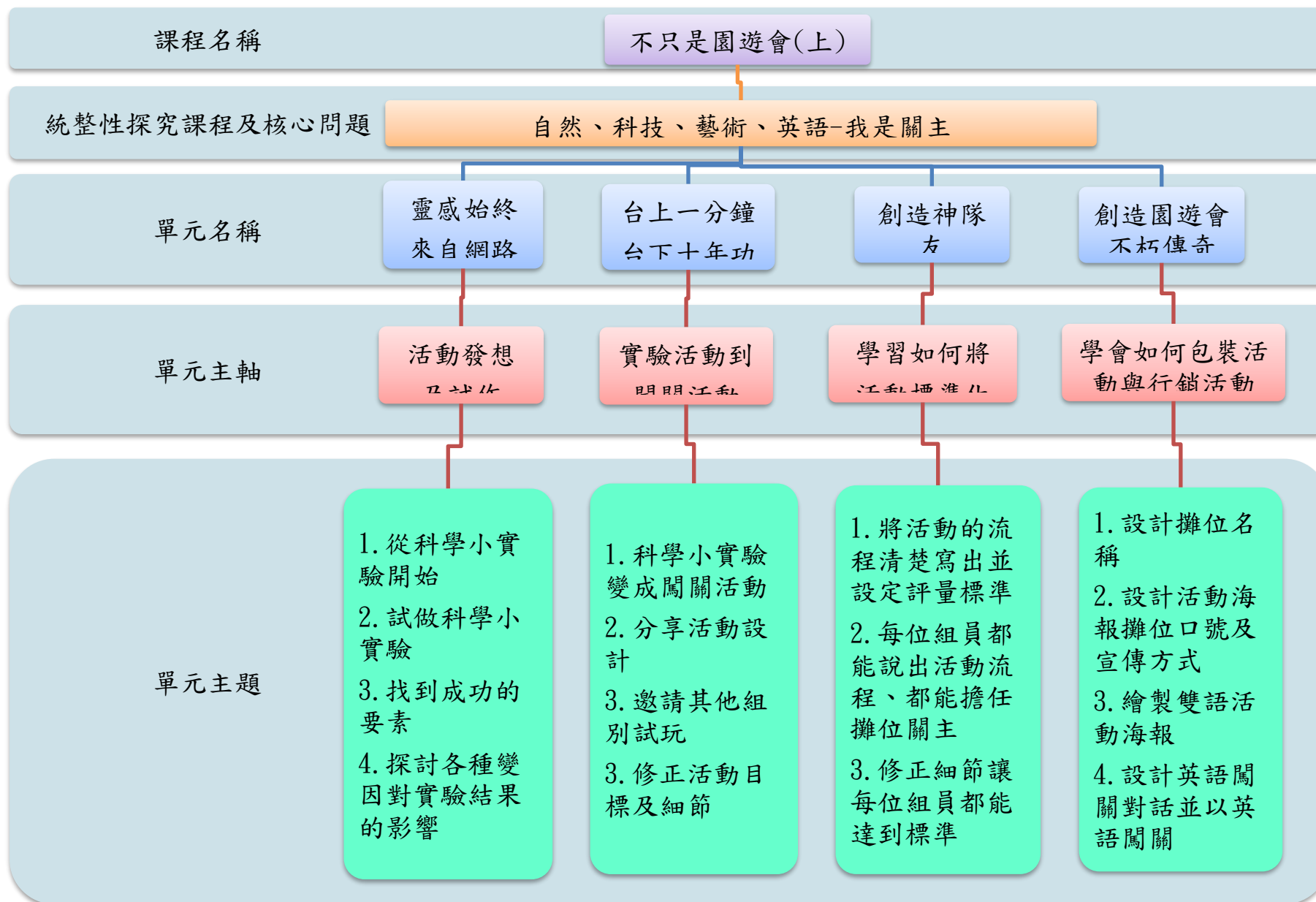
