

# 梓官國小六年級第 2 學期校訂課程(梓官大小事)教學方案

## 學期主題／單元活動：攜手歲月／動態活動

### 一、設計理念

高年級學生向來是學校活動的主力，尤其是六年級的學生是學校裡最成熟的學生，配合學校、學年與班級的活動，在小學生涯揮灑最美的篇章。

### 二、教學設計

實施年級		六年級	設計者	六年級教學團隊
跨領域／科目		綜合、自然	總節數	10 節
<b>總綱核心素養：</b> A1 身心素質與自我精進 綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。 自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。				
學習重點	學習表現	<b>【綜合】</b> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 <b>【自然】</b> ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 <b>【健康與體育】</b> 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。 1d-III-3 了解比賽的進攻和防守策略。		
	學習內容	<b>【綜合】</b> Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 <b>【自然】</b> INb-III-4 力可藉由簡單機械傳遞。 INc-III-5 力的大小可由物體的形變或運動狀態的改變程度得知。 <b>【健康與體育】</b> Bc-I-1 各項暖身伸展動作。 Cb-I-2 班級體育活動。 Hb-I-1 陣地攻守性球類運動相關的簡易拍、拋、接、擲、傳、滾及踢、控、停之手眼、手腳動作協調、力量及準確性控球動作。		
概念架構			導引問題	

1. 學年競賽：班際樂樂棒競賽 2. 學年活動：闖關活動	1. 學生如何透過動態活動達到暖身效果，提升肌耐力、反應及動態平衡感、培養眼觀四方、正確判斷之能力？ 2. 如何透過科學遊戲帶領學生進入探究和實作的活動，讓學生培養熱愛科學的態度、知識與能力？				
<b>學習目標</b>					
1. 達到暖身效果，提升肌耐力、反應及動態平衡感、培養眼觀四方、正確判斷之能力。 2. 透過科學遊戲帶領學生進入探究和實作的活動，讓學生培養熱愛科學的態度、知識與能力。					
<b>融入之議題</b> （學生確實有所探討的議題才列入）	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="547 566 1002 714"> <b>實質內涵</b> </td> <td data-bbox="1002 566 1473 714"> <b>【戶外教育】</b> 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）  <b>【安全教育】</b> 安 E7 探究運動基本的保健            安 E9 學習相互尊重的精神。         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="547 714 1002 808"> <b>所融入之單元</b> </td> <td data-bbox="1002 714 1473 808">           班際樂樂棒球競賽：戶 E1、安 E7            科學闖關活動：戶 E1、安 E9         </td> </tr> </table>	<b>實質內涵</b>	<b>【戶外教育】</b> 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為） <b>【安全教育】</b> 安 E7 探究運動基本的保健 安 E9 學習相互尊重的精神。	<b>所融入之單元</b>	班際樂樂棒球競賽：戶 E1、安 E7 科學闖關活動：戶 E1、安 E9
<b>實質內涵</b>	<b>【戶外教育】</b> 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為） <b>【安全教育】</b> 安 E7 探究運動基本的保健 安 E9 學習相互尊重的精神。				
<b>所融入之單元</b>	班際樂樂棒球競賽：戶 E1、安 E7 科學闖關活動：戶 E1、安 E9				
<b>學習資源</b>					

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
<p>【導引問題】如何透過動態活動達到暖身效果，提升肌耐力、反應及動態平衡感、培養眼觀四方、正確判斷之能力？</p> <p>活動一：班際樂樂棒競賽</p> <p>一、全班均參加比賽。</p> <p>二、課堂中教師說明比賽規則，並讓學生進行實際練習活動。</p> <p>三、於體育競賽時進行成果驗收。</p>	4 節	
<p>【導引問題】如何透過科學遊戲帶領學生進入探究和實作的活動，讓學生培養熱愛科學的態度、知識與能力？</p> <p>活動二：科學闖關活動</p> <p>一、配合學校兒童節活動，分組設計並開設科學遊戲關卡。</p> <p>二、分組輪值，未輪值組員則完成闖關活動。</p>	6 節	

