

三、嘉義縣 來吉 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)-上學期

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)	42/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 *是否融入 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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，充實內在身心靈健康，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，使學生能透過原住民族文化主題，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 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 自然 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性	文字的多元性 無文字情境 表達事物的方法	能從教室內部進行觀察，進而能察覺到文字的多元性 【生活連結】 透過同儕合作展演出無文字情境的訊息傳遞方式 【合作討論】 透過聲音與動作，了解無文字時期表達事物的方法 【方法策略】	能發現教室周遭的文字，並反思這些文字是如何影響自己的生活 【反思活動】 能透過同儕合作演出無文字生活的訊息傳遞方式 【分組合作】 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 【分享表達】	活動一 探索字字足跡 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. 請學生分成兩兩一組，針對原始情境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。 3. 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。	傳遞數字題目 卡片 傳遞數字答案 卡片	8 節	

		<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (1 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>傳遞數字的遊戲體驗</p> <p>超級比一比體驗遊戲</p>	<p>認識以資訊科技溝通傳遞數字的遊戲體驗 【合作討論】</p> <p>透過同儕合作進行超級比一比體驗遊戲 【體驗活動】</p>	<p>能分享自己在遊戲中的體驗 【分享表達】</p> <p>能實際體驗無聲的表達方式 【實踐活動】</p>	<p>4. 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>活動二 超級比一比</p> <p>5. 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>6. 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>活動三 藏寶、我尋寶</p> <p>7. 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>活動四 統整與分享</p> <p>8. 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>9. 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，猜猜文字的原始意義與表達意涵。</p> <p>10. 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>11. 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>超級比一比題目卡片</p> <p>寶藏小方塊 你藏寶我尋寶紀錄單</p> <p>古文字教學 PPT 簡報 新創文字學習單</p>	
		<p>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (2 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>超級比一比的遊戲體驗</p> <p>你藏寶我尋寶體驗遊戲</p>	<p>認識以資訊科技溝通超級比一比的遊戲體驗 【合作討論】</p> <p>透過同儕合作進行你藏寶我尋寶體驗遊戲 【體驗活動】</p>	<p>能分享自己在遊戲中的體驗 【分享表達】</p> <p>能實際體驗透過訊息線索解謎的歷程 【實踐活動】</p>	<p>能分享自己在遊戲中的體驗，並透過反思歸納不同種類的訊息傳遞方式 【反思活動】</p>		
		<p>社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係</p>	<p>傳遞訊號與文字、語言演進的關係</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。 【反思活動】</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 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>古象形文字</p> <p>自創文字</p> <p>課程成果</p>	<p>能運用預測、推論、提問等策略，增進對古象形文字的理解 【方法策略】</p> <p>能使用視覺元素與想像力，豐富自創文字 【應用實踐】</p> <p>能描述自己和他人的課程成果與作品特色 【合作討論】</p>	<p>能透過適當的學習策略，解讀古象形文字 【知識應用】</p> <p>能創造新的文字，且具有文字意義 【具體作品】</p> <p>能說出自己的文字創作理念 【分享表達】</p>			
第 5	學校告示					活動一 生活中的訊息		6 節