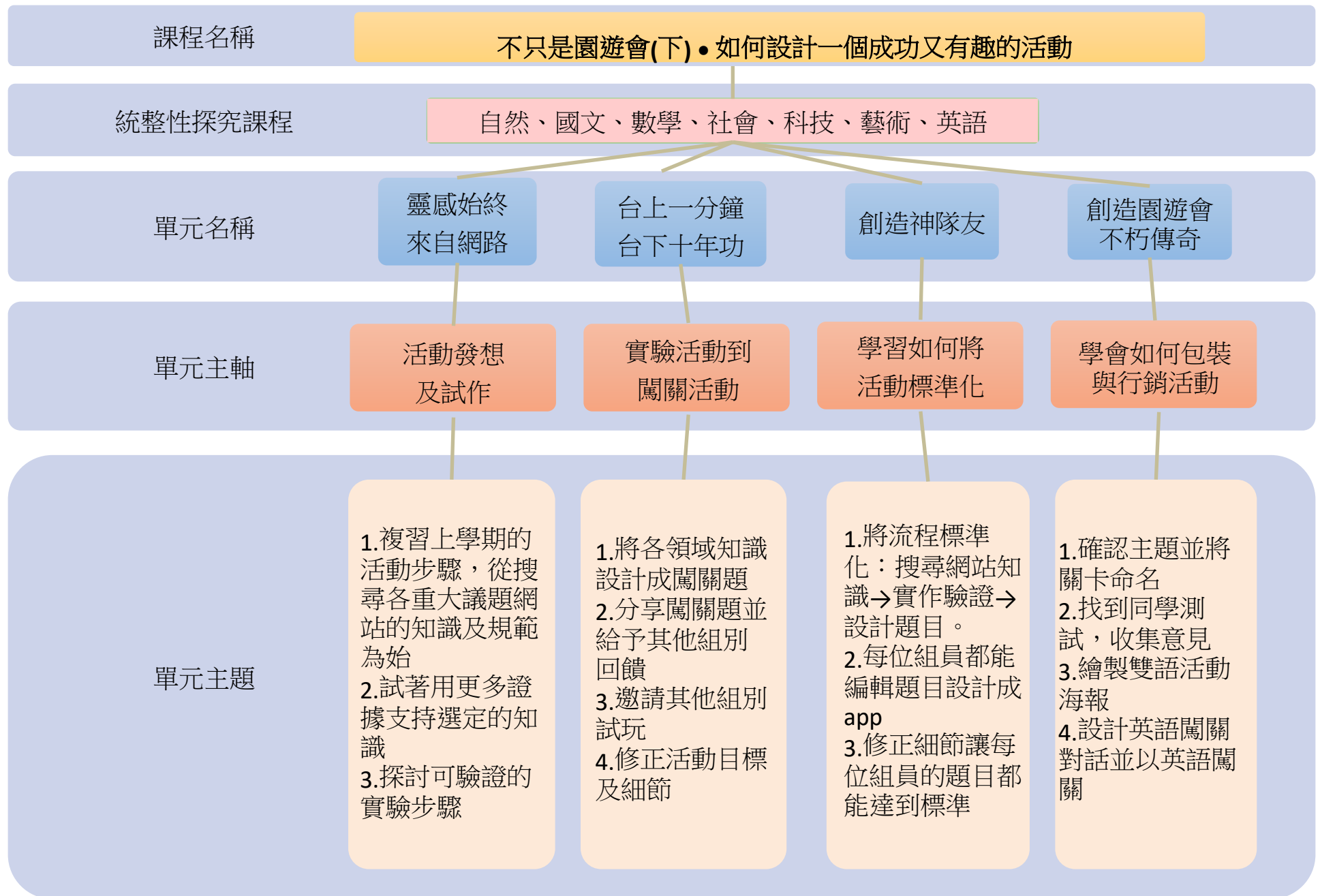


