哨音訊息的意義</p> <p>哨音訊息與口語訊息的差異性</p> <p>約定哨音訊息</p> <p>哨音訊息</p> <p>約定哨音</p> <p>指揮任務</p>	<p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而察覺哨音訊息的意義</p> <p>分辨哨音訊息與口語訊息的差異性</p> <p>使用資訊科技，與他人合作產出約定哨音訊息的想法</p> <p>能讀懂哨音訊息，並根據訊息作出指定動作</p> <p>透過同儕之間的約定哨音，進行訊息傳導的體驗</p> <p>透過同儕合作進行指揮任務體驗</p>	<p>能思考哨音訊息背後的意義</p> <p>能理解哨音訊息與口語訊息的差異性</p> <p>能理解約定哨音訊息</p> <p>能根據哨音訊息作出指定動作</p> <p>能設計自己小組的約定哨音</p> <p>小組能根據任務進行相關練習</p>	<p>活動一：報告指揮官</p> <p>1. 教師拿出哨子，吹出一長音，詢問學生對於這樣的哨音有沒有印象?之前在什麼情境有聽過?這個哨音通知我們什麼訊息?請學生舉手發表。</p> <p>2. 請學生思考用哨音跟用講的有什麼不同?並請各組討論可以用哨音訊息作什麼事，且要怎麼進行操作。討論後請各組上台發表。最終統整哨音訊息具有省力、簡單、快速傳遞等特性。</p> <p>3. 教師將學生帶至操場，約定哨音訊息。(如一長音就是升旗隊形集合、一短音就是注意、一長一短體操隊形集合、一長兩短就是自由活動等)</p> <p>4. 教師利用哨音訊息指揮學生隊伍，讓學生依據哨音訊息作出指定動作。</p> <p>5. 發給各組哨子，請他們試著發出哨音訊息來進行指揮，並設計幾個可用來指揮隊伍的約定哨音。</p> <p>6. 告知學生任務:請各組指派一個指揮官負責吹哨，其他人則蒙眼並雙手搭肩排成一列，指揮官必須透過哨音指令，帶領各組小隊伍到</p>	<p>哨子</p> <p>非視覺訊息教學 PPT 簡報</p> <p>哨子</p> <p>蒙眼布</p> <p>指定區域標示</p>	<p>8 節</p>

	<p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>社會 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序</p> <p>自然 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p> <p>社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</p> <p>國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題</p>	<p>哨音訊息</p> <p>任務的特殊經驗</p> <p>不同聲音訊息的功用</p> <p>常用的求救訊號</p> <p>童軍旗的使用方法</p> <p>童軍旗的數字訊息</p> <p>成為旗手的感受</p> <p>1991 專線的使用方法</p> <p>平台留言</p> <p>留言訊息資訊</p> <p>留言稿</p>	<p>樂於參加討論，提供個人對哨音訊息的觀點和意見</p> <p>利用資訊科技，分享學習任務的特殊經驗</p> <p>分辨不同聲音訊息的功用</p> <p>透過各種感官，了解常用的求救訊號</p> <p>透過同儕合作進行童軍旗的使用方法體驗</p> <p>透過動手實際發送童軍旗的數字訊息，享受以成果來表現的樂趣</p> <p>聆聽他人的意見，並表達自己成為旗手的感受</p> <p>讀懂 1991 專線的使用方法</p> <p>動過動手實作平台留言，享受學習樂趣</p> <p>蒐集與整理各類資源，以完善個人留言訊息資訊</p>	<p>小組能修正哨音訊息，並完成小組指揮任務</p> <p>能說出在任務過程中遇到的困難或特殊經驗</p> <p>能理解不同聲音訊息的功用</p> <p>能理解常用的求救訊號</p> <p>能理解童軍旗的使用方法</p> <p>能正確操作童軍旗發布數字訊息</p> <p>能說出成為旗手的感受，並與人交流討論</p> <p>能理解 1991 專線的使用方法</p> <p>能正確操作電話進行平台留言</p> <p>能思考留言訊息須包含的資訊</p>	<p>指定位置。給各組時間進行哨音指揮練習與安排。</p> <p>7. 每小組輪流執行任務，其他未執行任務的小組則在旁觀看，不能出聲。各組哨音指揮任務結束後，給小組三分鐘的討論時間，藉以修改哨音訊息與隊伍編排後，再進行下一次難度更高的任務。</p> <p>8. 讓各組學生說說自己在過程中遇到的困難或是特殊經驗，教師則根據分享内容給予簡單回饋。</p> <p>9. 教師說明哨音有傳遞很遠且攜帶方便的特性，廣為現代常用，但其實可以發出聲音的訊息有很多，像古代軍隊「擊鼓進軍、鳴金收兵」、口哨或特殊叫聲也能作為聲音信號。</p> <p>10. 教師講解使用暗號信號的特殊狀況-求救信號，很多時候人遭遇危險的時候，可能無法明確說出，必須要暗號訊息來暗示或是讓訊號傳遞得更遠。</p> <p>11. 教師展示不同的傳遞暗號訊息的工具-童軍旗，告訴學生童軍旗的使用方法，並說明童軍旗數字暗號的表示法。</p> <p>12. 