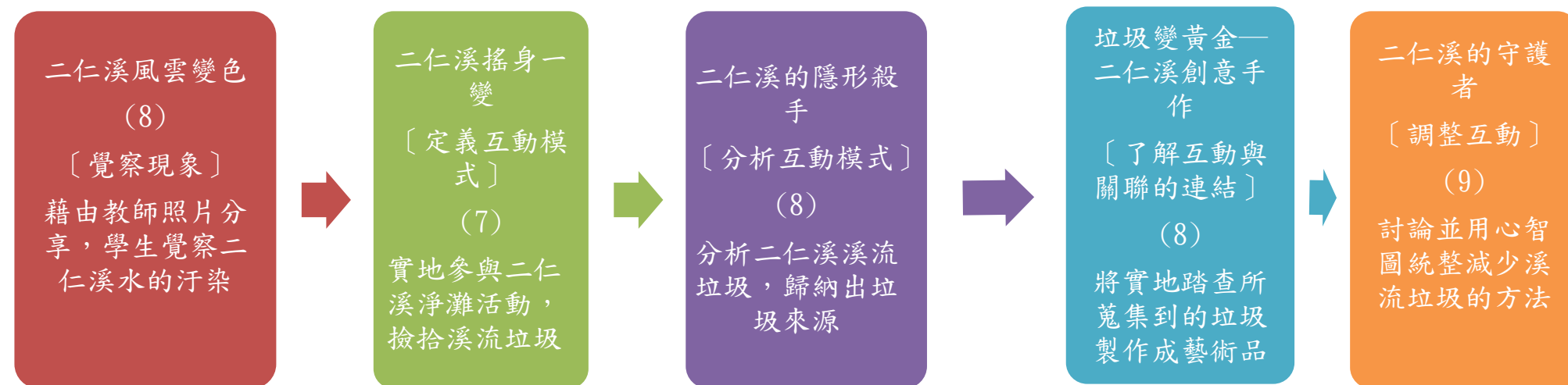


臺南市公立仁德區大甲國小 114 學年度第一學期三年級彈性學習大甲尋寶記-二仁新溪望課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	二仁溪守護者	實施年級 (班級組別)	三年級(三上)	教學節數	本學期共(42)節
彈性學習課程	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯—實地參與淨灘活動，了解自己與二仁溪的關聯，調整自己的行為，達到愛護環境的目的。				
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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	學生能夠藉由舊照片的檢視，探索二仁溪流域的溪流汙染，體驗實地淨灘活動，整理與利用溪流垃圾，並實踐減少溪流汙染的狀況，達到關懷生態環境的目的。				
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	藉由實地淨灘活動，理解溪流汙染情況，製作出減少溪流垃圾的心智圖。				
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)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-5 週	10	二仁溪風雲變色	綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動 自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等， 表達探究之過程、發現 國 2-II-4	1. 二仁溪汙染照片 2. 二仁溪汙染原因	1. 藉由教師照片分享，學生覺察二仁溪水的汙染 2. 學生能經由討論表達讓二仁溪水乾淨的方法 3. 統整二仁溪汙染的原因，討論能	1. 老師拿出幾張二仁溪現在和以前的照片給學生觀看，讓學生察覺其差異，而發現溪流受到汙染。(3) Q1. 請問看到照片中的二仁溪，以前和現在的顏色有何不同？ Q2. 其造成顏色不同的原因是什麼？ 學生學習策略：利用照片的顏色差異，引導學生分組觀察討論，歸納造成的原因。	1. 知道二仁溪曾受過兩種汙染 2. 各組能至少說出一種二仁溪乾淨的方法 3. 各組能將汙染原因與變乾淨方法整理成表格	1. 二仁溪教學簡報