		<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>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (2 節)</p> <p>資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法 (1 節)</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法 (1 節)</p> <p>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>新聞的播報片段</p> <p>新聞的播報片段</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>意見回饋</p>	<p>透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通對新聞的播報片段想法與發現</p> <p>【方法策略】</p> <p>認識以資訊科技溝通的方法，以表達對新聞的播報片段之看法</p> <p>【反思活動】</p> <p>描述數位生活新聞事件的取材的整理方法</p> <p>【方法策略】</p> <p>體驗運用科技與他人互動及合作，將生活新聞事件剪輯成新聞片段</p> <p>【應用實踐】</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>【方法策略】</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>【應用實踐】</p>	<p>能理解錯誤的新聞可能導致的負面後果</p> <p>【反思活動】</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>【實踐活動】</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>【具體作品】</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>【具體作品】</p> <p>能根據其他組別的回饋，反思檢討自己的不足</p> <p>【反思活動】</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>【具體作品】</p>	<p>3. 讓學生觀看新聞的播報片段(跑馬燈有錯誤訊息)，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。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>活動二 我是小記者</p> <p>4. 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>5. 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>6. 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>活動三 製作專屬新聞</p> <p>7. 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，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>8. 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>新聞播報片段</p> <p>文書軟體</p> <p>影印紙</p> <p>電腦</p> <p>錄影機</p> <p>剪輯軟體</p> <p>新聞報導評分回饋單</p>	
第 11 週 - 第 14 週	<p>地圖</p> <p>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>資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (1 節)</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>地圖資訊</p> <p>地圖文本</p> <p>校園地圖</p>	<p>解釋地圖資訊與居住環境之間的關係</p> <p>【生活連結】</p> <p>認識以資訊科技溝通地圖文本的方法</p> <p>【合作討論】</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>【應用實踐】</p>	<p>能根據地圖資訊判斷位置。</p> <p>【知識應用】</p> <p>能了解地圖的基本要素</p> <p>【知識應用】</p> <p>能根據小組成員的討論結果，修正校園地圖</p> <p>【分享表達】</p>	<p>活動一 地圖會說話</p> <p>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。</p> <p>2. 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)。</p> <p>3. 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。</p>	<p>世界地圖</p> <p>台灣縣市地圖</p> <p>阿里山路線圖</p> <p>來吉部落地圖</p> <p>木頭指示物</p> <p>A4 紙</p> <p>彩繪工具</p>	8 節

		<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節)</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>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節)</p>	<p>防災地圖</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>體驗運用科技與他人互動及合作，製作防災地圖</p> <p>【反思活動】</p> <p>透過各種感官了解部落建物相關位置訊息</p> <p>【生活連結】</p> <p>解釋地震避難處的作用與居住環境之間的關係</p> <p>【生活連結】</p> <p>將來吉社區防災疏散路線成果，進行報告分享</p> <p>【應用實踐】</p> <p>體驗運用科技與他人互動及分享學習資源，以進行小組修正回饋</p> <p>【反思活動】</p>	<p>能仔細觀察地圖作品，並根據客觀回饋做反思修正</p> <p>【反思活動】</p> <p>能根據建築物的相對位置，紀錄相關位置訊息</p> <p>【實踐活動】</p> <p>能理解地震避難處在地震來臨時的作用</p> <p>【知識應用】</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>【知識應用】</p> <p>能根據相關回饋進行地圖修正</p> <p>【反思活動】</p>	<p>4. 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。</p> <p>活動二 走讀部落</p> <p>5. 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>6. 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>活動三 製作社區防災地圖</p> <p>7. 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>8. 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>海報紙</p> <p>彩繪工具</p> <p>便利貼</p> <p>校園防災地圖</p> <p>地圖教學 PPT 簡報</p> <p>文書處理軟體</p>	
第 15 週 - 第 18 週	<p>報告</p> <p>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 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p> <p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節)</p> <p>社會 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序</p>	<p>哨音訊息的意義</p> <p>約定哨音</p> <p>指揮任務</p> <p>任務的特殊經驗</p> <p>不同聲音訊息的功用</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>【生活連結】</p> <p>透過同儕之間的約定哨音，進行訊息傳導的體驗</p> <p>【體驗活動】</p> <p>透過同儕合作進行指揮任務體驗</p> <p>【合作討論】</p> <p>體驗運用科技，與他人分享學習任務的特殊經驗</p> <p>【反思活動】</p> <p>分辨不同聲音訊息的功用</p> <p>【方法策略】</p>	<p>能思考哨音訊息背後的意義</p> <p>【反思活動】</p> <p>能設計自己小組的約定哨音</p> <p>【知識應用】</p> <p>小組能根據任務進行相關練習</p> <p>【分組合作】</p> <p>能說出在任務過程中遇到的困難或特殊經驗</p> <p>【反思活動】</p> <p>能理解不同聲音訊息的功用</p> <p>【知識應用】</p>	<p>活動一 訊息的傳遞</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. 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>3. 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，帶領各組小隊伍到指定位置。給各組時間進行哨音指揮練習與安排。</p> <p>4. 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>活動二 認識多元的傳遞工具</p> <p>5. 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>哨子</p> <p>蒙眼布</p> <p>指定區域標示</p> <p>童軍旗</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>社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</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>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1 節)</p>	<p>童軍旗的使用方法</p> <p>成為旗手的感受</p> <p>留言訊息資訊</p> <p>家長聽取留言的經驗</p>	<p>透過同儕合作進行童軍旗的使用方法體驗 【體驗活動】</p> <p>聆聽他人的意見，並表達自己成為旗手的感受 【反思活動】</p> <p>透過留下留言訊息資訊，享受學習樂趣 【操作活動】</p> <p>體驗運用科技與他人分享自己的家長聽取留言的經驗 【應用實踐】</p>	<p>能理解童軍旗的使用方法 【知識應用】</p> <p>能說出成為旗手的感受，並與人交流討論 【分享表達】</p> <p>能正確操作電話進行留言 【實踐活動】</p> <p>能分享家長聽取留言的相關經驗 【分享表達】</p>	<p>6. 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>7. 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，在發信號者與收信號者的角色，是否感受有所不同。</p> <p>8. 想想如何用現代科技傳遞訊息。並請學生拿出自己的家庭防災卡，試著根據上面的約定電話來進行電話留言，模擬災害的情況並報平安。</p> <p>9. 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，回去後與家人分享。</p>	<p>電話 家庭防災卡</p> <p>留言稿</p>	
<p>第 19 週 - 第 21 週</p>	<p>看我怎麼展-訊息傳遞課程學期總成果展出</p>	<p>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(2 節)</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>藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</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>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</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>成果展時間、地點與主要展出方式</p> <p>成果展區規劃</p> <p>邀請卡設計</p> <p>展區解說員</p> <p>展區評比</p> <p>設展檢討</p>	<p>體驗運用科技與他人表達對於成果展時間、地點與主要展出方式的想法 【合作討論】</p> <p>能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富成果展區規劃的美感經驗 【操作活動】</p> <p>能使用視覺元素與想像力，豐富邀請卡設計創作主題 【應用實踐】</p> <p>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 【方法策略】</p> <p>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 【反思活動】</p> <p>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 【反思活動】</p>	<p>能討論出成果展的主要形式 【分組合作】</p> <p>能規劃出成果展的展區 【實踐活動】</p> <p>能設計成果展邀請卡 【具體作品】</p> <p>能擔任成果展解說員 【總結性評量】</p> <p>能評比其他組別的成果，並給予回饋 【反思活動】</p> <p>能反思檢討成果展的問題，並提出改善建議 【反思活動】</p>	<p>活動一 規劃成果發表會</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p> <p>活動二 我是防災解說員</p> <p>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。</p> <p>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、完整性、精緻度、整體展區規劃五個面向，來進行評比回饋。</p> <p>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。</p>	<p>成果作品</p> <p>桌牌 海報紙 彩繪工具 卡片紙</p> <p>點點貼紙 記分板</p> <p>展區評比回饋單</p> <p>組內檢討學習單</p>	<p>6 節</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>							

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;">特教老師姓名:</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。

三、嘉義縣 來吉 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)-下學期

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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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，充實內在身心靈健康，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，使學生能透過原住民族文化主題，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 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 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程 (2節)	台灣原住民族之族群 各族傳統服飾 傳統服飾的特徵	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 【生活連結】 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 【方法策略】 認識以運算思維，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 【應用實踐】	能理解台灣原住民族的主要族群 【知識應用】 能根據書面或網路資料，統整出各族服裝特色紀錄 【具體作品】 能根據祭典照片訊息判斷原住民族 【知識應用】	活動一 認識 16 族原住民族群特色 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 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 PPT 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	

		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 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(2 節)	傳統服飾特色 傳統服飾特色統整	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 【方法策略】 體驗運用科技與他人分享傳統服飾特色統整的學習資源與心得 【反思活動】	能參考別人的觀點，進行反思修正 【反思活動】 能進行小組間合作，製作出完整版本的各族服飾特色表 【具體作品】	活動二 討論與分析 4. 請各個小組或學生說明自己判斷的依據與觀點，就服裝的一致特性或文字解釋證據，供其他組別或學生將服裝特色紀錄表進行修正。 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。		
第 5 週 - 第 7 週	一同去教遊-說明書工具的使用與編寫	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 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(2 節) 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(2 節)	桌遊道具 桌遊試玩 桌遊經驗 桌遊說明書 說明書修正方案	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。 【方法策略】 透過同儕合作進行桌遊試玩 【合作討論】 樂於參加討論，提供個人桌遊經驗的分享 【合作討論】 體驗運用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 【合作討論】 體驗運用科技與他人分享說明書修正方案，並彼此交流心得 【反思活動】	能根據道具推論遊戲的玩法 【知識應用】 能根據說明書指示演示遊戲 【實踐活動】 能根據桌遊規則擬定相關策略，並分享相關經驗 【分享表達】 能重新設計桌遊說明書 【具體作品】 能分享自己的設計巧思，並根據他組回饋進行反思修正 【反思活動】	活動一 過河拆橋桌遊 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。 2. 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。 3. 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，並讓全部學生都能體驗過遊戲。 活動二 創作我的桌遊 4. 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。 5. 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。	桌遊「御竹園」 桌遊「過河拆橋」 桌遊說明書（可多影印） 桌遊介紹流程學習單	6 節
第 8 週 - 第 10 週	生活智慧王-商品目錄工具書的認	國語 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題	廣告傳單與商品目錄 商品與商店的關係	閱讀多元的廣告傳單與商品目錄，以認識廣告宣傳工具 【操作活動】 蒐集與整理各類資源，處理日常生活的採買問題 【應用實踐】	能瀏覽廣告傳單與商品目錄 【實踐活動】 能判斷常見生活用品的售賣處 【知識應用】	活動一 認識廣告傳單與商品目錄 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。然後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。 2. 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。	廣告傳單與商品型錄 商店介紹教學 PPT 簡報	6 節

	識與設計	<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>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>資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(3節)</p>	<p>商品購買情境</p> <p>商品比價</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>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>【應用實踐】</p> <p>透過商品比價，解釋商店商品與價差之間的關係</p> <p>【方法策略】</p> <p>透過同儕合作進行部落商店資訊的探究與訪查</p> <p>【合作討論】</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>【操作活動】</p> <p>體驗運用科技與他人分享傳單目錄設計理念與創作心得</p> <p>【合作討論】</p>	<p>能根據購買清單尋找售價，並統計總價格</p> <p>【知識應用】</p> <p>能進行價格比價，並思考產生價差的原因</p> <p>【反思活動】</p> <p>能訪談商店老闆並記錄相關資訊</p> <p>【分組合作】</p> <p>能運用軟體製作傳單</p> <p>【具體作品】</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>【反思活動】</p>	<p>3. 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>4. 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?是否有什麼策略可以更划算的採購物品?小組彼此交流分享討論。</p> <p>活動二 製做我的商品傳單</p> <p>5. 請小組思考自己的生活經驗，討論幾間你覺得很有特色或興趣的來吉特色商店，各小組將以其中一間為標的，製作該商店的商品傳單。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>6. 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>7. 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>購買清單</p> <p>小組售價計算學習單</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11週-第13週	行家大主廚-食譜工具書的探討與實作	<p>國語 5-Ⅱ-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣</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>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>食譜內容</p> <p>珍珠奶茶料理步驟</p> <p>料理食譜紀錄</p>	<p>透過大量閱讀食譜內容，體會閱讀的樂趣</p> <p>【操作活動】</p> <p>透過動手實作珍珠奶茶料理，享受以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>【操作活動】</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>【方法策略】</p>	<p>能瀏覽食譜內容，找出自己的需求</p> <p>【實踐活動】</p> <p>能正確操作料理步驟，製作出珍珠奶茶</p> <p>【具體作品】</p> <p>能根據大家的分享，反思料理過程，並製成食譜紀錄</p> <p>【具體作品】</p>	<p>活動一 認識食譜與內容素材</p> <p>1. 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>活動二 美食創作</p> <p>2. 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)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>3. 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。請各組分享煮得好的訣竅或煮不好的改進辦法，將料理過程記錄下來，作成珍珠奶茶食譜紀錄。</p>	<p>各式食譜</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>	6節

