

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：走讀黑手堀 工作新創家

參賽代表者：張曉玲

## 微笑台灣・創意教案徵選

### 2023創意教案

#### 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 (不分公/私立)	<input type="checkbox"/> 創意教案-國小組 <input checked="" type="checkbox"/> 創意教案-國高中職組		
教案名稱 (學習主題)	走讀黑手堀 工作新創家		
適用年級	七年級	節數	9
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 <input type="checkbox"/> 社會 (品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 資訊/科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動 (含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input checked="" type="checkbox"/> 其他： <u>生涯規劃議題</u> (請自行填入)		
次要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文 (含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 (品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 資訊/科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <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"/> 公民 <input checked="" type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他： _____ (請自行填入)		

<p>設計理念</p>	<p><b>課程設計緣起-與耆老的對話</b></p> <p>東峰國中坐落在臺中市東區，是昔日鐵工廠聚集知名黑手掘聚落，隨著時代變遷，新型機器取代了傳統人力，工作機會大幅減少，產業外移、式微。本校因應 108 課綱準備校本課程時，我們與社區耆老有了深度的對談，耆老敘述昔日鐵工廠密集之容景，他們驕傲地稱在地為黑手掘，凡是地上爬的、天上飛的，他們都能生產製造出來，一直秉持<b>不怕吃苦的黑手精神</b>打拚經濟。無奈時代變遷、科技發展快速，黑手掘鐵工廠開始關閉或外移，人口也大量外移，今已成為老舊社區，留下的也都是年長的員工，20 幾年來，社區發展停滯，黑手精神也逐漸被遺忘。也因如此，本校弱勢家庭比例高，<u>學生學習成就普遍低落</u>，平日<u>口語表達能力弱</u>，<u>文化刺激不足</u>，並相對<u>欠缺自信</u>。</p> <p><b>課程設計目標-新黑手精神</b></p> <p>社區耆老、家長無奈未能因應時代快速變遷，感嘆自己被時代淘汰之餘，更多希望是寄託在孩子身上，企盼透過教育，讓黑手掘因仔能順應趨勢潮流不被淘汰。我們期待黑手精神不死，並將之升級為「新黑手精神」。而社區對孩子的期望與十二年國教自發、互動、共好之理念相契合，於是我們以核心素養做為課程發展之主軸，以<b>培養學生適應現在生活及面對未來挑戰</b>所具備的知識、能力與態度，加強學生<b>創新設計</b>、<b>溝通表達</b>、<b>團隊合作</b>、<b>與勇於突破</b>等能力與態度，是本課程目標。</p> <p>世界經濟論壇《2020 年未來工作趨勢報告》中提到，未來 5 年機器人和人工智能的急速發展，估計將有 8,500 萬個工作將消失。過去幾年這些工作消失的傳聞不少人當作危言聳聽，認為政府應會提出保護措施，而 ChatGPT 出現後，企業開始變得有感，AI 確實會加速部分工作的消失，就如同<b>黑手掘</b>工廠關閉、員工消失一般，政府真的還會保障人們工作嗎？有鑑於此，我們的課程設計以 SDGs8「促進包容且永續的經濟成長。」讓每個人都有一份好工作」(Decent Work and Economic Growth) 為主題，帶領學生走讀社區發現「工作真的會消失」，喚起學生危機意識；另新興工作崛起是能滿足某些族群的需求，讓學生發現需求培養其同理心；接者運用美國史丹福大學<b>設計思考</b> 5 步驟同理(Emphathize)→定義(Define)→發想(Ideate)→原型(Prototype)→測試，(Test)進行課程設計；小組夥伴進行團隊合作，從設計到行銷，透過課程設計培養學生<b>創新設計</b>、<b>團隊合作</b>、<b>溝通表達</b>、<b>突破舒適圈</b>到建立自信心，培養具有<b>新黑手精神</b>之態度。</p> <p style="text-align: center;"><b>設計思考 5 步驟</b></p> <div style="text-align: center;"> </div>
<p>核心素養 (請以領域/科目和心素</p>	<p>J-A3 具備善用 資源以擬定計畫，有效執行， 並發揮主動學習與創新求變的素養。 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、</p>