請各組派一人來擔任旗手發布數字訊息，各組則根據旗手暗號了解要傳遞的數字訊息為何，這部分至少讓每個人都必須進行一次旗手體驗。</p> <p>13. 請學生說說看自己成為旗手的感受與經驗，並與其他人一起討論交流。</p> <p>活動二：1991 專線</p> <p>14. 教師介紹 1991 專線-現代科技其實也為傳遞訊息提供不一樣的方式。例如防災常用的約定電話機制，透過留言可以將訊息存取，約定對象可透過指定電話號碼來讀取這些訊息，像台灣的 1991 專線就是免費的留言平台。</p> <p>15. 請學生拿出自己的家庭防災卡，根據上面的約定電話來進行電話留言，試著模擬災害的情況並報平安。</p> <p>16. 教師讓大家聽聽不同學生報平安的留言，讓學生思考，如果這是你的小孩，或是這是你在意的人，你會希望它可以在留言中提到那些資訊?並重新研擬自己的留言訊息。</p>	<p>非視覺訊息教學 PPT 簡報</p> <p>童軍旗</p> <p>電話</p> <p>家庭防災卡</p> <p>留言稿</p>	
--	---	--	---	--	---	--	--

		國語 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品  資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得	家長聽取留言的經驗	書寫 1991 專線之留言稿  利用資訊科技分享自己的家長聽取留言的經驗	能根據留言稿進行完整留言  能分享家長聽取留言的相關經驗	17. 請學生根據自己的留言稿，再次上線留言，在完成後，教師同樣讓大家聽聽修改後的報平安留言，並請部分學生給予回饋。 18. 教師請學生回家時，請家長到 1991 專線聽取留言，並分享相關經驗。			
第 19 週 - 第 20 週	看我怎麼展-訊息傳遞課程學期總成果展出	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法  藝術 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗  藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題  自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現  藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵  社會 3d-II-2 評估與選擇可能的作法，嘗試解決問題	成果展時間、地點與主要展出方式  成果展區規劃  邀請卡設計  展區解說員  展區評比  設展檢討	認識與使用資訊科技，以表達對於成果展時間、地點與主要展出方式的想法  能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富成果展區規劃的美感經驗  能使用視覺元素與想像力，豐富邀請卡設計創作主題  透過有系統的分類與表達方式，成為展區解說員，與他人溝通自己的想法與發現  能描述自己和他人作品的特徵，並透過展區評比給予交流回饋  評估與選擇可能的作法，透過設展檢討嘗試解決成果展的問題	能討論出成果展的主要形式  能規劃出成果展的展區  能設計成果展邀請卡  能擔任成果展解說員  能評比其他組別的成果，並給予回饋  能反思檢討成果展的問題，並提出改善建議	活動一：看我怎麼展 1. 教師請各組將本學期成果集結起來，並與學生討論成果展示時間、地點與主要展出方式。 2. 各組根據自己組別的成果進行整體規劃，包含桌牌設計、整體說明海報與展區布置，各組別在進行初步規劃後，也要進行組間討論，以完成整體展區設計。 3. 各組依照自己的展區特性，設計邀請卡來邀請其他班級和師長，各小組設計完成後，教師協助印製，由學生自行發送 活動二：最佳解說員 4. 展出當天請各小組在自己組別擔任解說員，負責在自己攤位說明相關的設計理念，教師也請來觀展的同學，利用點點貼紙來為自己喜歡的展出創意作加分。 5. 其他班級的學生觀賞完之後，各組至其他組別觀展，並根據創意性、主題連結性、完整度、精緻度、整體展區規劃五個面向，來進行評比回饋。 6. 各組根據其他人的回饋，進行組內檢討，並記錄相關改善建議後，在課堂上公開發表。	成果作品  桌牌 海報紙 彩繪工具 卡片紙  點點貼紙 記分板  展區評比回饋單  組內檢討學習單	4 節	
教材來源	<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)								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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( 16 )節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生課程調整	※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) ※課程調整建議(特教老師填寫):								

	<p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：陳曉輝</p>