			樂於參加 <u>討論</u> ，提供個人的觀點和意見		使用何種方法讓溪水變乾淨	2. 經過學生分組討論了解汙染的原因，並說出讓二仁溪乾淨的方法。(4) Q1. 請問二仁溪造成汙染的原因是什麼？ Q2. 請問你在生活中如何實踐讓二仁溪變乾淨？ 學生學習策略：利用網路蒐集資料，分組討論汙染原因及改變乾淨的方法。 3. 歸納二仁溪的汙染原因和如何變乾淨的方法。(1) Q1. 請問各組找到哪些汙染原因及解決方法？ 學生學習策略：分組討論歸納後總結原因。	
6-9 週	7	二仁溪搖身一變	戶 E2 <u>參加</u>學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等戶外教學自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，<u>表達</u>探究之過	1. 淨灘活動 2. 體驗心得	1. 實地<u>參與</u>二仁溪淨灘活，撿拾溪流垃圾 2. <u>表達</u>淨灘活動的體驗心得	1. 事先規劃淨灘的活動，安排日期和跟隨人員及交通工具等並做行前的叮嚀。帶領學生，手持撿拾工具和垃圾袋沿著溪邊淨灘(6) Q1. 請問前往淨灘時需注意哪些事項？ Q2. 請問參與淨灘活動要準備哪些用具？ 學生學習策略：學生分組討論淨灘活動的注意事項及完成活動所需工具。	1. 能遵守行前的安排及叮嚀。 2. 每位學生能撿拾 3 樣溪流垃圾 3. 80%的學生能以完整的語句表達淨灘體驗心得

			程、發現			2. 學生分享體驗心得 (2) Q1. 請問你在活動地點看到些什麼？ Q2. 請問在淨灘過程中你想到些什麼？ 學生學習策略：透過實踐體驗，思考環境與生活的密切關係。		
10-13 週	8	二仁溪的隱形殺手	綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動 社 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明	1. 溪流垃圾 2. 二仁溪垃圾種類	1. 執行實地淨灘活動 2. 整理二仁溪溪流垃圾種類，說明垃圾來源	1. 將這次淨灘活動，撿拾的垃圾經過整理將其分類，將其分成一般垃圾及資源回收類 (2) Q1. 請問垃圾可分成哪些類別？ Q2. 這次的淨灘，你發現什麼類別的垃圾最多？ 學生學習策略：學生實際整理垃圾，並將其正確分類。 2. 經過整理分類之後，分組討論，說出這些垃圾是如何出現的，再歸納溪流垃圾的種類，推測可能來源 (6) Q1. 請問這些垃圾是如何產生的？ Q2. 請問這些垃圾跟你有什麼關係？ 學生學習策略：發表分組討論後的總結與發現。	1. 每個人會主動將撿拾的垃圾分類，達成率 80% 2. 各小組將撿拾的溪流垃圾依可能來源進行歸納分類，至少分 2 類 3. 各組能說出至少一項垃圾來源	

14-17 週	8	垃圾變黃金——二仁溪創意手作	藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行 <u>創作</u> 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並 <u>表達</u> 自己的看法	1. 溪流垃圾 2. 藝術作品	1. 了解垃圾與人類的關係。 2. 將實地踏查所蒐集到的溪流垃圾 <u>製作</u> 成藝術品 3. 各組呈現作品並 <u>表達</u> 創作概念	1 學生將實地淨灘所撿拾的垃圾，經過整理乾淨後，將學生分組共同思考創意，做出一件作品(6) Q1. 請問這些垃圾將如何做有效的利用？ Q2. 請問如何將這些垃圾做成作品？ 學生學習策略： 分組共同合作創作，發揮想像力。 2. 各組學生上台呈現作品，並分享藝術品的創作概念(3) Q1. 請問你的作品靈感來自哪裡？ Q2. 如何用一句話來介紹分享你的作品？ 學生學習策略： 發揮想像力，用完整的語句和大家分享。	1. 各人創造出一件垃圾變藝術的作品，達成率80% 2. 80%的學生能呈現作品並以完整的語句向大家分享	
17-21 週	9	二仁溪的守護者	國 2-II-4 樂於參加 <u>討論</u> ，提供個人的觀點和意見 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法， <u>整理</u>	1. 溪流垃圾 2. 心智圖	1. <u>討論</u> 溪流垃圾的處理方法 2. 用心智圖 <u>統整</u> 減少溪流垃圾的方法	1. 分組討論如何調整溪流垃圾處理的方法。(3) Q1. 請問減少垃圾的方法有哪些？ Q2. 請問如何將減少垃圾的方法落實在生活中？ 學生學習策略： 分組討論發表溪流垃圾減少	1. 能說出溪流垃圾處理的二種方法 2. 會利用心智圖呈現減少垃圾的二種方法。	

