

臺南市公立仁德區仁和國民小學 114 學年度(第一學期)一年級彈性學習 戀戀二空 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	哇！風來了	實施年級 (班級組別)	一年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	體驗與探索：藉由五感體驗，捕捉、認識與覺察風的足跡與模樣。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。				
課程目標	1. 能認識地圖概念，並透過實地探索，在地圖上找到相對應的地點。 2. 能藉由不同以往的五感感受方式，打開對周遭的敏銳觀察，捕捉風的足跡與模樣。 3. 能使用不同的表徵符號表達自己對風的觀察、感受與想法，並進行圖文的創作與分享。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 ■生活課程 □科技 □科技融入參考指引 □性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 ■戶外教育 □國際教育				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	透過五感體驗覺察風的存在，並以圖文描述的方式共創風的印象地圖。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
小小搜查隊 (8) 能認識地圖概念，並透過實地探索，在地圖上找到相對應的地點。 ➡ 風的足跡 (8) 藉由不同以往的五感感受方式，打開對周遭的敏銳觀察，尋找風的足跡與模樣。 ➡ 捕風捉影 (4) 能使用不同的表徵符號表達自己對風的觀察、感受與想法，並進行圖文的創作與分享。					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		小小搜查隊	教學期程	第 1 週至第 8 週	教學節數	8 節 320 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 國 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。				
	學習內容(校訂)	校園簡易地圖認識與繪製				
學習目標		能認識地圖概念，並透過實地探索，在地圖上找到相對應的地點。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源
		2	教師提問 1. 你看過地圖嗎？ 2. 地圖上有那些符號和圖示？ 3. 他們代表什麼意義？ 教師引導 1. 以簡單的手繪地圖介紹地圖的概念，說明地圖上的符號和圖示的涵義。	1. 認識地圖的概念。 2. 了解地圖上的符號和圖示的意義。	實作評量、口語評量/校園簡易平面圖	校園平面圖
		4	教師提問 1. 你能畫出簡單的圖示或符號，分別代表校園中不同的地點嗎？ 教師引導 1. 引導學生說出校園中的重要地點有哪些。 2. 請學生設計能代表校園中重要地點的簡單圖示。 3. 請學生將設計好的圖示貼在地圖上。	1. 設計校園重要地點的簡單圖示。 2. 將設計好的圖示貼在簡易地圖上。		

	2	教師提問 1. 地圖上標記的地點和實際的位置一樣嗎？ 教師引導 1. 帶領學生在校園中實地探索，根據地圖上的圖示找到相對應的地點，再將地圖上的符號和實際場景聯繫起來。 2. 請各組分享地圖上標記的地點和實際位置是否相同並說明理由。 3. 歸納統整。	1. 根據地圖上的圖示找到相對應的地點。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)						
單元名稱		風的足跡	教學期程	第 9 週至第 16 週	教學節數	8 節 320 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	生 2-I-2 觀察生活中 人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 戶 E 3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 國 6-I-4 使用仿寫、接寫等技巧寫作。				
	學習內容(校訂)	風的足跡與模樣描述				
學習目標		能藉由不同以往的五感感受方式，打開對周遭的敏銳觀察，捕捉風的足跡與模樣。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看到 什麼？	學習資源

	2	教師提問 1. 校園中的那些地方可以發現風？ 教師引導 1. 請學生透過預測的方式，猜猜看那些地方可以發現風，並說明理由。 2. 請學生規劃探查路線，在地圖上畫出路線圖。 3. 依照路線圖進行校園實地探索，找出風的足跡，並標註於地圖上。	1. 透過預測的方式，猜想風出沒的地點，並依此完成路線規劃。 2. 實地踏查，找出風的足跡	觀察評量、實作評量/創造視野工具、「3-2-1」學習單	創造視野工具(蝸牛視角、於的視角)模型紙版、「3-2-1」學習單
	6	教師提問 1. 你怎麼知道風來了？ 教師引導 1. 指導學生製作「創造視野」工具，進行不同視角的觀察。 2. 指導學生輪流戴眼罩體驗視覺蒙蔽、進行五感體驗觀察。 3. 請學生用五感體驗，觀察風的存在，寫下或畫下具體或抽象的感受。	1. 黏合「創造視野」工具-蝸牛視角、於視角的模型圖版。 2. 運用不同的方式感受風的存在		
	2	教師提問 1. 你有什麼新發現？ 教師引導 1. 小組以「3-2-1」形成性評量工具，分享自己 3 件新發現的事 2 件有趣的事 1 件疑惑 2. 歸納總結學生的想法。	1. 習寫「3-2-1」學習單。 2. 小組長將組員習寫的內容整理後，上臺分享。		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		捕風捉影	教學期程	第 17 週至第 20 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	生 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。 國 6-I-3 寫出語意完整的句子、主題明確的段落。 國 6-I-4 使用仿寫、接寫等技巧寫作。				
	學習內容(校訂)	1. See-Think-Wonder 思考法練習 2. 印象地圖。				
學習目標		能使用不同的表徵符號表達自己對風的觀察、感受與想法，並進行圖文的創作與分享。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？
		4	教師引導 1. 教師透過「See-Think-Wonder」思考法，讓學生描述及寫下觀察到的事實、思考、聯想。 2. 指導學生依照上述思考的內容，以圖文創作的方式完成「追風小卡」。 3. 引導學生將完成的小卡張貼在印象地圖上。（發現風的地點） 4. 小組上臺分享共創的「印象地圖」。		1. 寫下自己觀察到的事實和感受。 2. 分組完成「印象地圖」的圖文創作。	實作評量、口語評量/「See-Think-Wonder」學習單、印象地圖