五、課程架構：





六、本課程融入議題情形

1. 是否融入安全教育(交通安全)：是(第____週) 否
2. 是否融入戶外教育：是(第____週) 否
3. 是否融入生命教育議題：是(第____週) 否
4. 其他議題融入情形(有的請打勾)：性別平等、人權、環境、海洋、品德、法治、科技、資訊、能源、防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、國際教育、原住民族教育

七、素養導向教學規劃：

教學進度	學習重點		活動內容	節數	教學資源 /學習策略	評量方式	融入議題	備註
週次	學習表現	學習內容						
第1週 (8/30)	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。</p> <p>運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。</p>	<p>1. 分享各種園遊會經驗</p> <p>2. 了解課程學習架構及目的</p> <p>3. 學習使用平板及網路平台</p> <p>4. 學習各項規範</p>	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想</p> <p>1. 請同學分享各種園遊會的經驗，於老師開的 padlet 寫下經驗。</p> <p>2. 請同學寫出怎樣的園遊會才是難忘及有趣的？</p> <p>3. 由老師說明本學期課程的主軸及需要同學協助的重點</p> <p>4. 規定使用平板及實驗室的規範</p> <p>5. 學習使用 padlet 發表想法，教師給予即時回饋</p>	1	<p>教學資源</p> <p>1. 觀察記錄</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 平板</p> <p>學習策略</p> <p>1. 運用軟體分享回饋</p>	<p>1. 學習單評分</p> <p>2. Padlet 發表內容及參與度</p>		

<p>第 2 週 (9/2~9/6)</p>	<p>運 a-IV-1 能落實健康的數位使用習慣與態度。 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。</p>	<p>1. 學習各項規範 2. 分組討論 包含異性組員 3. 課程目標說明</p>	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想 1. 利用破冰小遊戲分組，設定小組中須有異性成員。 2. 向同學說明本學期期末要舉辦真正的跨班科學園遊會</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 平板 學習策略 運用軟體</p>		<p>性別平等性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視</p>	
<p>第 3 週 (9/9~9/13)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。</p>	<p>1. 學習用已知連結及關鍵字，找尋影片的能力。 2. 學習摘錄重點的能力。 3. 與同儕討論及分配工作。</p>	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想-神奇的水袋 1. 班內分組，每組 2-3 人一組。 2. 每人一台平板，搜尋老師在學習單上提供的科學影片範本連結(刺不破的水袋、NTCU-科學遊戲實驗室)，請同學利用各種方式找到老師要請同學觀看的影片。 3. 觀看完二部影片後，記錄影片中小實驗的重點、器材及實驗步驟。 4. 與組員討論範例影片實驗成功的關鍵，並各自紀錄在學習單上，並請每組在 padlet 發表實驗關鍵。 5. 下週要重現影片中的實驗，同學需與組員討論材料，準備不同材質的袋子及不同粗細的尖銳物，各組分配下週要帶的材料，請同學將分配材料及取得方式寫在學習單中。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 觀察記錄 2. WSQ 學習單 (一) 3. 平板 4. 刺不破的水袋、神奇的水袋 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度 3. 合作能力 4. 分享表達</p>	<p>1. 學習單評分 2. Padlet 發表內容及度</p>	<p>性別平等性 J7 解析各種媒體所傳遞的性別迷思、偏見與歧視</p>	

<p>第 4 週 (9/16-9/20)</p>	<p>pc-IV-2 能利用口語、影像（例如：攝影、錄影）、文字與圖案、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型或經教師認可後以報告或新媒體形式表達完整之探究過程、發現與成果、價值、限制和主張等。視需要，並能摘要描述主要過程、發現和可能的運用。 設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科技的選用及永續發展議題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習模仿實驗步驟重作實驗 2. 學習探討實驗中各項變因對實驗結果的影響 3. 學習分析實驗結果並試著了解其科學原理 	<p>二、實驗活動到闖關活動-神奇的水袋闖關</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依據組員帶來的材料，討論如何改變變因才能在有限的材料中找出袋子材料與尖銳物的關係，並做出最成功的實驗成果。 2. 各組開始操作實驗，將結果用平板拍照下來，上傳到 Tornclass 作業區。 3. 實驗完畢完成學習單結論部分，各組分享何種材質的袋子較容易成功、尖銳物的粗細、插入袋子的注意事項等成功關鍵條件。 4. 依實驗成果及過程的失敗經驗討論將此實驗做成園遊會關卡，要如何設定條件，以 padlet 完成各組討論結果上傳。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 化學實驗室 2. WSQ 學習單 (一) 3. 平板 4. Tornclass <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用平板蒐集實驗成果及討論結果 2. 參與態度 3. 合作能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tronclass 成果照片 2. 學習單 3. Padlet 發表內容及度 		
------------------------------	---	--	--	----------	--	---	--	--