# 梓官國小六年級第 2 學期校訂課程(梓官大小事)教學方案

## 學期主題／單元活動：攜手歲月／靜態活動

### 一、設計理念

高年級學生向來是學校活動的主力，尤其是六年級的學生是學校裡最成熟的學生，配合學校、學年與班級的活動，在小學生涯揮灑最美的篇章。

### 二、教學設計

實施年級		六年級	設計者	六年級教學團隊
跨領域／科目		綜合、自然	總節數	8 節
總綱核心素養：				
A1 身心素質與自我精進				
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。				
學習重點	學習表現	【國語文】 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 【藝術】 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 【健康與體育】 1a-III-1 認識生理、心理與社會各層面健康的概念。 2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。		
	學習內容	【國語文】 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 【藝術】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。 【健康與體育】 Aa-III-2 人生各階段的成長、轉變與自我悅納。		
概念架構			導引問題	
1. 資訊安全宣導：觀賞資安影片並回答問題 2. 夢想藍圖：升學輔導講座 3. 一日消防員：消防體驗活動			學生如何運用已習得的學科知識，完成作品、闖關、回答問題？	
學習目標				
能運用已習得的學科知識，完成作品、闖關、回答問題。				
融入之議題  (學生確實有所探討的議題才列入)		實質內涵	涯 E9 認識不同類型工作／教育環境	
		所融入之單元	夢想藍圖成果發表：涯 E9	

學習資源	
------	--

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
<p>【導引問題】學生如何運用已習得的學科知識，完成作品、闖關、回答問題？</p> <p>活動一：資訊安全宣導</p> <p>一、觀賞資訊安全宣導影片</p> <p>二、分組討論後建立正確觀念</p> <p>活動二：夢想藍圖</p> <p>一、聆聽授課教師講授。</p> <p>二、進行有獎徵答等活動。</p> <p>活動三：一日消防員</p> <p>一、聆聽授課教師講授。</p> <p>二、由講師或授課教師先講授後，再進行搶答或闖關活動。</p>	<p>2 節</p> <p>2 節</p> <p>4 節</p>	

### 三、教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/評量工具
動態活動	1. 透過科學遊戲帶領學生進入探究和實作的活動，讓學生培養熱愛科學的態度、知識與能力。 2. 達到暖身效果，提升肌耐力、反應及動態平衡感、培養眼觀四方、正確判斷之能力。	能參與並完成自己分配到的活動。	實作評量	
靜態活動	能運用已習得的學科知識，完成作品、闖關、回答問題	完成作品、闖關、回答問題	實作評量	

#### 四、評分標準與指引

學習目標	1. 透過科學遊戲帶領學生進入探究和實作的活動，讓學生培養熱愛科學的態度、知識與能力。			
學習表現	ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。			
評量標準				
主題	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
動態活動	能獨立參與並完成自己分配到的活動。	能在教師引導下參與並完成自己分配到的活動。	能在教師協助下參與並完成自己分配到的活動。	未達 C 級
分數轉換	95-100	90-94	80-89	79 以下

學習目標	2. 達到暖身效果，提升肌耐力、反應及動態平衡感、培養眼觀四方、正確判斷之能力。			
學習表現	1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。			
評量標準				
主題	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
動態活動	能獨立參與並完成自己分配到的活動。	能在教師引導下參與並完成自己分配到的活動。	能在教師協助下參與並完成自己分配到的活動。	未達 C 級
分數轉換	95-100	90-94	80-89	79 以下

學習目標	能運用已習得的學科知識，完成作品、闖關、回答問題
學習表現	1a-III-1 認識生理、心理與社會各層面健康的概念。
評量標準	

主題	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
靜態活動	能獨立完成作品、闖關、回答問題分配的工作	能在教師引導下完成作品、闖關、回答問題所分配的工作	能在教師協助下完成作品、闖關、回答問題所分配的工作	未達 C 級
分數轉換	95-100	90-94	80-89	79 以下