

三、嘉義縣永安國小 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)

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 ☒

年級	一年級	年級課程 主題名稱	動腦想想看	課程 設計者	方喬郁	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新		與學校願 景呼應之 說明	透過寓教於樂的課程，讓學生學習溝通協調，體會與他人共學的樂趣，提升問題解決能力及增進創新能力，並培養健康的休閒活動。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、透過遊戲化課程，具備精熟基本算術能力與探索問題的思考能力，進而能善用數學原理解決日常生活中的問題。 二、觀察與探索問題本質，進而想出解決問題的方法，並養成有條理的系統性思考習慣。 三、學生能辨識常見幾何圖形，運用形體結合想像力進行創作，以具備藝術創作與欣賞的素養，並從數學中體會藝術之美 四、學生能傾聽與理解他人觀點與感受，尊重不同意見，並樂於與人互動合作。			

議題 融入		*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入 議題 實質 內涵								
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 (5) 週	簡單幾何圖形	生活 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 學習方向 2. 幾何圖形 3. 拼圖活動	1. 省思過去學習的經驗，並擬定未來努力的學習方向。 2. 操作幾何圖形活動，認識正方形、長方形、三角形與圓形的基本特徵。 3. 參與幾何圖形拼圖活動，展現探索與創作的興趣。	1. 能回顧自己過去的學習經驗，透過紀錄卡選擇適合自己的學習策略，作為未來努力方向的起點。 2. 能剪貼出正方形、長方形、三角形、圓形等常見圖形，在圖形旁寫出名稱，完成一張幾何形狀觀察圖卡。 3. 能與小組合作完成一個幾何圖形造型，並向全班說明作品主題與使用的圖形，展現參與創作的態度。	活動一：學習小幫手 1. 教師引導學生回顧和討論「過去在學習歷程中，最感到困難或常常卡關的地方。」 2. 學生填寫「學習困難紀錄卡」 3. 學生根據反思設定個人第一學期的「學習小目標」，張貼於書桌上作為提醒。 活動二、認識形狀 1. 引導學生說出已經認識的形狀，並說明今天要學習的任務與目標。 2. 利用「形狀兒歌」，學生邊聽邊用學習單記錄出現的形狀，並進行簡短口頭發表。【學生自學】 3. 小組觀察教室周遭物品的形狀、顏色、大小，與同學進行討論後，各組輪流口頭發表。【組內共學】	1. 學習挑戰紀錄卡 2. 教學影片：形狀兒歌 3. 形狀學習單 4. 色紙、剪刀	5
--	---------------	--	--	--	--	--	--	----------

					4. 各組輪流發表觀察結果，其他組可提問或補充。 【組間互學】 5. 老師統整回答。【教師導學】 6. 學生利用色紙描繪出正方形、長方形、三角形、圓形積木的形狀，再剪出各種形狀，並寫上名稱，完成幾何形狀圖卡。 【學生自學】 活動三、創意造型 1. 拿出自幾何形狀圖卡，複習學過的幾何圖形。 【學生自學】 2. 學生分組利用不同幾何圖形，做出一個造型。 【組內共學】 3. 各組發表作品，其他組別給予回饋。【組間互學】 4. 教師統整各組作品，點出圖形應用特色與創作技巧，並給予正向回饋與鼓		
--	--	--	--	--	--	--	--

						勵。【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	----------	--	--

第 (6) 週 - 第 (10) 週	東拼西湊	數學 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。 生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 拼圖 2. 拼圖技巧 3. 拼圖活動	1. 認識拼圖組合的模式，做簡單的分類與圖片呈現。 2. 以感官探索拼圖，覺知拼圖的特性，並學習拼圖的技巧，建立圖形構圖與色彩搭配美感經驗。 3. 願意參與拼圖活動，展現主動嘗試與樂於挑戰的學習態度。	1. 能將使用過的幾何圖形依類別分類（如圓形、三角形、正方形等），並口頭說明哪些圖形比較常出現在拼圖中及原因。 2. 能完成一張具個人風格的自製拼圖卡通圖像，並在分享時說明其造型與色彩選擇的想法。 3. 能與同組同學合作完成九片與十六片拼圖挑戰，並於發表時分享合作過程與所學技巧，展現參與學習的態度。	活動一、認識拼圖 1. 講述拼圖的起源與用途。 2. 示範基本拼圖的作法，說明今日學習任務與目標。 【教師導學】 活動二、自製簡易拼圖 1. 學生各自畫出一個卡通造型後，再將圖畫剪成四份，製作簡易拼圖。 【學生自學】 2. 學生互換作品，練習還原圖形。【組內共學】 活動三、動手拼一拼 1. 教師發下九片幾何拼圖，進行小組合作拼圖挑戰。 2. 發給學生十六片拼圖，分組拼出作品，再次進行分組拼圖合作。 【組內共學】 3. 各組發表作品，並分享拼圖的技巧及遇到的困難。請其他同學提問與回饋作品優缺點。	1. 拼圖圖案 2. 著色筆、剪刀	5
---	-------------	---	--	---	---	--	---------------------------------	----------