<p>第 5 週 (9/23~9/27)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。 pc-IV-2 能利用口語、影像（例如：攝影、錄影）、文字與圖案、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型或經教師認可後以報告或新媒體形式表達完整之探究過程、發現與成果、價值、限制和主張等。視需要，並能摘要描述主要過程、發現和可能的運用。 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 SDGS 指標表 2. 學習如何將 SDGs 融入實驗設計 3. 學習和同學共同討論並努力符合目標的分工 4. 學習在同學面前發表 	<p>二、實驗活動到闖關活動-神奇的水袋闖關(SDGs 議題融入)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 同學利用老師提供的連結影片，認識 SDGs(THE 17 GOALS Sustainable Development、小桃的 SDGs 知性之旅) 2. 分析各組的實驗設計及材料，將如何做更能達到符合 SDGs 第 14、15 項指標。 3. 上台發表說明自己組討論的結論-如何使我們的科學活動符合 SDGs 指標。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 網路媒體 2. WSQ 學習單 (二) 3. 平板 <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上台發表 2. 參與態度 3. 合作能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台表現 rubric 2. 學習單 		
------------------------------	---	--	--	----------	--	--	--	--

<p>第 6 週 (9/30~10/4)</p>	<p>pc-IV-1 能理解同學的探究過程和結果（或經簡化過的科學報告），提出合理而且具有根據的疑問或意見。並能對問題、探究方法、證據及發現，彼此間的符應情形，進行檢核並提出可能的改善方案。</p> <p>ai-IV-1 動手實作解決問題或驗證自己想法，而獲得成就感。</p> <p>ai-IV-2 透過與同儕的討論，分享科學發現的樂趣。</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習如何將設計的實驗活動變成真的闖關活動 2. 學習接受評論並調整修正內容 	<p>三、學習如何將活動標準化-神奇的水袋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依據上週實驗結果，並須符合各組討論的 SDGs 第 14、15 項指標準備的材料，進行各組的闖關實驗。 2. 將每組組員排班表，分成體驗時間及擔任關主時間，同學在班級中親自體驗輪流闖關。 3. 每位闖關者須針對實驗難易度、實驗趣味性、挑戰性、關主解說…等項目給關主回饋。 4. 選出班上設計最具挑戰性、難度及趣味的組別。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. WSQ 學習單 (二) 2. 化學實驗室 <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗式教學 2. 參與態度 3. 合作能力 4. 互評回饋機制 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 上台表現 rubric 2. 學習單 	<p>生涯教育 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p>	
------------------------------	--	---	--	----------	--	--	----------------------------------	--

<p>第 7 週 (10/07~ 10/11)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習用已知連結及關鍵字，找尋影片的能力。 2. 學習摘錄重點的能力。 3. 與同儕討論及分配工作。 	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想-浮水畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每人一台平板，搜尋老師在學習單上提供的科學影片範本連結(浮水畫、NTCU-科學遊戲實驗室)，請同學利用各種方式找到老師要請同學觀看的影片。 2. 觀看完二部影片後，記錄影片中實驗的重點、器材及實驗步驟。 3. 與組員討論範例影片實驗成功的關鍵，並各自紀錄在學習單上，並請每組在 padlet 發表實驗關鍵。 4. 下週要重現影片中的實驗，同學需與組員討論材料，準備不同成分的水性筆及不同材質的光滑平面，各組分配下週要帶的材料，請同學將分配材料及取得方式寫在學習單中。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察記錄 2. WSQ 學習單 (三) 3. 平板 4. 浮水畫網路影片 5. NTCU-科學遊戲實驗室 <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度 3. 合作能力 4. 分享表達 	<p>1. 學習單</p>		
-------------------------------------	---	--	--	----------	--	---------------	--	--

<p>第 8 週 (10/14~ 10/18)</p>	<p>pc-IV-2 能利用口語、影像（例如：攝影、錄影）、文字與圖案、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型或經教師認可後以報告或新媒體形式表達完整之探究過程、發現與成果、價值、限制和主張等。視需要，並能摘要描述主要過程、發現和可能的運用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習模仿實驗步驟重作實驗 2. 學習探討實驗中各項變因對實驗結果的影響 3. 學習分析實驗結果並試著了解其科學原理 	<p>二、實驗活動到闖關活動-浮水畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依據組員帶來的材料，改變變因後實驗，找出效果最佳的筆及光滑平面的組合。 2. 依實驗結果分析變因及原理應證。 3. 各組開始操作實驗，將結果用平板拍照下來，上傳到 Tornclass 作業區。 4. 完成學習單結論部分，各組大挑戰時間-各組利用結論的物質，畫出 5cm*5cm 的圖，並須成功放置老師指定的水盆中。 5. 依實驗成果及過程的失敗經驗討論將此實驗做成園遊會闖關關卡，要如何設定條件，以 padlet 完成各組討論結果上傳。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 化學實驗室 2. WSQ 學習單 (三) 3. 平板 4. Tornclass <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用平板蒐集實驗成果及討論結果 2. 參與態度 3. 合作能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tronclass 成果照片 2. 學習單 <p>Padlet 發表內容及度</p>		
-------------------------------------	--	--	--	----------	--	--	--	--

