

臺南市公立中西區永福國民小學 111 學年度第一學期 四年級彈性學習 情意發展 課程計畫 (□普通班/□藝才班/□體育班/■特教班)

學習主題名稱	情意發展	實施年級 (班級組別)	四資 4E+4F+4G+4H	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	3. ■特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. □其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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							
設計理念	希望藉由共同討論、角色扮演、自我探索、桌遊來進行課程體驗與學習							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	情-E-A1 具備認識資優的能力，分析評估自己與他人的異同，接納自己的特質與特殊性，維持正向情緒，追求自我精進與成長。 情-E-A2 具備分析壓力的能力，發展管理壓力的策略、面對害怕與衝突的方法，以強化生命韌性，強化反思及解決生活問題的能力。 領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。 創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。							
課程目標	(一) 發展自我認識、建立合宜自我期待與目標的能力與態度，進而培養追求自我充分發展的期許與能力。 (二) 強化內在動機、韌性與應變能力，進而能由自我優勢出發，進行生涯試探與規劃，培養終身學習的素養。 (三) 提升溝通表達能力、增進同理心，並能厚植資源運用與美感涵養，建立良好人際關係，有效經營生活。							
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育					
表現任務	1. 認識資優生特質 2. 藉由角色扮演與情境討論，瞭解面對壓力時的態度 3. 自己與他人之間的調適與配合 4. 培養正向思考的態度							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第一週	1	一、成功與失	特情 1a-II-3	特情 B-II-1	學生能感受到	1. 能舉例說明壓力的感受	■觀察評量	自編教

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

8/30~9/3		<u>敗</u> 1-1 <u>完美主義</u>	特情 1b- II-1 特情 2a- II-1 特情 2a- II-2	特情 C- II-1	自己的壓力。	2. 能表達自己的壓力狀態 3. 能辨識他人的壓力狀態 4. 能評析壓力的來源與強度	■同儕互評 ■自我評量	材學習 單
第二週 9/4~9/10	1	1-2 <u>失敗為成 功之母</u> 1-3 <u>天才的禮 物</u>	特情 2b- II-1		學生能感受到 自己的壓力。	1. 能舉例說明壓力的感受 2. 能表達自己的壓力狀態 3. 能辨識他人的壓力狀態 4. 能評析壓力的來源與強度	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第三週 9/11~9/17	1	1-4 <u>桌遊-我 是馬克-誰來 讓我靠</u>			學生能感受到 自己的壓力。 學生能知道自 己的壓力源。	1. 能克服資優生「害怕失敗」的心理 2. 能運用適度的壓力提升學習動力 3. 能諒解與同理他人處於壓力狀態的不 當情緒 4. 能經常維持良好穩定的情緒 5. 能以實際的行動解決壓力 6. 能列舉求助的管道與對象 7. 能覺察壓力不堪負荷的警訊(如經常有 沮喪、悲觀、自殺意念等), 主動發出求 助訊息	■觀察評量 ■實作評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第四週 9/18~9/24	1				學生能感受到 自己的壓力。 學生能知道自 己的壓力源。	1. 能克服資優生「害怕失敗」的心理 2. 能運用適度的壓力提升學習動力 3. 能諒解與同理他人處於壓力狀態的不 當情緒 4. 能經常維持良好穩定的情緒 5. 能以實際的行動解決壓力 6. 能列舉求助的管道與對象 7. 能覺察壓力不堪負荷的警訊(如經常有 沮喪、悲觀、自殺意念等), 主動發出求 助訊息	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第五週 9/25~10/1	1				學生能感受到 自己的壓力。 學生能知道自	1. 能克服資優生「害怕失敗」的心理 2. 能運用適度的壓力提升學習動力 3. 能諒解與同理他人處於壓力狀態的不	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

