臺北市立大學附設實驗國民小學108學年度校訂課程

(四)年級上學期**「走進臺北城」**教學活動設計

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 主題名稱 | **古蹟大探索** | | | | |
| 跨域合作 | □語文 □數學 ■綜合活動 □生活  ■社會 □自然與科技 □健康與體育  □藝術與人文 □英語 □本土語 | | | 學習節數安排 | 社會：2  綜合：8 |
| 學習總節數 | 10 |
| 原設計者 | 社會領域：四年級社會教師  徐靜儀、張偉萍、劉聰穎  綜合領域：  李佩怡、張雅甄、賴慧珉、施秀美  林倩瑛、邱季柔、賴怡璇、廖淑玲 | | 修訂者 |  | |
| 教學者 | 四年級導師及社會教師 | | 適用年級 | ( 四 )年級上學期 | |
| 課程設計理念 | 臺北市大附小為臺北古城內唯一一所小學，除了學校本身有105年的悠久歷史之外，學校所在的臺北古城更是深富歷史意義與人文氣息，極具教育價值。結合四上社會課程介紹古蹟，接著以臺北古城古蹟為素材，以跨領域、團隊合作為方法，進行本課程設計，期許能：  藉由觀察、分類、閱讀資料，摘要出臺北古城古蹟知識。  轉化知識設計成牌卡，運用遊戲化的方式，熟悉台北古城建築物特色。  透過遊戲互動分享過程，培養愛護古蹟的態度。 | | | | |
| 領綱  核心素養 | 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。  綜-E-C2理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。  國-E- C2 與他人互動時能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 | | | | |
| 學習內容 | Cb-Ⅱ-1居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。  綜Bb-II-3團體活動的參與態度 | 學習表現 | | 社3b-Ⅱ-2摘取相關資料中的重點。  社3b-Ⅱ-3整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。  綜2a-II-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。  語文2-II-4樂於參與討論，提供個人觀點和意見。 | |
| 學習目標 | 1. 能從分類中認識臺北古城古蹟不同時期的建築特色，並訂定出介紹臺北城古蹟的項目類別(知識方法) 2. 能閱讀臺北城古蹟資料，認識其對臺北古城的意義，並依項目類別進行摘要。(知識方法) 3. 運用遊戲設計原則，設計以古蹟特色為主題之牌卡桌遊。(應用實踐) 4. 能樂於與同學進行牌卡遊戲，分享古蹟特色。(態度意願) | | | | |
| 融入議題 | □性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □科技教育 □能源教育  □家庭教育 □原住民族教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 ■資訊教育  □安全教育 □防災教育 □生涯規劃教育 ■多元文化教育 ■閱讀素養教育  □戶外教育 □國際教育 | | | | |
| 議題內涵 | 資E9利用資訊科技分享學習資源與心得。  多E1了解自己的文化特質。  多E2建立自己的文化認同與意識。  多E3認識不同的文化概念，如族群、階級、性別、宗教等。  多E4理解到不同文化共存的事實。  閱E3熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。  閱E5發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 | | | | |
| 教材資源 | 台北古城之旅(遠流)、台北古蹟偵探遊(遠流) | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 活動名稱 | 學習目標 | 學習活動歷程  （學習任務與學習策略說明） | 實施月份  /節數 | 評量方法  /工具 |
| 活動一  古蹟  「大解密」 | 能從分類中認識臺北古城古蹟不同時期的建築特色，並訂定出介紹臺北城古蹟的項目類別(知識方法) | 1. 將古蹟圖卡(北門、公賣局、臺博館)分類。 2. 觀察臺北城內古蹟圖片，分辨不同時期建築特色。 3. 閱讀古蹟資料並摘要出關鍵詞重點。 4. 歸納相同屬性之摘要內容並命名。 5. 訂出介紹台北城古蹟的項目類別於T表中。 | **社會1** | 口頭發表  教師觀察  /  討論紀錄 |
| 活動二  古城  「知識家」 | 能閱讀臺北城古蹟資料，認識其對臺北古城的意義，並依項目類別進行摘要。 | 1. 上網搜尋臺北城古蹟資料。 2. 閱讀資料依項目類別進行摘要，並將摘要填入T表中。 3. 組內分享及討論修正。 4. 全班分享、討論修正並彙整於古蹟牌卡製作T表中。 | **社會1** | 口頭發表  教師觀察  /  討論紀錄 |
| 活動三：古城  「牌牌樂」 | 運用遊戲設計原則，設計以古蹟特色為主題之牌卡桌遊 | 1. 將社會課的古蹟特色表格摘要「關鍵字」(年代、特色、功能)，製作成遊戲牌卡。   轉換成古蹟牌卡**(藍色部份每格一張牌卡)**   |  |  | | --- | --- | | 建築名稱 |  | | 建築圖卡 |  | | 建築年代 |  | | 建築特色 |  | | 建築功能 |  | | **特殊設計(自選)** |  |  1. 學生回家收集各種撲克牌「遊戲」。 2. 學生在組內分享遊戲玩法、說明遊戲規則，進行方式如下：   **一、學生玩牌，豐富經驗**   1. 全班分成5-6組，每組5-6個人，抽籤決定每組玩一種撲克牌遊戲。 2. 每8分鐘換一次，每次留2個人介紹該組的遊戲玩法，其他人換到下一組玩不同的遊戲。   **二、說明規則，歸納類型**   1. 視時間決定交換次數，最後回原座位，小組把遊戲分類，**說明分類的原因，為類別命名。** 2. 教師歸納各組報告，歸納玩法類型可分為：**配對、湊牌、排序、比大小**。   **(可參考附件一的分類表格)**  **三、古城牌卡，決定玩法**   1. 小組討論設計牌卡遊戲：小組討論古城牌卡遊戲適合用哪一種玩法類型，並參考老師提供的遊戲規則範例**(附件二)**，修改內容，寫出遊戲說明。 | 綜合2  綜合2 | 口頭發表  牌卡作品  學習單  **學習單**  **(如附件一~三)**  教師視教學情形**決定用學習單或簡報方式呈現** |
| 活動四：古城  樂翻天 | 能樂於與同學進行牌卡遊戲，分享古蹟特色。 | 1. 小組實際操作古城牌卡遊戲，進行修正討論。 2. 選定關主，運用**「世界咖啡館」**的操作方式，開始進行遊戲。 3. 關主輪流到各組說明遊戲方式與規則 4. 關主帶領各組進行遊戲 5. 每組依據下列評量項目，給各組貼紅點(互評)   ●說明清楚 ●遊戲好玩 ●認識古蹟   1. 分享遊戲心得，依據下列提問分享： 2. 古城內有哪些古蹟？ 3. 這些古蹟的特色是什麼？ 4. 你最喜歡哪一個古蹟？ 5. 活動結束後，教師依據自評表，引導學生進行自評與反思。**(附件三)** | 綜合3  綜合1 | 口頭分享  互評  自評表 |