						【組間互學】		
--	--	--	--	--	--	--------	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	數學高手——撿紅點	數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生活 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。	1. 撿紅點 2. 撿紅點遊戲 3. 學習歷程	1. 透過撿紅點桌遊，理解並熟練數學基本加減法的運用，並能在遊戲中正確湊出 10 的加法組合。 2. 願意參與撿紅點遊戲，動手試一試不同的加法出牌方式，表現好奇與求知態度。 3. 省思自己在撿紅點遊戲中的學習歷程，體會自己進步的地方與努力的方向。	1. 能在撿紅點遊戲中熟練加減運算，並成功湊出「10」的加法組合至少 3 次。 2. 能主動參與 2 輪以上的遊戲，嘗試不同的出牌方法，並在小組中分享自己出牌的策略與想法。 3. 遊戲結束後，能簡短分享學習收穫，省思並體會進步的地方與下次想加強的部分。	活動一、認識撲克牌 1. 教師介紹撲克牌的數字與花色。 2. 講解撿紅點的遊戲規則。 【教師導學】 3. 學生觀察撲克牌花色與數字，試著自行分類與記憶。【學生自學】 活動二、來玩撿紅點 1. 二人一組練習玩撿紅點，熟練 10 的數學加法。小組內互相觀察並學習對方策略，輪流說明「我剛剛這樣出，是因為…」 【組內共學】 2. 發表自己玩牌的心得，並分享自己在遊戲過程的思考邏輯。 活動三：這樣出牌會更好！ 1. 教師引導討論：如何安排出牌順序比較容易湊出 10？哪種方式得分較高？四人一組再次進行遊戲，	1. 撲克牌	5
--	------------------	--	--	--	---	---	---------------	----------

						嘗試使用討論出來的策略。【組間互學】 2. 各組發表：「我們這次的策略是什麼？效果有變好嗎？哪裡還能再改進？」 【組內共學】 3. 其他組提問與回饋，教師統整全班策略發現與學習收穫。【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (16) 週 - 第 (19) 週	誰來搶救沉睡皇后	數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	1. 桌遊 2. 策略 3. 合作過程	1. 透過沉睡皇后桌遊，應用加法公式提升棄牌效率，並熟練運算能力。 2. 主動參與沉睡皇后遊戲，探索不同的出牌策略與思考方法，表現出對活動的投入與好奇探索的態度。 3. 與同儕進行桌遊挑戰，感受分工與溝通的合作過程，發表心得感想。	1. 能在遊戲中正確使用加法公式進行棄牌，提升出牌效率與計算流暢度。 2. 能參與 2 輪以上的桌遊活動，嘗試不同的出牌策略，並分享自己的思考方法與心得。 3. 能在遊戲中展現合作與互助行為，體會合作的重要性，並和大家分享合作經驗與感想。	活動一、認識桌遊沉睡皇后 【教師導學】 1. 教師介紹沉睡皇后桌遊的背景與玩法目標。 2. 認識每張皇后卡與功能卡的圖案與作用。 3. 講解遊戲規則與基本回合流程。 活動二、大家來玩一玩 1. 學生分組練習玩《沉睡皇后》桌遊，熟悉卡牌功能與出牌順序。 【學生自學】 2. 發表自己的心得，並分享自己在遊戲過程的思考邏輯。【組內共學】 活動三、融入數學玩法 1. 教師教導如何快速棄牌：遊戲中棄牌階段可以使用加法公式。【教師導學】 2. 跨組重新練習進行遊戲，嘗試在棄牌時運用加法快速清手牌。【組間互學】	1. 沉睡皇后桌遊	4
--	-----------------	---	---	---	--	--	------------------	----------