--	--

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

四、嘉義縣來吉國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	四 年級		年級課程 主題名稱	生活閱讀實作趣		課程 設計者	陳曉輝		總節數/學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學									
學校 願景	健康快樂、原味自然、積極進取、卓越創新		與學校願景 呼應之說明	一、透過多元閱讀學習知識，充實內在身心靈，促進正向心理，使學習成為快樂的事。 二、課程設計融入在地化特色，使學生能透過主題，與人文自然環境相結合。 三、利用探究性課程，讓學生學會自發性探索問題，並能積極完成指定學習任務。 四、學習成果強調在原有的基礎上展現創意，讓每個人都能發揮自己的所長。						
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員動作之素養。		課程 目標	五、利用探究性課程讓學生具備探索問題的思考能力，並透過實作性體驗與實踐，處理日常情境任務。 六、透過觀察、思考、創作、表達、合作等活動，讓學生具備「聽、說、讀、寫、作」等基本能力，並具有創造性知能，也能以同理心應用在生活與人際溝通，讓小組及個人都能發揮自我創意的空間，讓每個人都能夠根據自己的特性，發揮所長。 七、課程設計以在地化日常取材為主，透過小組共享共創，讓學生具備理解他人感受，樂於與人互動，並在過程中與人文自然環境互相交流。本學期以訊息傳遞為主題，開展非文字訊息、聲音訊息、號誌訊息、圖畫訊息等課程，讓學生可以從不同面向了解訊息的傳遞方式，並知道如何利用不同的媒介來表達，也藉此課程讓學生理解錯誤資訊可能帶來的負面後果。						
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數		
第 1 週 - 第 4 週	人親 土親 衣家 親-利 用圖 鑑工 具書 探索 原住 民傳 統服 飾	自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題  社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色  自然 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據	台灣原住民族之族群  台灣原住民族文化  各族傳統服飾	能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺常見的台灣原住民族之族群  感受與欣賞不同台灣原住民族文化的特色  能運用簡單分類、特徵歸納等方法。整理各族傳統服飾的相關資訊	能理解台灣原住民的主要族群  能理解台灣原住民的基本特徵  能根據書面或網路資料，統整出各族服裝特色紀錄  能根據祭典照片訊息判斷原住民族	活動一：人親土親衣家親- 1. 詢問學生，知不知道目前台灣的原住民共有幾族？有哪些？ ※原住民共有 16 族 ※有阿美族、泰雅族、排灣族、布農族、卑南族、魯凱族、鄒族、賽夏族、雅美族、邵族、噶瑪蘭族、太魯閣族、撒奇萊雅族、賽德克族、拉阿魯哇族、卡那卡那富族 1. 教師介紹各族的主要分布、歲時祭儀及服飾特色，讓學生針對各族有個基本的認識。 2. 傳統服飾是每一個族群最鮮明的特色，請各組參閱台灣原住民服裝圖鑑（不足部分則利用網路搜尋佐證資料），整理出各族服裝特色的紀錄表。 3. 教師呈現幾個不同原住民族的祭典照片，各組可以根據圖片呈現的訊息（尤其是服裝特色），判斷該族為哪一個原住民族。	台灣原住民委員會網站  原住民族介紹教學 P P T 簡報 台灣原住民服裝圖鑑 服裝特色紀錄表 原住民族祭典照片	8 節		

		<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>傳統服飾的特徵</p> <p>傳統服飾特色</p> <p>傳統服飾特色統整</p>	<p>能應用運算思維，找出不同原住民族的差異性，並描述不同傳統服飾的特徵之辨認方法</p> <p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己對於傳統服飾特色的想法與發現</p> <p>利用資訊科技分享傳統服飾特色統整的學習資源與心得</p>	<p>能參考別人的觀點，進行反思修正</p> <p>能進行小組間合作，製作出完整版本的各族服飾特色表</p>	<p>活動二：討論與紀錄</p> <p>4. 請判斷正確的小組或學生說明自己判斷的依據與觀點，供其他組別或學生將服裝特色紀錄表進行修正。</p> <p>5. 請各組共同討論，將彼此製作的服裝特色紀錄表統整，最終製作成一個整體版本的各族服飾特色表。</p>		
