

附件一：基本資料與教案摘要

編號： (由主辦單位填寫)
 教案名稱：「載」你和天空之間
 參賽代表者：翁暄睿、洪玉珊、鄧拔銓、黃昱人

微笑台灣·創意教案徵選 2017 創意教案組 基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別	<input type="checkbox"/> 創意教案組-國中組 <input checked="" type="checkbox"/> 創意教案組-國小組 (不分公、私立)		
教案名稱	「載」你和天空之間		
教學時間	約 28 節課(包含黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館、空軍基地參訪時間)	適用年級	四年級
主要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學與資訊教育 <input type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 自然與生活 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
次要領域	<input checked="" type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學與資訊教育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 自然與生活 <input type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input checked="" type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
設計理念	<p>「<u>載熙</u>國小為什麼叫<u>載熙</u>?」一場將學習主導權選給孩子，從學校尋根，結合社區、耆老、職人，交織成航向新竹天空的華麗冒險--「載」你和天空之間。</p> <p>十二年國民基本教育之課程發展以「自發」、「互動」及「共好」為理念，也期待學生在生活中能融會各領域所學，統整運用、手腦並用地解決問題；並能適切溝通與表達，重視人際包容、團隊合作、社會互動，進而勇於創新，展現科技應用與生活美學的涵養；在這樣理想下教師以學生的提問為中心，透過各領域知識為鷹架，設計融入議題的跨領域統整課程。首先，引導學生在家利用校網及網路資訊進行「<u>吳載熙</u>」軍官生平摘要後，將資料帶到學校討論，利用團隊討論，製作<u>載熙</u>心智圖以進行發表；接著教師請學生透過尋找影片，擬定訪問題目(對象:前黑蝙蝠中隊隊員<u>李崇善</u>爺爺)後，與學生實際到黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館進行訪問與攝影，並請學生回校後將這些看到的故事整理成一短文。之後，教師請學生針對攝影作品進</p>		

微笑台灣·創意教案 2017 年徵選活動辦法

	<p>行挑片，並將其中學到的知識擬成選擇題，利用「百萬小學堂」程式組合全班同學的題目，讓其他班級學生「不出<u>戴熙門</u>，也知<u>新竹事</u>」。此外，學生以踏查所學為主題，嘗試利用設計思考思維，透過草稿設計、比稿、定案、動手製作方式，創作出各異其趣的桌上遊戲；此外，教師利用協同教學進行仿真飛行遊戲模擬以及實際到<u>新竹空軍基地</u>的方式，引導孩子利用創意，以程式語言進行電腦遊戲設計，並透過相互反饋，創造出一個個以飛行為主題的遊戲；最後因為孩子想把更多「無名英雄」的故事進行呈現，所以教師總結學生所學以躲避球訓練動態視力，讓學生對於「飛官」有了更深的同理心，並回顧學生短文，甄選三位導演利用導生制進行團體學習，並導入職人(<u>通靈少女編劇:廖振凱先生</u>)協助進行劇本建構，各小組透過落本、徵角、工作分配…方式進行舞台劇製作；並在最後策展「<u>凌空</u>」，期待藉此讓更多同學瞭解「<u>戴熙</u>」與<u>新竹</u>天空的聯結與意義；在整個學習歷程中，學生有了學習動機與熱情，因而能妥善開展與自我、與他人、與社會的各種互動能力，並共同謀求彼此的互惠與共好，進而翻轉課堂風景。</p>
<p>教學目標</p>	<p><u>活動一：戴熙尋根</u></p> <p>A. 學生能利用校網及網路資源自主學習，進行<u>吳戴熙</u>生平相關資料摘要。</p> <p>B. 學生能將所摘要的資料在組內進行討論，並思考<u>吳戴熙</u>對於<u>新竹</u>的意義。</p> <p>C. 小組能進行團隊討論，實際建構戴熙心智圖，並進行公開發表。</p> <p>D. 學生能搜尋前<u>黑蝙蝠中隊</u>隊員<u>李崇善</u>爺爺的故事，進行摘要，擬定訪問題目，並知其意義。</p> <p><u>活動二：黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館大冒險</u></p> <p>E. 小組能善用訪問技巧，與<u>李崇善</u>爺爺、博物館志工進行互動。</p> <p>F. 小組到<u>黑蝙蝠中隊文物館</u>、<u>眷村博物館</u>進行訪問與攝影時，能尊重紀律。</p> <p>G. 學生能將校外踏查所蒐集的資料進行彙整，進行短文寫作。</p> <p>H. 學生能針對攝影作品進行挑片，並將其中學到的知識擬成選擇題。</p> <p>I. 學生能在教師協助下利用「百萬小學堂」程式組合全班同學的題目。</p> <p><u>活動三：不一樣的飛行</u></p> <p>J. 小組能以踏查內容為主題透過草稿設計、比稿、定案、動手製作方式，創作桌上遊戲。</p> <p>K. 學生能透過仿真飛行遊戲模擬以及實際到<u>新竹空軍基地</u>的方式理解現代飛行技術，進而發現過去與現在飛行機具之差異。</p> <p>L. 學生能在教師引導下，以程式語言進行以飛行為主題的電腦遊戲設計，並相互進行回饋。</p> <p><u>活動四：那些年、那些人、那些事--向無名英雄致敬</u></p> <p>M. 小組能在理解式躲避球教學下，同理過去飛官的心理。</p> <p>N. 小組能夠透過討論、甄選短文，並進一步在職人引導下建構劇本。</p> <p>O. 各小組透過團隊討論進行落本、徵角、工作分配、道具製作、排練走位…方式完成舞台劇。</p> <p>P. 學生能嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>Q. 小組能相互欣賞同儕間的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。</p> <p><u>活動五：凌空</u></p> <p>R. 全班能共同討論、規劃，進行佈展(動線規劃、展覽理念與意義、各個主題區配置)及撤展。</p> <p>S. 學生能透過參加所有活動，了解自己所屬團體的特色，並能表達自我以及與人溝通。</p> <p>T. 學生能覺察人們對地方與環境的認識與感受具有差異性，並能以行動表達對家鄉的關懷。</p>