						3. 各組派代表發表心得： (1) 這次我怎麼用加法幫助我出牌更順利？ (2) 和之前比起來，我學會了什麼新策略？ 4. 其他組提問與回饋，教師統整全班策略發現與學習收穫。【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (20) 週	反思學習計畫	生活 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 生活 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。	1.學習計畫 2.成效評估	1. 評估學習成效，省思學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善問題的可能作法。 2. 探究完成學習計畫中遇到的問題解決方式與學習策略，進行成果分享。	1. 能回顧期初的學習目標，評估是否達成，省思未達成的原因與影響，並提出下次學習時可以改進的方法。 2. 能完成學習回顧單，並在小組或班級發表中，舉出一個遇到的問題與解決方法。	期末學習總結發表 1. 引導學生回顧與反思:在期末發表前，引導學生本學期的學習歷程。 (1) 提問一：我們這學期用了哪些方法來解決桌遊中遇到的問題？ (2) 提問二：你印象最深刻的是學會了什麼？或知道了什麼學習策略？ (3) 提問三：哪一種學習方法讓你學的最好？為什麼？ 【教師導學】 2. 學生個別回顧自己期初所填寫的「學習計畫單」，並完成「學習回顧單」 【學生自學】 3. 小組內互相分享學習經驗。【組內共學】 4. 各組進行學習成果展現。【組間互學】 5. 教師進行學期期末回饋講評。【教師導學】	學習回顧單	1
-------------------------	---------------	--	--------------------------	--	--	--	--------------	----------

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()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()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：方喬郁

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。

三、嘉義縣永安國小 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)

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 ☒

年級	一年級	年級課程主題名稱	動手做做看	課程設計者	方喬郁	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	溫馨、學習、健康、創新		與學校願景呼應之說明	透過動手實作的課程，讓學生學習溝通協調，體會與他人共學的樂趣，提升問題解決能力及增進創新能力，並培養健康的休閒活動。			
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	一、運用生活中隨手可得的媒材與工具，讓學生具備探索問題的思考能力，並透過實作課程訓練手作技能，體驗與實踐處理日常生活問題，養成平日多觀察、多學習及動手做的習慣。 二、培養學生從觀察與創作中發展藝術美感，結合幾何圖形進行作品設計，從數學中欣賞藝術美學，提升學生感受、欣賞與表達美的能力。 三、能培養尊重與同理心，樂於聆聽並理解他人觀點，展現合作態度，提升與人互動與團隊協作的素養。			

議題 融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)							
融入 議題 實質 內涵								
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 (5) 週	造型汽車	生活 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生活 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	1. 困難 2. 學習目標 3. 幾何形體 4. 回收物 5. 創作活動 6. 玩具車	1. 探究學習中可能遇到的困難，並提出具體的解決方法。 2. 省思過往的學習經驗，設定努力的方向與可達成的學習目標。 3. 從操作汽車活動中，認識幾何形體在作品中的特徵和運用。 4. 蒐集並利用回收物創作玩具車，喚起豐富的想像力進行設計與裝飾。 5. 願意參與車子創作活動，遇到困難能學習探究，表現好奇心與主動學習的態度。 6. 探究玩具車的製作方法與材料，養成動手操作與解決問題的習慣。	1. 能說明自己在學習中可能遇到的困難，並舉出一項具體的解決策略。 2. 能回顧自己上學期的學習經驗，修改或延續學習策略，完成這學期的學習小目標。 3. 能在作品中指出車體與車輪使用的幾何圖形。 4. 能利用回收物完成一輛造型創意的玩具車，並說明選用的素材與外觀設計的想法。 5. 在製作玩具車的過程中，能主動嘗試不同的工具或方法來解決困難，並完成創意汽車作品。 6. 分享自己創作玩具車的構想，探究作品的	活動一：學習小幫手 1. 教師引導學生回想上學期在動手操作、玩桌遊或上台分享的過程中，遇到了哪些困難。 2. 學生填寫「學習困難紀錄卡」 3. 學生根據反思設定個人這學期的「學習小目標」，張貼於書桌上作為提醒。 活動二、認識汽車功能與設計構想 1. 老師介紹各種不同功能的車子，(如警車、消防車、救護車、貨櫃車等)，說明它們的功能及基本構造。 【教師導學】 2. 播放教學影片，說明簡易玩具車的製作方式，讓學生了解操作步驟。	1. 學習困難紀錄卡 2. Youtube 手作汽車影片 3. 白膠、剪刀、回收物	5
--	-------------	--	--	---	--	--	---	----------

		生活 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。			優缺點，及如何解決過程中遇到的困難。	3. 分組討論自製簡易玩具汽車可利用那些回收物？需要準備哪些材料？ 4. 每組列出所需材料並請事先準備所需材料。 【組內共學】 活動三、動手做創意玩具車 1. 運用事先準備的回收物（如牛奶盒、瓶蓋等）進行組裝： （1）紙盒作為車身，繪製外觀。 （2）瓶蓋做為車輪，用黏膠固定在底部 2. 小組中互相協助剪貼、黏合，並共同解決製作中遇到的問題。 【組內共學】 活動四、作品分享與回饋 1. 跟同學分享自己的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，自己如何解決。【學生自學】		
--	--	---	--	--	---------------------------	---	--	--