<p>第 9 週 (10/21~ 10/25)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。 pc-IV-2 能利用口語、影像（例如：攝影、錄影）、文字與圖案、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型或經教師認可後以報告或新媒體形式表達完整之探究過程、發現與成果、價值、限制和主張等。視需要，並能摘要描述主要過程、發現和可能的運用。 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 設 a-V-2 能從關懷自然生態與社會人文的角度，思考科</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習如何將 SDGs 融入實驗設計 2. 學習和同學共同討論並努力符合目標的分工 3. 學習在同學面前發表 4. 學習分享自己的想發給予他人建議 	<p>二、實驗活動到闖關活動-浮水畫 (SDGs 議題融入)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分析各組的實驗設計及材料，將如何做更能達到符合 SDGs 第 14、15 項指標。 2. 上台發表說明自己組討論的結論-如何使我們的科學活動符合 SDGs 指標，及實驗闖關設計並接受其他組別提問。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 網路媒體 2. WSQ 學習單 (四) 3. 平板 <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 上台發表 2. 參與態度 3. 合作能力 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習單 2. 發表內容 		
-------------------------------------	--	--	--	----------	--	---	--	--

	技的選用及永續發展議題。							
第 10 週 (10/28~11/01)	<p>pc-IV-1 能理解同學的探究過程和結果（或經簡化過的科學報告），提出合理而且具有根據的疑問或意見。並能對問題、探究方法、證據及發現，彼此間的符應情形，進行檢核並提出可能的改善方案。</p> <p>ai-IV-1 動手實作解決問題或驗證自己想法，而獲得成就感。</p> <p>ai-IV-2 透過與同儕的討論，分享科學發現的樂趣。</p>	<p>1. 學習如何將設計的實驗活動變成真的闖關活動</p> <p>2. 學習接受評論並調整修正內容</p>	<p>三、學習如何將活動標準化-浮水畫</p> <p>1. 各組依據上週實驗結果，並須符合各組討論的 SDGS 第 14、15 項指標準備的材料，進行各組的闖關實驗。</p> <p>2. 將每組組員排班表，分成體驗時間及擔任關主時間，同學在班級中親自體驗輪流闖關。</p> <p>3. 每位闖關者須針對實驗難易度、實驗趣味性、挑戰性、關主解說…等項目給關主回饋。</p> <p>4. 選出班上設計最具挑戰性、難度及趣味的組別。</p>	1	<p>教學資源</p> <p>1. WSQ 學習單 (四)</p> <p>2. 化學實驗室</p> <p>學習策略</p> <p>1. 體驗式教學</p> <p>2. 參與態度</p> <p>3. 合作能力</p> <p>4. 互評回饋機制</p>	<p>1. 學習單</p> <p>2. 關活回饋互評表</p>		

<p>第 11 週 (11/04~11/08)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。</p>	<p>1. 學習用自己用關鍵字，找尋相關影片的能力。 2. 學習摘錄重點的能力。</p>	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想-自訂實驗 1. 每人一台平板，依老師學習單任務，請同學自己下關鍵字，找到相關影片。 2. 觀看每一部影片，需記錄影片的連結及標題，至少需寫出三部影片。 3. 從列出的三個實驗影片挑選出一個可行的實驗。 4. 將選定的影片設計成闖關活動。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 觀察記錄 2. WSQ 學習單 (五) 3. 平板 4. 網路影片 5. NTCU-科學遊戲實驗室 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. 學習單</p>		
<p>第 12 週 (11/11~11/15)</p>	<p>po-IV-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體中，進行各種有計畫的觀察，進而能察覺問題。</p>	<p>1. 學習接受評論並調整修正內容 2. 學習與組員分析實際能力選出適合自己組別的實驗</p>	<p>一、靈感始終來自網路-從科學小實驗開始發想-自訂實驗 1. 與上週任務相同，需以關鍵字找尋相關影片，但須先與組員分享自己上週的影片。 2. 與組員討論確定自己組想做的實驗，紀錄在學習單上，並請每組在 padlet 發表實驗名稱及實驗內容概述。 3. 下週要重現影片中的實驗，同學需與組員討論材料，分配下週要帶的材料，並須符合 SDGs 指標，請同學將分配材料及取得方式寫在學習單中。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 觀察記錄 2. WSQ 學習單 (五) 3. 平板 4. 網路影片 5. NTCU-科學遊戲實驗室 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. 學習單</p>		