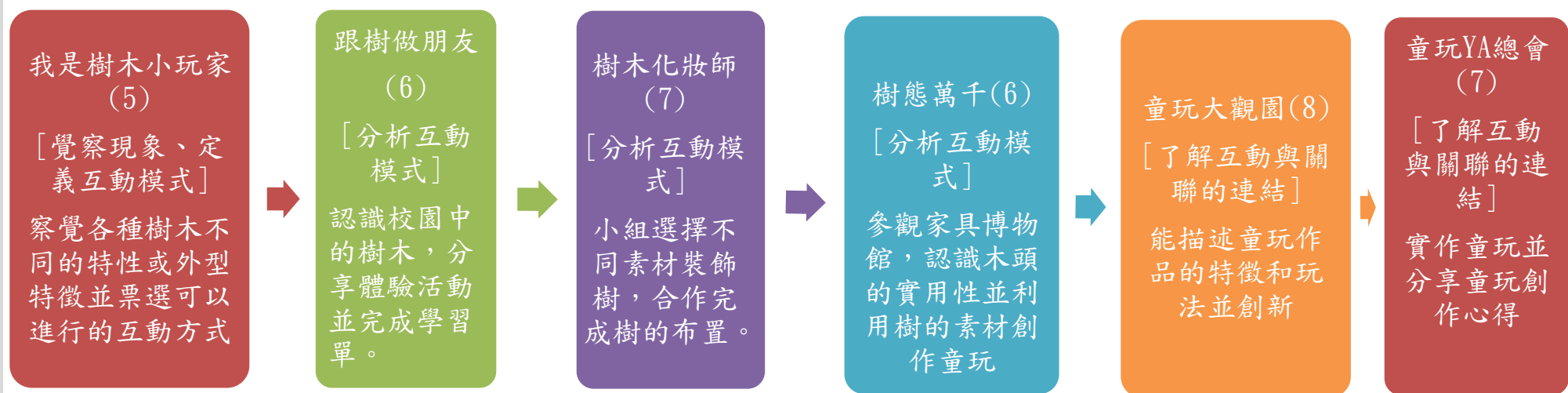
C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			已有的資訊或數據。			的方法。 2. 再將減少垃圾的方法，利用心智圖呈現出來。(6) 學生學習策略： 分組討論蒐集垃圾的資料—板書解說心智圖—共同合作心智圖。		
--	--	--	-----------	--	--	--	--	--

臺南市公立仁德區大甲國小 114 學年度第二學期三年級彈性學習大甲尋寶記-樹學大甲來課程計畫

課程名稱	藝樹 YA 總會	實施年級 (班級組別)	三年級(三下)	教學節 數	本學期共(42)節
彈性學習課程	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	互動與關聯——和樹做朋友，從遊戲中認識樹的特性和運用，透過手作童玩分享和樹當朋友的心得。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。				
課程目標	學生能夠說出樹的特性，閱讀樹的特性和運用，做出手作童玩，說出和樹當朋友的心得。				
配合融入之領域或議題	☒ 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	透過和樹做朋友的活動中，發現樹的特性，親手製作童玩，並說出心得。				

課程架構脈絡圖



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
1-3 週	6	我是樹木小玩家	自 ah-II-1 透過各種感官了解 生活週遭事物的屬性 資 E2 使用資訊科技解決 生活中簡單的問題	1. 樹木特性與外型 2. 與樹相關的遊戲、活動、創作、互動的方式 3. 學習單	1. 了解各種樹木的特性或外型特徵來創作遊戲 2. 使用電腦搜尋與樹相關的活動、遊戲 3. 學習單—票選三	1. 認識各種樹木特性與外型，思考可以利用樹木特性與外型創作哪些遊戲 (3) Q1. 請問你認識校園那些樹木？	1. 能找出 3 種與樹相關遊戲、活動 2. 能完成學習單-和樹的親密接觸，達 85%	學習單

					個可以進行的互動方式	Q2. 請問你們曾在樹下玩過什麼遊戲？ 學生學習策略： 分組共同討論說出與樹相關的遊戲。 2. 利用電腦搜尋與樹相關的遊戲、活動，分組討論出可以和樹互動的一項遊戲或創作，完成學習單 (3) Q1. 請問你會使用什麼方式找到與樹相關的遊戲？ Q2. 請說出你最喜歡的三種與樹的互動遊戲？ 學生學習策略： 分組共同合作完成學習單。		
4-6 週	6	跟樹做朋友	戶 E5 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境(自然或人為) 國語文 2-II-3 把握說話的重點與	1. 與樹的遊戲 2. 玩法和規則 3. 學習單	1. 認識校園中的樹木並和它一同遊戲。 2. 說出與樹的玩法和規則 3. 分享體驗活動並完成學習	1. 分組討論在校園裡可以親近樹的 4 種遊戲(2) Q1. 請問你覺得什麼行為是在進行樹的遊戲時要避免的？	1. 能說出校園裡可以和樹玩的 4 種遊戲 2. 有 80%的學生能完成與樹玩遊戲-學習	學習單-與樹玩遊戲