微笑台灣·創意教案 2023 年徵選活動辦法

<p>樣編碼方式填寫，如： 數-E-A2)</p>	<p>美學等基本概念，應用於日常生活中。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。 閱 J10 主動尋求多元的詮釋，並試著表達自己的想法。</p>				
<p>SDGs 指標 (請將本教案對應的目標全數羅列，如： SDGs11-永續城鄉)</p>	<p>SDGs8- 合適的工作及經濟成長 透過多元化、技術升級與創新，實現更高水平的經濟生產力，包括將焦點集中在高附加價值與勞動密集產業。 SDGs8- 合適的工作及經濟成長 推動開發導向的政策，促進支持生產活動、創造合宜就業機會、創業精神、創意與創新，並透過提供財務服務等方式，鼓勵微型與中小企業實現正規化與成長。 SDGs4- 優質教育 2030 年前，確保所有學子都能獲得永續發展所需的知識與技能，包括永續發展教育、永續生活模式、人權、性別平等、促進和平與非暴力文化、全球公民意識、尊重文化多樣性，以及文化對永續發展的貢獻。</p>				
<p>學 習 重 點</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="282 945 507 1328"> <p>學習表現</p> </td> <td data-bbox="513 945 1489 1328"> <p>涯 J6 建立對於未來生涯的願景。 涯 J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯 J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。 社 3b-IV-3 使用文字、照片、圖表、數據、地圖、年表、言語等多種方式，呈現並解釋探究結果。 社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。 1b-IV-2 運用問題解決策略，處理生活議題，進而克服生活逆境。 2a-IV-1 體認人際關係的重要性，學習人際溝通技巧，以正向的態度經營人際關係。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="282 1337 507 1485"> <p>學習內容</p> </td> <td data-bbox="513 1337 1489 1485"> <p>輔 Ca-IV-1 生涯發展、生涯轉折與生命意義的探索。 輔 Cc-IV-2 生涯決策、行動與調適。 輔 Dc-IV-1 同理心、人際溝通、衝突管理能力的培養。</p> </td> </tr> </table>	<p>學習表現</p>	<p>涯 J6 建立對於未來生涯的願景。 涯 J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯 J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。 社 3b-IV-3 使用文字、照片、圖表、數據、地圖、年表、言語等多種方式，呈現並解釋探究結果。 社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。 1b-IV-2 運用問題解決策略，處理生活議題，進而克服生活逆境。 2a-IV-1 體認人際關係的重要性，學習人際溝通技巧，以正向的態度經營人際關係。</p>	<p>學習內容</p>	<p>輔 Ca-IV-1 生涯發展、生涯轉折與生命意義的探索。 輔 Cc-IV-2 生涯決策、行動與調適。 輔 Dc-IV-1 同理心、人際溝通、衝突管理能力的培養。</p>
<p>學習表現</p>	<p>涯 J6 建立對於未來生涯的願景。 涯 J8 工作/教育環境的類型與現況。 涯 J9 社會變遷與工作/教育環境的關係。 社 3b-IV-3 使用文字、照片、圖表、數據、地圖、年表、言語等多種方式，呈現並解釋探究結果。 社 3c-IV-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能以同理心與他人討論。 1b-IV-2 運用問題解決策略，處理生活議題，進而克服生活逆境。 2a-IV-1 體認人際關係的重要性，學習人際溝通技巧，以正向的態度經營人際關係。</p>				
<p>學習內容</p>	<p>輔 Ca-IV-1 生涯發展、生涯轉折與生命意義的探索。 輔 Cc-IV-2 生涯決策、行動與調適。 輔 Dc-IV-1 同理心、人際溝通、衝突管理能力的培養。</p>				
<p>學習目標</p>	<p><b>認知</b> 1. 認識黑手掘歷史發展與產業興衰。 2. 理解新興工作形成之需求與特質。 3. 認識設計思考 5 步驟並加以運用。 <b>技能</b> 1. 能與同儕溝通，過程中使用正向語言。 2. 能繪製 APP 組織架構圖。 3. 能運用網路蒐集資訊。 4. 能設計行銷 APP 文案並進行推銷。 <b>情意</b> 1. 關心黑手掘產業發展。 2. 認同在地黑手精神並傳承開創新黑手精神。 3. 樂於與同儕合作並完成任務。 4. 勇於突破舒適圈，並自信向全校師生介紹 APP。</p>				