<p>第 13 週 (11/18~ 11/22)</p>	<p>pc-IV-2 能利用口語、影像（例如：攝影、錄影）、文字與圖案、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型或經教師認可後以報告或新媒體形式表達完整之探究過程、發現與成果、價值、限制和主張等。視需要，並能摘要描述主要過程、發現和可能的運用。</p> <p>pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習和同學共同討論並努力符合目標的分工 2. 學習在同學面前發表 3. 學習分享自己的想法發給他人建議 	<p>二、實驗活動到闖關活動-自訂實驗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組依據上週確定的實驗主題及準備的材料，進行各組的闖關實驗。 2. 將每組組員排班表，分成體驗時間及擔任關主時間，同學在班級中親自體驗輪流闖關。 3. 每位闖關者須針對實驗難易度、實驗趣味性、挑戰性、關主解說…等項目給關主回饋。 4. 選出班上設計最具挑戰性、難度及趣味的組別。 	<p>1</p>	<p>教學資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. WSQ 學習單 (四) 2. 化學實驗室 <p>學習策略</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗式教學 2. 參與態度 3. 合作能力 4. 互評回饋機制 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習單 2. 闖關活回饋互評表 	<p>生涯教育 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。</p>	
--------------------------------------	--	--	---	----------	--	---	----------------------------------	--

<p>第 14 週 (11/25~ 11/29)</p>	<p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。</p>	<p>1. 學習將活動經過一系列設計流程，完成闖關活動設計。 2. 運用各種創作工具輔助完成活動設計。</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 -自訂實驗 1. 利用老師的學習單任務，逐步完成設計初稿： (1)活動名稱 (2)活動說明 (3)材料(需符合 SDGs) (4)活動原理、需查關鍵字英語單字 (5)活動意象圖騰(文字+符號+圖案) (6)活動代表顏色 (7)活動海報設計區塊分配 2. 將上述因素寫入 padlet 參考並分享</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. WSQ 學習單 (六) 2. 平板 3. padlet 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. 學習單 2. padlet 分享</p>		
<p>第 15 週 (12/02~ 12/06)</p>	<p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。</p>	<p>1. 學習將設計變成實體 2. 學習如何分工及提高效率 3. 學習使用 chatGPT 幫助海報創作</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 -自訂實驗 1. 將前一節課在 padlet 分享的設計因素輸入 chatGPT，請其協助產出海報或文字，以幫助介紹自己的闖關活動。 2. 參考 chatGPT 產出的結果，畫在海報紙上。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>海報繪製</p>		

<p>第 16 週 (12/09~12/13)</p>	<p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。</p>	<p>1. 學習將設計變成實體 2. 學習如何分工及提高效率 3. 學習使用 chatGPT 幫助海報創作</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 自訂實驗 1. 將前一節課在 padlet 分享的設計因素輸入 chatGPT，請其協助產出海報或文字，以幫助介紹自己的闖關活動。 2. 參考 chatGPT 產出的結果，畫在海報紙上</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>海報繪製</p>		
<p>第 17 週 (12/16~12/20)</p>	<p>視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 表 3-IV-3 能結合科技媒體傳達訊息，展現多元表演形式的作品。</p>	<p>1. 學習將設計變成實體 2. 學習如何分工及提高效率 3. 學習使用 chatGPT 幫助海報創作</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 自訂實驗 1. 將前一節課在 padlet 分享的設計因素輸入 chatGPT，請其協助產出海報或文字，以幫助介紹自己的闖關活動。 2. 參考 chatGPT 產出的結果，畫在海報紙上。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. chatGPT 4. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>海報繪製</p>		
<p>第 18 週 (12/23~12/27)</p>	<p>1-IV-2 能聽懂常用的教室用語及日常生活用語。 2-IV-7 能依人、事、時、地、物作簡易的提問。 2-IV-13 能依主題或情境以簡易英語進行日常生活溝通</p>	<p>1. 學習以英語介紹活動 2. 學習闖關時之課室英語。</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 自訂實驗 1. 請同學利用翻譯軟體或 chatGPT 列出闖關時的英語用句。 2. 請同學模擬闖關時的英語對話 3. 討論每組闖關的排班表，準備下週闖關暖身。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. chatGPT 4. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. 學習單 2. padlet 分享</p>	<p>雙語教育</p>	