			順序，對談時能作適當的回應。		單。	學生學習策略： 分組共同合作討論，決定四種遊戲的玩法 2. 說明 4 種遊戲玩法與規則，進行遊戲後，分享心得，並完成學習單 (4) Q1. 請問在進行樹的遊戲時要注意那些規則？ Q2. 請問進行樹的遊戲後，你最喜歡哪個遊戲？ 學生學習策略： 分組共同合作討論，說出四種遊戲的玩法，並完成學習單。	單	
7-10 週	8	樹木化妝師	藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗 藝術 2-II-7	1. 裝飾素材 2. 評分表	1. 小組選擇節慶相關素材裝飾樹，合作完成樹的布置。 2. 各組能依評分表描述自己的設計理念、想	1. 分組利用收集到的素材，布置、裝扮樹(5) Q1. 請問裝扮樹的時候，可運用哪些媒材？ Q2. 請問校園裡那	1. 能利用 3 種以上的素材裝扮樹 2. 利用評分表分析裝扮特色，並說出 2 句話以上	學習單-評分表

			能描述自己和他人作品的特徵		法	些樹適合裝扮？ 學生學習策略： 分組共同合作討論，挑選出合適的材料 2. 各組發表設計理念、想法，分析與總結如何將樹打扮得有特色(3) Q1. 請問那些節日適合運用樹的裝扮，來增添節慶氣氛？ Q2. 請進行樹的裝扮後，以 2 句以上的話說出設計理念？ 學生學習策略： 分組共同合作討論，並完成裝扮特色的評分表。	設計理念、想法	
11-14 週	7	樹態萬千	戶 E2 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環	1. 樹的實用性（如家具、器具） 2. 童玩	1. 參觀家具博物館，認識木頭的實用性 2. 聆聽他人(導	1. 參觀家具博物館，知道樹的實用性，思考可以做成哪些用具、器具(4)	1. 能說出 4 種樹的其他用途 2. 能利用樹木	

			境、地質、文化等的戶外學習 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法	3. 心得分享	覽)分享，並適當表達自己意見與想法 3. 利用樹的素材製作童玩	Q1. 請問可利用樹作成什麼？ Q2. 請問樹與生活密不可分，你會想到什麼用品？ 學生學習策略： 分組共同合作討論，說出四種樹的用途。 2. 以樹為素材做出童玩，聆聽他人分享，並適當表達自己意見與想法(4) Q1. 請問與樹有關的童玩有那些？ Q2. 請問你想做出什麼童玩與大家分享？ 學生學習策略： 發揮想像力，設計做出一個童玩與大家分享。	做出 1 項童玩 3. 能用完整的語句說出 2 句他人的創作優點	
15-18 週	8	童玩大觀園	藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵 社 3c-II-2	1. 各式童玩及其玩法 2. 創新玩法	1. 能描述各式童玩作品的特徵和玩法 2. 同儕共同合作	1. 認識各式童玩及其玩法(3) Q1. 請問你曾經玩過什麼童玩？	1. 能正確說出 3 項童玩名稱及玩法 2. 能正確操作 3	1. 童玩

			透過同儕合作進行體驗、探究與實作 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法		3. 創新童玩玩法 聆聽他人設計理念、想法	Q2. 請問你想體驗哪些未曾接觸過的童玩？ 學生學習策略： 實際體驗童玩，能說出四種童玩的名稱及操作方法。 2. 體驗各式童玩玩法，各組討論，並分享童玩創新玩法(5) Q1. 請問你知道那些童玩的新玩法？ Q2. 請問你最欣賞哪一組創新童玩的設計理念？ 學生學習策略： 分組共同合作討論，說出 1 種新的玩法。	項童玩 3. 能說出同學的 1 種新玩法	
19-21 週	7	童玩 YA 總會	自 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣	1. 童玩 2. 童玩創作心得分享	1. 透過實際操作童玩，體認樹木與生活的關聯。 2. 以成品分享童玩創作心得	1. 完成童玩製作，分享製作手工童玩心得(4) Q1. 請問你設計的童玩，製作過程中遇到什麼困難？	1. 能完成 1 項童玩製作 2. 能說出 2 句話以上設計理念、想法	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						Q2. 請問你設計的 童玩，想和谁分 享？ 學生學習策略： 完成童玩製作，能 與人分享說出設計 理念、想法。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--