				己的壓力源。	當情緒 4. 能經常維持良好穩定的情緒 5. 能以實際的行動解決壓力 6. 能列舉求助的管道與對象 7. 能覺察壓力不堪負荷的警訊(如經常有沮喪、悲觀、自殺意念等)，主動發出求助訊息		
第六週 10/2~10/8	1			學生能感受到自己的壓力。 學生能知道自己的壓力源。	<u>1-3</u> 1. 觀看電影〈天才的禮物〉 2. 探討壓力來源/問題探討	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第七週 10/9~10/15	1			學生能感受到自己的壓力。 學生能主動提出自己的壓力感受並尋求協助。	這是一款職場生活微體驗的遊戲，玩家扮演一間公司的員工，從上司或客戶那裡接獲工作以及…壓力，當你被它壓得喘不過去，或許求助身旁的同事是個不錯的選擇呢！ 1. 玩家輪到自己時，從牌庫翻牌承接工作。(有壓力指數的那一面朝上) 2. 任何壓力累積超過5點(包含5點)就會崩潰，並且獲得一個「負面評價」標記。 3. 承接三份工作還沒有崩潰的話，就可以換取一個「正面評價」標記。 4. 如果不想冒險接工作，承接兩份工作時就可以交朋友。(人物角色那一面朝上) 5. 獲得4枚正面評價的玩家即獲勝！獲得4枚負面評價的玩家即淘汰！	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第八週 10/16~10/22	1	<u>二、我以外的世界</u> <u>2-1 我與他人</u>		學生能自我分析。	1. 自我分析 2. 重要他人	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第九週 10/23~10/ 29	1	<u>2-2 北緯 36 度線</u> <u>2-3 爸爸、我 和風的旅行</u> <u>2-4 朋友，我 想遇見你</u>		學生能反思自 己與其他人之 間的關係。	1. 社會關懷系列繪本賞析與討論 (ex:特 教、弱勢族群、文化殊異等)。 2. 反思與比較自己與他人的差異性，並思 考能關懷他人的方法。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第十週 10/30~11/ 5	1	<u>2-5 桌遊-幫 幫遊樂園</u>		學生能反思自 己與其他人之 間的關係。	1. 社會關懷系列繪本賞析與討論 (ex:特 教、弱勢族群、文化殊異等)。 2. 反思與比較自己與他人的差異性，並思 考能關懷他人的方法。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第十一週 11/6~11/1 2	1			學生能反思自 己與其他人之 間的關係。	1. 社會關懷系列繪本賞析與討論 (ex:特 教、弱勢族群、文化殊異等)。 2. 反思與比較自己與他人的差異性，並思 考能關懷他人的方法。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	
第十二週 11/13~11/ 19	1			學生能反思自 己與其他人之 間的關係。	<p>玩家一同參加氣球派對，遇到其他朋友突發各種情緒狀況， 要怎麼幫助他們？</p> <p>選擇權掌握在玩家的手中，可以聆聽、關心朋友，或者動手 幫助、與他們分享，</p> <p>不過，能不能幫助到朋友還是受到一點運氣的影響，要多多 努力別氣餒喔。</p> <p>當然，安慰的過程當中，你的朋友還是可能會被情緒影響而 大哭大鬧，</p> <p>這時候大家就要一起同心努力來幫助他了！</p> <p>每次成功的幫助朋友後，每一位幫助朋友的玩家都會得到氣 球分數，</p>	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

					最後一位幫助他的人可以邀請朋友到家裡作客。 而遊戲結束時，大家都會因為自己在遊戲中的努力獲得成就獎勵， 得到最多氣球的玩家就是總冠軍喔！	
第十三週 11/20~11/ 26	1	三、人生大挑戰 3-1 認識壓力 3-2 壓力的覺察		學生能區辯自己的壓力來源。	1. 何謂〈壓力〉? 2. 壓力的來源有哪些?	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十四週 11/27~12/ 3	1	3-3 紓壓的方法 3-4 挫折容忍力 3-5 正向思考劇場		學生能區辯自己的壓力來源。	1. 生理方面 2. 情緒方面 3. 認知方面 4. 人際方面	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十五週 12/4~12/1 0	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 生理方面紓壓面面觀 2. 情緒方面紓壓面面觀 3. 認知方面紓壓面面觀 4. 人際方面紓壓面面觀	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十六週 12/11~12/ 17	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 認識挫折(包含情境、認知與反應) 2. 協助孩子處理挫折經驗 3. 培養孩子的正向自我概念	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十七週 12/18~12/ 24	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 認識挫折(包含情境、認知與反應) 2. 協助孩子處理挫折經驗 3. 培養孩子的正向自我概念	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十八週 12/25~12/ 31	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 認識挫折(包含情境、認知與反應) 2. 協助孩子處理挫折經驗 3. 培養孩子的正向自我概念	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十九週 1/1~1/7	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 分組設計問題情境 2. 分組討論 3. 將問題情境與解決方案用戲劇方式呈現	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第二十週 1/8~1/14	1			學生能區辯自己的壓力來源。	1. 分組設計問題情境 2. 分組討論	■觀察評量 ■同儕互評

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

				源。	3. 將問題情境與解決方案用戲劇方式呈現	■自我評量	
第二十一 週 1/15~1/19	1			學生能區辯自 己的壓力來 源。	1. 分組設計問題情境 2. 分組討論 3. 將問題情境與解決方案用戲劇方式呈現	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立中西區永福國民中小學 111 學年度第二學期四年級彈性學習 情意發展 課程計畫 (普通班/ 藝才班/ 體育班/ 特教班)