<p>教案架構</p>	<p style="text-align: center;">「載」你和天空之間</p>
<p>教師準備 教材分析</p>	<p>從孩子的提問中出發，本團隊教師利用課餘時間，採用專業導入、共同備課、跨域對話進行合作，透過教學理念相互激盪，營造以學生學習為中心，充滿智慧刺激的環境，引起孩子對在地文化的學習動機；以領域所學知識搭建鷹架，結合博物館、空軍基地相關資源，讓學生主動蒐集資料進行學習，在這樣的歷程下，教師需準備充足的硬體資源、充分瞭解社區資源與文化、重視將科技融入於教學之能力、活用教學方法搭配多元且客觀的評量，採用適當的教材與協助，引導學生自行探索學校與社區資源，獲得與生活連結的完整學習經驗，進而激發愛鄉情懷。</p>
<p>學生準備 學具分析</p>	<p>本次教學將資訊融入課程，學生常利用家中電腦或 iPad 進行資料蒐集與應用，因此學生需具備初步資訊相關能力；另外，在桌遊及舞台劇道具設計部分，因為孩子期待能將垃圾再利用，對環境進一份心力，所以自主蒐集可以再利用的資源進行整理，實際動手做出具有品質的作品。</p>

教學活動流程					
能力指標	教學目標	教學活動	時間	教學資源	教學評量
<p><u>綜合領域</u> 3-2-2 <u>語文領域</u> 3-2-4 5-2-4 <u>資訊教育</u> 4-2-1</p>	<p>學生能利用校網及網路資源自主學習，進行<u>吳載熙</u>生平相關資料摘要。</p> <p>學生能將所摘要的資料在組內進行討論，並思考<u>吳載熙</u>對於<u>新竹</u>的意義。</p> <p>小組能進行團隊討論，實際建構<u>載熙</u>心智圖，並進行公開發表。</p> <p>學生能搜尋前<u>黑蝙蝠中隊</u>隊員<u>李崇善</u>爺爺的故事，進行摘要，擬定訪問題目，並知其意義。</p>	<p>活動一：載熙尋根</p> <p><u>教學前準備：</u> 教師引導學生在家利用校網及網路資訊進行「<u>吳載熙</u>」軍官生平摘要，並將結果簡單記錄下來。</p> <p><u>引起動機：</u> 師生共讀網路新聞「<u>暗黑英雄隊慶 相聚新竹話當年</u>」後，提問： 1. 這則新聞主要大意是什麼？ 2. 看完這部新聞，你有什麼感覺？ 3. 為什麼這些飛官們寧願冒著死亡的危險，也要出任務？</p> <p><u>發展活動：</u> 1. 教師請學生將網路所摘要的資料在組內進行討論，並搭配 iPad 檢索組員所摘要的資料是否正確。 2. 教師請學生將摘要內容進行分類，製作心智圖。 3. 小組向全班同學發表心智圖內容，並說明他們心目中的<u>吳載熙</u>先生及其對<u>新竹市</u>的重要性。 4. 教師請學生發表為什麼<u>載熙</u>國小要叫做<u>載熙</u>國小？ * 在討論時，學生發現<u>吳載熙</u>先生隸屬<u>黑貓中隊</u>並不是一般人認知的<u>黑蝙蝠中隊</u>。</p> <p><u>綜合活動：</u> 1. 教師請小組利用 iPad 搜尋<u>吳載熙</u>先生所屬的<u>黑貓中隊</u>與<u>黑蝙蝠中隊</u>有什麼地方不同，並請小組將發現所得進行與全班分享。 2. 教師播放影片「<u>黑蝙蝠中隊</u>(<u>劉德華</u>)MV」後，提問： 2-1 請說出影片的故事大意。 2-2 你覺得真的有飛將軍這個人嗎?為什麼? 3. 教師引導學生利用 iPad 搜尋仍存活的飛將軍--前<u>黑蝙蝠中隊</u>隊員<u>李崇善</u>爺爺的故事，並進行摘要。 4. 教師請小組討論想要訪問<u>李崇善</u>爺爺的題目。 5. 全班一起完成訪問完<u>李</u>爺爺後，所要送給他的感謝卡。 6. 小結：走過風雲變色的大時代歷史，<u>黑蝙蝠</u>與<u>黑貓中隊</u>因任務機密，其英勇戰蹟及為國奉獻的精神一直到現今才被國人知曉，為了紀念犧牲性命，保家衛國的<u>吳載熙</u>先生，<u>新竹空軍子弟小學</u>易名「<u>載熙</u>國民小學」；反觀生活在現</p>	<p>5 分</p> <p>3 5 分</p> <p>4 0 分</p>	<p>網路新聞</p> <p>學生所摘要的資料</p> <p>iPad</p> <p>海報紙 6 張</p> <p>iPad</p> <p>影片</p> <p>iPad</p> <p>便條紙</p> <p>小卡</p> <p>大張卡片材料</p>	<p>形成性評量</p> <p>口頭發表</p> <p>活動評量</p> <p>發表評量</p> <p>以小組心智圖做總結性評量</p> <p>發表評量</p> <p>口頭發表</p> <p>操作評量</p> <p>形成性評量</p>

