

南投縣主題式教學設計教案格式(一)

一、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

為提升學童善良之氣質，在參考星雲法師理念以及三好校園實施計畫後，將闡述三好意義與實施方法，並透過故事、遊戲、身體實踐以啟迪好念、好行、好語，進而改變班級、校園風氣。

二、課程目標

1. **啟發好念**：培養學童內心的善良思想和價值觀，讓他們能夠在日常生活中展現善意和同理心。透過故事和遊戲等方式，引導學童去理解善良的重要性，並鼓勵他們積極思考如何在日常生活中表現出善念。

2. **鼓勵好行**：促使學童將善良的思想轉化為具體的行動，實踐善良價值觀。透過身體實踐的活動，如模擬遊戲或實際行動，讓學童親身體驗到善良行為的成果與意義，激勵他們積極參與並養成良好的行為習慣。

3. **倡導好語**：培養學童正向和善良的語言表達能力，讓他們在溝通和互動中能夠用言行展現善意和尊重。透過角色扮演、討論和小組活動等方式，引導學童學習如何以鼓勵、支持和尊重的語言與他人互動，建立良好的人際關係。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程	設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級	總節數	共 21 節，840 分鐘
主題名稱	行三好世界更美好		
設計依據			
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養	
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	

與其他領域/科目的連結		國語文、數學、健康與體育、社會、自然科學、藝術、綜合活動	
議題融入	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	
	所融入之單元	品格教育 品德發展層面	
教材來源		自編教材	
教學設備/資源		大屏幕、電腦、學習單、著色用具	
學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 三好舞	學習表現	國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。 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。	為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動。
	學習內容	Aa-II-3 自我探索的想法與感受 Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。	
單元二 三好拳	學習表現	國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。 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。	為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動。
	學習內容	Aa-II-3 自我探索的想法與感受 Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。	
單元三 好人好事介紹	學習表現	綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝 1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 藝 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。	為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動。
	學習內容	Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。	
單元四 三好卡製作	學習表現	綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝 1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 藝 3-II-5 能透過藝術表現形式，	為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動。

		認識與探索群己關係及互動。
	學習內容	Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧

循環社團(四上)教學單元設計

一、教學設計理念

為提升學童善良之氣質，在參考星雲法師理念以及三好校園實施計畫後，將闡述三好意義與實施方法，並透過故事、遊戲、身體實踐以啟迪好念、好行、好語，進而改變班級、校園風氣。

二、教學單元設計

主題	行三好世界更美好		設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	1-1 三好舞、1-2 三好拳、1-3 好人好事介紹、1-4 三好卡製作			
設計依據				
學習重點	學習表現	國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。 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。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 藝 1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。 藝 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。	核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作
	學習內容	Aa-II-3 自我探索的想法與感受 Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧		
議題融入	學習主題	品格教育 品德發展層面		
	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
與其他領域/科目的連結	綜合領域、藝術與人文			
教材來源	自編教材			
教學設備/資源	大屏幕、電腦、學習單、著色用具			
學生經驗分析	透過課程中的討論和角色扮演，學生可能會培養出更強的同理心和尊重他人的能力。他們可能會學會站在他人的角度去理解問題，並學會尊重不同觀點和背景的人。			
學習目標				
為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動—亦即，做好事：做有益於人間的好事；說好話：說令人受用的好話；存好心：常懷祝福別人的好心—能為校園的品德教育注入活水，以期增進友善的師生關係，型塑優質的校園倫理文化；進而由班級學校向家庭、社區擴展，以促進社會祥和。				
教學活動設計				

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第一節</p> <p>一、引起動機 詢問孩子是否知道三好？</p> <p>二、發展活動 1. 三好的緣由 2. 三好手勢 3. 三好歌教學</p> <p>三、綜合活動 1. 團體練習 2. 分組表演</p> <p>第二節</p> <p>一、引起動機 複習三好意義與手勢</p> <p>二、發展活動 1. 三好舞練習 2. 三好拳教學 3. 三好拳倆倆對抗賽</p> <p>三、綜合活動 1. 三好拳團體戰 2. 三好拳王</p> <p>第三節</p> <p>一、引起動機 複習三好拳</p> <p>二、發展活動 1. 好人好事介紹~陳樹菊 2. 影片重點統整</p> <p>三、綜合活動 1. 好人好事分享 2. 觀察生活周遭的好人好事並記錄</p> <p>第四節</p> <p>一、引起動機 複習上一堂課好人好事事蹟</p> <p>二、發展活動 1. 製作三好卡*2 2. 贈送三好卡儀式</p> <p>三、綜合活動 1. 三好贈與收心情分享</p>	<p>5</p> <p>25</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>25</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>25</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>25</p> <p>10</p>	<p>1. 能聆聽三好意義 2. 跟著老師做三好手勢 3. 隨著音樂節拍進行三好舞練習</p> <p>1. 學生能一起做三好拳手勢並了解遊戲規則 2. 學生能進行三好倆倆對抗賽 3. 能進行三~四人三好團體戰 4. 能選出三好拳王</p> <p>1. 學生能安靜觀看陳奶奶好人好事影片 2. 學生能回答老師的提問 3. 學生能在小組、班上進行好人好事發表 4. 學生在學習單記下好人好事事蹟</p> <p>1. 學生能製作三好卡(三好人、三好事實蹟) 2. 學生誦讀三好卡事實蹟並進行公開贈與 3. 學生能分享收到或贈送三好卡的心得</p>
參考資料：(若有請列出)		
<p style="text-align: center;">學生回饋</p> <p>透過同學的讚美與肯定，會使成就感增強，並建立起自信心。這種積極的回饋會激勵學生繼續努力，並在好行為中找到自己的價值和意義。</p>	<p style="text-align: center;">教師省思</p> <p>這樣的課程給教師帶來了對價值觀教育、教學方法、實踐和反思以及校園文化建設等方面的省思和挑戰，但同時也為他們提供了促進學生善良發展的重要機會和責任。</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

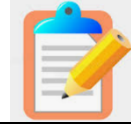
學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 為使學生擁有良善之品格，因此透過學習「做好事·說好話·存好心」三好運動。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
行三好 好世界 更 美好	表現描述	1.學生能用心製作三好卡(三好人、三好事蹟) 2.學生能清楚誦讀三好卡事蹟 3.學生能上臺分享三好卡的心得	1.學生能製作三好卡(三好人、三好事蹟) 2.學生能誦讀三好卡事蹟 3.學生能上臺分享三好卡的心得	1.學生能製作三好卡(三好人、三好事蹟) 2.學生能誦讀三好卡事蹟	學生能製作三好卡(三好人、三好事蹟)	未達 D級
	評分指引	能用心完成三好卡 能清楚誦讀三好卡 能上臺分享心得	能完成三好卡 能誦讀三好卡 能上臺分享心得	能完成三好卡 能誦讀三好卡	能完成三好卡	未達 D級
	評量工具	三好卡製作 (完成學習單)				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄(二)學習單

班級：() 座號：() 姓名：()

請你用圖畫或書寫方式，記錄班上同學的3則好人好事事蹟，把看到同學幫助別人的人、事、物記錄下來。另外，內容也可記錄你的日行一善。



介紹好人好事

請畫下來		請簡單用文字說明
第一則		
第二則		
第三則		

南投縣主題式教學設計教案格式(二)

一、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

在我們的生活中，有許多的科學知識是我們沒注意到的，透過課程設計，了解科學如何運用於生活物品中。課程設計方向以實際觀察、動手操作、小組討論，來啟發學生思考、創造的能力，進而研發運用於生活用品中。

二、課程目標

1. 能運用生活中的各種素材，進行大氣壓力的實驗。
2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱	科學好好玩			
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結		自然		
議題融入	實質內涵	人權教育 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人權益。		
	所融入之單元	人權教育		
教材來源		自編		
教學設備/資源		水箱、寶特瓶、美工刀		
學習目標				

單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 2-1 開口笑的瓶子	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	1. 能運用生活中的各種素材，進行大氣壓力的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。
	學習內容	Inc-II-5 水和空氣可以傳送動力讓物體移動。	
單元二 2-2 提起三角鼎	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	1. 能運用生活中的各種素材，進行力的平衡實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。
	學習內容	Inc-II-3 力的表示法，包括大小、方向與作用點等。	
單元三 2-3 紙蜻蜓	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。
	學習內容	Ind-II-4 空氣流動產生風	
單元四 2-4 怪怪飛行器	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。
	學習內容	Ind-II-4 空氣流動產生風	

循環社團(四上)教學單元設計

一、教學設計理念

在我們的生活中，有許多的科學知識是我們沒注意到的，透過課程設計，了解科學如何運用於生活物品中。課程設計方向以實際觀察、動手操作、小組討論，來啟發學生思考、創造的能力，進而研發運用於生活用品中。

二、教學單元設計

主題	2. 科學好好玩		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 1 節，每節 40 分鐘
單元名稱	2-1 開口笑的瓶子、2-2 提起三角鼎、2-3 紙蜻蜓、2-4 怪怪飛行器			
設計依據				
學習重點	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	核心素養	自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。
	學習內容	Inc-II-5 水和空氣可以傳送動力讓物體移動。		
議題融入	學習主題	人權教育		
	實質內涵	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人權益。		
與其他領域/科目的連結	自然			
教材來源	自編			
教學設備/資源	水箱、寶特瓶、美工刀、竹筷一雙、剪刀、A4 紙、吸管一隻、膠帶、膠水			
學生經驗分析	學生於日常生活中的觀察為基礎，透過動手操作來理解其中的科學原理和技術應用。			
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 能運用生活中的各種素材，進行大氣壓力的實驗。 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 能運用生活中的各種素材，進行力的平衡實驗。 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。 				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節				
一、引起動機：				
教師提問：為什麼將一包餅乾帶上山，餅乾卻會鼓起來；吸盤為什麼能牢牢吸附在玻璃上卻不會掉下來。			5	口頭發表
二、發展活動：				
1. 教師說明實驗步驟：				
(1) 用簽字筆在距寶特瓶的瓶底三分之一處畫一條和瓶底平行的線，然後用美工刀割開。			5	實作評量