學習主題名稱 (中系統)	情意發展	實施年級 (班級組別)	四資 4E+4F+4G+4H	教學節數	每週(1)節，本學期共(20)節			
彈性學習課程 四類規範	3. ■特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input checked="" type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/>其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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							
設計理念	希望藉由共同討論、角色扮演、自我探索、桌遊來進行課程體驗與學習							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	情-E-A1 具備認識資優的能力，分析評估自己與他人的異同，接納自己的特質與特殊性，維持正向情緒，追求自我精進與成長。 情-E-A2 具備分析壓力的能力，發展管理壓力的策略、面對害怕與衝突的方法，以強化生命韌性，強化反思及解決生活問題的能力。 領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。 創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。							
課程目標	(一) 發展自我認識、建立合宜自我期待與目標的能力與態度，進而培養追求自我充分發展的期許與能力。 (二) 強化內在動機、韌性與應變能力，進而能由自我優勢出發，進行生涯試探與規劃，培養終身學習的素養。 (三) 提升溝通表達能力、增進同理心，並能厚植資源運用與美感涵養，建立良好人際關係，有效經營生活。							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引					
表現任務	1. 認識資優生特質 2. 藉由角色扮演與情境討論，瞭解面對壓力時的態度 3. 自己與他人之間的調適與配合 4. 培養正向思考的態度							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一週 2/13~2/18	1	一、興趣找 找樂 1-1 興趣與生	特情 1b-II-2 特情 1d-II-1	特情 C-II-2 特情 D-II-1	學生能發掘 自己的興趣	1. 分組討論何謂〈興趣〉 2. 找出自己的興趣	<input checked="" type="checkbox"/> 觀察評量 <input checked="" type="checkbox"/> 同儕互評 <input checked="" type="checkbox"/> 自我評量	自編教材學 習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第二週 2/19~2/25	1	活 1-2 興趣與 職業 1-3 職業面 面觀 1-4 桌遊-職 場大亨	特情 3a-II-1 特情 4a-II-2 特情 4a-II-3	特情 D-II-2	學生能發掘 自己的興趣	1. 分組討論何謂〈興趣〉 2. 找出自己的興趣	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第三週 2/26~3/4	1				學生能發掘 自己的興趣	1. 興趣的開發-找出自己的興趣 2. 職業大調查-分組討論、蒐集資料、整理資料	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第四週 3/5~3/11	1				學生能發掘 自己的興趣	1. 興趣的開發-找出自己的興趣 2. 職業大調查-分組討論、蒐集資料、整理資料	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第五週 3/12~3/18	1				學生能發掘 自己的興趣	1. 職業大調查-分組討論、蒐集資料、整理資料 2. 職業介紹---整理成半開海報 3. 上台分享說明要介紹的職業	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第六週 3/19~3/25	1				學生能發掘 自己的興趣	1. 職業大調查-分組討論、蒐集資料、整理資料 2. 職業介紹---整理成半開海報 3. 上台分享說明要介紹的職業	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第七週 3/26~4/1	1				學生能發掘 自己的興趣	「職場大亨(Careers)」遊戲為 1955 年由 James Cooke Brown 所設計的家庭遊戲，遊戲過程趣味歡樂。遊戲過程如同真實人生一般，玩家們努力的追求一生幸福的滿足。遊戲中將幸福的組成要素分成名譽、快樂及財富三種，玩家們在開始遊戲前分別設定預定幸福目標(即三種要素的個別分數)，總分為六十分。遊戲進行時，玩家們須努力通過各種不同的職業路徑，取得各項幸福要素的相關分數，才能順利達成幸福目標。最先達成預定幸福目標的玩家，代表人生幸福美滿成功，並成為遊戲贏家。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第八週 4/2~4/8	1				二、團體 合作 2-1 三人四 腳		

		2- 2 Waiter , 我要點 餐!			神。	活動引導學生尊重別人也有交朋友的權利，並擴展自己的生活圈，讓自己成為一個獨立完整的人，而不是三人四腳中的一部份。		
第九週 4/9~4/15	1	2-3 誰是殺 手 2-4 潛能開 發 2-5 默契大 考驗 2-6 前因後 果			培養學生組織 聯想的能力， 協助學生體驗 合作思考及運 作的重要性， 透過最後的表 演題，使學生 用創意的方式 表達自己。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一共有 5 類型的籤。分別為沙拉類、湯類、主菜類、飲料類和甜點類。 2. 每位同學都拿到籤後，依著自己的餐點，找出一套屬於”你們”的套餐。最先找齊整份套餐的同學，需大喊：「Waiter，我要點餐！」然後各組找到位置坐下。 3. 若人數不足湊成五人一組，該組進行第二輪分組，全組一起想辦法拆組或拉其他成員加入該組，進行 3 次湊組遊戲。 4. 各組集思廣益為該組套餐命名，並介紹各組菜單內容。 5. 請各組派代表到前面抽情境籤，共五張，分別為時間、地點、人、物品、動作。 6. 請各組討論 2 分鐘，利用手上的情境完成句子，各組想想呈現的方式，例如：造句或演戲等等。 	<p>■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量</p>	
第十週 4/16~4/22	1				培養學生組織 聯想的能力， 協助學生體驗 合作思考及運 作的重要性， 透過最後的表 演題，使學生 用創意的方式 表達自己。	<ol style="list-style-type: none"> 2. 一共有 5 類型的籤。分別為沙拉類、湯類、主菜類、飲料類和甜點類。 2. 每位同學都拿到籤後，依著自己的餐點，找出一套屬於”你們”的套餐。最先找齊整份套餐的同學，需大喊：「Waiter，我要點餐！」然後各組找到位置坐下。 3. 若人數不足湊成五人一組，該組進行第二輪分組，全組一起想辦法拆組或拉其他成員加入該組，進行 3 次湊組遊戲。 4. 各組集思廣益為該組套餐命名，並介紹各組菜單內容。 	<p>■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