教學活動內容及實施方式	時間	學習 評量	備註 說明
<p><b>課程主題一：鋼鐵人的故鄉(3 節課)</b></p> <p><b>活動一：認識黑手掘社區</b></p> <p><b>1.消失的工作：</b>透過影片讓學生認識黑手掘位在臺中市東區，全盛時期鐵工廠達 1000 多間。隨著時代變遷，新型機器取代了傳統人力，工作機會減少，產業外移、式微，黑手掘昔日榮景不復存在。</p> <p><b>2.走讀前準備：</b>想要有好答案，先要有好問題。各組討論訪談耆老的問題，引導學生本次走讀著重黑手掘鐵工廠產業興衰與未來走向。例如：以前黑手掘這邊有多少工廠？生產什麼？有多少員工？賺多少錢？好賺嗎？現在剩多少工廠？不見的工廠去哪裡了？現在剩多少員工？不見的員工去哪？有什麼意見要給我們這一代？</p> <p><b>3.提問力訓練：</b>各組上台分享。 (本節課結束)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>介紹黑手掘社區</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>訪談耆老題目討論</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>上台訓練提問力</p> </div> </div>	<p>15</p> <p>15</p> <p>15</p>	<p>口頭 回答 課室 觀察</p> <p>學習單</p> <p>小組 報告</p>	
<p><b>活動二：黑手掘走讀</b></p> <p><b>1.小小導覽員：</b>步行至鐵工廠途中，由社區學生介紹社區環境。</p> <p><b>2.聽耆老講古：</b>耆老講述過去整條路都是工廠，他們做的產品很多，凡是天上飛的、地上爬的，他們都能做的出來，許多訂單都是來自國外，產品也是外銷，居民發揮著<b>不怕吃苦的黑手精神</b>，也曾創造經濟奇蹟；但大概民國 80 幾年，環境開始改變，有的工廠外移到越南，但更多工廠關門，我的工廠還稱滿久的，但員工也少很多，後來我花很多錢買進新機器，現在只有留一個員工，他跟著我最久。</p> <p><b>3.新黑手精神：</b>由學生向耆老進行提問，耆老引導學生面對環境變遷迅速，東區許多工作已經消失，傳統黑手精神雖為耆老引以為傲，但是年輕世代該如何面對呢？培養學生掌握趨勢，<b>要會設計、要懂行銷</b>才不會被淘汰，勉勵身為黑手掘的孩子，<b>新的黑手精神要傳承也懂創新</b>，過去的產業會消失，學生要開創屬於新世代的新產業。 (本節課結束)</p>	<p>70</p> <p>20</p>	<p>教師 觀察 口頭 回答</p> <p>提問 內容 學習單</p>	<p>安排連續 2 節課</p>



走讀社區



鐵工廠體驗



訪談耆老

課程主題二：新興工作(1 節課)

活動一：了解趨勢脈動

- 喚起學生對黑手掘消失的工廠、消失的工作的回憶。有工作消失是否代表有些工作會興起?播放大英雄天團動畫(<https://youtu.be/fsVJuN75vzE>)
- 觀賞完影片教師引導學生男主角的設計可多變化,能滿足人類不同生活需求。「科技,始終來自於人性」,創新的發明滿足了人性。科技進步快速,高科技時代改變生產型態,我們人類會輸給 AI 嗎?一定要高科技「才」能滿足人類的需求嗎!?(停頓幾秒,讓學生思考),許多新起的工作職業是掌握了時代趨勢、掌握人的需求,教師引導學生發現需求培養同理心,才有可能有好的創新設計,以培養其**新黑手精神**。

8

口頭  
回答  
課室  
觀察

活動二：一起認識新興工作

教師：老師準備了 3 種這幾年興起的工作介紹 (2 段影片、1 篇文章),每看完一段影片就讓同學回答問題。問題設計在訓練學生擷取重點能力,並引導學生換位思考,理解從事新興工作需要哪些特質,才能將工作做好 以此培養同理心,並為課程主題三你就是 CEO 做準備。

30

(一) 新興工作 1：居家陪伴員 (<https://reurl.cc/WvyV1x>)

問題：看完影片,請在學習單寫下消費者主要是哪一族群?

(參考答案：年長者。高齡化社會的今日,銀髮族市場將是未來不可忽視的消費主力)

問題：居家陪伴員滿足這一類消費者何種需求?

(參考答案：心理層面：孤單、家人忙於工作或不在身邊,生理層面：健康問題導致無法自行照顧自己)

問題：請同學寫出從事居家陪伴員這項工作需具備什麼樣的特質。

(參考答案：耐心、具備溝通、烹飪或清潔能力...等)

(二) 新興工作 2：寵物保母 (<https://reurl.cc/E1War1>)

問題：看完影片,請在學習單寫下消費者主要是哪一族群?

(參考答案：養寵物的人。臺灣少子化,但毛小孩數卻不斷增加,年輕人養毛小孩是一種陪伴,可以填補生活中的某種空缺)

問題：新興工作滿足消費者什麼需求?

(參考答案：飼主沒有時間照顧)

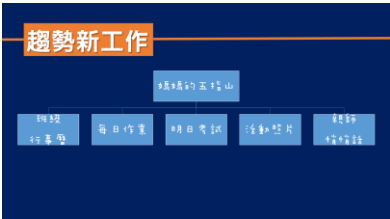
重點  
擷取  
重點  
歸納  
學習單

重點  
擷取  
重點  
歸納  
學習單

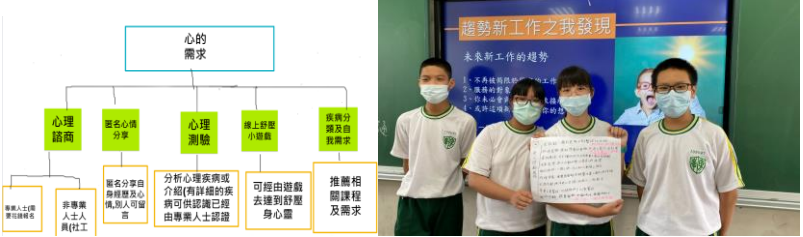


微笑台灣·創意教案 2023 年徵選活動辦法

<p>問題：請試著寫出從事這類新興工作的人需具備什麼樣的特質。 (參考答案：耐心、須具備照顧寵物知識如健康或飲食)</p> <p>(三) <b>新興工作 3：AI 訓練師</b>(閱讀文章 <a href="https://reurl.cc/Ry8e0n">https://reurl.cc/Ry8e0n</a>)</p> <p>AI 人工智慧已經成為顯學，但機器要懂得和人類對話，還是得靠一群「人類教練」。「AI 訓練師」(AI Trainer)既要消化特定專業，藉由語料分析為知識分類；也必須對技術有一定的理解與掌握，才能建置出文意淺白、符合人類對話邏輯的資料庫，放進機器的「大腦」中，「聽懂」人話，和人互動。</p> <p>問題：看完文章，請在學習單寫下哪些產業可能會需要 AI 訓練師? (參考答案：金融業、電信業、汽車業等，運用 AI 智能客服或其他 AI 技術皆可)</p> <p>問題：看完文章，想要從事 AI 訓練師一定要理工科背景嗎? (參考答案：不一定，文章中的主角黃韻如是文科背景-台大經濟系、輔修人類學系，但如果懂程式編碼有助於與工程師溝通)</p> <p>問題：請試著寫出從事這類新興工作的人需具備什麼樣的特質? (參考答案：耐心、人際社交能力、良好的語感、懂 AI 技術、歸納能力強...等)</p> <p><b>結語：</b>高科技有可能讓某些工作消失，但也有新工作誕生了，透過這些新興工作可以發現，具備同理心發現<b>滿足人的生活需求或企業發展需求</b>，就能掌握到契機，在未來的職涯上能夠發揮自己的特質，也可能有不一樣的選擇喔。</p> <p>回家作業：<b>設計思考第一步</b> 同理(Emphathize)：請學生檢視自己或訪談家人或朋友平日生活是否遇到困難、痛點或需要被解決的各類問題(本節課結束)</p>	<p>7</p> <p>10</p>	<p>重點 擷取 重點 歸納 學習單</p> <p>口頭 回答 課室 觀察 學習單</p>	
<p><b>課程主題三：新黑手精神-你就是 CEO(2 節課)</b></p> <p><b>活動一：13 歲 CEO-Hillary</b></p> <p>1. 觀看影片，認識 13 歲的 CEO-Hillary (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1LfrP1j7yBo">https://www.youtube.com/watch?v=1LfrP1j7yBo</a>)</p> <p>問題：Hillary 是哪裡人？幾歲呢？ (參考答案：香港人，13 歲。與學生年紀相同)</p> <p>問題：為麼她不到學校上學呢？ (參考答案：她在學校被同學霸凌)</p> <p>問題：她設計了什麼 APP？ (參考答案：學習語言 APP，功能擴大成主題聊天討論區)</p> <p>問題：為什麼她想設計這款 APP？ (參考答案：透過線上向其他學生學習語言)</p>			

微笑台灣・創意教案 2023 年徵選活動辦法

<p>問題：他的公司規模多大？自己編寫程式嗎？ (參考答案：與媽媽、弟弟組成，找技術公司幫忙寫程式，Hillary 負責想 APP 方案)</p> <p><b>活動二：APP 創意發想</b></p> <p>1. 每小組是一間新創公司，目標要開發一款 APP，教師引導 APP 發想透過設計思考 5 步驟：A 同理(Emphathize)→B 定義(Define)→C 發想(Ideate)→D 原型(Prototype) →E 測試(Test)，說明如下</p> <p>A 同理(Emphathize)：發揮同理心，站在使用者的角度思考(本課程步驟 1 為前一節回家作業)。</p> <p>B 定義(Define)清楚定義關鍵問題點，找出使用者的「痛點」。</p> <p>C 發想(Ideate)腦力激盪，快速發想解決方案。</p> <p>D 原型(Prototype)製作原型，模擬流程，將腦中的想法具體化並以簡略的草圖呈現，本課程以指導學生繪製組織架構圖為主。</p> <p>E 測試(Test)透過測試，確認是否符合使用者需求，本課程設計全校參與的「新創公司排位戰」。</p> <p>2. 老師示範</p> <p>(1)我兒子都不跟我說學校任何事情 (A 同理)，我想知道兒子的學校生活 (B 定義)。</p> <p>(2)我想知道每天作業、考試、學校有哪些活動、想看活動照片、可以跟老師祕密溝通、講講悄悄話… (C 發想)</p> <p>(3)根據我的需求可以畫出 APP 組織圖(D 原型)</p> 	<p>8</p> <p>7</p> <p>20</p> <p>10</p>	<p>課室觀察</p> <p>課室觀察學習單</p> <p>個人分享</p>	
<p>4. 設計思考第二步 B 定義(Define)，要求「每人」都要先找到自己或他人的需求或痛點，寫在學習單上，想到什麼都可以寫，無需擔心想法好或不好，許多創意發想一開始都不被看好，甚至被嘲笑……鼓勵學生開創新黑手精神。</p> <p>5. 每位同學都要在小組分享至少一個自己的或是家人朋友的需求或痛點。(學生思考時，可以撥放輕音樂，塑造氣氛環境)</p> <p>6. 組內分享：每人都要說一說自己想法，很重要的一點，同學在分享時，其他同學務必尊重，想法沒有對錯或好壞之分。 (本節課結束)</p>			

微笑台灣·創意教案 2023 年徵選活動辦法

<p><b>活動三：新黑手精神之你就是 CEO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計思考第三步 C 發想(Ideate)，接續上一節的論結果，請各公司討論要開發哪一款 APP，並且一起思考這款 APP 可以有哪些功能解決滿足需求，</li> <li>2. 設計思考第四步 D 原型(Prototype)，練習繪製組織圖，請將討論結果畫在 jamboard (紙張也可以) 並上台分享。</li> <li>3. 小組發表 (本節課結束)</li> </ol> 	<p>20</p> <p>15</p> <p>10</p>	<p>組織 架構圖</p> <p>小組 報告</p>	<p>本課程於疫情線上課期間採電子設計；實體課採紙本設計</p>
<p><b>課程主題四：新創公司排位戰(3 節)</b></p> <p><b>活動一：行銷設計</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組根據上次討論開發的 APP 內容或諧音梗，構思行銷口號，例如：「全家就是你家」、「全國電子揪感心」，使 APP 在他人心中留下深刻印象。</li> </ol> <p><b>活動二：名片設計</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計一張屬於自己的名片方便推銷，名片內容應有公司名稱、職稱、聯絡方式如地址、手機、信箱、LINE ID，結合活動一的行銷口號。</li> </ol> <p>(本節課結束)</p>  <p><b>活動三：超級業務員</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組設計撰寫產品行銷文案，每位組員都需要練習行銷自家 APP。</li> <li>2. 每組 1 號組一小隊、2 號組一小隊，以此類推，互相分享自家產品，訓練口語表達。</li> <li>3. 教師透過觀察尋找一位表現最好同學進行示範，最為學生楷模。</li> <li>4. 設計思考第五步 E 測試(Test)發布延伸活動【APP 新創公司排位戰】規則。</li> </ol> <p>(本節課結束)</p> 	<p>25</p> <p>20</p> <p>35</p> <p>10</p>	<p>行銷 口號</p> <p>名片 設計</p> <p>口頭 回答 個人 分享 課室 觀察</p>	<p>本課程於疫情線上課期間採電子設計；實體課採紙本設計</p>

延伸活動—APP 新創公司排位戰

◎活動規則

1. 各班每一小組代表一間 APP 新創公司，請各自取名。
2. 每間公司需將所設計的 APP 組織架構圖畫在全開海報紙上。
3. 全校教職員工為投資方，每位投資方有 2 張萬元支票，可透過新創公司介紹進行投資(選票概念)。
4. 二、三年級學生為消費者，每人有 2 張千元鈔票，可購買 APP(選票概念)。
5. 各新創公司於活動期間的下課時間，可至辦公室向投資方介紹自家 APP，並接受投資方詢問；也可向消費者進行推銷。
6. 排位戰當天，各新創公司必須擺攤遊說投資方與推銷產品，2 者(鈔票、支票)相加金額最高者前 3 名將獲得禮物。

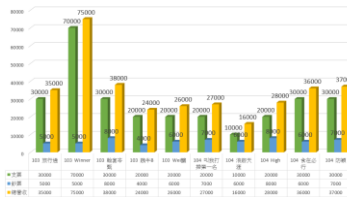


◎準備工作

1. 向全校教職員、學生說明活動意義與規則。
2. 印製選票(鈔票、支票)。
3. 準備禮品、製作第一名紅彩帶。
4. 印製各類海報(活動海報、計分板、場地圖等)。
5. 找若干名三年級志工學生協助當天黏貼選票工作。
6. 運用 EXCEL 設計各家公司營收柱狀圖。
7. 教師指導學生擬定策略遊說投資方與消費者，訓練口語表達。



新創公司排位戰即時戰況





◎活動進行

1. 各新創公司完成攤位布置
2. 突破舒適圈向投資方(教職員工)與消費者(二、三年級學生)分批至活動場

先與學校  
溝通協調  
活動時間  
(包含下  
課宣傳時  
間與全校  
參與排位  
戰時間 1  
節課)

教師  
觀察

微笑台灣・創意教案 2023 年徵選活動辦法

<p>地聆聽各公司介紹說明，並進行投資或購買。</p> <p>3. 志工學生協助黏貼支票或鈔票，增加現場緊張感。</p> <p>4. 活動結束立刻計算金額，取前三名進行頒獎。</p> 	<p>45</p>	<p>教師觀察 活動總額</p>	<p>本校七年級均加入新創公司排位戰，共 20 組公司</p>
 <p><b>活動四：課程回顧與總結</b></p> <p>1. 各組針對 APP 新創公司排位戰 進行自評與互評，並分享心得、收穫。</p> <p>2. 教師結語：看到黑手掘的孩子們都能發揮創意，與同組同學合作過程中也許有意見不一致的時候，但是老師有看到同學們努力溝通或者讓步，讓你們的公司夠順利完成這次活動；下課時間，大家很勇於突破舒適圈，向認識或不認識的老師們表達你們的產品，獲得許多老師的肯定與讚賞，這點老師真的很敬佩大家的表現，相信透過這門課程，大家能繼承並開創新黑手精神。</p>	<p>45</p>	<p>自評互評 教師觀察</p>	
<p>參考資料</p>	<p>是否引用《微笑台灣》素材作為教材或教具？ <input type="checkbox"/>是 <input checked="" type="checkbox"/>否（請勾選）</p> <p>引用網頁連結：</p> <p>創新未來學校 <a href="https://www.bplan.com.tw/post/vacancy_reports_2023">https://www.bplan.com.tw/post/vacancy_reports_2023</a></p> <p>環球行 worldwide <a href="https://blog.wef.com.tw/business-for-aging-society/">https://blog.wef.com.tw/business-for-aging-society/</a></p> <p>產品雪梨腦 <a href="https://reurl.cc/2ENjbX">https://reurl.cc/2ENjbX</a></p> <p>大英雄天團動畫 <a href="https://youtu.be/fsVJuN75vzE">https://youtu.be/fsVJuN75vzE</a></p> <p>寵物保母 <a href="https://reurl.cc/E1War1">https://reurl.cc/E1War1</a></p> <p>居家陪伴員 <a href="https://reurl.cc/WvyV1x">https://reurl.cc/WvyV1x</a></p> <p>【語言 × AI 科技】人工智慧訓練師黃韻如 <a href="https://reurl.cc/nLyRZ8">https://reurl.cc/nLyRZ8</a></p> <p>13 歲的 CEO-Hillary <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ILfrP1j7yBo">https://www.youtube.com/watch?v=ILfrP1j7yBo</a></p>		

教學省思  
與建議

### 省思

#### 1. 老師換人當，成效不一樣

這次帶領學生走訪社區，沿路都可以聽到學生在說：我家在那裏、這是我以前都到這個公園玩……，安排學生介紹社區環境，給予更多表現機會，也能提升對社區認同感；邀請耆老介紹產業、鐵工廠設施，原以為孩子會調皮亂碰東西，但卻看到他們專注的眼神，著實讓人驚喜，果然老師換人當，效果不一樣。

#### 2. 學業低成就學生找到自己的天空

這是一門課程無關乎學生平時學業成績表現，無論是「走讀社區」或者是「新創公司排位戰」。我們看到學習低成就的學生、甚至平日與同學較疏離的高關懷學生，透過這門課程，他們將平時所觀察到或與家人討論到生活中的問題，化成需求去找出解決方案，並願意投入與同學合作，加入自己的意見想法，展現不同的學習態度，例如有一小組設計老人照護需求的 APP，將自己平時照顧阿嬤所遇到的需求，轉換成 APP 各項功能，深受師長好評，並在排位戰中勇奪第一，說明用心生活的學生，由人本出發、看到需求，更有創造無限的可能。

#### 3. 擬真情境、全校參與促進學生動力

在新創公司排位戰，我們看到學生為了爭取選票，勇於突破舒適圈、挑戰自我，看到學生進辦公室前的深呼吸，還是開門進去宣傳，面對老師的詢問，雖然有點害怕，但仍努力清楚說明想法，受到老師們的大力稱讚；最後學生領回師生們給予的鈔票、支票(選票)，這些都為學生留下深刻印象與美好回憶。

### 建議

#### 1. 與耆老共備

耆老擁有豐富的生命故事與經驗，走讀前一定要與耆老共備，以免偏離主題，在耆老講古過程中，如有偏離主題時，老師在一旁要適時提問拉回課堂主題。

#### 2. 營造安心創新設計與宣傳之環境

課堂中 APP 創新設計發想，老師與學生應肯定每一個想法，想法沒有對錯好壞，否定語言容易澆熄創新火花；新創公司排位戰是由學生向老師宣傳，全校教師應具備共識，老師要使用正向語言，肯定每個創意發想，唯有鼓勵學生，讓創新種子有機會發芽。

#### 3. 邀請家長參與

由於課程與活動皆上傳本校官方臉書，受到許多家長好評，建議可以規劃邀請家長(每一組一位家長名額並持有選票)一同參與，邀請家長一起感受學生突破自我、跳脫舒適圈的勇氣。

#### 4. 新創公司上台宣傳

國中階段較難有 2 節課(90 分鐘)全校共同時間，如果時間允許，建議可以新創公司排位戰安排每家公司上台發表，訓練學生台風、表達力、自信心與成就感。

#### 5. 緊扣教學目標

本課程目標為培養學生創新設計而非實際開發 APP，故僅針對產出 APP 方案；又我們期盼學生突破舒適圈、訓練溝通表達能力，APP 方案採海報繪製，方便親自與老師、學長姊面對面宣傳，如以製作影片等其他方式，學生反而缺乏與人互動、直接推銷 APP 機會。

## 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：

#### 一、創意教學背景說明（限 150-250 字）。

##### 1. 黑手掘聚落式微

本校坐落在臺中市東區，是昔日鐵工廠聚集的知名黑手掘聚落，隨著時代變遷，新型機器取代了傳統人力，工作機會減少，產業外移、式微。本校社區弱勢家庭比例高，學生學習成就普遍低落，平時的語表達能力弱，相對欠缺自信。