<p>(2)將寶特瓶浸入水箱中裝滿水，並蓋上瓶蓋。</p> <p>(3)將裝滿水的寶特瓶移出水面，觀察水是否會從洞口流出。</p> <p>(4)將寶特瓶浸入水箱中裝滿水，並將瓶蓋打開。</p> <p>(5)將裝滿水的寶特瓶移出水面，觀察水是否會從洞口流出。</p> <p>2. 各組自行操作</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 請學生討論實驗過程及結果</p> <p>2. 收拾桌面</p> <p>-----課堂結束-----</p>	<p>20</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>口頭發表</p>
<p>第二節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>教師提問:動動腦時間到了，如何只用半根筷子把三角鼎提起來呢？</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 實際操作：(1)老師先請各組將一雙筷子，一根折成V字形(不折斷)，另一根折斷為二支半根的筷子。</p> <p>(2)將V字形的筷子架在半根的筷子上，互相支撐成為三角鼎。</p> <p>(3)不可以用手碰，只能用剩下的半根筷子接觸三角鼎，如何將三角鼎提起來呢？</p> <p>2. 教師公布答案並解說原理</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 教師請學生分享操作過程中遇到的困難及解決方法</p> <p>2. 收拾桌面</p> <p>-----課堂結束-----</p>	<p>3</p> <p>20</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>2</p>	<p>口頭發表</p> <p>實際操作</p> <p>口頭發表</p> <p>口頭發表</p>
<p>第三節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>教師提問:竹蜻蜓大家都玩過，但是你玩過紙蜻蜓或是看過紙蜻蜓嗎？</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 教師說明實驗步驟：</p> <p>(1)在紙上先畫出一條長20公分、寬5公分的長方形。並用剪刀將長方形剪下來</p> <p>(2)將長方形上方兩個角往下折，形成一個三角形。</p> <p>(3)在三角形底邊及距離底邊5公分處往內剪，並往內摺。</p> <p>(4)最後在長方形底部，向上剪大約5公分，並完成紙蜻蜓。</p> <p>2. 教師說明實驗原理及提醒學生注意事項：</p> <p>原理：紙蜻蜓在下降過程中，空氣阻力給予紙片的作用力，其中分力為垂直朝上，能使紙蜻蜓下降變慢。而另一</p>	<p>5</p> <p>20</p>	<p>口頭發表</p> <p>實作評量</p>

<p>分力為水平方向，在翅膀左右兩邊為相對(相反)，造成紙蜻蜓旋轉運動。</p> <p>注意事項：紙蜻蜓的翅膀必須成為Y形，如果翅膀摺為T形，會無法旋轉。玩紙蜻蜓時，要注意不可以往上拋，而是要垂直自由下放。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 進行旋轉PK大賽</p> <p>2. 收拾桌面</p> <p>-----課堂結束-----</p> <p>第四節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>教師提問：你喜歡玩紙飛機坐過滑翔翼嗎？讓我們做個飛行器來代替紙飛機吧！</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 教師說明實驗步驟：</p> <p>(1) 裁剪兩條紙帶，分別為長24公分、寬2公分，和長18公分、寬1.5公分。</p> <p>(2) 將紙帶分別摺成環狀。</p> <p>(3) 將紙環分別固定在吸管的兩端便完成了。</p> <p>2. 教師說明實驗原理及提醒學生注意事項：</p> <p>原理：吸管飛機嚴格說來並不是飛行，而是滑翔。環狀飛行翼提供了下降的阻力，增加下降所需的時間；因此只要吸管飛機能保持姿態的平衡，就可以一邊前進一邊下降，看起來就像是在飛行。</p> <p>注意事項：(1) 已丟飛機的方式，觀察吸管飛機能不能飛得又高又遠。</p> <p>(2) 可請學生以大環在前或小環在前，觀察飛行情形是否有差異。</p> <p>(3) 可請學生改變紙環大小、紙環位置和吸管大小，飛行的效果有沒有差別。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 進行飛行PK大賽</p> <p>2. 收拾桌面</p> <p>-----課堂結束-----</p>	<p>10</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>15</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>5</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p> <p>實作評量</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p style="text-align: center;">學生回饋</p> <p>這樣的課程設計將為學生提供一個豐富、有趣且具有挑戰性的學習環境，有助於激發他們的學習動機，培養他們的創造力和解決問題的能力，並提升他們的團隊合作和溝通能力。</p>	<p style="text-align: center;">教師省思</p> <p>這樣的課程設計將為教師帶來對科學知識應用的深入理解和省思，並促使教師思考如何通過教學活動來有效地啟發學生的思考和創造力，進而提升學習動機和能力</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 能運用生活中的各種素材，進行大氣壓力、空氣流動或力的平衡的實驗。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
科學好玩	表現描述	能運用生活中的各種素材完成實驗作品，清楚完整寫下實驗材料，並詳細書寫實驗心得。	能運用生活中的各種素材完成實驗作品，簡單寫下實驗材料，並書寫實驗心得。	能運用生活中的各種素材完成實驗作品，簡單寫下實驗材料，並簡略書寫實驗心得。	能運用生活中的各種素材完成實驗作品，草率寫下實驗材料與實驗心得。	未達 D級
	評分指引	三大題皆清楚習寫，並完整介紹。	三大題皆清楚習寫，唯實驗心得沒有完整清楚介紹。	三大題皆有完成，但只有簡略書寫。	三大題皆有完成，但卻草率書寫。	未達 D級
	評量工具	學習單				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

南投縣主題式教學設計教案格式(三)

一、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

課程設計旨在提高學生對漢字意義和結構的理解，以及對造字歷程和文化背景的欣賞。強調漢字作為中國文化的核心元素，將學生引導至漢字背後的歷史、文化和藝術背景。通過實際的活動和體驗，例如書法、漢字拼貼等，讓學生深入感受漢字的美感和造字之美。教學理念旨在通過視覺、觸覺等感官方式，讓學生直觀地感受漢字的形態美和結構之美，加深對其意義的理解。同時鼓勵學生通過實際的創作活動，例如創作漢字詩歌、書法作品等，來表達自己對漢字的理解和感受。

二、課程目標

1. 提高學生對漢字意義和結構的理解
2. 增進對造字歷程和文化背景的欣賞
3. 深入感受漢字的美感和造字之美
4. 鼓勵學生通過創作表達對漢字的理解和感受

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程	設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級	總節數	共 <u>4</u> 節， <u>160</u> 分鐘
主題名稱	文字變變變		
設計依據			
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養	
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	
與其他領域/科目的連結	藝術與人文		

議題 融入	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。	
	所融入之 單元	語文教育	
教材來源		漢字解密、悠遊字在、漢字簡單學、台北市教育處國語科教學網站	
教學設備/資源		大屏、電腦設備、網路	
學習目標			
單元名稱		學習重點	
學習目標		學習目標	
單元一 單元名稱	學習表現	1-Ⅱ-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-Ⅱ-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-Ⅱ-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 4-Ⅱ-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	1. 學生能了解漢字的起源與變化。 2. 認識造字的原則 3. 欣賞漢字的美感。
	學習內容	Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。 ◎Ab-Ⅱ-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。	
單元二 單元名稱	學習表現	1-Ⅱ-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-Ⅱ-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-Ⅱ-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 4-Ⅱ-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	1. 學生能了解漢字的起源與變化。 2. 認識造字的原則 3. 欣賞漢字的美感。

	學習內容	Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。 ◎Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。	
單元三 單元名稱	學習表現	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	1. 學生能了解漢字的起源與變化。 2. 認識造字的原則 3. 欣賞漢字的美感。
	學習內容	Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。 ◎Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。	
單元四 單元名稱	學習表現	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	1. 學生能了解漢字的起源與變化。 2. 認識造字的原則 3. 欣賞漢字的美感。
	學習內容	Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。 ◎Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。	

循環社團(四上)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

漢字能夠反映中國文化與歷史的重要元素，透過深入探討漢字的起源、演變和使用情況，學生能夠更好的理解漢字的背後蘊含的文化內涵和歷史意義。教學設計以系統性的方式介紹漢字的起源、演變和結構，規劃從甲骨文、金文、篆書、楷書等不同時期的漢字形式，輔以案例分析和實際書寫漢字的活動，來深入理解漢字的結構和變化。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，每節 160 分鐘
單元名稱	文字變變變			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。 4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。	核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。報告、評論、演說及論辯。 國-J-C2 在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在生活中建立友善的人際關係。
	學習內容	Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。 ◎Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。		
議題融入	學習主題	語文教育		
	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	漢字解密、悠遊字在、漢字簡單學、台北市教育處國語科教學網站			
教學設備/資源	大屏 電腦設備 網路			
學生經驗分析	學生在學習漢字的過程中，會透過多種方式和方法來掌握漢字的讀寫技能，同時也會逐漸了解漢字的歷史和文化背景。			
學習目標				
1. 學生能了解漢字的起源與變化。 2. 認識造字的原則				