<p>第 5 週</p> <p>-</p> <p>第 8 週</p>	<p>一同去教遊-說明書工具的使用與編寫</p>	<p>自然 po-II-2 能根據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題</p> <p>自然 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現</p> <p>社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</p> <p>資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p>	<p>桌遊道具</p> <p>桌遊規則與進行方式</p> <p>桌遊物件</p> <p>說明書內容</p> <p>桌遊試玩</p> <p>桌遊經驗</p> <p>桌遊的說明流程</p> <p>桌遊體驗</p>	<p>能根據觀察、思考、討論與操作等方式，提出桌遊道具的使用問題，並設法推論解決。</p> <p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通可能的桌遊規則與進行方式</p> <p>聆聽他人對於桌遊物件的意見，並表達自己的看法</p> <p>使用資訊科技，與他人討論交流對說明書內容的看法與觀點，並建立良好的互動關係</p> <p>透過同儕合作進行桌遊試玩</p> <p>樂於參加討論，提供個人桌遊經驗的分享</p> <p>使用資訊科技，與他人合作產出對桌遊的說明流程與產出說明書作品</p> <p>透過同儕合作進行桌遊體驗</p>	<p>能根據道具推論遊戲的玩法</p> <p>能反思自己的規則探索歷程，並反覆修正</p> <p>能推論桌遊可能缺少的東西</p> <p>能理解說明書的重要性</p> <p>能根據說明書指示演示遊戲</p> <p>能根據桌遊規則擬定相關策略，並分享相關經驗</p> <p>能寫出桌遊的基本說明流程</p> <p>能確實理解並遵守規則</p>	<p>活動一：一同去教遊</p> <p>1. 將學生分成兩組，一組放置桌遊「御竹園」，另一組放置桌遊「過河拆橋」，但提前先將裡面的說明書抽出，請學生打開包裝，以小組為單位，根據道具內容思考該項桌遊的故事背景是什麼，且應該要怎麼遊玩。</p> <p>2. 小組準備好時就向老師做報告，老師則根據報告內容提出質疑，待小組解決質疑後可再重新報告。</p> <p>3. 教師告訴學生，其實給你們的桌遊老師抽掉了一個東西，你們覺得是什麼東西?讓學生猜猜看。</p> <p>活動二：誰是桌遊玩家</p> <p>4. 教師公布謎題:老師抽走了說明書，說明書是一種訊息，他可以用文字或圖像的方式，告訴你遊戲怎麼玩。說明完後，將說明書發給各組，請各組再依說明書內容，重新研究遊戲的玩法。</p> <p>5. 請各組簡單試玩一次，若覺得內容跟說明書無異，則可以演示給老師看，老師會以提問的方式指出和與說明書不同之處，各組再根據提問進行修正。</p> <p>6. 請各組再確認玩法後，實際上遊玩一次，並請獲勝的玩家上台分享遊玩經驗。</p> <p>7. 請各小組安排分工，將對另一個小組介紹自己組別的桌遊，小組須建立一個基本的說明流程學習單，以提醒自己所講的規則沒有遺漏。</p> <p>8. 先由御竹園小組帶領過河拆橋小組遊玩，再換過河拆橋小組帶領御竹園遊玩，讓全部學生都有體驗過這兩款遊戲。</p>	<p>桌遊「御竹園」</p> <p>桌遊「過河拆橋」</p> <p>桌遊說明書（可多影印）</p> <p>桌遊介紹流程學習單</p> <p>圖畫紙</p>	8 節

		<p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>國語 6-II-7 找出作品的錯誤，並加以修改</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>桌遊說明書</p> <p>說明書修正方案</p>	<p>找出桌遊說明書較難理解的地方，並加以修改</p> <p>利用資訊科技分享說明書修正方案，並彼此交流心得</p>	<p>能重新設計桌遊說明書</p> <p>能分享自己的設計巧思，並根據他組回饋進行反思修正</p>	<p>9. 確認大家都已經知道遊戲規則之後，以小組為單位，讓小組討論如何改造這份說明書，讓他變得更易懂，改造後的說明書應包含基本內容，如故事背景、道具數量、規則、勝負條件四大要素，以 A4 紙製作，並須注意說明書的美觀。</p> <p>10. 各小組著手完成說明書，並上台說明自己修改的部分以及設計巧思，教師則於小組報告結束後給予對應回饋，並將成果公布於布告欄。</p>	<p>A 4 紙</p> <p>麥克筆</p> <p>彩色筆</p>	
<p>第 9 週 - 第 11 週</p>	<p>生活智慧王-商品目錄工具的認識與設計</p>	<p>國語 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題</p> <p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本</p> <p>綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題</p> <p>數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題</p> <p>社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係</p> <p>國語 