**附件一 學生版**

**撲克牌遊戲類型分析表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 遊戲名稱 | 玩法類型 | 輸贏標準 |
| 1 | 心臟病 | 配對(口令和牌卡) | 丟光牌卡者勝  手上牌卡最多者輸 |
| 2 | 撿紅點 |  |  |
| 3 | 接龍 |  |  |
| 4 | 大老二 | 湊牌(湊牌組)+比大小 |  |
| 5 | 抽鬼牌 |  |  |
| 6 | 暗棋 | 配對 (牌卡和牌卡) | 配對最多組牌卡者勝 |

**教師版撲克牌遊戲類型分析表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 遊戲名稱 | 玩法類型 | 輸贏標準 |
| 1 | 心臟病 | 配對(口令和牌卡) | 丟光牌卡者勝  手上牌卡最多者輸 |
| 2 | 撿紅點 | 湊牌（湊成點數十） | 得分最多者勝 |
| 3 | 接龍 | 大小排序 | 蓋牌點數最多者輸 |
| 4 | 大老二 | 湊牌(湊牌組)+比大小 | 最先丟光牌卡者勝  蓋牌張數多者輸 |
| 5 | 抽鬼牌 | 配對 (牌卡和牌卡) | 丟光牌卡者勝  最後有鬼牌者輸 |
| 6 | 暗棋 | 配對 (牌卡和牌卡) | 配對最多組牌卡者勝 |