						2. 請其他組同學提問及給予正向回饋。【組間互學】 3. 教師總結學生的創意亮點與學習策略，給予正向鼓勵與回饋。【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (6) 週 - 第 (10) 週	創意筆筒	數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	1. 筆筒 2. 創作活動 3. 製作方法	1. 從手作筆筒的操作活動中，認識筆筒中的幾何形體構造。 2. 主動參與筆筒創作活動，遇到困難能學習探究，表現好奇心與主動學習的態度。 3. 探究筆筒的製作方法與步驟，養成動手實作與問題解決能力。	1. 能完成一個圓柱形筆筒，並說出構成筆筒的幾何形體（如圓形、長方形）。 2. 在製作筆筒的過程中，能主動嘗試不同的工具或方法來解決困難，並完成創意筆筒作品。 3. 能依據影片與操作流程完成筆筒製作，並分享製作中遇到的困難及如何解決。	活動一、欣賞創意小品 1. 上網搜尋各種造型筆筒，提供學生欣賞及激發創意。【教師導學】 2. 教師提問筆筒的構造是由哪些形狀組成？請學生仔細觀察後發表。 【學生自學】 3. 播放手作筆筒教學影片，分組討論自製簡易筆筒，需準備哪些材料？列出所需材料並請事先準備所需材料。【組內共學】 活動二、動手做做看 1. 老師教導學生使用剪刀，裁出長 20 公分寬 10 公分的長方形紙板。 2. 小組討論如何設計屬於自己的筆筒，接著在紙板上畫上圖案並著色。 【組內共學】	1. Youtube 手作筆筒影片 2. 紙板、剪刀、彩繪工具、白膠	5
---	-------------	--	--------------------------------------	---	--	--	--	----------

					3. 將長方形捲成圓柱體，再畫一個圓形紙板，剪下並著色，作為底部。 4. 用白膠將圓及圓柱體黏貼固定好，完成作品。 【學生自學】 活動三、作品分享與回饋 1. 跟同學分享自己的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，自己如何解決。【學生自學】 2. 請其他組同學提問及給予正向回饋。【組間互學】 3. 教師總結學生的創意亮點與學習策略，給予正向鼓勵與回饋。【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	--	--

第 (11) 週 - 第 (15) 週	服裝設計師	生活 2-I-1 以感官和知覺 探索生活中的人、事、物， 覺察中的人、事物，覺察事物及環境的特性。 生活 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	1. 葉子 2. 創意衣服 3. 手作技能 4. 作品	1. 以感官探索校園各種植物的葉子，覺察到葉子的外觀及特徵。 2. 探索製作創意衣服時常見的問題與解決方法。 3. 透過衣服製作過程的活動，訓練手作技能，養成平日動手做的習慣，對發現的問題能做適切的處理。 4. 在小組或班級活動中，提問與回答同儕的發表內容，並分享自己作品的設計想法。	1. 在校園中尋找素材（如樹葉、花朵）時，透過觀察和觸摸，感受不同素材的外觀及特徵。 2. 在製作創意服裝時，遇到素材不易黏貼等問題，學習嘗試不同的解決方法。 3. 能從多樣素材中選擇適合的材料進行設計與裝飾，動手完成具有創意的服裝作品。 4. 能在作品發表活動中，清楚分享自己服裝的設計構想與使用素材，並對其他同學的作品提出一項提問或回應一項內容。	活動一、欣賞創意小品 1. 教師說明人類最早的衣服起源，引導學生了解服裝的發展與素材。 【教師導學】 2. 觀看創意服裝設計影片後，學生思考並發表，可以利用那些媒材？ 【學生自學】 3. 兩人一組，實地到校園中尋找可用素材（如樹葉、花朵、落葉、紙張、繩線等）。 4. 教師引導學生比較不同素材的優缺點（例如：葉子會乾掉、花易掉色、紙比較好黏貼等）。 【教師導學】 5. 小組討論並決定使用的主要媒材與預計用法。分享所蒐集到的樹葉，並說出其形狀與名稱（可搭配圖卡引導）。	1. 創意服裝設計影片 2. 素材 3. 白膠、膠水、紙張	5
--	--------------	--	--	---	---	---	--	----------