		<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>藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>蛋餅創作</p> <p>蛋餅綜合評比</p> <p>披薩製作方法</p> <p>披薩試吃</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>【操作活動】</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>【合作討論】</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>【反思活動】</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>【合作討論】</p>	<p>能嘗試創作蛋餅，並作詳細記錄</p> <p>【具體作品】</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>【分享表達】</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>【反思活動】</p> <p>能根據披薩試吃的結果，客觀給予點數</p> <p>【分享表達】</p>	<p>4. 給學生第二個食譜—蛋餅，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>5. 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>6. 給學生第三個食譜—披薩，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>活動三 誰是披薩冠軍王</p> <p>7. 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>蛋餅食譜</p> <p>蛋餅食材</p> <p>料理工具</p> <p>蛋餅進化史學習單</p> <p>相機</p> <p>披薩食譜</p> <p>披薩口味設計學習單</p> <p>點數貼紙</p> <p>記分板</p>	
第 14 週 - 第 17 週	衝阿! 線軸戰車-製作工具書的認識與實作	<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>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-2 評估與選擇可能的作法，嘗試解決問題</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>線軸戰車的製作</p> <p>線軸戰車的改造方法</p> <p>線軸戰車競速賽</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>【方法策略】</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>【應用實踐】</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>【反思活動】</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>【應用實踐】</p>	<p>能詳細觀察線軸戰車的外觀與結構</p> <p>【實踐活動】</p> <p>能利用工具製作出線軸戰車</p> <p>【具體作品】</p> <p>能構思線軸戰車的改造方法</p> <p>【知識應用】</p> <p>能具備運動家精神與風度，完成比賽</p> <p>【分享表達】</p>	<p>活動一 觀察線軸戰車</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。同學之間可以透過互相交流來探討線軸戰車的外觀與結構功能。</p> <p>2. 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>活動二 創作我的線軸戰車</p> <p>3. 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。並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>活動三 競賽體驗</p> <p>4. 進行第一次正式比賽-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>線軸戰車</p> <p>線軸戰車材料</p> <p>線軸戰車設計構思單</p> <p>賽制圖</p> <p>抽籤筒</p>	8 節

		<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 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法</p>	<p>線軸戰車的修正方法</p> <p>線軸戰車角力賽</p> <p>創作歷程與經驗</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>【反思活動】</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>【應用實踐】</p> <p>聆聽他人對於線軸戰車的看法，並表達自己的創作歷程與經驗</p> <p>【反思活動】</p>	<p>能針對暖身賽結果，修正自己的線軸戰車</p> <p>【反思活動】</p> <p>能具備運動家精神與風度，完成比賽</p> <p>【分享表達】</p> <p>能反思自己在活動上的問題，進而修正改進</p> <p>【反思活動】</p>	<p>5. 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>6. 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>7. 讓各位選手上台分享自己的創作歷程與比賽經驗，師生之間也可互相給予回饋。</p>		
第 18 週 - 第 20 週	來吉國小工具盃-工具書探究成果發表	<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>(2 節)</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>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>資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(3 節)</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>計畫小組分工</p> <p>活動宣傳單</p> <p>活動體驗</p>	<p>體驗運用科技與他人分享如何將所學經驗轉換教學的心得</p> <p>【方法策略】</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>【應用實踐】</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>【合作討論】</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>【合作討論】</p> <p>透過同儕合作，書寫能有效吸引人潮的活動宣傳單</p> <p>【應用實踐】</p> <p>體驗運用科技與他人表達對活動體驗的想法</p> <p>【反思活動】</p>	<p>能將所學經驗轉換成教學方法</p> <p>【知識應用】</p> <p>能規劃活動場地，並製作活動解說板</p> <p>【具體作品】</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>【分組合作】</p> <p>能根據計畫內容制定小組分工</p> <p>【實踐活動】</p> <p>能製作出各組攤位的活動宣傳單</p> <p>【具體作品】</p> <p>能說出自己的活動體驗，並上台與其他人交流分享</p> <p>【總結性評量】</p>	<p>活動一 規劃靜態與動態成果攤位</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)，學生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，並進行相關的活動事項討論。</p> <p>3. 教師設定活動目標:</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 團隊合作與分工</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，並分別與老師進行討論修正，邀請校內學生來參與活動。</p> <p>活動三 分享與回饋</p> <p>6. 活動當天會先將參與學生分配到不同攤位作體驗，活動結束後再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</p>	<p>活動解說板</p> <p>布置道具</p> <p>活動目標計畫單</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>	6 節

						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。		
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)： 1. 2.							
								特教老師： 普教老師姓名：陳曉輝

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。