**附件二 古城牌卡遊戲 規則說明表**

|  |  |
| --- | --- |
| 遊戲名稱 |  |
| 玩法規則 | 1.  2.  3.  4. |
| 輸贏標準 |  |

**老師提供的遊戲規則說明 範例**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 遊戲名稱 | 玩法規則 | 得勝 |
| 抽鬼牌 | 1. 52張牌再加上2張鬼牌，平均分牌 2. 除鬼牌外，同點數的牌卡湊成一對丟出 3. 從最小玩家開始，順時鐘方向抽取下一個玩家一張牌卡，湊成一對即可丟出 | 最後手上有兩張鬼牌的玩家為輸家 |
| 心臟病 | 1. 平均分牌，牌面朝下，不可看牌 2. 從最小玩家開始，順時鐘依序喊號碼(1~13)，一人喊一個，同時翻出手上的牌卡 3. 玩家喊出的號碼和翻出的牌卡相同時，所有玩家用手拍牌卡，最後一名拍到的拿走那一疊牌卡，洗牌後繼續 | 最後手中還有牌卡的人為輸家 |
| 撿紅點 | 1. 發出24張牌，4名玩家就每人6張牌，其他的牌面朝下放成一疊，從這一疊翻出四張牌卡放在四周 2. 手中牌卡能和翻開的牌卡湊成10的就湊對拿走，再從一疊牌卡翻出一張，還能湊成10就再拿走，不能就把牌留下 3. 如果不能湊成10，先丟出一張牌卡，再從一疊牌卡翻出一張，還能湊成10就再拿走，不能就把牌留下 4. 花色牌卡配對就能拿走 | 統計分數，只有紅色牌卡可記分，依點數記分，花色牌一律為10分，得分最高者為贏家 |
| 暗棋 | 1. 任選8對牌卡，正面朝下洗牌，排列成4×4的矩形。 2. 由最小的玩家開始翻牌，一次同時翻兩張，配對即可拿走。 | 拿走最多牌卡的為贏家 |

**附件三**

自互評表

|  |  |
| --- | --- |
| 評量項目 | 得分 |
| 我認真收集和閱讀古蹟資料，摘要成關鍵字 | ✰✰✰✰✰✰ |
| 我認真和夥伴討論，完成古蹟牌卡 | ✰✰✰✰✰✰ |
| 我認真參與小組討論，設計遊戲規則 | ✰✰✰✰✰✰ |
| 遊戲中，我遵守規則並認真參與 | ✰✰✰✰✰✰ |
| 遊戲讓我更認識台北古城內及鄰近古蹟 | ✰✰✰✰✰✰ |