<p>第 19 週 (12/30~01/03)</p>	<p>1-IV-2 能聽懂常用的教室用語及日常生活用語。 2-IV-7 能依人、事、時、地、物作簡易的提問。 2-IV-13 能依主題或情境以簡易英語進行日常生活溝通</p>	<p>1. 學習以英語介紹活動 2. 學習闖關時之課室英語。 3. 學習正確活動前需要經過彩排及練習</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 自訂實驗 1. 利用班內分組，每組分為： (一)闖關者 breaker (二)關主 master (三)記錄者 photographer 2. 每位同學在本節課都要擔任(一)~(三)的角色一次，每個角色 12 分鐘。 3. 每 12 分鐘換角色一次，原本是角色(一)就要變成角色(二)…以此類推。 4. 分享心得在 padlet 並給予個關主建議。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. chatGPT 4. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. 學習單 2. padlet 分享</p>	<p>雙語教育</p>	
<p>第 20 週 (01/06~01/10)</p>	<p>1-IV-2 能聽懂常用的教室用語及日常生活用語。 2-IV-7 能依人、事、時、地、物作簡易的提問。 2-IV-13 能依主題或情境以簡易英語進行日常生活溝通</p>	<p>1. 學習以英語介紹活動 2. 學習闖關時之課室英語。 3. 了解活動實際進行情形</p>	<p>四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 自訂實驗 1. 班際闖關，別班同學當闖關者，本班學生擔任關主及紀錄者： (一)關主 master (二)記錄者 photographer 2. 每位同學在本節課都要擔任(一)~(二)的角色一次，每個角色 15 分鐘。 3. 每 15 分鐘換角色一次，原本是角色(一)就要變成角色(二)…以此類推。 4. 記錄影片上傳 Tronclass 5. 分享心得在 padlet。</p>	<p>1</p>	<p>教學資源 1. 平板 2. padlet 3. chatGPT 4. 海報繪製 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度</p>	<p>1. Tronclass 影片 2. padlet 心得</p>	<p>雙語教育</p>	

第 21 週 (01/13~ 01/17)	pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 學習檢討及反思 2. 分組發表感想	四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 反思與回饋 1. 學生分享本學期活動心得及反思。 2. 其他組提問 3. 利用 Tronclass 給予同學評分及組內互評	1	教學資源 1. 平板 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度	1. Tronclass 互評 Rubric 2. 上台報告	雙語教育 生涯教育 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	
第 22 週 (01/20)	pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 學習檢討及反思 2. 分組發表感想	四、學會如何包裝活動與行銷活動 - 反思與回饋 1. 學生分享本學期活動心得及反思。 2. 其他組提問 3. 利用 Tronclass 給予同學評分及組內互評 4. 老師總結並融入性別平等、生涯教育、環境教育等相關概念。	1	教學資源 1. 平板 學習策略 1. 運用平板搜尋資料 2. 參與態度	1. Tronclass 互評 Rubric 2. 上台報告	生涯教育 涯 J3 覺察自己的能力與興趣。	

八、本課程是否有校外人士協助教學：

否，全學年都沒有(以下免填)。

有，部分班級，實施的班級為：_____。

有，全學年實施。

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		<input type="checkbox"/> 簡報 <input type="checkbox"/> 印刷品			

		<input type="checkbox"/> 影音光碟 <input type="checkbox"/> 其他於課程或活動中使用之 教學資料，請說明： _____			

☆上述欄位皆與校外人士協助教學及活動之申請表一致。