5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由</p>	<p>廣告傳單與商品目錄</p> <p>廣告型錄類型</p> <p>廣告型錄閱讀</p> <p>各式商店的類型</p> <p>商品與商店的關係</p> <p>商品購買情境</p> <p>商品比價</p> <p>商品產生價差的原因</p>	<p>閱讀多元的廣告傳單與商品目錄，以認識廣告宣傳工具</p> <p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺廣告型錄類型的多樣性</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對廣告型錄閱讀的想法</p> <p>讀懂各式商店的類型與相關售賣項目</p> <p>搜尋與整理各類資源，處理日常生活的採買問題</p> <p>在商品購買情境中，解決兩步驟應用問題以統計總價格</p> <p>透過商品比價，解釋商店商品與價差之間的關係</p> <p>就商品產生價差的原因觀點，找出支持的理由</p>	<p>能瀏覽廣告傳單與商品目錄</p> <p>能分享看過的其他廣告型錄經驗</p> <p>能分享自己喜歡的廣告型錄</p> <p>能理解各式商店的類型與相關售賣項目</p> <p>能判斷常見生活用品的售賣處</p> <p>能根據購買清單尋找售價，並統計總價格</p> <p>能進行價格比價，並思考產生價差的原因</p> <p>能理解廣告目錄的目的</p>	<p>活動一：生活智慧王</p> <p>1. 教師帶來許多廣告傳單與商品目錄，請學生上前先自由翻閱、觀看。</p> <p>2. 詢問學生有沒有收到過類似的廣告型錄?主要有哪些類型或店家?讓學生舉手分享。</p> <p>3. 請學生詳閱這些廣告傳單，說說看你最喜歡哪一本型錄?原因為何?如果你是買東西的消費者，你會想買哪個東西?請學生舉手分享。</p> <p>4. 說明各式商店的類型與其相關的售賣物品項目:如五金百貨、大型量販店、網路商店、超市、早餐店、餐飲店、教具販賣店、玩具店、文具行等差異性。</p> <p>5. 簡單測驗學生磁鐵、麵包、衛生紙、烤雞、礦泉水、玩偶、可樂等物品，可以在什麼地方買到?並請學生表示意見。</p> <p>6. 教師製作三張購買清單，發給各小組，學生須根據清單上所需的物品，從廣告目錄中尋找售價，並將店家、品名、價格記錄在學習單上，最終算出購買清單上的物品所需的總價格。</p> <p>7. 待各組都統計完成後，請學生上台公布每個清單的購買總價格，並進行組別之間的比價。讓學生探討為什麼明明買的東西都一樣，為什麼會有價差?</p> <p>8. 歸納學生的意見，發現不同商店的單一商品會有價差，有些商店也會有折扣策略，買大量時會比較便宜，如果可以根據需要去評估，很多時候可以省錢。有時候廣告目錄做的比較精緻時，也會有「可以買」的購物衝動。故廣告目錄主要是吸引你來購買指定商品。</p>	<p>廣告傳單與商品型錄</p> <p>商店介紹教學 PPT 簡報</p> <p>購買清單</p> <p>小組售價計算學習單</p>	<p>6 節</p>

		<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意</p> <p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>廣告目錄的基本要素</p> <p>來吉當地商店</p> <p>部落商店資訊</p> <p>文書軟體製作傳單相關功能</p> <p>傳單目錄設計理念</p>	<p>運用適合學習階段的摘要策略，擷取廣告目錄的基本要素</p> <p>樂於參加討論，並提供個人對於來吉當地商店的觀點和意見</p> <p>透過同儕合作進行部落商店資訊的探究與訪查</p> <p>能利用文書軟體製作傳單相關功能，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>利用資訊科技分享傳單目錄設計理念與創作心得</p>	<p>能理解廣告目錄的基本要素</p> <p>能找出有特色的來吉當地商店</p> <p>能訪談商店老闆並記錄相關資訊</p> <p>能運用軟體製作傳單</p> <p>能說明自己的設計理念，並根據回饋進行反思修正</p>	<p>9. 請學生拿起廣告目錄瀏覽，並提出廣告目錄的基本要素有哪些。像是公司資訊、商店背景介紹、購買方式、購買品項、折扣優惠專區等。</p> <p>活動二：分組討論與創作</p> <p>10. 請小組討論幾間你覺得很有特色或興趣的來吉當地商店，各小組將以其中一間為標的，製作該商店的商品傳單。</p> <p>11. 實際走入部落商店，實際觀看各商店的運作，訪談商店老闆並蒐集相關資訊，紀錄於學習單中。</p> <p>12. 請學生使用 WORD 製作傳單，教師教導學生如何使用表格、插入圖片、改變字體等功能，讓學生以小組為單位進行創作。</p> <p>13. 請小組於製作完成後，上台說明自己的傳單目錄設計理念，教師在說明結束後，給予整體回饋。</p>	<p>部落商店店家訪談記錄學習單</p> <p>WORD 軟體</p> <p>平板（拍照）</p>	