臺北市立大學附設實驗國民小學108學年度校訂課程

(四)年級**下**學期**「走進臺北城」**教學活動設計

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 主題名稱 | **古城宅急便** | | | | |
| 跨域合作 | ■語文 □數學 ■綜合活動 □生活  □社會 □自然與科技 □健康與體育  ■藝術與人文 □英語 □本土語 | | | 學習節數安排 | 語文：2  綜合(校訂)：8  視覺藝術：4 |
| 學習總節數 | 14 |
| 原設計者 | 語文、綜合領域：  李佩怡、張雅甄、賴慧珉、施秀美  林倩瑛、邱季柔、賴怡璇、廖淑玲  藝文(視藝)領域：  施富皓老師 | | 修訂者 |  | |
| 教學者 | 李佩怡、張雅甄、賴慧珉、施秀美  林倩瑛、邱季柔、賴怡璇、廖淑玲  施富皓 | | 適用年級 | ( 四 )年級下學期 | |
| 課程設計理念 | 透過四上古蹟課程，學生對古蹟存在的意義有所理解之後，本學期結合語文課程的詩歌創作，學生以古城古蹟為素材，經由資料蒐集閱讀、規劃路線以及實際走訪後，將詩歌內容與古蹟圖畫創作兩者結合設計成創意明信片。藉由明信片寄送親友的過程，希望學生實際應用所學在生活中，達到認同、肯定與分享自己在地的文化之目的。 | | | | |
| 領綱  核心素養 | 國-E-B3運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。  綜-E-B3覺察生活美感的 多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 | | | | |
| 學習內容 | Be-Ⅱ-2在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。  Bd-II-1生活美感的普遍性與多樣性。  Bd-II-2生活美感的體察與感知。  Cc-II-3對自己文化的認同與肯定及省思。 | 學習表現 | | 6-Ⅱ-2培養感受力、想像力等寫作基本能力。  2d-II-1體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。  3c-II-1參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 | |
| 學習目標 | 1. 能主動運用相關網站蒐集臺北古城重要古蹟的相關資料，認識其由來、演變及特色。(態度意願、知識方法) 2. 能在地圖上標示古蹟位置，實際走訪古蹟並進行古蹟速寫。(知識方法) 3. 能以詩歌的形式，創作一首讚詠古蹟的詩歌。(知識方法) 4. 能運用古蹟圖畫、詩歌等素材，設計古蹟明信片。(應用實踐) 5. 能與同學相互觀摩明信片，並寄送親友，分享古蹟的價值。(應用實踐) | | | | |
| 融入議題 | □性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 □科技教育 □能源教育  □家庭教育 □原住民族教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 ■資訊教育  □安全教育 □防災教育 □生涯規劃教育 □多元文化教育 ■閱讀素養教育  ■戶外教育 □國際教育 | | | | |
| 議題內涵 | 環E1參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。  資E9利用資訊科技分享學習資源與心得。  閱E3熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。  閱E5發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。  戶E2豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。  戶E3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。  戶E7參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。 | | | | |
| 教材資源 | 影片：臺北建城記 | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 活動名稱 | 學習目標 | 學習活動歷程  （學習任務與學習策略說明） | 實施月份  /節數 | 評量方法  /工具 |
| 活動一：  古城探索 | 1.能主動運用相關網站蒐集臺北古城重要古蹟的相關資料，認識其由來、演變及特色。  2.能走訪古蹟，繪製簡單的位置示意圖，並標示古蹟的位置。 | **一、票選走訪路線**   1. 蒐集並閱讀臺北古城古蹟相關資料(可以利用四上牌卡遊戲進行複習)，並在google地圖上標示古蹟位置。 2. 規畫走訪古蹟路線，選擇一條路線進行實際走訪。   (1)在google地圖上標示臺北古城位置，圈出古蹟位置，圈選想拜訪的古蹟。  (2)各組共同討論規畫走訪的路線。  (3)全班票選一條共同實際走訪的路線。  **二、走訪資料準備**   1. 教師引導與說明學習單1中，學生沿途需要特別觀察的重點，配合資料收集和影片觀賞，可以在行前或事後補充完成，作為詩歌寫作的材料。   **三、觀察速寫古蹟**   1. 全班實際走訪，沿路教師選取適當的停留地點，讓學生利用學習單2進行古蹟速寫。 | 綜合6節 | [學習單1](file:///d:\Users\PCPC\Desktop\台北市大附小107學年度四年級上下學期校訂課程--走進台北城--教學計畫(含學習單)\北市大附小108四下校訂課程--古城古蹟走訪學習單.pdf)  [學習單2](file:///d:\Users\PCPC\Desktop\台北市大附小107學年度四年級上下學期校訂課程--走進台北城--教學計畫(含學習單)\北市大附小108四下校訂課程--台北古城古蹟速寫.pdf) |
| 活動二：美哉！古城 | 3.能以詩歌的形式，創作一首讚詠古蹟的詩歌 | 1. 從走訪中的古蹟中，自己選定一種古蹟，與全班分享該古蹟值得讚頌的特色與理由。 2. 個人任務：運用語文課學到的詩歌寫作技巧，創作讚頌古蹟的詩。 | 國語2節 | 口頭發表  詩歌創作 |
| 活動三：明信片大賞 | 4.能運用古蹟圖畫、詩歌等素材，設計古蹟明信片。  5.能與同學相互觀摩明信片，並寄送親友，分享古蹟的價值。 | 1. 美勞老師利用美勞課指導「古蹟速寫」的方式。 2. 創作古城明信片：   (1)提供明信片圖文配置的版面參考範例。  (2)學生參考範例，將「速寫」的作品擇一，設計到自己的版面中。  (3)將語文課的古蹟詩歌配合速寫的作品，摘錄到版面中。  (4)參考古蹟照片，完成明信片的圖畫創作。   1. 分享我的創作：   (1)小組相互觀摩作品。  (2)學生填寫親友地址，寄送明信片。  (3)蒐集與分享親友回饋。 | 視藝4節  綜合2節 | 速寫作品  口頭分享 |

北市大附小 108四下校訂課程**【走進台北城---古城宅急便】**學習單1

班級： 姓名：

一、走訪古蹟出發時間： 月 日 點 分

二、走訪古蹟重點記錄

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 古蹟名稱 |  |  |  |
| 建築年代 |  |  |  |
| 建築特色 | 1. 屋頂 2. 主體 3. 柱窗 4. 材料 | 1. 屋頂 2. 主體 3. 柱窗 4. 材料 | 1. 屋頂 2. 主體 3. 柱窗 4. 材料 |
| 建築功能 | 以前：  現在： | 以前：  現在： | 以前：  現在： |
| 四周環境 |  |  |  |
| 想像感受 |  |  |  |

北市大附小 108四下校訂課程**【走進台北城---古城宅急便】**學習單2

班級： 姓名：

1. 我們票選的路線

公園路→ → → → →

1. 依據視藝老師的要求，請沿路觀察，進行古蹟速寫：

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |