

融入 議題 實質 內涵	安 E8 了解校園安全的意義。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。
------------------------------------	---

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐（____年級和____年級）否☒

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	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) 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)	台灣原住民族之族群 各族傳統服飾 傳統服飾的特徵 傳統服飾特色 傳統服飾特色統整	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】 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】	能理解台灣原住民的主要族群 【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】 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。 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。	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
---------------------------------	--	---	---	---	--	---	--	-----

						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 - 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。 - 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。 - 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 - 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	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 圖畫紙 A 4 紙	6 節
---------------------------------	---	---	---	--	--	--	---	-----

						件四大要素，以 A4 紙製作，並 須注意說明書的美觀。 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。	麥克筆 彩色筆	
--	--	--	--	--	--	---	------------	--

第 8 週 - 第 10 週	生 活 智 慧 王- 商 品 目 錄 工 具 書 的 認 識 與 設 計	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 數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題 社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	廣告傳單與商品目錄 商品與商店的關係 商品購買情境 商品比價 部落商店資訊	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】 在商品購買情境中，解決兩步驟應用問題以統計總價格 【應用實踐】 透過商品比價，解釋商店商品與價差之間的關係 【方法策略】 透過同儕合作進行部落商店資訊的探究與訪查 【合作討論】 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 【操作活動】	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】 能根據購買清單尋找售價，並統計總價格 【知識應用】 能進行價格比價，並思考產生價差的原因 【反思活動】 能訪談商店老闆並記錄相關資訊 【分組合作】 能運用軟體製作傳單 【具體作品】	活動一 認識廣告傳單與商品目錄 - 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。 - 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。 - 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。 - 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。 活動二 製做我的商品傳單(★戶外教育)	廣告傳單與商品型錄 商店介紹教學 PPT 簡報 購買清單 小組售價計算學習單 部落商店店家訪談記錄學習單	6 節
----------------------------------	---	---	--	--	---	---	---	-----

		藝術 1-II-6 能用視覺元素與想像力，豐富創作主題 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(3節)	文書軟體製作傳單相關功能 傳單目錄設計理念	體驗運用科技與他人分享傳單目錄設計理念與創作心得 【合作討論】	能說明自己的設計理念，並根據回饋進行反思修正 【反思活動】	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。 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。 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。	WORD 軟體 (拍照)	
--	--	---	-------------------------------------	---	---	--	---------------------	--

第 11 週 - 第 13 週	行 家 大 主 廚- 食 譜 工 具 書 的 探 討 與 實 作	國語 5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣 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 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 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 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵	食譜內容 珍珠奶茶料理步驟 料理食譜紀錄 蛋餅創作 蛋餅綜合評比	透過大量閱讀食譜內容，體會閱讀的樂趣 【操作活動】 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 【操作活動】 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 【方法策略】 透過蛋餅創作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 【操作活動】 能描述自己和他人作品的特色，並進行蛋餅綜合評比 【合作討論】	能瀏覽食譜內容，找出自己的需求 【實踐活動】 能正確操作料理步驟，製作出珍珠奶茶 【具體作品】 能根據大家的分享，反思料理過程，並製作成食譜紀錄 【具體作品】 能嘗試創作蛋餅，並作詳細記錄 【具體作品】 能針對蛋餅的食材創意性、美味程度與外觀作綜合評比 【分享表達】	活動一 認識食譜與內容素材 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。 活動二 美食創作 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。 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，作成珍奶食譜紀錄。 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。	各式食譜 珍珠奶茶食譜料理工具 珍珠奶茶食材 試飲杯標籤貼紙 評分表 珍奶食譜紀錄單 蛋餅食譜 蛋餅食材	6 節
-----------------------------------	---	---	---	---	--	--	--	-----

		社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵	披薩製作方法 披薩試吃	聆聽他人對披薩製作方法的意見，並表達自己的看法 【反思活動】 能描述自己和他人成品的特徵，並客觀進行披薩試吃 【合作討論】	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 【反思活動】 能根據披薩試吃的結果，客觀給予點數 【分享表達】	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。 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。 活動三 誰是披薩冠軍王 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。	料理工具 蛋餅進化史學習單 相機 披薩食譜 披薩口味設計學習單 點數貼紙 記分板	
--	--	---	---------------------------	---	---	---	---	--

第 14 週 - 第 17 週	衝 阿! 線 軸 戰 車- 製 作 工 具 書 的 認 識 與 實 作	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 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 社會 3d-II-2 評估與選擇可能的作法，嘗試解決問題 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 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	線軸戰車的外觀與結構 線軸戰車的製作 線軸戰車的改造方法 線軸戰車競速賽 線軸戰車的修正方法	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 【方法策略】 透過線軸戰車的製作，享受以成品來表現自己構想的樂趣 【應用實踐】 評估與選擇可能之線軸戰車的改造方法，嘗試解決問題 【反思活動】 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 【應用實踐】 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 【反思活動】 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	能詳細觀察線軸戰車的外觀與結構 【實踐活動】 能利用工具製作出線軸戰車 【具體作品】 能構思線軸戰車的改造方法 【知識應用】 能具備運動家精神與風度，完成比賽 【分享表達】 能針對暖身賽結果，修正自己的線軸戰車 【反思活動】	活動一 觀察線軸戰車 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。 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。 活動二 創作我的線軸戰車 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。 活動三 競賽體驗 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。	線軸戰車 線軸戰車材料 線軸戰車設計構思單 賽制圖 抽籤筒	8 節
-----------------------------------	---	---	---	---	--	---	---	-----

		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 社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法	線軸戰車角力賽 創作歷程與經驗	【應用實踐】 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 【反思活動】	能具備運動家精神與風度，完成比賽 【分享表達】 能反思自己在活動上的問題，進而修正改進 【反思活動】	5. 進行第二階段一角力賽，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 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。 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。		
--	--	---	-------------------------------	--	--	---	--	--

第 18 週 - 第 20 週	來吉國小工具盒-工具書探究成果發表	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法 (2 節) 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 國語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	所學經驗轉換教學 活動場地規劃 活動計畫 計畫小組分工 活動宣傳單	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 【方法策略】 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 【應用實踐】 樂於參加討論，提供個人對活動計畫的觀點和意見 【合作討論】 聆聽他人對計畫小組分工的意見，並表達自己的看法 【合作討論】 透過同儕合作，書寫能有效吸引人潮的活動宣傳單 【應用實踐】 體驗運用科技與他人表達對活動體驗的想法 【反思活動】	能將所學經驗轉換成教學方法 【知識應用】 能規劃活動場地，並製作活動解說板 【具體作品】 能根據活動目標規劃活動計畫，並記錄於計畫單上 【分組合作】 能根據計畫內容制定小組分工 【實踐活動】 能製作出各組攤位的活動宣傳單 【具體作品】 能說出自己的活動體驗，並上台與其他人交流分享	活動一 規劃靜態與動態成果攤位 - 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。 - 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。 - 教師設定活動目標： - 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 - 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。 - 科學實驗組-參與者能製作出專屬於自己的線軸戰車 活動二 團隊合作與分工 - 計畫確定後，各組進行事前與當天的任務分工，分工內容須	活動解說板 布置道具 活動目標計畫單 文書軟體 電腦	6 節
-----------------	-------------------	--	--	--	--	--	--	-----

		資議 c-II-1 體驗 運用科技與他人互 動及合作的方法(3 節)	活動體驗		【總結性評量】	詳列於計畫單中，最終小組根據分工內容開始籌備活動。 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。 活動三 分享與回饋 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。	桌遊 料理食 材 線軸戰 車材料	
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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: ☐無 ☒有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、多重障礙(1)人 ※資賦優異學生: ☐無 ☐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.教材內容調整:簡化文字內容、增加圖像與實物輔助、結合生活題材。 2.調整教學方式(1)運用圖卡、朗讀文本(聽)、教具(觸覺)(2)重複練習強化學習(3)一對一或分組學習以增加個別化支持。 特教老師姓名：莊美玲 普教老師姓名：李豐勝							

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。
4. 依照年級或班群填寫。
5. 分成上下學期，各 20 週，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 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

融入 議題 實質 內涵	安 E8 了解校園安全的意義。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。
------------------------------------	---

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐（____年級和____年級）否☒

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	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 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (1 節) 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 表達事物的方法 傳遞數字的遊戲體驗 超級比一比體驗遊戲	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】 認識以資訊科技溝通傳遞數字的遊戲體驗 【合作討論】 透過同儕合作進行超級比一比體驗遊戲 【體驗活動】	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】 能分享自己在遊戲中的體驗 【分享表達】 能實際體驗無聲的表達方式 【實踐活動】 能分享自己在遊戲中的體驗	活動一 探索字字足跡 - 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。 - 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。 - 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。 - 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。 活動二 超級比一比 - 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	傳遞數字題目卡片 傳遞數字答案卡片 超級比一比題目卡片	8 節
---------------	---	---	--	--	--	--	--	-----

	資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (2 節) 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係 國語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題	超級比一比遊戲體驗 你藏寶我尋寶體驗遊戲 傳遞訊號與文字、語言演進的關係 古象形文字 自創文字	認識以資訊科技溝通超級比一比的遊戲體驗 【合作討論】 透過同儕合作進行你藏寶我尋寶體驗遊戲 【體驗活動】 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】 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】 能使用視覺元素與想像力，豐富自創文字 【應用實踐】	【分享表達】 能實際體驗透過訊息線索解謎的歷程 【實踐活動】 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】 能透過適當的學習策略，解讀古象形文字 【知識應用】 能創造新的文字，且具有文字意義 【具體作品】 能說出自己的文字創作理念 【分享表達】	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。 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。 活動三 藏寶、我尋寶 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。 活動四 統整與分享 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	寶藏小方塊 你藏寶我尋寶紀錄單 古文字教學 PPT 簡報	
--	---	--	--	---	--	---	--

		藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵	課程成果	能描述自己和他人的課程成果與作品特色 【合作討論】		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。 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。 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。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。	新創文字學習單	
--	--	-------------------------	------	------------------------------	--	---	---------	--

第5週 - 第7週	學校告示大搜查-生活中的號誌訊息	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法(2 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 綜合 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結	告示訊息 校園告示種類 校園環境資訊 校園告示建置 告示理念	描述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 【操作活動】 閱讀各式校園告示，以認識校園告示種類與其差異 【方法策略】 蒐集與整理校園環境資訊，以處理各式環境的需注意事項。 【生活連結】 能使用視覺元素與想像力，豐富校園告示建置 【應用實踐】 將製作告示理念的過程與結果，進行報告分享 【應用實踐】	能統整學校告示紀錄 【分組合作】 能理解圖像告示與文字告示的不同 【分享表達】 能記錄需要提醒大家的注意事項 【反思活動】 能製作校園告示 【具體作品】 能發表自己設計告示的用意與設計理念 【知識應用】	活動一 生活中的訊息 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。 2. 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。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 活動二 搜查校園告示訊息(★安全教育) 3. 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。 4. 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	學校告示學習單 巡視校園學習單 圖畫紙 A 4 紙 麥克筆 彩色筆	6 節
-----------	------------------	---	---	---	---	--	--	-----

		果，進行報告分享或實作展演 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	告示環境評估	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 【應用實踐】	能根據需求，張貼特殊告示 【實踐活動】	與形狀也不強制，但告示最大不可超過一張 A4 紙。 活動三 分享與回饋 5. 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。底下聆聽的同學也需在同學報告完畢後給予相應回饋。 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		
--	--	---	---------------	--	--	--	--	--

		資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法(1 節) 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1 節) 國語 5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由 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	生活新聞事件 播報新聞內容 意見回饋	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 【應用實踐】 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 【方法策略】 透過日常觀察與省思，對新聞內容能提出問題意見回饋 【應用實踐】	能根據剪輯影片內容播報新聞，並錄製成新聞片段 【具體作品】 能根據其他組別的回饋，反思檢討自己的不足 【反思活動】 能與他人合作，整合各小組的作品成為完整新聞內容 【具體作品】	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。 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。 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。 活動三 製作專屬新聞 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。 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。	剪輯軟體 新聞報導評分回饋單	
--	--	--	---	--	---	--	------------------------------	--

第 11 週 - 第 14 週	地 圖 會 說 話- 圖 畫 訊 息 資 訊	社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法 (1 節) 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。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1 節) 自然 ah-II-1 透過各種感官了解生活周遭事物的屬性 社會 1b-II-1 解釋社會事物與環境之間的關係	地圖資訊 地圖文本 校園地圖 防災地圖 部落建物相關位置訊息 地震避難處的作用 來吉社區防災疏散路線	解釋地圖資訊與居住環境之間的關係 【生活連結】 認識以資訊科技溝通地圖文本的方法 【合作討論】 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 【應用實踐】 體驗運用科技與他人互動及合作，製作防災地圖 【反思活動】 透過各種感官了解部落建物相關位置訊息 【生活連結】 解釋地震避難處的作用與居住環境之間的關係 【生活連結】 將來吉社區防災疏散路線成果，進行報告分享 【應用實踐】	能根據地圖資訊判斷位置。 【知識應用】 能了解地圖的基本要素 【知識應用】 能根據小組成員的討論結果，修正校園地圖 【分享表達】 能仔細觀察地圖作品，並根據客觀回饋做反思修正 【反思活動】 能根據建築物的相對位置，紀錄相關位置訊息 【實踐活動】 能理解地震避難處在地震來臨時的作用 【知識應用】 能規劃來吉社區的防災路線，並進行疏散建議的簡報 【知識應用】 能根據相關回饋進行地圖修正	活動一 地圖會說話 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。 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)。 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。 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。 活動二 走讀部落 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。 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	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 A4 紙 彩繪工具 海報紙 彩繪工具 便利貼 校園防災地圖	8 節
-----------------------------------	--	---	---	---	--	---	--	-----

