

三、嘉義縣竹園國小 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■(三年級和四年級) 否□

年級	中年級(混齡)	年級課程主題名稱	竹仔腳探訪行動趣			課程設計者	李美儀	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	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-A 2 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-B 2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C 3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		課程目標	1.透過訪談體驗及探索社區廟宇地圖，更能了解體驗家鄉居民的信仰文化。 2.運用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.具備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，培養生活中的美感體驗。 4.認識與包容多元文化與他人感受，樂於與人分享及討論，了解團隊互助之重要性					
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	戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。								
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(3)週	細說竹仔腳	綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 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.廟宇事蹟。 2.地方文化 3.社區廟宇地圖 4.作品發表	1.能分析選擇合宜的方式來進行訪談廟宇事蹟。 2.能與小組成員遵守紀律完成社區廟宇地圖製作。 3.能透過作品發表以自主表達自己的想法與感受。 4.能認識地方文化，並欣賞別人的作品。	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。 【戶外教育】 5.會積極參加學校校外教學活動，認識地方的廟宇文化。	1.訪談家中長輩或家鄉耆老，說說有關附近廟裡的事蹟。 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。 【戶外教育】		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	3

		戶 E7 參加學校校外教學活動， 認識 地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。						
第 (4) 週 － 第 (8) 週	鄉里踏查	社 2a-II-1 表達 對居住地方社會事物與環境的關懷。 資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 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。 戶 E7 參加學校校外教學活動， 認識 地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習	1. 廟宇踏查 2. 討論分享 環境 關懷。 3. 小書。 4. 作品發表	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 體會 資訊科技結合視覺元素與想像力，進行 小書 的創作。 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。 4. 能善用戶外教學 認識 自己家鄉 廟宇 環境。	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。	【戶外教育】 1. 實際戶外教育至各廟宇踏查。 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成小書。 5. 學生之間作品欣賞與心得分享。	相機 雲彩紙 彩色筆 照片	5
第 (9) 週 － 第 (13) 週	神明二三事	國 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量 說話 。 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。 戶 E7 參加 學校校外教學活動， 認識 地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習	1. 神明的 故事 2. 撕貼畫 創作 3. 作品 發表 4. 耆老 社區樂齡教室共學	1. 能運用 適當 及清晰的 說話 技巧來介紹神明的故事 2. 能使用視覺元素與想像力，進行 創作撕貼畫 。 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。 4. 能到社區樂齡教室 參加耆老 共學 撕貼畫 完成作品	1. 會適當及正確的介紹神明的故事。 2. 會發揮想像力，完成撕貼畫創作。 3. 會相互欣賞共學作品與分享，並提出自己的看法。 4. 會展現能力說明參加學校戶外教育到社區樂齡教室，對於撕貼畫共學作品相互欣賞與分享	1. 介紹各廟宇的典故及主祀神明的故事。 【戶外教育】 實地走訪各廟宇 社區樂齡教室共學撕貼畫作品 * 慈德寺：三代浮佛、清水祖師。 * 保安宮：五府千歲。 * 開台聖王府：鄭成功。 * 廣福宮：三山國王。 2. 介紹各陪祀神明的故事。 【動手操作】 ◎事先蒐集廣告單。 3. 撕貼畫創作：將神像先用鉛筆構圖，後利用廣告單或色紙與社區耆老進行撕貼畫黏貼。 4. 作品欣賞與心得分享。	請學生 事先搜集神明故事的相關資料 廣告單 圖畫紙 色紙 膠水	5

第 (14) 週 － 第 (18) 週	宣傳海報動手做	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。 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。 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。 戶 E7 參加 學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習	1. 海報 三折頁。 2. 校外 作品 展示與解說。 3. 校內 成果 發表。	1. 能 參加 團體活動，與他人協同合作，製作三折頁 海報 ， 展現 負責任的態度。 2. 能 觀察 自己與他人的創作，並運用資訊科技將 作品 展示於校外進行欣賞並進行概略解說。 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。	1. 會與同儕協力合作，完成三折頁或海報的製作。 2. 會分享並欣賞他人及自己的作品展示，並進行概略解說。 3. 會 在校內外作品展 進行成果發表，並提出自己的看法與感受。	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海報。 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。 3. 在校內校外進行成果發表 。 4. 老師總結	所蒐集的資料 電腦 海報	5
第 (19) 週 － 第 (20) 週	廟宇知識大擂台	社 3b-II-2 摘取 相關資料中的重點。 資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義並能 關懷 團隊的成員。 綜 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。 戶 E7 參加 學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習	1. 題目 設計。 2. 題目 繕打。 3. 團隊 遊戲。 4. 心得 分享。	1. 能運用 摘取 相關資料中的重點來設計 題目 。 2. 能 體會 與利用資訊科技工具來繕打 題目 。 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。 4. 能展現自己能力與長處，認真 參加 遊戲，並在遊戲結束後做自己的 心得 分享。	1. 會摘取資料中的重點來設計題目。 2. 會使用文書軟體來繕打題目。 3. 會積極認真的參與遊戲並遵守相關規則，爭取榮譽及關心隊員。 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。	1. 請學生設計有關於廟宇知識的題目。 2. 繕打題目內容，並列印出來。 3. 進行遊戲。 【遊戲規則】如下： 遊戲人數：12 人以下 適用年級：中年級 遊戲時間：敵隊全員淘汰或限時 40 分鐘 遊戲範圍：操場草皮 規則說明： （玩法） （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。 （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。 （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）。 （4）如果答對，則對方淘汰；如果答錯，	題目單 遊戲道具	22

						則自己淘汰，以此進行，直到敵方全員淘汰，即我方獲勝。 (5)遇有爭議時，以裁判(老師) 判決為準。 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		
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(6)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、 <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.學習內容調整: 將較長的學習教材切割成數個較短的段落，以利有效學習。 2.學習評量調整: 依據學生的學習目標及學生表現來調整評量標準。 3.學習環境調整:安排結構化的教室環境，有固定明確流程步驟指示，讓學生清楚如何完成。 4.學習歷程調整:透過合作學習，利用口語提醒、同儕示範等，引導學生共同學習完成任務。 特教老師姓名：蕭嘉興 普教老師姓名：李美儀						

113 學年度課程計畫連結：

<https://course.cyc.edu.tw/upfile/course113/sub1/15628978701728451.pdf>