3. 欣賞漢字的美感。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第一節 漢字的起源</p> <p>一、引起動機</p> <p>二、</p> <p>對教師提問：</p> <p>請學生思考每個字為何這麼寫，寫的時候是否思考過？因為天天用，我們好像失去了對每個漢字的意義和造字之美的感受力。</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師提問文字的緣由 2. 提問最早發明中國文字的人是誰 3. 說明中國最早出現文字是象形文字 4. 中國文字的演變動畫欣賞 5. 書寫象形文字、文字配對 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師綜合歸納影片中的重點 2. 口頭評量學生的學習情形 <p>-----課堂結束-----</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>20</p>	<p>口頭發表</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>
<p>第二節 漢字的造字六原則</p> <p>一、引起動機</p> <p>說明漢字的造字六原則</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞六書動畫。 2. 請學生發表影片中的造字六原則。 3. 舉例說明漢字的造字六原則的例字 4. 學生從課文生字找出六書的例字 5. 各組發表 6. 六書的學習單 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師綜合歸納 2. 學生完成學習單 <p>-----課堂結束-----</p>	<p>5</p> <p>5</p>	<p>口頭發表</p> <p>分組討論</p> <p>實作評量</p>
<p>第三節 漢字解密</p> <p>象形字介紹</p> <p>一、引起動機</p> <p>首先會讓學生畫出十二生肖的圖畫。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>20</p>	<p>學生實作</p>

<p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞「漢字解密」對於十二生肖象形字的演變，和發展的時代背景 2. 讓學生練習寫（畫）十二生肖字體的甲骨文、金文、小篆、隸書、楷書等不同時代的書寫樣式。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師綜合歸納 2. 學生完成學習單 <p>-----課堂結束-----</p> <p>第四節 漢字解密 象形字介紹</p> <p>一、引起動機</p> <p>首先會讓學生畫出十二生肖的圖畫。</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞「漢字解密」對於十二生肖象形字的演變，和發展的時代背景 2. 讓學生練習寫（畫）十二生肖字體的甲骨文、金文、小篆、隸書、楷書等不同時代的書寫樣式。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師綜合歸納 2. 學生完成學習單 	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>學生實作</p>
<p>參考資料：(若有請列出) 漢字解密、悠遊字在、漢字簡單學、台北市教育處國語科教學網站</p>		
<p>學生回饋</p> <p>通過了解造字六原則，學生可以更有系統地記憶和學習漢字詞彙，因為他們可以根據造字原則推測漢字的意義和構造，從而擴大詞彙記憶的範圍。</p>	<p>教師省思</p> <p>教師可以考慮在教學中引入更多生動有趣的資源，例如圖片、視頻、遊戲等，來幫助學生更直觀的理解漢字的造字原則，並激發他們的學習興趣。</p>	

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 學生能了解漢字的起源與變化				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
文字變變	表現描述	能臨摹十二生肖的甲骨文，寫出正確的對應國字，並寫下心得。	能臨摹十二生肖的甲骨文，寫出正確的對應國字，並簡略寫下心得。	能臨摹十二生肖的甲骨文，寫出正確的對應國字，但草率書寫心得。	能臨摹十二生肖的甲骨文，寫出正確的對應國字，但心得沒寫。	未達 D級
評分指引		12 格的畫圖格子和 12 格的國字共答對 22 題以上。用心習寫心得。	12 格的畫圖格子和 12 格的國字共答對 20 題以上。簡單習寫心得。	12 格的畫圖格子和 12 格的國字共答對 16 題以上。只非常簡短的習寫心得。	12 格的畫圖格子和 12 格的國字共答對 10 題以上。心得沒寫。	未達 D級
評量工具		學習單				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄(二)學習單

班級：() 座號：() 姓名：()

文字變變變學習單

請先畫出十二生肖的圖畫後，再寫出十二生肖的國字。

甲骨文						
畫圖						
寫國字						
甲骨文						
畫圖						
寫國字						

上完這一系列的課後，我學會了什麼？

南投縣主題式教學設計教案格式(四)

一、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

數學知識雖然本質抽象，卻具有廣大的應用面向與深刻的應用層級。如何在不同年齡、不同能力、不同興趣或領域，皆能獲得足以結合理論與應用的數學素養，是國民數學教育的重要目標。數學教育應能啟迪學習動機，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習；從而體驗學習的喜悅，增益自我價值感。進而激發更多生命的潛能，達到健康且均衡的全人開展。

二、課程目標

1. 啟發學習動機
2. 培養好奇心與探索力
3. 提升思考能力
4. 培養判斷力

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程		設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱	數學轉個彎			
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結				
議題融入	實質內涵	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		

	所融入之單元	人權與生活實踐	
教材來源		數獨自編講義、數獨自編講義-進階版	
教學設備/資源		大屏 電腦設備 網路	
學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 找出正確密碼	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	1. 讓學生瞭解數學並非單一面向。 2. 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 3. 學習與同學在互動中尊重對方。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理 (I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	
單元二 找出正確密碼	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	1. 讓學生瞭解數學並非單一面向。 2. 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 3. 學習與同學在互動中尊重對方。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理 (I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	
單元三 數字捉迷藏(數獨)	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	1. 讓學生瞭解數學並非單一面向。 2. 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 3. 學習與同學在互動中尊重對方。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理 (I)：	

		以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	
單元四 數字捉迷藏(數獨)	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	1. 讓學生瞭解數學並非單一面向。 2. 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 3. 學習與同學在互動中尊重對方。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理 (I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	

循環社團(四上)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

數學知識雖然本質抽象，卻具有廣大的應用面向與深刻的應用層級。如何在不同年齡、不同能力、不同興趣或領域，皆能獲得足以結合理論與應用的數學素養，是國民數學教育的重要目標。數學教育應能啟迪學習動機，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習；從而體驗學習的喜悅，增益自我價值感。進而激發更多生命的潛能，達到健康且均衡的全人開展。

二、教學單元設計

主題	數學轉個彎		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	4-1 找出正確密碼、4-2 數字捉迷藏(數獨)			
設計依據				
學習重點	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	核心素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理(I)：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。		
議題融入	學習主題	人權與生活實踐		
	實質內涵	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		
與其他領域/科目的連結				
教材來源		數獨自編講義、數獨自編講義-進階版		
教學設備/資源				
學生經驗分析		解決數獨遊戲需要學生通過試錯和排除法來找到正確的數字，這培養了學生的問題解決能力和創造性思維，因此具備高度耐心和專注力的學生，在數獨遊戲中較能得心應手。		
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 讓學生瞭解數學並非單一面向。 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 學習與同學在互動中尊重對方。 				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>【第一節課】</p> <p>壹、找出正確密碼</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)提問：「各位小朋友，你們喜歡數學嗎？數學給你什麼感覺呢？」</p> <p>(二)介紹數學除了課本教內容之外，還有邏輯思考以及推理等。</p> <p>(三)從卡通「名偵探柯南」帶入主題「真相永遠只有一個」。</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)介紹 1A2B 的遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 找出由四位數組成的密碼。 2. 密碼從 1-9 組成且數字不重複。 3. 玩家猜測密碼，關主依照玩家猜的密碼給予線索提示，讓玩家從線索找出正確的密碼。 <p>(二)老師示範</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師當關主，全班學生當玩家。 2. 玩家舉手猜密碼，老師將學生猜的密碼寫在黑板上並給予線索。 3. 老師適時的引導學生從線索找出正確的密碼的技巧。 <p>(三)學生試玩</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生每四人一組，推派其中一人當關主。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一)老師確認學生已經了解遊戲規則。</p> <p>(三)預告下一節課的內容。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p> <p>5</p>	<p>學生能踴躍舉手猜密碼</p> <p>實作評量(學生能瞭解遊戲規則、能推測出正確的密碼)</p>
<p>【第二節課】</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)複習第一節課 1A2B 的遊戲規則</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)說明比賽規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 第一場比賽由組員推派一名學生當關主，當有人猜出正確密碼即為比賽結束。 2. 第二場比賽的關主由第一場比賽的贏家當關主，當有人猜出正確密碼即為比賽結束。 <p>(二)比賽開始</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)學生統計自己猜出正確密碼的次數。</p> <p>(二)全班同學給予有猜出正確密碼的同學掌聲鼓勵。</p> <p>(三)預告下一節課的內容。</p>	<p>3</p> <p>3</p> <p>29</p> <p>5</p>	<p>實作評量(學生能瞭解遊戲規則、能推測出正確的密碼)</p>
<p>【第三節課】</p>		

<p>貳、數字捉迷藏(數獨)</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)數字除了可以幫助我們生活中記錄事情、幫助我們計算，但是其實數字也可以練習我們邏輯及推理的思考。</p> <p>(二)在一年級時，你們已經學會 1、2、3……，今天我們要利用這些數字來找找看誰躲起來了，這個遊戲叫做「數獨」。</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)老師示範</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在黑板出三題範例，讓全班一起回答躲起來的數字是多少。 2. 發下數獨自編講義，與學生共同完成第一題之後，讓學生自行完成其他題目。 <p>(二)學生實作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講解多數學生無法解出的題目。 2. 老師行間巡視，協助學生解決問題。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一)檢視學生解題的進度。</p> <p>(二)預告下一節課的內容。</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>15</p> <p>5</p>	<p>實作評量(學生能將正確的數字填在正確的位置上)</p>
<p>【第四節課】</p> <p>貳、數字捉迷藏</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)複習上一節課的上課內容。</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)發下數獨自編講義-進階版。</p> <p>(二)學生挑戰從少量線索找出躲藏起來的數字。</p> <p>(三)老師行間巡視，協助學生解決問題。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)學生完成講義內容。</p> <p>(二)請學生發表課堂內容的心得感想。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>5</p>	<p>實作評量(學生能將正確的數字填在正確的位置上)</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p>學生回饋</p> <p>玩數獨遊戲很有挑戰性，也很有成就感，一關一關的完成，讓學生願意繼續嘗試解決更難的難度。</p>	<p>教師省思</p> <p>數獨遊戲作為一種教學工具，能夠幫助教師更好的促進學生的邏輯思維、問題解決能力和專注力，同時也能夠激發學生對數學的興趣，是一個具有潛力的教學資源。</p>	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 學生能瞭解遊戲規則、能推測出正確的密碼				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
數學 轉彎	表現 描述	能快速解出數獨遊戲的題目，並寫下在解題過程中的心得。	能完整解出數獨遊戲的題目，並寫下在解題過程中的心得。	在他人的陪同下，能完整解出數獨遊戲的題目，並寫下在解題過程中的心得。	在他人的教導下，才能解出數獨遊戲的題目，並寫下在解題過程中的心得。	未達 D級
		數獨題目有 51 格，全部答對，且能用心書寫心得。	數獨題目有 51 格，答對 45 格，且能簡略書寫心得。	數獨題目有 51 格，答對 40 格，但心得只寫短短一~二句。	數獨題目有 51 格，答對 35 格，但沒有書寫心得。	未達 D級
評量 工具	學習單					
分數 轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄(二)學習單

學生姓名：_____ 班級：_____ 日期：_____

一、遊戲規則說明：

1. 在 9x9 的方格中填入數字 1 到 9，使得每一行、每一列和每一個 3x3 的子方格中的數字都不重複。

2. 已經給出的數字是提示，不能更改。

二、數獨遊戲：記得檢查你的答案是否正確。如果有錯誤，嘗試找出並修正它們。

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

三、心得分享：寫下你對數獨遊戲的感想和建議。

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

透過富有教育意涵的正向歌曲歌唱，配合肢體律動，培養藝術美感、音感，以及歌唱和舞蹈技能，還可配合學校慶典活動表演；並且藉由藝術學習與人文涵育，可激發學生對於品德的想像、情意發展與人格陶冶。

二、課程目標

1. 提供學生參與學校慶典活動表演的機會，促進他們的社交交流和合作能力。
2. 透過肢體律動的訓練，提高學生的協調性和身體表達能力。
3. 培養學生對藝術美感的敏感度，並鼓勵他們欣賞藝術的價值和意義。
4. 提升學生的歌唱技能和舞蹈技能，培養他們的表演能力和舞台自信心。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程		設計者	四年級教學團隊
實施年級	四年級		總節數	共 <u>4</u> 節， <u>160</u> 分鐘
主題名稱	動動歡樂唱			
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結		健康與體育、藝術與人文		
議題融入	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
	所融入之單元	品格教育 品德發展層面		
教材來源		1 慈濟《孝順不能等》歌曲影音 https://www.youtube.com/watch?v=QGOEQGkcVB4 2 范曉萱：豆豆龍【龍貓動畫版】 https://www.youtube.com/watch?v=vdyfjj0Cyyo&t=50s		

教學設備/資源	電腦資訊設備、投影機		
學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 單元名稱	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。	
單元二 單元名稱	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。	
單元三 單元名稱	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和

	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。	展現的素養，以傳達思想與情感。
單元四 單元名稱	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。	

循環社團(四上)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

透過富有教育意涵的正向歌曲歌唱，配合肢體律動，培養藝術美感、音感，以及歌唱和舞蹈技能，還可配合學校慶典活動表演；並且藉由藝術學習與人文涵育，可激發學生對於品德的想像、情意發展與人格陶冶。

二、教學單元設計

主題	彈性/統整		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	5.動動歡樂唱			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能 E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。 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。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。		
議題融入	學習主題	品格教育 品德發展層面		
	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
與其他領域/科目的連結	健康與體育、藝術與人文			
教材來源	1 慈濟《孝順不能等》歌曲影音 https://www.youtube.com/watch?v=QGOEQGkcVB4 2 范曉萱：豆豆龍【龍貓動畫版】 https://www.youtube.com/watch?v=vdyfjj0Cyyo&t=50s			
教學設備/資源	電腦資訊設備、投影機			
學生經驗分析	在課堂上學會歌唱和舞蹈的技能，學生可以提升自我表現能力，培養自信心。			
學習目標				
1. 提升學生的歌唱技巧，包括聲音控制、節奏感和音準。 2. 發展學生的舞蹈技能，包括身體協調和舞台表演能力。 3. 培養學生對正向歌曲的理解和欣賞能力。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第一節</p> <p>5-1 孝順不能等</p> <p>一、引起動機</p> <p>老師提問為何孝順不能等，使學生們思考其原因，並使學生了解我們可以透過歌曲向父母傳達內心的愛與感恩之情。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 聆聽慈濟歌曲《孝順不能等》</p> <p>2. 歌曲教唱</p> <p>(1)教師先帶領學生朗讀歌詞，理解歌詞內容與含意。</p> <p>(2)教師逐句示範、帶領教唱，反覆練唱。</p> <p>(3)全班合唱出完整的一首歌曲。</p> <p>3.律動示範：觀賞《孝順不能等》學生表演影片，教師做全曲動作示範。</p> <p>4. 教師按歌詞逐句進行分解動作指導學生練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>口頭發表</p> <p>附件 5-1 慈濟《孝順不能等》歌曲影音</p> <p>實作評量（音準、節奏、台風）</p> <p>附件 5-1《孝順不能等》律動表演示範影片</p>
<p>第二節</p> <p>5-1 孝順不能等</p> <p>一、引起動機</p> <p>複習上節所學之歌曲及律動部分</p> <p>二、發展活動</p> <p>接續上節活動未完成部分，繼續進行分解動作指導與練習：並加強動作細微處之修正與調整，使動作更加正確。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>實作評量（音準、台風、動作）</p>
<p>第三節</p> <p>5-2 豆豆龍</p> <p>一、引起動機</p> <p>老師播放一小段懷舊卡通《豆豆龍》，使學生們認識豆豆龍的卡通角色。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 聆聽歌手范曉萱唱的歌曲《豆豆龍》</p> <p>2. 歌曲教唱</p> <p>(1)教師先帶領學生朗讀歌詞，理解歌詞內容與含意。</p> <p>(2)教師逐句示範、帶領教唱</p> <p>3.律動示範：觀賞《豆豆龍》學生表演影片，教師做全曲動作示範。</p> <p>4. 教師按歌詞逐句進行分解動作指導學生練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>15</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>附件 5-2 范曉萱：《豆豆龍》</p> <p>附件 5-2《豆豆龍》律動表演示範影片</p> <p>實作評量（音準、節奏、台風）</p>

<p>第四節</p> <p>5-2 豆豆龍</p> <p>一、引起動機 複習上節所學之歌曲及律動部分</p> <p>二、發展活動 接續上節活動未完成部分，繼續進行分解動作指導與練習；並加強動作細微處之修正與調整，使動作更加正確。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 團體練習</p> <p>2. 分組表演</p>	<p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>實作評量（音準、台風、動作）</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p> <p>1. 慈濟《孝順不能等》https://www.youtube.com/watch?v=QGOEQGkcVB4</p> <p>2. 范曉萱：《豆豆龍》https://www.youtube.com/watch?v=vdyfjj0Cygo</p>		
<p>學生回饋</p> <p>通過歌曲的傳達，學生會更深刻的感受到父母對自己的愛和付出。他們會意識到父母的辛勞和付出，並要及時表達出對父母的感恩之情。</p>	<p>教師省思</p> <p>從這堂課中得到啟發，意識到藝術表達的力量和家庭價值觀的重要性，並反思自己的教學方法和教學目標，如何以更好的方式培養學生的情感和品德素養。</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 發展學生的舞蹈技能，包括身體協調和舞台表演能力。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
動 動 歡 樂 唱	表現描述	能 理性客觀 的針對小組表演的動作準確度、自信程度、整體效果、小組合作和配合四大項目做出評分，且在評分意見上用心書寫，提出建議。	能根據小組表演的動作準確度、自信程度、整體效果、小組合作和配合四大項目做出評分，且能在評分意見上表達想法。	能根據小組表演的動作準確度、自信程度、整體效果、小組合作和配合四大項目做出評分，但在評分意見上只提出些許建議。	只能針對小組表演的動作準確度、自信程度、整體效果、小組合作和配合四大項目做出評分，但在評分意見上沒有任何想法	未達 D級
	評分指引	能完整的圈選評分表上的分數，並在評分意見上提出具體詳細的建議。	能完整的圈選評分表上的分數，並在評分意見上提出建議。	能完整的圈選評分表上的分數，但在評分意見上只提出些許建議。	能完整的圈選評分表上的分數，但在評分意見上沒有提出建議。	未達 D級
評量工具	小組表演互評學習單					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄(二)學習單

小組表演互評學習單

表演日期：_____

表演歌曲：_____

評 分 人：_____

★評分說明：請圈選數字，1 表示表現較差，5 表示表現優秀。

組別 分數	第一組	第二組	第三組	第四組	第五組
動作準確度	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
自信程度	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
整體效果	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
小組合作 和配合	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
總分					

評分意見

1. 對表演中哪些部分印象深刻？

2. 你認為表演中可以改進的地方是什麼？

3. 小組成員之間的合作和配合情況如何？

南投縣主題式教學設計教案格式

三、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構)

孝順是儒教傳統提倡的行為，指兒女的行為應尊重父母、家裏的長輩以及先人的良心意願，不至於行差踏錯而使他們蒙羞，是一種穩定倫常關係表現。所謂「百行孝為先」，反映中華民族極為重視孝的觀念。孝是儒家家庭倫理的核心，透過讀唱百孝經、玩百孝卡、說百孝，讓孝深植於學生們的心中。

四、課程目標

1. 透過誦讀百孝經能理解經典意義
2. 透過孝順故事引發學生自省能力。
3. 透過孝順桌游將孝深植學生心中。

三、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	四年級教師
實施年級		四年級	總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱		1.百善孝為先		
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結		綜合領域		
議題融入	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
	所融入之單元			
教材來源		百孝經 http://www.with.org/classics_baixiao_ch.html		
教學設備/資源		投影機、電腦、孝說卡、孝行卡		
各單元與學習目標				
單元名稱		學習重點	學習目標	

百善孝為先	學習表現	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。 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。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 透過誦讀百孝經能理解經典意義 2. 透過孝順故事引發學生自省能力。 3. 透過孝順桌游將孝深植學生心中。
	學習內容	<u>Aa-II-3 自我探索的想法與感受</u> <u>Ab-II-2 學習行動。</u> <u>Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。</u> <u>Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧</u>	

循環社團(四下)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

孝道是儒教傳統提倡的行為，指兒女的行為應尊重父母、家裏的長輩以及先人的良心意願，不至於行差踏錯而使他們蒙羞，是一種穩定倫常關係表現。所謂「百行孝為先」，反映中華民族極為重視孝的觀念。孝是儒家家庭倫理的核心，透過讀唱百孝經、玩百孝卡、說百孝，讓孝深植於學生們的心中。

二、教學單元設計

主題	百善孝為先		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	1.百善孝為先			
設計依據				
學習重點	學習表現	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。 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。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作
	學習內容	Aa-II-3 自我探索的想法與感受 Ab-II-2 學習行動。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧		
議題融入	學習主題	品格教育 品德發展層面		
	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		

與其他領域/科目的連結	綜合領域	
教材來源	百孝經 http://www.with.org/classics_baixiao_ch.html	
教學設備/資源	投影機、電腦、孝說卡、孝行卡	
學生經驗分析	1. 在低年級的晨光時間都有大愛媽媽到班上說故事，學生應對孝順有初步的理解。	
學習目標		
1. 透過誦讀百孝經能理解經典意義 2. 透過孝順故事引發學生自省能力。 3. 透過孝順桌游將孝深植學生心中。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
一、 引起動機 詢問學生是否知道百孝經經典？	5	學生能舉手發言
二、 發展活動 1. 百孝經緣由 2. 誦讀百孝經 3. 遇孝拍一下	20	學生能安靜聆聽 學生能齊誦、組誦或個別誦 學生能依序誦讀並遇到孝字時用雙手拍一下
三、 綜合活動 1. 孝順故事分享—倓子 2. 故事大提問 -----第一節結束-----	15	學生能專心聆聽孝順故事 學生能回答故事提問
一、 引起動機 複習百孝經	6	學生能誦讀百孝經
二、 發展活動 1. 孝說卡介紹 2. 認識孝說牌卡	30	學生能專注聆聽小組任務並透過觀察、分類確認孝說牌卡張數 學生能依據分類告訴老師不同孝字數的張數
三、 綜合活動 1. 確認孝說牌卡個別張數 -----第二節結束-----	4	
一、 引起動機 1. 複習孝說牌卡各孝字張數	4	學生能依據分類告訴老師不同孝字數的張數
二、 發展活動 1. 百孝經唱誦 2. 排百孝經經文 3. 誦讀百孝經經文	26	學生能誦讀百孝經 學生能將打散的經文牌卡依序排出 學生將排列好的經文以組為單位齊誦讀
三、 綜合活動 1. 牌卡經文規則分享 2. 孝順故事分享—閔子謙 3. 故事大提問	10	學生舉手發言 學生能專心聆聽孝順故事 學生能回答故事提問

-----第三節結束-----		
<p>一、 引起動機 複習上一堂課牌卡經文規則</p> <p>二、 發展活動</p> <p> 1. 偶來孝規則說明</p> <p> 2. 進行偶來孝桌游</p> <p>三、 綜合活動</p> <p> 1. 收牌卡、確認牌卡</p> <p> 2. 孝順故事分享—子路</p> <p> 3. 故事大提問</p> <p>四、 完成學習單</p> <p>-----第四節結束-----</p>	<p>2</p> <p>28</p> <p>10</p>	<p>學生舉手發言</p> <p>學生能專心聆聽偶來孝規則</p> <p>學生能依規定進行偶來孝桌游</p> <p>學生能收並確認牌卡張數</p> <p>學生能專心聆聽孝順故事</p> <p>學生能回答故事提問</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p>學生回饋</p> <p>在參與課程後感受到對父母和家人的情感連結更加緊密。在學習了孝順的道理後，自己會更加關心家人的需要，並且願意主動幫忙做家事，好好的履行孝順的義務。</p>	<p>教師省思</p> <p>通過百孝經的教學，可以讓孩子意識到孝順對於家庭和社會的重要性。這可以幫助他們理解自己在家庭中的角色和責任，並激發他們努力成為一個孝順的人。</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 透過孝順故事引發學生自省能力。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
百善孝為先	表現描述	1. 學生能充份理解故事中的孝順觀念 2. 能夠將故事中的情節與他們自身的生活和價值觀反思 3. 能夠將從故事中學到的觀念應用到實際生活	1. 學生能理解故事中的孝順觀念 2. 能夠將故事中的情節與他們自身的生活和價值觀反思	1. 學生能理解故事中的孝順觀念	能找出孝順相關的故事	未達 D 級
		評分指引	1 能清楚的說出故事中的孝順觀念 2 能清楚的說出自己的反思 3 能將孝行實踐在生活中並完整的記錄在學習單上	1 能說出故事中的孝順觀念 2 能說出故事情節與自己的行為之異同 3 能提出自己的孝行計畫	1 能說出故事中的孝順觀念 2 能說出故事情節與自己的行為之異同	1 能說出故事中的孝順觀念
評量工具	【百善孝為先】學習單					
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

實行心得	
家長回饋	

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

在我們的生活中，有許多的科學知識是我們沒注意到的，透過課程設計，了解科學如何運用於生活物品中。課程設計方向以實際觀察、動手操作、小組討論，來啟發學生思考、創造的能力，進而研發運用於生活用品中。

二、課程目標

1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。
2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	四年級教師
實施年級	四年級	總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱	2.科學遊戲真有趣		
設計依據			
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養	
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	
與其他領域/科目的連結	自然領域		
議題融入	實質內涵	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人權益。	

	所融入之單元	
教材來源	自編	
教學設備/資源	單元一：我是投籃高手：乒乓球、籃子、吹風機 單元二：衝吧!氣球火箭：氣球、棉線、夾子、膠帶、椅子 單元三：投石器：竹筷3雙、橡皮筋約15條、塑膠湯匙1支、乒乓球、黏土、籃子、九宮格	
各單元與學習目標		
單元名稱	學習重點	學習目標
單元 我是投籃高手	學習表現	1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。 3. 能運用生活中的各種素材，進行彈力的遊戲與玩具創作。
	學習內容	
單元二 衝吧!氣球火箭	學習表現	1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。 3. 能運用生活中的各種素材，進行彈力的遊戲與玩具創作。
	學習內容	
單元三 投石器	學習表現	1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。

		想法與表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	3. 能運用生活中的各種素材，進行彈力的遊戲與玩具創作。
	學習內容	Ind-II-4 空氣流動產生風 Inc-II-5 水和空氣可以傳送動力讓物體移動。 INd-II-9 施力可能會使物體改變運動情形或形狀；當物體受力變形時，有的可恢復原狀，有的不能恢復原狀。	

循環社團(四下)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

在我們的生活中，有許多的科學知識是我們沒注意到的，透過課程設計，了解科學如何運用於生活物品中。課程設計方向以實際觀察、動手操作、小組討論，來啟發學生思考、創造的能力，進而研發運用於生活用品中。

二、教學單元設計

領域/科目	彈性/循環社團		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，每節 40 分鐘
單元名稱	2. 科學遊戲真有趣： 單元一：我是投籃高手。 單元二：氣球火箭 單元三：投石器			
設計依據				
學習重點	學習表現	ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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表現。 an-II-1 體會科學的探索都是由問題開始。	核心素養	自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。
	學習內容	Ind-II-4 空氣流動產生風 Inc-II-5 水和空氣可以傳送動力讓物體移動。 INd-II-9 施力可能會使物體改變運動情形或形狀；當物體受力變形時，有的可恢復原狀，有的不能恢復原狀。		
議題融入	學習主題	人權教育		
	實質內涵	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人權益。		
與其他領域/科目	自然			

的連結			
教材來源	自編		
教學設備/資源	2-1 我是投籃高手：乒乓球、籃子、吹風機 2-2 衝吧!氣球火箭：氣球、棉線、夾子、膠帶、椅子 2-3 投石器：竹筷 3 雙、橡皮筋約 15 條、塑膠湯匙 1 支、乒乓球、黏土、籃子、九宮格		
學生經驗分析			
學習目標			
1. 能運用生活中的各種素材，進行空氣流動的實驗。 2. 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法。 3. 能運用生活中的各種素材，進行彈力的遊戲與玩具創作。			
教學活動設計			
	教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
單元一：我是投籃高手。			
一、引起動機： 教師提問：應該都有投籃的經驗吧！那能用空氣來投籃嗎？讓我們一起來用空氣投籃吧！		5	口頭發表
二、發展活動： 1. 教師說明實驗步驟： (1) 把吹風機打開(冷風)，將乒乓球放在吹風機上方，乒乓球會飄在空中。 (2) 將吹風機向側方慢慢傾斜，可看到乒乓球還是能停留在空中。 (3) 準備一個空籃子，讓吹風機傾斜，稍微用力將乒乓球順勢推出，看能不能將乒乓球投進籃子裡。 2. 教師說明實驗原理及提醒學生注意事項： 原理：這是一個叫康達效應又稱附壁作用的原理，是指當流遇到障礙物(乒乓球)，氣流會沿著障礙物曲面流動的現象，並產生推往氣流方向的作用力。 3. 進行投籃大賽：在 60 秒內，看誰投進籃子內的乒乓球數最多，為獲勝者。		30	實作評量
三、總結活動： 1. 複習今日所教的原理，並請學生發揮想像力，這原理能運用在生活中的哪些地方。 2. 收拾桌面		5	口頭發表
單元二：衝吧!氣球火箭。			
一、引起動機： 教師提問：有沒有看過火箭升空呢？我們要利用空氣的幫忙，用氣球來模擬火箭。		5	口頭發表
二、發展活動： 1. 教師說明實驗步驟： (1) 將長形氣球充滿氣，吹口的地方用夾子夾住，確定氣球不會漏氣。		30	口頭發表 實作評量

<p>(2)用膠帶將吸管黏在長形氣球上。</p> <p>(3)將細繩穿過氣球上的吸管，再把繩子兩端固定在椅子上。固定好後，鬆開夾子，氣球就會沿著繩子快速往前移動。</p> <p>2. 教師說明實驗原理： 原理：氣球吹滿氣後，把夾子鬆開，空氣從氣球尾部噴射出來，噴射的力量會將氣球向前推進。</p> <p>3. 進行噴射火箭大賽：在 60 秒內，看誰投進籃子內的乒乓球數最多，為獲勝者。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 複習今日所教的原理，並請學生發揮想像力，這原理能運用在生活中的哪些地方。</p> <p>2. 收拾桌面</p>	5	口頭發表
單元三：投石器		
<p>一、引起動機：</p> <p>教師提問：古代戰爭時會以什麼樣的武器來攻擊敵人呢？</p> <p>教師說明：古代戰爭時會以投石器將巨大的石頭拋向承保，讓我們也來做一個投石器吧！</p>	5	口頭發表
<p>二、發展活動：</p> <p>1. 教師說明實驗步驟：</p> <p>(1)首先製作投石器底座，將 3 支竹筷利用橡皮筋綁成一個三角形。</p> <p>(2)再將另外 2 支竹筷利用橡皮筋綁成一個 X 的形狀，並立在底座三角形的底邊上。</p> <p>(3)再拿出 1 支竹筷，將塑膠湯匙綁在竹筷正中間，並用橡皮筋綁在剛剛 X 的上端處。</p> <p>(4)最後將剩餘橡皮筋放於湯匙後面的竹筷上。</p> <p>2. 教師說明實驗原理： 原理：投石器所利用原理是槓桿原理，投石器的施力點在中間，抗力臂(湯匙)越長，越容易射得遠。</p>	30	實作評量
<p>三、總結活動：</p> <p>1. 複習今日所教的原理及製作步驟。</p> <p>2. 收拾桌面</p>	5	口頭發表
-----第一節結束-----		
<p>一、引起動機：</p> <p>複習上堂課所教的投石器原理，並請學生檢查自己的投石器是否已經完成。</p>	5	口頭發表
<p>二、發展活動：</p> <p>1. 進行投石器大 PK(投的準)</p> <p>教師說明遊戲規則：在 60 秒內，看誰投進籃子內的乒乓球數最多，為最後贏家。</p> <p>2. 進行投石器大 PK(射的遠)</p>	30	實作評量

<p>教師說明遊戲規則:從相同起點發射，看誰射的黏土最遠，為最後贏家。</p> <p>3. 進行投石器挑戰賽（九宮格）</p> <p>教師說明遊戲規則:從相同起點發射，看誰得分最高，投得最準。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>1. 分享投石器操作方法，要如何調整，才能投得準且投得遠。</p> <p>2. 收拾桌面</p> <p>-----第二節結束-----</p>	5	口頭發表
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p>學生回饋</p> <p>課堂上的實驗和遊戲活動讓人更容易理解抽象的科學概念，並且培養了問題解決能力、合作精神和創造力，真的是有趣而難忘的學習體驗。</p>	<p>教師省思</p> <p>要再思考課程中遊戲和實驗的設計，以確保這些活動能夠有效地傳達科學概念，並引發學生的興趣，並且要思考如何調整活動，以滿足不同學生的學習風格和能力水平。</p>	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 在完成任務的歷程中，能分工合作，相互溝通、表達想法				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
科學遊戲真有趣	表現描述	1.能夠以清晰、準確的語言描述實驗的目的、方法和結果 2.能夠理解並遵守分工合作的規則和要求 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能夠理解並遵守分工合作的規則和要求 2.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	能遵守上課的規定	未達D級
	評分指引	1.能小組合作並且正確的完成作品 2.能夠準確的說出實驗的目的、方法和結果 3.能將自己的心得完整的記錄在學習單上	1.能小組合作完成作品 2.能將自己的心得完整的記錄在學習單上	能將自己的心得記錄在學習單上	能和小組合作並且遵守課堂規定	未達D級
	評量工具	【科學遊戲真有趣】學習單				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

科學遊戲真有趣

班級：() 座號：() 姓名：()

請簡單敘述以下三個科學遊戲使用到的【科學原理】

單元一：我是投籃高手：

單元二：衝吧！氣球火箭：

單元三：投石器記錄單：

你最喜歡那個單元，並敘述原因。

我最喜歡：_____

因為：_____

請選擇一個單元，搜尋資料，找出日常生活中何處運用到這項科學原理，將資料張貼在表格中

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

認識中華文化的博大精深，認識漢字的造字緣由藉由動畫欣賞增強學生的學習興趣，能運用所認識的造字原則，加深對於中國文字的喜愛。

二、課程目標

1. 學生能了解漢字的起源與變化。
2. 認識造字的原則
3. 欣賞漢字的美感。

三、主題說明

彈性學習課程類別		統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	四年級教師
實施年級		四年級	總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱		3. 文字變變變		
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結		語文領域		
議題融入	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。		
	所融入之單元			
教材來源		漢字解密、悠遊字在、漢字簡單學、台北市教育處國語科教學網站		
教學設備/資源		單槍投影機 電腦設備 網路		
各單元與學習目標				
單元名稱		學習重點		學習目標
單元一 會義字	學習表現	I-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。		1. 學生能了解漢字的起源與變化。

		<p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。</p> <p>4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。</p> <p>4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>2. 認識造字的原則</p> <p>3. 欣賞漢字的美感。</p>
	學習內容	<p>Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。</p> <p>Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。</p>	
單元二 形聲字	學習表現	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。</p> <p>4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。</p> <p>4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>	<p>1. 學生能了解漢字的起源與變化。</p> <p>2. 認識造字的原則</p> <p>3. 欣賞漢字的美感。</p>
	學習內容	<p>Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。</p> <p>Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。</p>	

循環社團(四下)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

認識中華文化的博大精深，認識漢字的造字緣由藉由動畫欣賞增強學生的學習興趣，能運用所認識的造字原則，加深對於中國文字的喜愛。

二、教學單元設計

領域/科目	彈性/循環社團	設計者	四年級教師
-------	---------	-----	-------

實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘	
單元名稱	3. 文字變變變				
設計依據					
學習重點	學習表現	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>4-II-2 利用共同部件，擴充識字量。</p> <p>4-II-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。</p> <p>4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。</p>		核心素養	<p>國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 報告、評論、演說及論辯。 國-J-C2 在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在生活中建立友善的人際關係。</p>
	學習內容	<p>Ab-I-1 1,000 個常用字的字形、字音和字義。</p> <p>Ab-II-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。</p>			
議題融入	學習主題	語文教育			
	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。			
與其他領域/科目的連結	藝術與人文				
教材來源	漢字解密、悠遊字在、漢字簡單學、台北市教育處國語科教學網站				
教學設備/資源	單槍投影機 電腦設備 網路				
學生經驗分析					
學習目標					
<p>1. 學生能了解漢字的起源與變化。</p> <p>2. 認識造字的原則</p> <p>3. 欣賞漢字的美感。</p>					
教學活動設計					
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式	
單元一：會意字(二節課)					
<p>一、引起動機 播放生僻字歌曲，讓學生一起唱體會歌詞內容，了解中國字的博大精深。</p>			20	口頭發表	
<p>二、發展活動 1. 觀賞台北市教育局所製作的會意字動畫 2. 請學生討論有關異體會意字同體會意字 3. 各組學生展示討論結果</p>			40	實作評量	

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 認識造字的原則(形聲、會意)				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
文字變變	表現描述	1.能清楚理解字形結構以及理解形符和意符之間的關係。 2 能有效的記住形聲字和會意字的字形和意義 3.能正確辨別會意字和形聲字	1.能清楚理解字形結構以及理解形符和意符之間的關係。 2 能有效的記住形聲字和會意字的字形和意義	能正確辨別會意字和形聲字	能知道會意字和形聲字	未達D級
	評分指引	能完整且正確的完成學習單的三個部份	能正確的完成學習單的二個問題	能正確完成學習單的一個問題	能準時繳交學習單	未達D級
	評量工具	文字變變變學習單				
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

~文字變變變學習單~

班級_____座號_____姓名_____

一、以下這些字都是「會意」字，請你試著拆解部件找出字義。

休		
苗		
男		
灸		
信		

二、請將下面是形聲字的塗上顏色，看看會組合成什麼字。

上	牛	格	二	龜	本	人	八
馬	浮	捲	象	女	母	冊	雨
零	下	磚	火	鼠	洞	隧	拱
籽	館	騎	獎	子	腐	大	抹
刃	躺	膀	簧	弓	瑚	禾	駕
睜	日	袋	川	碗	宵	棋	擋
月	山	智	水	魚	羊	甘	末

我找到的字是 ()，這個字是屬於：

象形 指事 會意 形聲字

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

數學知識雖然本質抽象，卻具有廣大的應用面向與深刻的應用層級。如何在不同年齡、不同能力、不同興趣或領域，皆能獲得足以結合理論與應用的數學素養，是國民數學教育的重要目標。數學教育應能啟迪學習動機，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習；從而體驗學習的喜悅，增益自我價值感。進而激發更多生命的潛能，達到健康且均衡的全人開展。

二、課程目標

1. 讓學生瞭解數學並非單一面向。
2. 從遊戲中學習邏輯思考以及推理。
3. 學習與同學在互動中尊重對方。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(■主題□專題□議題)探究課程	設計者	四年級教師
實施年級	四年級	總節數	共 4 節，160 分鐘
主題名稱	4. 數學轉個彎		
設計依據			
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養	
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	
與其他領域/科目的連結		數學領域	
議題融入	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。	
	所融入之單元		
教材來源		數字拼圖自編講義、數字拼圖自編講義-進階版、遊戲紙	

教學設備/資源		單槍投影機 電腦設備 網路	
各單元與學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 會義字	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	1.讓學生瞭解數學並非單一面向。 2.從遊戲中學習邏輯思考以及推理。 3.學習與同學在互動中尊重對方。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 R-3-2 數量模式與推理（I）：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等。	

循環社團(四下)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

數學知識雖然本質抽象，卻具有廣大的應用面向與深刻的應用層級。如何在不同年齡、不同能力、不同興趣或領域，皆能獲得足以結合理論與應用的數學素養，是國民數學教育的重要目標。數學教育應能啟迪學習動機，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習；從而體驗學習的喜悅，增益自我價值感。進而激發更多生命的潛能，達到健康且均衡的全人開展。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	4.數學轉個彎			
設計依據				
學習重點	學習表現	s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	核心素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。
	學習內容	S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形		數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重

<p>二、主要活動</p> <p>(一)教導新的解題技巧。</p> <p>(二)發下次自拼圖自編講義-進階版。</p> <p>(三)學生自行解題。</p> <p>(四)老師行間巡視，協助學生解決問題。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)確認學生是否已經解題完畢。</p> <p>(二)老師給予指示，在對應的格子塗上顏色。</p> <p>(三)學生猜出解題出來並猜出著上顏色後的圖案為何。</p>	<p>30</p> <p>5</p>	<p>實作評量(學生能在格子內填上正確的符號)</p> <p>實作評量(學生能聆聽老師的指示在格子內塗上正確的顏色)</p>

<p>【第三節課】</p> <p>貳、井字過三關</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)老師提問：「小時候有沒有玩過 OX 的遊戲？」</p> <p>(二)老師引導：「今天玩的 OX 遊戲會變成放大版的，而且遊戲規則稍微改變了，等一下要認真聆聽老師上課喔！」</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)老師介紹遊戲內容並發下遊戲紙，此遊戲結合空間概念以及規劃遊戲策略。</p> <p>(二)說明遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師先在黑板畫出 9X9 的大正方形，且每 3X3 的方格用粗線框起來。 2. 大格：3X3 的格子、小格：1X1 的格子 3. 老師教導方位，分別有中間、上、下、左、右、左上、右上、左下、右下。 4. 先確定首攻者，由首攻者先畫上記號，依照該位置在大格裡占的位置決定對手只能在對應的大格裡任意挑選小格畫記號。 5. 在大格裡連續三格相同記號即可連成一條線，直線、橫線、斜線皆可。 6. 連線最多條者獲勝。 <p>(三)學生實作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師行間巡視，確認學生已經了解遊戲規則。 2. 協助學生解決問題。 <p>三、綜合活動</p> <p>(一)請全班為獲勝的同學鼓掌。</p> <p>(二)預告下一次上課內容。</p>	<p>5</p> <p>3</p> <p>7</p> <p>27</p> <p>3</p>	<p>實作評量(學生能瞭解遊戲規則)</p>

<p>【第四節課】</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)回顧上一節課的內容。</p> <p>(二)複習遊戲規則。</p> <p>二、主要活動</p>	<p>3</p> <p>3</p>	

<p>(一)說明比賽規則 (二)每一次比賽結束後需要尋新對手繼續決賽，贏家在黑板寫上座號並畫上正字記號，若平手者則兩位都在黑板上做記號。 (三)學生比賽</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一)統計學生獲勝的次數。 (二)請全班為獲勝的同學鼓掌。 (三)請學生分享上課心得及感想。</p>	<p>29</p> <p>5</p>	<p>實作評量(學生能瞭解遊戲規則)</p> <p>口語評量(學生能說出自己的心得感想)</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p>學生回饋 玩數字拼圖遊戲很有挑戰性，也很有趣，一關一關的完成，讓人願意繼續嘗試解決更難的難度。</p>	<p>教師省思 將數學融入遊戲中，減少了學生對於數學的排斥感，也能夠幫助教師更好的促進學生的邏輯思維、問題解決能力和專注力，是一個具有潛力的教學資源。</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

<p>學習目標</p>	<p>(選定一項總結性學習任務之學習目標) 從井字遊戲中學習邏輯思考以及推理。</p>					
<p>評量標準</p>						
<p>主題</p>		<p>A 優秀</p>	<p>B 良好</p>	<p>C 基礎</p>	<p>D 不足</p>	<p>E 落後</p>
<p>數學轉個彎</p>	<p>表現描述</p>	<p>1.能夠制定有效的策略來贏得遊戲。 2.能夠預測對手的下一步，並相應地做出反應。 3.能夠保持良好的態度，勝不驕敗不餒。 4.能清楚表達出自己的心得感想</p>	<p>1.能夠預測對手的下一步，並相應地做出反應。 2.能夠保持良好的態度，勝不驕敗不餒。 3.能清楚表達出自己的心得感想</p>	<p>1.能夠保持良好的態度，勝不驕敗不餒。 2.能清楚表達出自己的心得感想</p>	<p>能夠遵守遊戲規則</p>	<p>未達 D級</p>

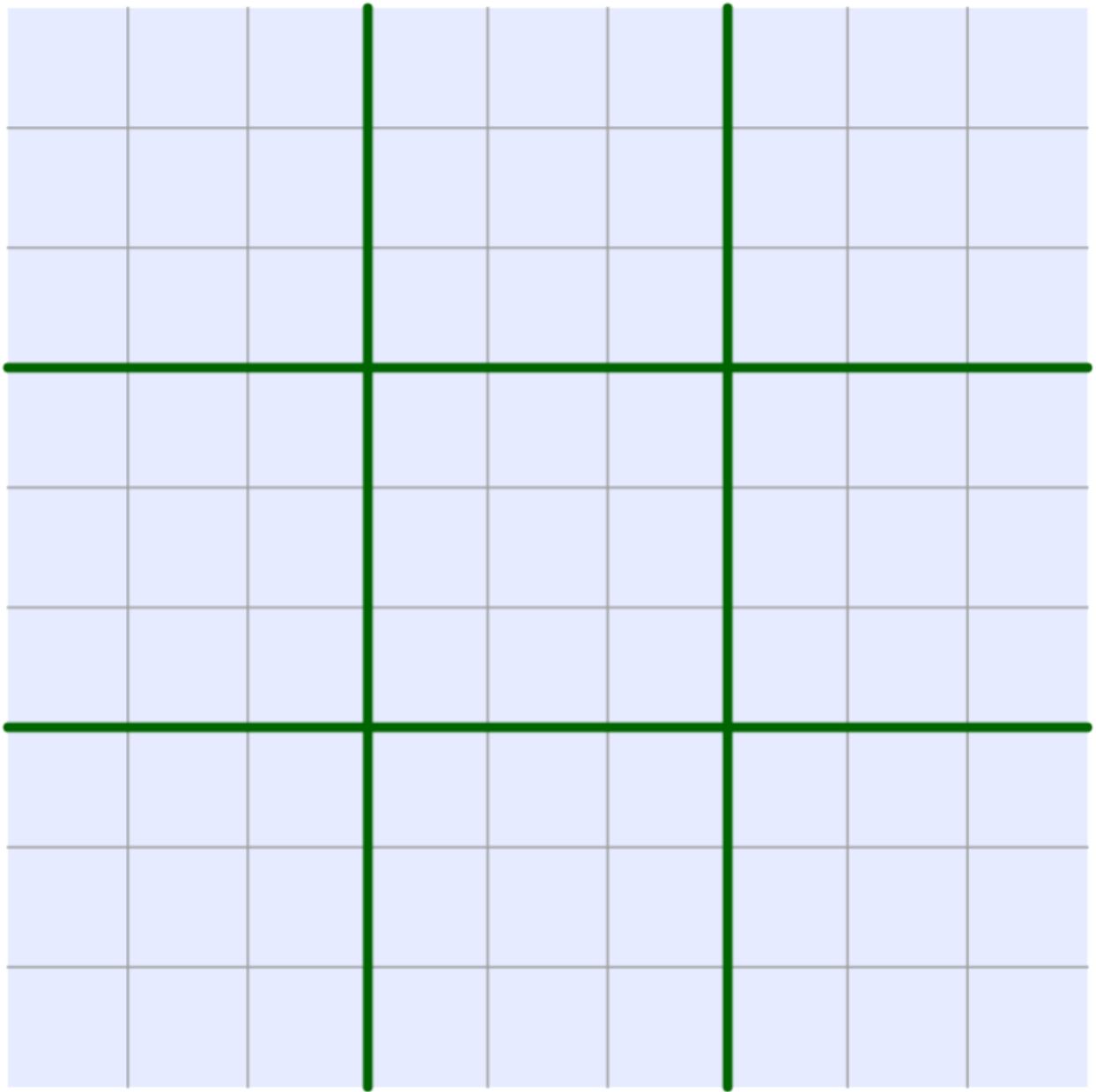
分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

<p>評分指引</p>	<p>1.三次遊戲中獲得勝利 2.在遊戲紙上清楚且完整的寫出自己的策略與心得</p>	<p>1.三次遊戲中至少獲得2次勝利 2.在遊戲紙上清楚的寫出自己的策略與心得</p>	<p>1.三次遊戲中至少獲得1次勝利 2.在遊戲紙上簡略寫出自己的策略與心得</p>	<p>在遊戲紙上簡略寫出自己的心得</p>	<p>未達D級</p>
<p>評量工具</p>	<p>放大版井字遊戲紙</p>				
<p>分數轉換</p>	<p>90-100</p>	<p>80-89</p>	<p>70-79</p>	<p>60-69</p>	<p>59 以下</p>

放大版井字遊戲紙

選手 1 姓名 ()

選手 2 姓名 ()



獲勝者 ()

心得：

Empty rectangular box for writing the心得 (reflection).

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

透過富有教育意涵的正向歌曲歌唱，配合肢體律動，培養藝術美感、音感，以及歌唱和舞蹈技能，還可配合學校慶典活動表演；並且藉由藝術學習與人文涵育，可激發學生對於品德的想像、情意發展與人格陶冶。

二、課程目標

- 1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。
- 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。
- 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	四年級教師
實施年級	四年級		總節數	共 5 節，200 分鐘
主題名稱	5.動動歡樂唱			
設計依據				
核心素養	總綱	E-A2 系統思考與解決問題 E-B3 藝術涵養與美感素養		
	領綱	自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。		
與其他領域/科目的連結		數學領域		
議題融入	實質內涵	培養學生對漢字的意義和造字之美的感受力。		
	所融入之單元			
教材來源		數字拼圖自編講義、數字拼圖自編講義-進階版、遊戲紙		
教學設備/資源		單槍投影機 電腦設備 網路		
各單元與學習目標				

單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 愛眼健康操	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 1b-II-2 土風舞遊戲。	
單元二 Penguin's Game(企鵝舞)	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、合唱等。基礎歌唱技巧，如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 1b-II-2 土風舞遊戲。	

循環社團(四下)教學單元設計-教案

一、教學設計理念

透過富有教育意涵的正向歌曲歌唱，配合肢體律動，培養藝術美感、音感，以及歌唱和舞蹈技能，還可配合學校慶典活動表演；並且藉由藝術學習與人文涵育，可激發學生對於品德的想像、情意發展與人格陶冶。

二、教學單元設計

領域/科目	彈性/統整	設計者	四年級教師
實施年級	四年級	總節數	共 4 節，160 分鐘
單元名稱	5.動動歡樂唱		
設計依據			

學習重點	學習表現	1-III-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜， 進行歌唱及演奏，以表達情感。 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術 的元素、技巧。 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的 學習態度。	核心 素養	E-A1 具備良好的生活習慣， 促進身心健全發展，並認識個 人特質，發展生命潛能 E-B1 具備運用體育與健康之相關符 號知能，能以同理心應用在生 活中的運動、保健與人際溝通 上。 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。
	學習內容	音 E-III-1 多元形式歌曲，如：輪唱、 合唱等。基礎歌唱技巧， 如：呼吸、共鳴等。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音 效果等整合呈現。 Ib-II-2 土風舞遊戲。		
議題 融入	學習主題	品格教育 品德發展層面		
	實質內涵	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		
與其他領域/科目的 連結	健康與體育、藝術與人文			
教材來源	1. 愛眼健康操 歌詞版 https://www.youtube.com/watch?v=YLyJHibmr14 2. EYE 眼健康歌-教學版 https://www.youtube.com/watch?v=gxIRg7hioTo 3. Penguin's Game (lyrics)- Gelato https://www.youtube.com/watch?v=xCGewr1z7MA 4. 企鵝舞 https://www.youtube.com/watch?v=QEURZayldhk			
教學設備/資源	電腦資訊設備、投影機			
學生經驗分析				
學習目標				
1 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。 2 增進對藝術領域及科目的相關知識與技能之覺察、探究、理解，以及表達的能力。 3 發展善用多元媒介與形式，從事藝術與生活創作和展現的素養，以傳達思想與情感。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備註(學習評量)
第一節 5-1 愛眼健康操 一、引起動機 老師提問目前我們眼睛常發生的狀況為何?要如何保護我們的眼睛?以及怎麼做眼睛操來保護自己的眼睛，使眼睛不惡化和退化。 二、發展活動 1. 聆聽《愛眼健康操》歌曲 2. 歌曲教唱 (1)教師先帶領學生朗讀歌詞，理解歌詞內容與含意。 (2)教師逐句示範、帶領教唱，反覆練唱。			5	口頭發表
			5 10	附件 5-3 《愛眼健康操》歌曲影音

<p>(3)全班合唱出完整的一首歌曲。</p> <p>3.律動示範：觀賞《愛眼健康操》表演示範影片，教師做全曲動作示範。</p> <p>4. 教師按歌詞逐句進行分解動作指導學生練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>實作評量（音準、節奏、台風）</p> <p>附件 5-3《愛眼健康操》律動表演示範影片</p>
<p>第二節</p> <p>5-1 愛眼健康操</p> <p>一、引起動機</p> <p>複習上節所學之歌曲及律動部分</p> <p>二、發展活動</p> <p>接續上節活動未完成部分，繼續進行分解動作指導與練習：並加強動作細微處之修正與調整，使動作更加正確。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>實作評量（音準、台風、動作）</p>
<p>第三節</p> <p>5-2 Penguin's Game(企鵝舞)</p> <p>一、引起動機</p> <p>老師提問有關企鵝的生活環境、以及動作特徵，讓學生們模仿企鵝行走姿勢。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 聆聽語歌曲《Penguin's Game(企鵝舞)》</p> <p>2. 歌曲教唱</p> <p>(1)教師先帶領學生朗讀歌詞，理解歌詞內容與含意。</p> <p>(2)教師逐句示範、帶領教唱</p> <p>3.律動示範：觀賞英語歌曲《Penguin's Game(企鵝舞)》學生表演影片，教師做全曲動作示範。</p> <p>4. 教師按歌詞逐句進行分解動作指導學生練習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>15</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>附件 5-2 Penguin's Game (lyrics)-Gelato 歌曲影片</p> <p>附件 5-2《企鵝舞》律動表演示範影片</p> <p>實作評量（音準、節奏、台風）</p>
<p>第四節</p> <p>5-2 Penguin's Game(企鵝舞)</p> <p>一、引起動機</p> <p>複習上節所學之歌曲及律動部分</p> <p>二、發展活動</p> <p>接續上節活動未完成部分，繼續進行分解動作指導與練習：並加強動作細微處之修正與調整，使動作更加正確。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.團體練習</p> <p>2 分組表演</p>	<p>5</p> <p>20</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>實作評量（音準、台風、動作）</p>
<p>第五節</p> <p>總複習</p>		

一、引起動機 1.聆聽並演唱歌曲 二、發展活動 複習兩首歌曲的舞蹈動作。 三、綜合活動 1.發表《動動歡樂唱》的上課心得 2.完成學習單	5 20 15	實作評量（音準、台風、動作）
參考資料：(若有請列出) 1. 愛眼健康操 歌詞版 https://www.youtube.com/watch?v=YLyJHibmr14 2. EYE 眼健康歌-教學版 https://www.youtube.com/watch?v=gxIRg7hioTo 3. Penguin's Game (lyrics)-Gelato https://www.youtube.com/watch?v=xCGewr1z7MA 4. 企鵝舞 https://www.youtube.com/watch?v=QEURZayldhk		
學生回饋 唱唱跳跳真有趣，而且還可以學到健康知識，也達到運動的效果。	教師省思 將想傳達的識概念透過音樂與肢體律動傳達給學生也是一種多元的教學方式但教師在歌曲的應考慮到學生的年齡、興趣和能力水平並且要能與時俱進。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標) 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活品質與全人健康。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
動動歡樂唱	表現描述	1.能積極參與唱歌活動 2.能夠欣賞唱歌活動的美感，如動作的優雅、節奏的和諧 3.能小組合作共同完成表演	1.能積極參與唱歌活動 2.能小組合作共同完成表演	1.能接受教師的引導，參與活動 2.能小組合作共同完成表演	能用合宜的態度欣賞表演	未達D級
	評分指引	1.能夠正確的唱跳出歌曲 2.能夠小組上台正確的完成表演 3.能夠欣賞他的表演並客觀的完成評分表	1.能夠正確的唱跳出歌曲 2.能夠小組上台正確的完成表演	能夠小組上台正確的完成表演	能夠完成評分表	未達D級

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

評量工具	小組表演互評學習單				
分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

附錄(二)學習單

小組表演互評學習單

表演日期：_____

表演歌曲：_____

評 分 人：_____

★評分說明：請圈選數字，1 表示表現較差，5 表示表現優秀。

組別 分數	第一組	第二組	第三組	第四組	第五組
動作準確度	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
自信程度	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
整體效果	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
小組合作 和配合	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
總分	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

評分意見

1. 對表演中哪些部分印象深刻？

2. 你認為表演中可以改進的地方是什麼？

3. 小組成員之間的合作和配合情況如何？