		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 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節)	小組修正回饋	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 【反思活動】	【反思活動】	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。 活動三 製作社區防災地圖 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。 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。	地圖教學 PPT 簡報 文書處理軟體	
--	--	--	---------------	---	---------------	--	----------------------------------	--

第 15 週 - 第 18 週	報 告 指 揮 官- 聲 音 訊 息 的 探 討 與 傳 遞	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 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節) 社會 1a-II-2 分辨社會事物的類別或先後順序 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作	哨音訊息的意義 約定哨音 指揮任務 任務的特殊經驗 不同聲音訊息的功用 童軍旗的使用方法 成為旗手的感受	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 【生活連結】 透過同儕之間的約定哨音，進行訊息傳導的體驗 【體驗活動】 透過同儕合作進行指揮任務體驗 【合作討論】 體驗運用科技，與他人分享學習任務的特殊經驗 【反思活動】 分辨不同聲音訊息的功用 【方法策略】 透過同儕合作進行童軍旗的使用方法體驗 【體驗活動】	能思考哨音訊息背後的意義 【反思活動】 能設計自己小組的約定哨音 【知識應用】 小組能根據任務進行相關練習 【分組合作】 能說出在任務過程中遇到的困難或特殊經驗 【反思活動】 能理解不同聲音訊息的功用 【知識應用】 能理解童軍旗的使用方法 【知識應用】 能說出成為旗手的感受，並與人交流討論 【分享表達】	活動一 訊息的傳遞 5. 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。 6. 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。 7. 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。 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。 活動二 認識多元的傳遞工具 9. 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。 10. 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	哨子 蒙眼布 指定區域標示 童軍旗 電話	8 節
-----------------------------------	--	--	---	---	--	--	--	-----

		社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 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。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(1節)	留言訊息資訊 家長聽取留言的經驗	聆聽他人的意見，並表達自己成為旗手的感受 【反思活動】 透過留下留言訊息資訊，享受學習樂趣 【操作活動】 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】	能正確操作電話進行留言 【實踐活動】 能分享家長聽取留言的相關經驗 【分享表達】	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。 11. 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。 12. 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。 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。	家庭防災卡 留言稿	
--	--	---	--------------------------------	--	--	--	-------------------------	--

第19週 - 第20週	看我怎麼展- 訊息傳遞課程學期總成果展出	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法(2節) 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	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】 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】 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】 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】 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】 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】	能討論出成果展的主要形式 【分組合作】 能規劃出成果展的展區 【實踐活動】 能設計成果展邀請卡 【具體作品】 能擔任成果展解說員 【總結性評量】 能評比其他組別的成果，並給予回饋 【反思活動】 能反思檢討成果展的問題，並提出改善建議 【反思活動】	活動一 規劃成果發表會 - 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。 - 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。 - 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 我是防災解說員 - 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。 - 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。 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	☐ 選用教材 () ☒ 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	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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: ☐無 ☒有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、多重障礙(1)人 ※資賦優異學生: ☐無 ☐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.教材內容調整:簡化文字內容、增加圖像與實物輔助、結合生活題材。 2.調整教學方式(1)運用圖卡、朗讀文本(聽)、教具(觸覺)(2)重複練習強化學習(3)一對一或小組教學:增加個別化支持。 特教老師姓名: 莊美玲 普教老師姓名: 李豐勝

填表說明:

4. 第一類課程需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
5. 第四類其他類課程, 在同一份設計中可以依照不同的週次需要, 複選多種內容。例如: 1-4 週為班級輔導, 5-7 週為自治活動, 8-10 週為班際交流, 11-14 週為戶外教育, 15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入: 性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育, 以上三項議題至少需選擇一項, 其他議題則是自由選擇。
4. 依照年級或班群填寫。
5. 分成上下學期, 各 20 週, 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。