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立仁德區仁和國民小學 114 學年度(第二學期)一年級彈性學習 戀戀二空 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	校園中的飛行者	實施年級 (班級組別)	一年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係與互動：探討校園中風與植物飛行的關係，了解植物的形態與飛行模式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。				
課程目標	1. 找出會飛的種子並透過觀察，歸納出其特性。 2. 培養學生的觀察力和好奇心，增加對自然界的認識。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 ■生活課程 □科技 □科技融入參考指引 □性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 ■戶外教育 □國際教育				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	依照會飛的種子的特性，設計飛行挑戰賽遊戲規則，進行分組競賽，並於賽後分享成功的策略。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
會飛的種子 (5) 找出會飛的種子並透過 觀察，歸納出其特性。 ➡ 風與飛行 (8) 培養學生的觀察力和好 奇心，增加對自然界的 認識。 ➡ 飛行挑戰賽 (7) 培養學生的創造力、團 隊合作和問題解決能 力。					

本表為第一單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		會飛的種子	教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 國 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 戶 E 1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。				
	學習內容(校訂)	會飛的種子特特性				
學習目標		1. 能在校園中找出會飛的種子。 2. 能透過觀察歸納出會飛的種子具有那些特性。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？
		2	教師提問 1. 除了動物之外，校園中有那些會飛的植物？ 教師引導 1. 到校園中實地踏查，找出會飛的植物。（蒲公英、昭和草、大葉桃花心木、榆樹）		找出校園中會飛的植物	觀察評量、實作評量/哈佛思考法
		3	教師提問 1. 會飛的種子有什麼特性？ 教師引導 1. 讓學生仔細觀察種子的外觀，包含形狀、大小、特徵，並以「See-Think-Wonder」思考法，進行觀察練習。 2. 引導學生思考會飛的種子有什麼特性。 3. 教師歸納總結。 （種子通常會隨風飛行，而輕巧的結構和特殊的形狀能夠幫助它們在空中飄浮。）		完成「種子觀察紀錄表」	會飛植物種子、種子觀察紀錄表

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)						
單元名稱		風與飛行		教學期程	第 6 週至第 12 週	教學節數 7 節 280 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	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。 生 2-I-1 以感官和知 覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。				
	學習內容(校訂)	種子飛行的軌跡、旋轉和漂浮的過程				
	學習目標	1. 培養學生的觀察力和好奇心，增加對自然界的認識。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源
		2	教師提問 1. 我們要如何讓種子飛行？ 教師引導 1. 簡單的向學生解釋飛行原理，並示範種子飛行。 2. 將選好的種子拿在手上，讓學生觀察。然後，輕輕地吹向種子，觀察它們如何隨風漂浮和飛行。 3. 讓學生自己嘗試吹飛種子，並觀察種子飛行的軌	觀察種子飛行的軌跡、 旋轉和漂浮的過程。	觀察評量、實作評 量、口與評量/餐 墊討論法	餐墊討論法學習 單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

		跡、旋轉和漂浮的過程。			
	6	教師提問 1. 會飛的植物種子，飛行的過程都一樣嗎？ 教師引導 1. 引導學生分組利用「餐墊討論法」進行討論並歸納出結論。 2. 指導學師分組上臺分享討論的結果。 3. 歸納總結。	1. 完成餐墊討論 2. 上臺分享		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流設計/(本學期共 3 個單元)

單元名稱		飛行挑戰賽	教學期程	第 13 週至第 20 週	教學節數	8 節 320 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	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。 生 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 2-I-6 透過探索與探究人、事、物的歷程，了解其中的道理。				
	學習內容(校訂)	種子飛行挑戰賽遊戲設計				
	學習目標	1. 培養學生的創造力、團隊合作和問題解決能力。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 學習資源

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

				什麼工具或形式＋要看到什麼？	
	6	教師提問 1. 如何進行種子飛行挑戰賽，你會怎麼設計？ 教師引導 1. 搭建遊戲設計鷹架（步驟） 準備材料、設定比賽規則、標記起點和終點、進行比賽、測量飛行距離等。	1. 完成種子飛行挑戰賽遊戲設計。 2. 參加挑戰賽。 3. 小組分享。	實作評量、口與評量/遊戲海報、世界咖啡館	遊戲海報
	2	教師提問 1. 你是怎麼贏得比賽，成功的方法是什麼？ 教室引導 1. 小組分享成功的策略和技巧。	1. 小組上臺分享		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。