		<p>今安全年代的我們，是不是更應珍惜這幸福的生活呢？</p> 			
<p>綜合領域 3-2-1 3-2-2 社會領域 1-2-3 2-2-2 9-2-2 語文領域 3-2-4 5-2-4 5-2-9 資訊教育 1-2-1 4-2-1</p>	<p>小組能善用訪問技巧，與李崇善爺爺、博物館志工進行互動。</p> <p>小組到黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館進行訪問與攝影時，能尊重紀律。</p> <p>學生能針對攝影作品進行挑片，並將其中學到的知識擬成選擇題。</p> <p>學生能在教師協助下利</p>	<p>活動二：黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館大冒險</p> <p><u>引起動機：</u> 教師播放影片「看淡(電視劇「一把青」片頭曲)」後，提問： 1. 在這段影片中你看到了什麼？ 2. 看完這部影片，你有什麼感覺？ 3. 這部影片描述的故事和吳載熙先生生平有相似處嗎？</p> <p><u>發展活動：</u> 教師帶隊到黑蝙蝠中隊文物館、眷村博物館進行實地踏查； 流程如下：學校附近便利商店買野餐食物(有些請家長前一天協助準備)-黑蝙蝠中隊文物館(10:30 訪談爺爺;11:00 志工導覽與參觀)-12:00 野餐-13:00 眷村博物館志工導覽與參觀-14:40 返校</p>  <p><u>綜合活動：</u> 1. 教師請學生將參訪所蒐集/攝影的資料進行分類。 2. 小組討論成員所拍攝的資料，進行重點摘錄。</p>	<p>5分</p> <p>早上10點至下午3點 / 約用去五節課</p> <p>40分</p>	<p>影片</p> <p>iPad</p> <p>黑蝙蝠中隊文物館</p> <p>眷村博物館</p> <p>iPad 便條</p>	<p>口頭發表</p> <p>活動評量</p> <p>操作評量</p> <p>形成性評量</p> <p>活動評量</p>

	<p>用「百萬小學堂」程式組合全班同學的題目。</p> <p>學生能將校外踏查所蒐集的資料進行彙整，進行短文寫作。</p>	<p>3. 教師引導學生利用資料，擬一問題(學生要知悉其解答)。</p> <p>4. 教師引導學生利用「百萬小學堂」程式組合全班同學所擬的題目。</p> <p>5. 小結：從<u>戴熙國小</u>出發，我們往周圍的博物館前進；歷史就發生在<u>新竹市</u>，但我們卻從沒認真發現，透過這次訪查，我們除了重新思考「<u>黑蝙蝠</u>」與「<u>黑貓</u>」隊員生命的價值、瞭解當時他們的生活背景、家屬的提心吊膽外，想想看，身為<u>戴熙國小</u>的一份子，我們可以有<u>哪些行動</u>呢？</p> <p><u>延伸活動</u>：</p> <p>教師請學生將今天參所聽之知識；所見之故事；所得之感觸寫成短文。</p> 	<p>紙程式</p> <p>稿紙</p>	<p>教師以學生所蒐集之資料與擬題進行形成性評量</p> <p>教師以學生完成的短文進行總結性評量</p>
<p>綜合領域</p> <p>1-2-2</p> <p>3-2-1</p> <p>3-2-2</p> <p>藝術與人文</p> <p>1-2-2</p> <p>1-2-5</p> <p>2-2-7</p> <p>語文領域</p> <p>5-2-4</p> <p>5-2-9</p> <p>資訊教育</p> <p>1-2-1</p> <p>2-2-2</p> <p>2-2-3</p> <p>4-2-1</p>	<p>小組能在理解式躲避球教學下，同理過去飛官的心理。</p> <p>小組能以踏查內容為主題透過草稿設計、比稿、定案、動手製作方式，創作桌上遊戲。</p> <p>學生能透過仿真飛行遊</p>	<p>活動三：不一樣的飛行</p> <p><u>引起動機 A</u>：</p> <p>教師利用理解式躲避球體育教學，讓學生同理「砲彈」攻擊時，飛官的心情，並讓學生進行發表感想。</p> <p><u>發展活動 A</u>：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用點(人、躲避球)、線(規則)、面(場域)的連結概念，所形成的遊戲，引導學生思考桌遊物件之設計。 2. 教師請小組各成員嘗試以踏查內容為主題進行草稿設計。 3. 小組成員相互說明設計理念，進行比稿後，相互討論、回饋後，決定將製作的桌遊類型。 4. 教師請小組進行桌遊製作，並適時试玩、修正。 5. 各小組展示成果，說明設計理念，相互试玩、回饋。  <p><u>引起動機 B</u>：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明模擬飛行遊戲操作方法。 2. 教師請學生以駕駛員身份實際操作，並注意飛行重點。 	<p>40分</p> <p>120分</p> <p>躲避球</p> <p>白紙</p> <p>美勞材料</p> <p>小組所完成的桌上遊戲</p> <p>早上9點</p>	<p>活動評量</p> <p>口頭發表</p> <p>形成性評量</p> <p>操作評量</p> <p>活動評量</p> <p>發表評量</p> <p>操作評量</p>

