



九、教學設計（九）：愛河之濱-我的學校

1. 教學活動設計及歷程

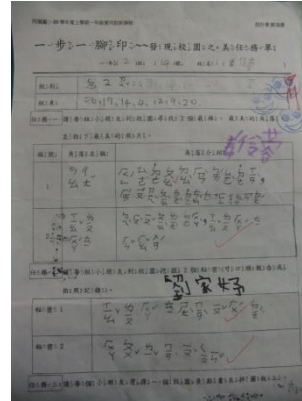
| | | | | | |
|-----------------|--|-------------|------|------------|-------------|
| 學科領域 | 生活課程 | 授課節數 | 12 節 | 設計者 | 李明靜、劉逸書、黃心蕙 |
| 課程名稱 | 愛河之濱—我的學校 | 適用年級 | 一年級 | 指導者 | |
| 教學目標 | <p>1. 學科能力</p> <p>1-1 認識學校裡的各項設備、老師和朋友，並能與新朋友和氣相處。</p> <p>1-2 透過各種活動親近自然並和自然作朋友，養成愛護自然的態度。</p> <p>1-3 能遵守團體規則，參觀各種場所。</p> <p>1-4 能藉著語言、肢體模仿等描述感受，進而培養藝術探索與創作的的能力。</p> <p>2. 高層次思考能力</p> <p>2-1 問題解決能力：透過教學能提升學生的問題解決能力。</p> <p>2-2 創造思考能力：透過教學能提升學生的創造思考能力。</p> <p>3. 技能</p> <p>3-1 資訊應用能力：透過教學能提升學生的資訊應用能力。</p> | | | | |
| 教學模式 | <ul style="list-style-type: none"> ● 主題探索學習 ● 行動學習 | | | | |
| 學科領域能力指標 | <p>1-1-1 辨識地點、位置、方向，並能運用模型代表實物。</p> <p>1-1-2 描述住家與學校附近的環境。</p> <p>7-1-10 嘗試由別人對事物特徵的描述，知曉事物。</p> <p>9-1-1 能依自己所觀察到的現象說出來。</p> <p>9-1-7 喜歡探討，感受發現的樂趣。</p> <p>9-1-8 學習安排工作，有條理的做事。</p> | | | | |
| 重要議題 | 1-2-1 瞭解資訊科技在人類生活之應用。 | | | | |

| | | | | | | |
|----------------|---|----------------------------|--|--------------------------|------------------------|------------|
| 能力指標 (資訊教育) | 2-2-1 瞭解電腦教室 (或教室電腦) 的使用規範。 | | | | | |
| | 2-2-2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及電腦輔助教學應用軟體的操作等。 | | | | | |
| 十大基本能力 | <ul style="list-style-type: none"> ● 欣賞、表現與創新 ● 表達、溝通與分享 ● 尊重、關懷與團隊合作 ● 主動探索與研究 | | | | | |
| 學習資源 | 硬體設備 | 電子白板、數位照相機 | | | | |
| | 軟體設備 | Power point、SMART Notebook | | | | |
| | 學習平台 | | | | | |
| | 教材版本 | 翰林 | | | | |
| 教學活動 | —主題探索— | | | 教學目標 | 形成性評量 | 教學資源 |
| | 任務一：校園走透透 學生規畫校園參觀路線，實地走訪校園。 課程節數：1 節 | | | 1-1 1-3 | | 校園平面圖 |
| 教學活動 | 任務二：校園大冒險 討論校園各行政處室、專科教室等和學生的在校生活有何相關，並學習當一個「好客人」的禮儀，後學生搜尋各處室和專科教室等的所在地。 課程節數：2 節 | | | 1-1 1-4 1-5 2-1 | 能說出校園內個個場所的功用 能落實禮儀 | 校園闖關單 |
| | 任務三：發現校園之美 教師介紹完校園故事和校園美景照後，學生分組搜尋校園最棒、最美的角落，並拍下照片、發表。 課程節數：2 節 | | | 1-1 1-3 1-5 3-1 | 能操作相機 能利用電子白板發表 | 電子白板、數位照相機 |

| | | | | |
|---|---|--|---|-------------------|
| | <p>任務四：校園秘密知多少 學生分組挖掘校園的秘密，發表分享。</p> <p style="text-align: center;">課程節數：2 節</p> | <p>1-1 1-3 1-5 2-2</p> | <p>能操作相機 能利用電子白板發表</p> | <p>電子白板、數位照相機</p> |
| <p>教學活動</p> | <p>任務五：校園拼拼樂。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每位學生一份拼圖，分配校園景點，每人畫置一個景點在拼圖上。 2. 學生完成拼圖後拍照成電子檔。 3. 班級內先舉辦交換拼圖大賽。 4. 學生介紹自己所繪製之校園景點圖。 5. 利用電子白板軟體上圖片可放大縮小的功能，學生將電子檔的校園景點拼圖共拼出校園全景圖。 6. 分享與回饋。 <p style="text-align: center;">課程節數：5 節</p> | <p>1-1 1-2 1-5 2-2 3-1</p> | <p>能說出所畫景點特色 能利用電子白板將校園景點放置於正確的位置</p> | <p>電子白板、數位照相機</p> |
| <p>教學評量</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 實作評量：校園闖關單。 2. 設計製作：校園拼圖。 3. 報告：口頭、書面報告校園美景、秘密。 4. 同儕合作。 | | | |
| 課程實影／學生成品 | | | | |
|  |  | | | |
| <p>任務二：校園大冒險。</p> | <p>任務三：發現校園之美。</p> | | | |



任務四：討論發現的校園秘密。



任務四：記錄討論結果。



任務五：校園寫生，繪製校園景點於拼圖上。



任務五：校園拼圖大賽。



任務五：介紹自己所繪製之校園景點圖。



任務五：共拼校園全景圖。