第 12 週 - 第 15 週	行家大主廚-食譜工具書的探討與實作	<p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>國語 5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣</p> <p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意</p> <p>自然 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p>	<p>料理經驗</p> <p>食譜內容</p> <p>食譜的功用與主要項目</p> <p>料理器具</p> <p>珍珠奶茶料理步驟</p> <p>試喝評分</p> <p>料理食譜紀錄</p>	<p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺不同的料理經驗</p> <p>透過大量閱讀食譜內容，體會閱讀的樂趣</p> <p>運用適合學習階段的摘要策略，擷取食譜的功用與主要項目內容</p> <p>能正確安全操作料理器具</p> <p>透過動手實作珍珠奶茶料理步驟，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>能描述自己和他人成品的特色，並能客觀給予試喝評分</p> <p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通整體的料理食譜紀錄</p>	<p>能回憶過往的料理經驗</p> <p>能瀏覽食譜內容，找出自己的需求</p> <p>能理解食譜的功用與主要項目</p> <p>能理解相關料理器具的使用方法</p> <p>能正確操作料理步驟，製作出珍珠奶茶</p> <p>能進行試喝，並客觀給予評分</p>	<p>活動一：行家大主廚</p> <p>1. 詢問學生是否在學校或家裡有作過料理?作過什麼料理?並簡單說明料理的過程或學習歷程。</p> <p>2. 教師陳列各式食譜書籍，讓學生自由翻看，並找出自己最喜歡吃的一道菜，跟大家交流分享。</p> <p>3. 詢問學生這些食譜的功用為何?食譜的說明中有哪些主要項目?歸納出食譜的元素有食材品項、作法說明與料理圖片。</p> <p>活動二：我是品嚐專家</p> <p>4. 教師給學生觀看珍珠奶茶的食譜，並介紹相關料理器具(量杯、磅秤、卡式爐、相關鍋具)與食物品項(珍珠、糖、紅茶、牛奶)</p> <p>5. 請學生根據食譜比例，秤好所需的食材備用，並依據煮珍珠、泡紅茶、最終融合所有元素，製作出珍珠奶茶。</p> <p>6. 各組將自己作好的珍珠奶茶分裝成小杯裝，上面貼上組別，並請大家試喝後，記錄在評分表上。</p>	<p>各式食譜</p> <p>食譜教學 PPT 簡報</p> <p>珍珠奶茶食譜</p> <p>料理工具</p> <p>珍珠奶茶食材</p> <p>試飲杯</p> <p>標籤貼紙</p> <p>評分表</p> <p>珍奶食譜紀錄單</p> <p>蛋餅食譜</p>	8 節

		<p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p> <p>自然 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p> <p>社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</p> <p>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>蛋餅的製作方法與相關器具的使用方式</p> <p>蛋餅創作</p> <p>蛋餅綜合評比</p> <p>披薩製作方法</p> <p>披薩開發與製作過程</p> <p>披薩試吃</p>	<p>能正確安全呈現蛋餅的製作方法與相關器具的使用方式</p> <p>透過蛋餅創作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>能描述自己和他人作品的特色，並進行蛋餅綜合評比</p> <p>聆聽他人對披薩製作方法的意見，並表達自己的看法</p> <p>使用資訊科技與他人合作產出披薩開發與製作的過程，最終完成符合要求的披薩作品</p> <p>能描述自己和他人成品的特徵，並客觀進行披薩試吃</p>	<p>能根據大家的分享，反思料理過程，並製作成食譜紀錄</p> <p>能理解蛋餅的製作方法與相關器具的使用方式</p> <p>能嘗試創作蛋餅，並作詳細記錄</p> <p>能針對蛋餅的食材創意性、美味程度與外觀作綜合評比</p> <p>能理解披薩的製作方法，並思考出新型披薩的新食材與新製程</p> <p>能記錄新披薩開發與製作過程</p> <p>能根據披薩試吃的結果，客觀給予點數</p>	<p>7. 請各組分享煮得好的訣竅或者不好的改進辦法，將料理過程記錄下來，作成珍奶食譜紀錄。</p> <p>8. 給學生第二個食譜—蛋餅，基本素材有蛋餅皮、蛋，學生必須討論要如何製作料理，並須在食材上作變化，並完成初步的料理構想後跟老師討論，老師可協助準備所需食材和相關器具。</p> <p>9. 一人給予一組基本食材，各組可根據自己組內人數，試作自己覺得最美味的蛋餅料理方法，各組要將蛋餅的調整過程拍照，並紀錄在學習單上，成為各組的蛋餅進化史。</p> <p>10. 各組呈現自己的蛋餅，並進行拍照記錄，若有特殊吃法可統一說明(例如需要淋醬、或是不切整捲一起吃)，各組可從食材創意性、美味程度與外觀作綜合評比，最終再進行全班的交流回饋。</p> <p>11. 給學生第三個食譜—披薩，但這次要求學生要徹底改造新型的披薩，必須是市場上買不到的口味，引導學生從披薩的餅皮、食材、醬料、料理方式來構思。</p> <p>活動三：我是料理王</p> <p>12. 各小組進行口味嘗試，從設計理念、食材搭配、製作手法等面向，作詳細之圖文紀錄，並給小組的創意料理一個合適的名稱。</p> <p>13. 各小組呈現自己的創意披薩給大家試吃，試吃者將自己喜歡的料理給予對應點數，最終統計點數票選出本屆披薩冠軍。</p>	<p>蛋餅食材 料理工具</p> <p>蛋餅進化史學習單</p> <p>相機</p> <p>披薩食譜 披薩口味設計學習單</p> <p>相機 文書軟體</p> <p>點數貼紙 記分板</p>	
<p>第 16 週 - 第 18 週</p>	<p>衝阿! 線軸 戰車- 製作 工具 書的 認識 與實 作</p>	<p>自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題</p> <p>自然 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p>	<p>線軸戰車的外觀與結構</p> <p>線軸戰車的原理與操作方法</p> <p>線軸戰車的製作</p>	<p>能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺線軸戰車的外觀與結構的功能</p> <p>能知道觀察、紀錄所得之線軸戰車的原理與操作方法是其原因的，並根據習得的知識，說明自己的想法</p> <p>透過線軸戰車的製作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p>	<p>能詳細觀察線軸戰車的外觀與結構</p> <p>能理解線軸戰車的原理與操作方法</p> <p>能利用工具製作出線軸戰車</p> <p>能構思線軸戰車的改造方法</p>	<p>活動一：衝阿!線軸戰車</p> <p>1. 教師帶來數個線軸戰車，讓每一個學生試著從外觀上來看，這個東西是怎麼操作的?並讓學生討論後，可直接嘗試。</p> <p>2. 教師示範線軸戰車的玩法與原理，利用橡皮筋的彈力，讓線軸可以慢慢地動起來，並說明彈力原理，讓學生自己也試著操作看看。</p> <p>活動二：線軸戰車-製作工具書的認識</p> <p>3. 給學生線軸、筷子、橡皮筋和相關工具，並進行步驟教學，教學生製作簡易的線軸戰車。</p>	<p>線軸戰車</p> <p>線軸戰車材料</p>	<p>6 節</p>

		<p>社會 3d-II-2 評估與選擇可能的作法，嘗試解決問題</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現</p> <p>社會 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>社會 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法</p> <p>自然 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p>	<p>線軸戰車的改造方法</p> <p>線軸戰車的設計圖</p> <p>線軸戰車運作原理</p> <p>線軸戰車的修正方法</p> <p>線軸戰車競速賽</p> <p>線軸戰車的修正方法</p> <p>線軸戰車角力賽</p>	<p>評估與選擇可能之線軸戰車的改造方法，嘗試解決問題</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對線軸戰車的設計圖之看法</p> <p>能利用簡單形式的口語，表達探究線軸戰車運作原理的過程、發現</p> <p>探究線軸戰車問題發生的原因與影響，並尋求線軸戰車的修正方法</p> <p>透過動手實作，享受以線軸戰車競速賽來表現自己構想的樂趣</p> <p>探究線軸戰車問題發生的原因與影響，並尋求線軸戰車的修正方法</p> <p>透過動手實作，享受以線軸戰車角力賽來表現自己構想的樂趣</p>	<p>能規劃出新線軸戰車的設計圖</p> <p>能找出線軸戰車不能動的原因，並加以改造</p> <p>能針對暖身賽結果，修正自己的線軸戰車</p> <p>能具備運動家精神與風度，完成比賽</p> <p>能針對暖身賽結果，修正自己的線軸戰車</p> <p>能具備運動家精神與風度，完成比賽</p>	<p>4. 請學生上網觀看其他線軸戰車的作品，學生可以記錄其形態或材料，來改造自己的線軸戰車。</p> <p>5. 請學生統整自己收集到的資訊，整理成線軸戰車的設計圖，內容須包含增加或減少的材料、更換材料、改善設計等，設計圖應要包含多種作法，才能透過實驗篩選適合的改良方法。</p> <p>6. 檢驗大家的製作成果，並將能動的線軸戰車與不能動的篩選出來。將不能動的線軸戰車，透過分組討論的方式找出原因，與戰車主人交流後進行改造。</p> <p>活動三：競速比一比</p> <p>7. 進行第一階段比賽—競速賽，每個選手將與其他選手競爭，再同樣的直線距離下，能先到達終點者獲勝，在正式開始比賽前，教師先組織一場暖身賽讓所有人都有試跑的機會，並給予對應時間，讓每個人都能夠針對自己的線軸戰車進行修正。</p> <p>8. 進行正式比賽-競速賽，讓所有選手抽籤，採單淘汰賽制，除若有損壞可及時修補外，不開放改造，最終根據賽制比出名次。</p> <p>9. 進行第二階段—角力賽，每個選手要在圓形場地裡面競爭，誰先離開圓形場地者則淘汰，在正式開始比賽前，教師同樣組織一場暖身賽讓所有人都有測試機會，並給予對應時間修正線軸戰車</p> <p>10. 進行正式比賽-角力賽，單場採三戰兩勝，賽制為單淘汰賽，同樣不開放改造，最終根據賽制比出名次。</p>	<p>線軸戰車設計構思單</p> <p>競速賽賽制圖 抽籤筒</p> <p>角力賽賽制圖 抽籤筒</p>	