	<p>戲模擬以及實際到<u>新竹空軍基地</u>的方式理解現代飛行技術，進而發現過去與現在飛行機具之差異。</p> <p>學生能在教師引導下，以程式語言進行以飛行為主題的電腦遊戲設計，並相互進行回饋。</p>	<p>3. 教師請學生發表感想。</p> <p><u>發展活動 B:</u> 教師帶隊到<u>新竹空軍基地</u>進行實地踏查：10:00 觀賞飛機降落並與飛行員對談-10:30 參觀基地特展-11:30 返校。</p>  <p><u>綜合活動:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請學生分享到<u>新竹空軍基地</u>的所見所聞，並思考過去與現代飛機的差異。 2. 教師引導學生熟悉「codu」程式的介面與使用方法。 3. 教師發下學習單，請學生回家後依照學習單引導，以「飛行遊戲」為主題，進行電腦遊戲設計。 4. 小組相互分享所完成的遊戲設計單，並進行回饋。 5. 教師請學生依照自行完成的學習單內容，實際利用程式進行遊戲設計。 6. 學生相互確認程式設計進度，並隨時提出回饋。 7. 全班同學進行自製遊戲分享，並說明設計理念。 8. 小結：過去的飛行歷史到現代化的飛行航空；過去的手工製作遊戲到現帶利用程式及可完成刺激的電腦遊戲，科技日新月異，為飛行帶來不一樣的新氣象；但，相同的是，我們的飛行員都以勇敢的態度保衛國家。 	<p>30 分至上午 11 點 30 分 / 約用去三節課</p> <p>本活動從程式引導到遊戲設計完成約需 5 節課</p>	<p>機 遊覽 車 筆記 本</p> <p><u>新竹 市空 軍基 地</u> codu 程式 學習 單 codu 程式</p>	<p>口頭發表 活動評量 形成性 評量</p> <p>口頭發表 操作評量 形成性 評量 操作評量 發表評量 教師以學生設計的電腦遊戲進行總結性評量</p>
<p><u>綜合 領域</u> 1-2-2</p>		<p>活動四：那些年、那些人、那些事--向無名英雄致敬</p> <p>*說明：本活動設計是因為孩子期望能將更多無名英雄的故事和<u>載熙</u>其他同學分享，因而利用設計思考，進行活動。</p>	<p>本活動從</p>		

<p>3-2-2 <u>社會</u> <u>領域</u> 9-2-2 <u>藝術與</u> <u>人文</u> 1-2-2 1-2-5 2-2-7 <u>語文</u> <u>領域</u> 3-2-4 5-2-4 5-2-9 6-2-8 6-2-10</p>	<p>小組能在理解式躲避球教學下，同理過去飛官的心理。</p> <p>小組能夠透過討論、甄選短文，並進一步在職人引導下建構劇本。</p> <p>各小組透過團隊討論進行落本、徵角、工作分配、道具製作、排練走位...方式完成舞台劇。</p> <p>學生能嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>小組能相互欣賞同儕間的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。</p>	<p><u>引起動機：</u> 教師播放影片「赤空碧血」後，提問： 1. 在這段影片中你看到了什麼？ 2. 看完這部影片，你有什麼感覺？為什麼？ 3. 上次我們以躲避球當作砲彈，大家都認為非常可怕，想想看，如果你是影片中的飛官，你的感覺是什麼？</p> <p><u>發展活動：</u> 1. 教師請小組成員相互分享之前所創作的短文，並選取一則想呈現給大家的故事。 2. 全班推選三位「導演」，導演利用課餘時間接受<u>通靈少女</u>編劇：<u>廖振凱</u>先生的引導，瞭解如何分鏡、順劇、落本(導演利用課餘時建構劇本)。 3. 教師邀請導演進行徵角，並相互協調組內工作。 4. 團隊成員透過「讀本」對劇本進行回饋，並定下劇名。 5. 小組進行戲劇的排練走位，並對於他組戲劇提出建議。 6. 各組針對戲劇所需之道具進行製作。 7. 各組演員搭配戲服、道具，進行練習。 8. 小結：不論是黑貓中隊還是黑蝙蝠中隊，這些從事秘密任務並且犧牲的人沒在歷史上留痕跡，有幸虎口餘生未殉職的飛官已漸漸高齡謝世，我們可以蒐集資料，用自己的方式道出年輕軍官用生命為台灣築起安全高牆的血淚故事，為歷史盡一份心力。</p> 	<p>引起動機至活動完成約需花去5節課</p>	<p>影片 學生所完成的短文 學生所完成的劇本 美勞材料 戲服 戲劇道具</p>	<p>口頭發表 形成性評量 活動評量 操作評量 形成性評量 活動評量 教師以各組完成的舞臺劇進行總結性評量</p>
<p><u>綜合</u> <u>領域</u> 1-2-2 3-2-1 3-2-2 <u>藝術與</u> <u>人文</u> 1-2-2</p>	<p>全班能共同討論、規劃，並進行佈展(動線規劃、展覽理念與意義、各個主題區配置)及撤展。</p>	<p>活動五：凌空 <u>綜合活動 1：</u> 1. 教師請學生思考並發表為什麼我們要辦這個展覽？ 2. 教師與全班列出將展出的作品(書本-學生至圖書館所蒐集之史料、6張心智圖、百萬小學堂、桌上遊戲、攝影集、電腦遊戲、舞台劇)。 3. 教師將展區平面圖投影至黑板，與全班討論展區動線規劃、各個主題區配置及工作分配。</p>	<p>40分</p>	<p>學生所完成之作品 展區平面圖</p>	<p>發表評量 形成性評量 活動評量</p>