		國2-I-3 與他人交談時，能適當的 提問、合宜的 回答，並分享 想法。				【組內共學】 活動二、動手做創意衣服 1. 分組使用白膠、膠水等黏著劑將衣服黏貼成型。 2. 討論如何美化服裝造型 3. 組內成員互相協助，完成創意作品，並拍照紀錄。 【組內共學】 活動三、作品分享與回饋 1. 各組上台展示創意服裝作品，說明素材來源、設計重點及遇到的挑戰與解決方法。 2. 請其他組同學提問及給予正向回饋或建議。 【組間互學】 3. 教師總結學生的創意亮點與學習策略，給予正向鼓勵與回饋。 【教師導學】		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (16) 週 - 第 (19) 週	桌上足球台	生活 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 生活 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，	1. 手作足球台 2. 創作的樂趣 3. 活動 4. 動手做的習慣	1. 利用生活中可取得的材料進行創意表現，完成手作足球台作品。 2. 使用各種圖案、色彩等方式在紙盒及木製夾子上進行圖騰繪製與表現，感受創作的樂趣。 3. 願意參與桌上足球台創作與遊戲活動，表現出對活動的投入與好奇探索的態度。 4. 運用觀察與操作完成足球台製作，對發現的問題能做適切的處理，並養成動手做的習慣。	1. 能使用回收素材製作出具有創意特色的足球台，並在製作過程中展現個人想法與造型設計。 2. 能在足球台外觀進行圖案設計與著色，並於作品發表時表達自己對創作過程的感受。 3. 能主動完成作品並在遊戲過程中嘗試不同的操作方式或玩法。 4. 能依據教學影片與操作步驟完成作品，並在小組討論中說明遇到的問題與改善策略。	活動一、認識手動足球台 1. 老師介紹桌上足球台的玩法。 2. 教師提問引導：「如果我們要自己做足球台，可以用哪些回收材料？」 【教師導學】 3. 播放教學影片，請學生紀錄看到材料，課後準備好所需素材。【學生自學】 活動二、動手做做看 1. 利用衛生紙盒當作球場，在紙盒上畫圖著色。 2. 請學生用六根長竹籤，將紙盒穿洞並貫穿紙盒。 3. 在木製夾子上著色，把夾子夾在長竹籤上，完成作品。 4. 用小球來比賽足球，二人一組玩玩看，練習操作與進球。 5. 各組討論比賽中遇到的問題（如：球卡住、桿子太	1. Youtube 桌上足球台教學影片 2. 面紙盒、木製夾子、竹籤、球 3. 彩繪用具	4
--	--------------	---	--	--	--	--	--	----------

		並養成動手做的習慣。				鬆等)並提出改進方法。 【組內共學】 活動三、作品分享與回饋 1. 各組展示足球台，簡單介紹設計特色與使用的材料來源。 2. 跟同學介紹自己組別的作品，說明作品的優缺點，以及製作過程中遇到的困難與解決方法。 【組內共學】 3. 請其他組同學提問及給予正向回饋或建議。 【組間互學】 4. 教師統整全班亮點與學生自我突破之處，鼓勵學生持續思考與創新。 【教師導學】		
--	--	------------	--	--	--	---	--	--

第 (20) 週	反思學習計畫	生活 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 生活 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。	1.學習計畫 2.成效評估	1. 評估學習成效，省思學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善問題的可能作法。 2. 探究完成學習計畫中遇到的問題解決方式與學習策略，進行成果分享。	1. 能回顧期初的學習目標，評估是否達成，省思未達成的原因與影響，並提出下次學習時可以改進的方法。 2. 能完成學習回顧單，並在小組或班級發表中，舉出一個遇到的問題與解決方法。	期末學習總結發表 1. 引導學生回顧與反思:在期末發表前，引導學生本學期的學習歷程。 (1) 提問一：我們這學期用了哪些方法來解決桌遊中遇到的問題？ (2) 提問二：你印象最深刻的是學會了什麼？或知道了什麼學習策略？ (3) 提問三：哪一種學習方法讓你學的最好？為什麼？ 【教師導學】 2. 學生個別回顧自己期初所填寫的「學習計畫單」，並完成「學習回顧單」 【學生自學】 3. 小組內互相分享學習經驗。 【組內共學】 4. 各組進行學習成果展現。 【組間互學】 5. 教師進行學期期末回饋講評。【教師導學】	學習回顧單	1
-------------------------	---------------	--	--------------------------	--	--	--	--------------	----------

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()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()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 特教老師姓名： 普教老師姓名：方喬郁

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。