第十一週 4/23~4/29	1				<p>5. 請各組派代表到前面抽情境籤，共五張，分別為時間、地點、人、物品、動作。</p> <p>6. 請各組討論 2 分鐘，利用手上的情境完成句子，各組想想呈現的方式，例如：造句或演戲等等。</p>		
第十二週 4/30~5/6	1			運用觀察、肢體動作、誠實等策略達到團隊默契。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 全班閉上眼睛，在警察肩上拍一下、殺手肩上拍二下作為暗號。 2. 全部學生在教室內自由走動，殺手出招時須看著對方眼睛眨眼兩下，四目相視時，被殺者若為老百姓，老百姓需做出被殺誇張動作倒下，不能自由行動；若為被殺者為警察，警察須看著殺手眼睛眨眼三下，四目相視時，換殺手需做出被殺誇張動作倒下，不能自由行動。 3. 活動進行 3 分鐘後，統計警察和殺手存活人數。 	<p>■觀察評量</p> <p>■同儕互評</p> <p>■自我評量</p>	
第十三週 5/7~5/13	1			讓各組能夠在各個提示之中找到相似處，並能夠運用大家的知識，一起合作並發揮團隊精神找出謎底。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過每個人對資訊的掌握，進而在小組討論當中，培養出團隊合作的默契，並能夠讓自己學習到如何去處理瑣碎的資訊。 2. 4 個人一組，以同學座號除以四，餘一的一組，其餘類推。 3. 在 PPT 上提供四個提示，並會暗示謎底有幾個字，請各組通力合作與搶答，答對一題可得一分。 	<p>■觀察評量</p> <p>■同儕互評</p> <p>■自我評量</p>	
				讓各組能夠在各個提示	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過每個人對資訊的掌握，進而在小組討論當中，培養出團隊合作的 	<p>■觀察評量</p> <p>■同儕互評</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

				之中找到相似處，並能夠運用大家的知識，一起合作並發揮團隊精神找出謎底。	默契，並能夠讓自己學習到如何去處理瑣碎的資訊。 2. 4個人一組，以同學座號除以四，餘一的一組，其餘類推。 3. 在PPT上提供四個提示，並會暗示謎底有幾個字，請各組通力合作與搶答，答對一題可得一分。	■自我評量
第十四週 5/14~5/20	1			引導學生「自我突破」展露自己的另外一面，並在與組員的互動中培養和發揮團隊合作的精神。	1. 每位學生邀請一位覺得和自己最有默契的組員(如果短時間內無法找到組員改用抽籤方式)，在聽到題目後立即一同說出所聯想的事物。題目共有五題，默契相同三題以上即可過關。(題目例如：紅色、遊樂園、泰國、馬英九、鴿子。) 6位組成最佳默契隊友，在聽到題目後討論說出大家所聯想的事物，寫在紙板上，一起亮牌公布答案，若有出現相同答案的組別，該組可得一分。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十五週 5/21~5/27	1			在與組員的互動中培養和發揮團隊合作的精神。	1. 培養觀察力、聯想力、團隊合作。根據圖示線索推論後果。	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十六週 5/28~6/3	1	三、辯論大賽		了解團隊合作的重要性	1. 團體合作的重要性 2. 個人的重要性	■觀察評量 ■同儕互評 ■自我評量
第十七週 6/4~6/10	1	1-1 團體與個人				
第十八週	1	1-2 正方與		了解團隊合	1. 分組蒐集資料	■觀察評量

C6-1 彈性學習課程計畫(第三、四類)

6/11~6/17		反方			作的重要性 並能進行批 判性思考	2. 分配工作 3. 推派法官 4. 辯論大賽	■同儕互評 ■自我評量	
第十九週 6/18~6/24	1							
第二十週 6/25~6/30	1							

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。