<p>1-2-5 2-2-7 <u>社會</u> <u>領域</u> 1-2-3 <u>資訊</u> <u>教育</u> 1-2-1 4-2-1</p>	<p>學生能嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>學生能透過參加所有活動，了解自己所屬團體的特色，並能表達自我以及與人溝通。</p> <p>小組能相互欣賞同儕間的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。</p> <p>學生能覺察人們對地方與環境的認識與感受具有差異性，並能以行動表達對家鄉的關懷。</p>	<p>4. 全班進行展覽佈置。</p>  <p><u>綜合活動 2：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 各展區佈置完成後，教師請各劇成員進行走位。 各小組正式進行舞臺劇表演。 表演完畢後，全班成員依照所分配的工作進行展覽招待。 <p>*學生進行導覽後，稍作休息，兩天後撤展。</p>  <p><u>綜合活動 3：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 教師請學生環顧展區，各自發表感想。 教師結論：這是一場由全班同學一起主導的學習，我們從學校尋根，結合社區、耆老、職人，交織成航向新竹天空的華麗冒險--「載」你和天空之間；這一連串的學習中，我們透過發現問題、資料蒐集、訪問、實際踏查中瞭解我們的家鄉，培養了解決問題的能力，未來期待你們能利用這次所學習的能力，昂首闊步的走向未來。 教師與同學一同撤展，為「凌空」畫下句點。 	<p>40分</p> <p>40分</p>	<p>戲劇道具</p> <p>學生所完成之作品</p> <p>筆電</p> <p>iPad</p> <p>佈展桌椅</p> <p>學生所完成之作品</p>	<p>操作評量</p> <p>活動評量</p> <p>口頭發表</p> <p>形成性評量</p> <p>教師以全班完成的展覽進行總結性評量</p>
--	---	--	-----------------------	---	---

微笑台灣·創意教案 2017 年徵選活動辦法

<p>參考資料</p>	<p>是否引用《微笑台灣款款行》素材作為教材或教具？ <input type="checkbox"/>是 <input checked="" type="checkbox"/>否（請勾選）</p>
	<p>人力/職人資源：<u>前黑蝙蝠中隊隊員李崇善中校</u>(電子教官/<u>黑蝙蝠中隊隊徽設計者</u>)；<u>博物館志群</u>；<u>廖振凱</u>(<u>通靈少女</u>編劇)。</p> <p>場地資源：<u>新竹市眷村博物館</u>；<u>黑蝙蝠中隊文物陳列館</u>；<u>新竹市空軍基地</u>。</p> <p>網路資源：<u>新竹市戴熙國小校網</u>；<u>新竹市眷村博物館官網</u>；學生自主學習搜尋的網路資源： <u>暗黑英雄隊慶 相聚新竹話當年</u>(https://video.udn.com/news/358727)； <u>黑蝙蝠中隊-原唱</u>：<u>劉德華</u>(https://www.youtube.com/watch?v=B84Hhh5NPgo) <u>赤空碧血</u>(https://www.youtube.com/watch?v=rYHCPTY-IYw)</p> <p>圖書資源：學生自主學習搜尋相關圖書資源。</p> <p>硬體設備：iPAD--26 臺；桌上型電腦--26 臺。</p> <p>美術資源：四開圖畫紙(6 張)；舞台劇道具材料；桌上遊戲各組所需材料。</p>
<p>教學建議</p>	<p>隨著科技發展，第四次的工業革命正對全球產生系統性的衝擊，而面對日新月異的科技，教育工作者須培養學生各種關鍵能力，才能幫助孩子「適應未來」、「創造未來」，為了讓每個孩子都能夠發揮天賦潛能、有所成就，現代的教師必須打破學習的框架，覺察當前潮流的新趨勢，改變觀念，將新知應用在教學上，營造符合學生自主學習與開放多元之情境引導學生系統思考，進而培養解決問題的能力，成就每一個孩子；在這樣理念下，教師除了應透過有計畫的共備進行跨領域的統整課程設計，創設充滿智慧刺激的情境外，其中教師的角色需調整為： 一、顧問的角色：針對學生的需求及問題，提供必要的資訊，擔任諮詢指導，給予學生最適切及時的協助； 二、啦啦隊長的角色：對於學生的優良表現及進步實況，要適時的給予激勵，多給學生掌聲，協助學生肯定自己，建立自信； 三、嚮導的角色：適時引導學生，幫助他們認識外在環境，學習利用資訊，進行分析，並幫助學生定位自己，在團隊學習中找到自我。</p> <p>透過上述教學角色改變，搭配學習型組織理念，教師團隊活用教學法持續引發學習動機，培養其系統思考及解決問題的能力與態度，形成正向學習循環；我們發現藉由多元學習歷程改變下，教師與學生有了正向的良性互動後，便可激勵學生發展個人潛能，以達到多元發展的教育理想與目標。教師教學創新為一場教師與學生的學習革命，因為當教師開始調整教學模組時，學生的學習方式也會隨著調整，未來建議教師可以此教學模組更換主題，結合學校社群、家長、社區相關資源發展各校跨領域的特色課程，讓孩子的學習與生活、家鄉做一個良善的聯結。</p>

貳、教案摘要與理念：

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1) 創意教學背景說明（限 150-250 字）。

「君自故鄉來，應知故鄉事」；有天孩子提出了一個問題：「為什麼我們學校叫戴熙國小？」在這樣的問題下，團隊教師以此問題為出發點，透過多元課程設計啟迪孩子**學習動機**，讓孩子做自己學習的主人，培養好奇心、探索力、思考力、判斷力與行動力，讓他們願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習，讓**生活情境**實際變成知識的大學堂；從而體驗學習的喜悅，增益自我價值感，進而激發學生對周遭/**家鄉**多一分關心，對生活/**家鄉**多一點創意，對自我/**家鄉**多一份責任與情感。

(2) 創意教學創新策略（改進措施、實施方式步驟等，限 200-500 字）。

隨著科技發展，第四次的工業革命正對全球產生系統性的衝擊，面對日新月異的科技，教育應該讓學童們主動對身邊的事物和關聯性提出疑問、想像與探索，透過**系統思考**，實際**解決問題**；本次教學，我們活用**學習型組織**理念，設置充滿智慧刺激的生活情境，給予孩子完整的學習經驗，將學習主導權交還孩子進行翻轉教學；首先我們引導學生建立團隊願景，使組員的個人價值觀及其對於小組的關切與期望有表達的機會，透過彼此的互動，逐層凝聚共識，使願景既是小組的目標，也是每個成員的願望；另外**團隊學習**使小組成員透過深度討論進入學習狀態，真正一起思考交流，集合團體的智慧，往目標邁進，落實隨時審視自己的思維，避免過度推論造成偏見，另外，透過**團隊學習**改變既定的思考模式，進行反思及探索，以改善心智模式。

此外，教師還須培養學生積極的心態，追求突破、邁向卓越的想法，不以當前的成就或績效為滿足，全心投入活動，不斷創造和超越，成為一位主動學習者，落實自我超越；並引導學生在面對複雜問題或事件時，作整體考量，擺脫思考的隱蔽，真正落實見樹又見林的**系統思考**能力。

(3) 創意教學成效評估（學生學習效益，限 50-200 字）。

微笑台灣·創意教案 2017 年徵選活動辦法

團隊融入學生生活情境，透過系統化課程設計，提升中年級生學習動機，引導他們主動參與課程，減少教室的客人；此外，教師利用學習型組織中的自我超越——幫助學生達到「自發」；透過活化的課程建立團隊願景、改善心智模式——達到「互動」；使用創意的團隊學習——達到「共好」；進而發展學生觀察、討論、發現的能力，培養「系統思考與解決問題」核心素養，建立以學校為中心的社區精神與新竹文化之學習經驗，有效提升孩子的愛鄉情懷。

2. 請提供下列總數至少 1 個不超過 6 個關鍵詞。

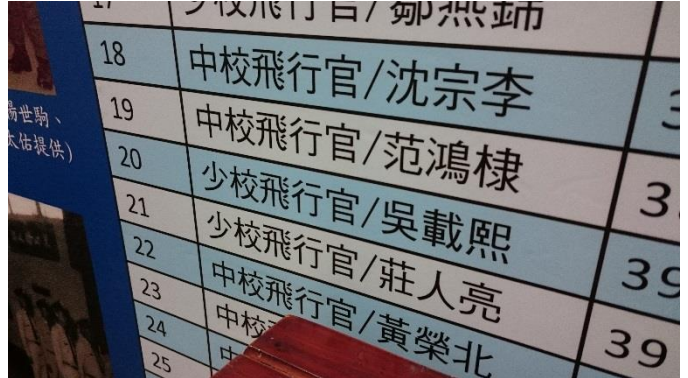
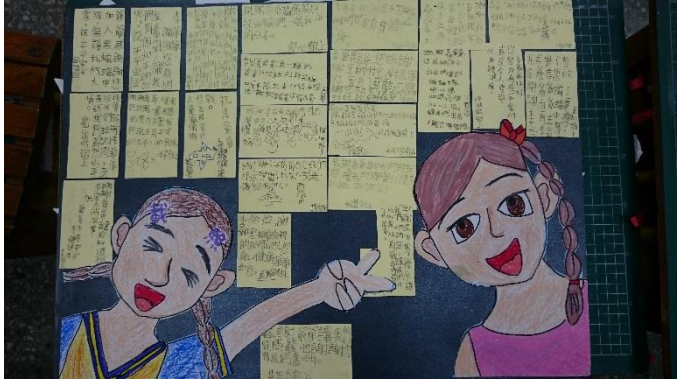
(Key-words 作為日後網路搜尋用，Key-words 必須確實反應在方案中，並在全文中 High-Light 【醒目提示】或【反白功能】標出 Key-words。)

教學主題：生活情境、家鄉、自發

創意方式：學習動機、學習型組織、團隊學習

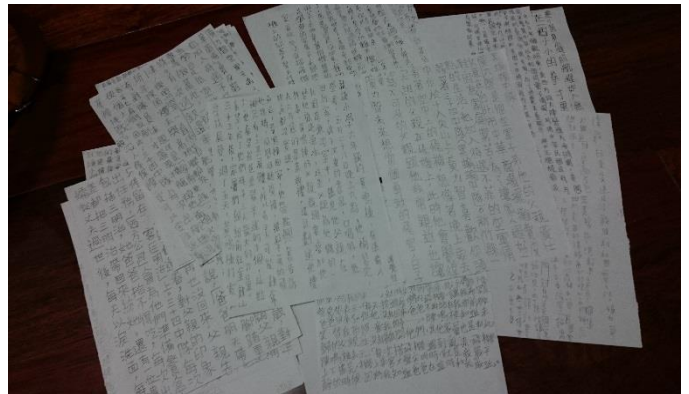
創意成效：系統思考、解決問題、核心素養



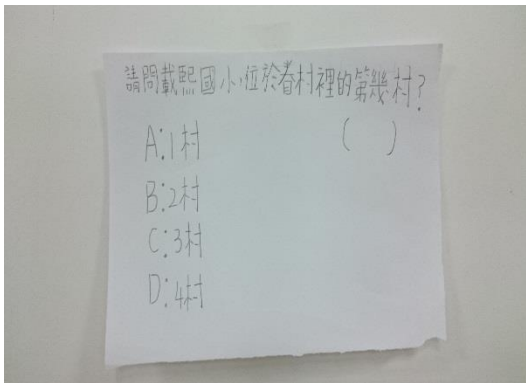
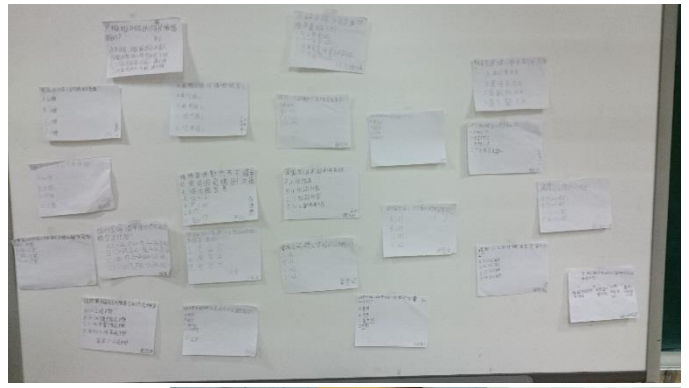


經過史料蒐集與閱讀，學生擬定題目，透過訪問前黑蝙蝠中隊隊員李崇善爺爺的方式，更加貼近歷史；此外，隨著參訪眷村博物館、黑蝙蝠中隊文物陳列館，孩子們更願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習，並且瞭解原來學校本身與周遭有這麼重大的「意義」，進而激發學生對周遭/家鄉多一分關心。





透過實際踏查，孩子將所見所聞利用 iPad 進行記錄，並將所學與史料融合，練習創作劇本。



學生利用參訪所得資料，進行題目設計，使用資訊程式(百萬小學堂)將題目統合成一益智遊戲，引起校內其他學生的學習動機。



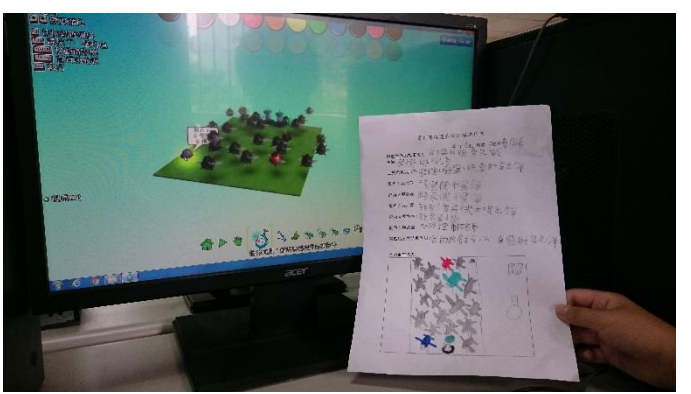
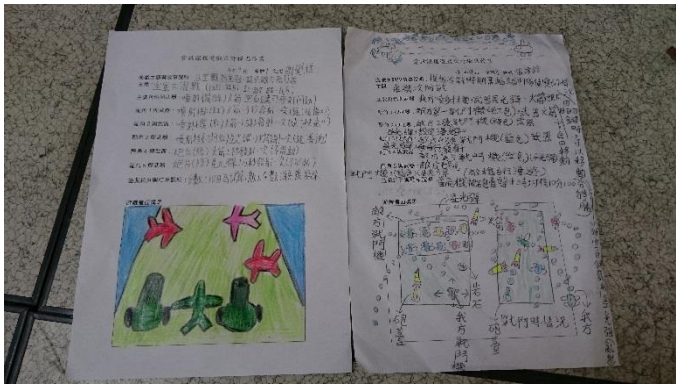
系統思考打破學科的界限，以實際的問題來進行深度討論進入學習狀態，集合團體的智慧，真正一起思考交流，並隨時審視自己的思維，避免過度推論造成偏見，往目標/製作桌遊邁進。



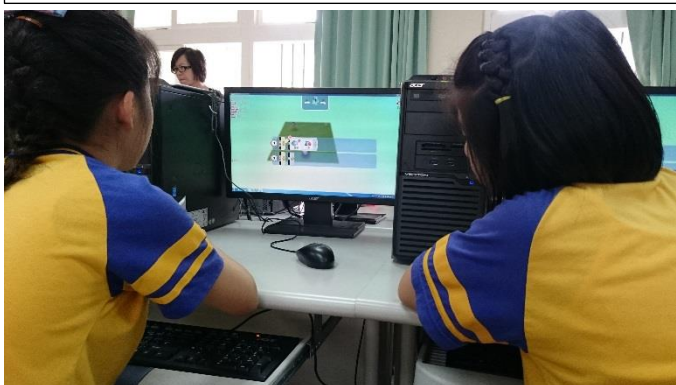
「點(物件)/線(規則)/面(場域)」讓孩子融入參訪經驗，結合美學思維，突破學習框架，並利用資源回收物品，不斷對作品測試回饋，展現創客精神，翻轉出一件件創新且各異其趣的桌上遊戲作品。

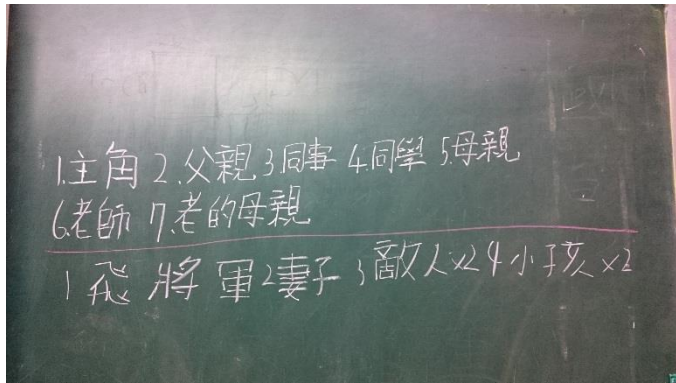
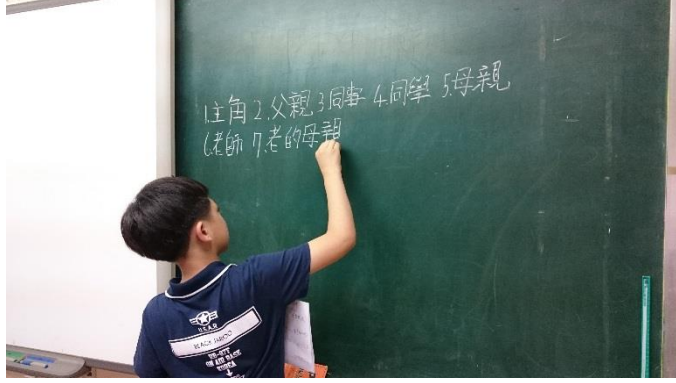


過去 VS 現代；孩子透過到新竹空軍基地看著飛機起落，結合在博物館所學知識，更能深深體會在那樣的歷史年代下，每位飛行員的勇敢與所背負的責任，而這些經驗將化為創作的養分。



以先備知識為主題，孩子們透過簡單的邏輯以及軟體操作創造出腦中所想的飛行遊戲世界，也用了大量的時間试玩別人的遊戲，並且給予回饋，互相提供建議，讓彼此的遊戲能夠更好玩。

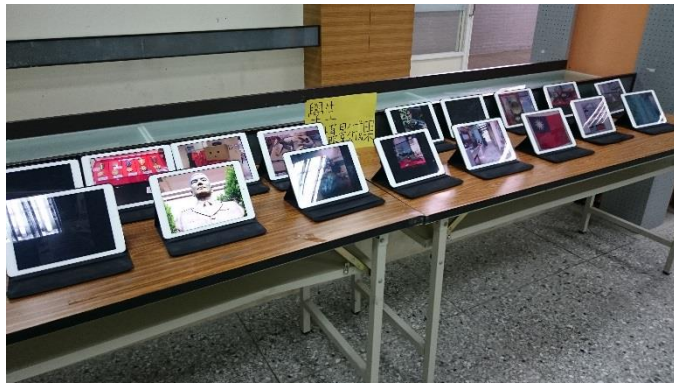




體驗英雄出任務的緊張與勇敢；瞭解許多無名英雄的故事，學生決定將「他們」的事蹟寫下，並且透過舞台劇的形式表現；因此，振凱老師搭建鷹架，引導學生將作文變成可行的劇本。



設計是一種有計劃的活動；由學生自己去擬訂計劃、舉凡用到的材料、進行的方法和步驟、工作的分配、時間的預算等，都要學生自己去計劃妥當。在實行時，他們就依照計劃逐步推進。





各小組透過團隊討論進行落本、徵角、工作分配、道具製作、排練走位...方式完成舞台劇；此外，全班能共同討論、規劃進行佈展(動線規劃、展覽理念與意義、各個主題區配置)及撤展。





本次課程設計將學習發球權交由學生，以生活為中心、資訊為輔助，找回學童對事物的好奇心與想像力，近而動手改變或實踐，並從中得到愉悅的學習經驗。教學是一種促進學習的活動，由於學童對生活周遭人、事、物進行深刻的觀察與體悟、以及對生命的感動與關懷，從而能為了「戴熙精神」進行創作、為了尊重與關懷文化與人協同合作、為了好奇與極欲理解而對發生的現象進行觀察與文化探究、為了解除疑惑或困難而能著手處理問題、解決問題；在一連串緊扣「自發、互動、共好」的學習歷程中，孩子們除了積極參與活動，將外出參觀的展覽轉為創作養分外，小組也產出了六張戴熙心智圖、三部舞台劇、八種桌遊、二十個電腦遊戲、無數攝影作品，並共同策劃一場展覽—凌空；在過程中教師發現實際設計符合學生需要的有教育意義統整課程，除了可以有效提升學生學習動機，幫助他們「有方向」進行系統思考，獲得完整學習經驗外，更重要的是：啟發學生跳脫思考框架，主動瞭解學校、觀察社區，激發愛鄉情懷。