<p>第 19 週 - 第 20 週</p>	<p>來吉國小工具書探究成果發表</p>	<p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>藝術 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗</p>	<p>所學經驗轉換教學</p> <p>活動場地規劃</p> <p>活動計畫</p>	<p>利用資訊科技分享如何將所學經驗轉換教學的心得</p> <p>能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富活動場地規劃之美感經驗</p>	<p>能將所學經驗轉換成教學方法</p> <p>能規劃活動場地，並製作活動解說板</p>	<p>活動一：工具書探究與實作</p> <p>1. 將學生分成三組，分別是策略遊戲組(桌遊)、美食料理組(食譜)與科學實驗組(線軸戰車)，這三個主題要統整之前的學習經驗，將自己所學透過活動，教給其他沒有上課的學生們。</p> <p>2. 跟學生一起選定舉辦活動的場地，並將場地分成三個區域，各組需裝飾自己的攤位，並製作相關的活動解說板，並布置相關道具。</p> <p>3. 教師設定活動目標:</p>	<p>活動解說板 布置道具</p> <p>活動目標計畫單</p>	<p>4 節</p>

	<p>國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</p> <p>社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p>	<p>計畫小組分工</p> <p>活動宣傳單</p> <p>活動計畫</p> <p>活動體驗</p>	<p>樂於參加討論，提供個人對活動計畫的觀點和意見</p> <p>聆聽他人對計畫小組分工的意見，並表達自己的看法</p> <p>書寫能有效吸引人潮的活動宣傳單</p> <p>透過同儕合作進行活動計畫</p> <p>認識與使用資訊科技，以表達對活動體驗的想法</p>	<p>能根據活動目標規劃活動計畫，並記錄於計畫單上</p> <p>能根據計畫內容制定小組分工</p> <p>能製作出各組攤位的活動宣傳單</p> <p>能依照原定計畫執行活動</p> <p>能說出自己的活動體驗，並上台與其他同學交流分享</p>	<p>(1) 策略遊戲組-須讓參與者學會如何進行遊戲，並能利用策略提升勝利機會</p> <p>(2) 美食料理組-制定一個食譜，讓參與者可以跟著料理教學而產出料理，且色香味俱全。</p> <p>(3) 科學實驗組-參與者能製作出專屬於自己的線軸戰車</p> <p>學生了解目標後，根據目標設定攤位主要活動，並詳細書寫於計畫單。</p> <p>活動二：籌備活動與成果分享</p> <p>4. 計畫確定後，各組進行事前與當天的任務分工，分工內容須詳列於計畫單中，最終小組根據分工內容開始籌備活動。</p> <p>5. 各小組需製作自己攤位的活動宣傳單，邀請校內學生來參與活動。</p> <p>6. 活動當天會先將參與學生分配到不同攤位作體驗，待一定時間後，再依序換攤位體驗，直到所有人體驗完所有攤位為止。</p> <p>7. 請參與學生上台回饋，說說自己最喜歡哪個攤位，這些攤位有什麼優點跟令人著迷的地方。教師最終總結，並針對表現作出對應之正向回饋。</p>	<p>文書軟體</p> <p>電腦</p> <p>桌遊</p> <p>料理食材</p> <p>線軸戰車材料</p>	
教材來源	<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)						
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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( 16 )節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整	<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)</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：陳曉輝</p>						

**填表說明：**

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。