##### 2. 建立設計思考課程模組

社區耆老、家長過去秉持不怕吃苦的黑手精神打拚經濟，無奈未能因應時代變遷快速，感嘆自己被時代淘汰之餘，更多希望是寄託在孩子身上，因此我們運用美國史丹佛大學設計思考 5 步驟進行課程開發，企盼透過課程模組，讓孩子學會如何有邏輯、有系統地思考，幫助孩子奠定設計思考的思維，進而達成創新思考、自信表達與突破舒適圈等目標。

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

1. 走讀黑手掘社區：走讀前初步認識黑手掘歷史與鐵工廠產業興衰，小組討論訪談並制定題目；走讀過程學生訪談耆老，以訓練學生提問力，獲取成功經驗增加自信心，並能習得口語表達學習策略。

2. 新黑手精神-你就是 CEO：運用運用史丹福大學設計思考 5 步驟同理

(Empathize)→定義(Define)→發想(Ideate)→原型(Prototype)→測試，(Test)進行課程設計。從認識近年新興產業，引導學生由人本出發，培養其同理心，發現新興工作是在滿足不同族群市場之需求，進而解決問題或滿足需求。

## 設計思考 5 步驟



3. 擬真情境的新創公司排位戰：各組設計的 APP 概念，在課堂上進行表達訓練，夥伴合作加上包裝、slogan 等；延伸活動則是設計思考第 5 步驟-測試，利用下課時間向老師、學長姊進行推銷，爭取選票(教師為投資方，有 2 張各一萬元支票；學長姊為消費者，有 2 張各一千元鈔票；因教師會耐心聆聽各組設計理念並做出提問，故持有數值較大的支票，學長姐較多友情支持，故持有千元鈔票，使活動更貼近現實情境)。

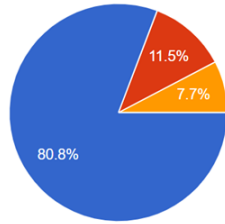
## 微笑台灣·創意教案 2023 年徵選活動辦法

### 三、創意教學成效評估（學生學習效益，限 50-200 字）。

課程結束後看到學生的回饋，我想這一門課為學生種下一顆新黑手精神的種子，相信黑手掘的孩子們，透過這一門課程，在未來更能與夥伴溝通，更有自信表達，也願意突破舒適圈嘗試新挑戰。

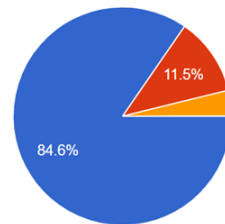
課程內容充實豐富,吸引你的學習動機

106 則回應



我認同課程內的新黑手精神

106 則回應



● 完全符合  
● 尚且符合  
● 普通

時間戳記	電子郵件地址	走讀心得
1/5/2022 17:17:23	419385@st.tc.edu.tw	很開心能知道黑手掘的發展
1/5/2022 17:25:29	419381@st.tc.edu.tw	這次走讀讓我更了解歷史也覺得很有趣
1/5/2022 17:28:08	419308@st.tc.edu.tw	這次的訪問讓我收穫了許多新知識,謝謝那些從事黑手的人們。
1/5/2022 18:06:55	419376@st.tc.edu.tw	很有趣 學到了很多 阿伯講的話都很有道理 認識了這個行業
時間戳記	電子郵件地址	課程心得
1/5/2022 18:09:39	419287@st.tc.edu.tw	這次走讀讓我更了解歷史也覺得很有趣
1/5/2022 18:12:42	411262@st.tc.edu.tw	我印象最深刻的是新創公司排位戰,我們這組很有默契,雖然沒有拿到前3名,但很开心還是有老師支持我們
1/6/2022 17:07:55	419393@st.tc.edu.tw	新創公司很有趣,沒想到我的想法會被採用,值得開心
1/6/2022 19:04:41	419352@st.tc.edu.tw	要去辦公室找老師宣傳,我開始很緊張,但跟同學一起就不緊張了
1/6/2022 19:15:00	411262@st.tc.edu.tw	我們很厲害喔,有去找校長宣傳,校長說我們很棒 開心

### 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：黑手掘、新興工作、設計思考 5 步驟

創意方式：行銷設計、全校參與

創意成效：新創公司排位戰、突破舒適圈、表達溝通

### 3. 注意事項：（請務必閱讀並提供相關資訊）

- (1) 「貳、教案摘要與理念」請以本 Word 檔製作，含圖片與文字以不超過 2 頁為限。
- (2) 若有製作教案相關活動網頁，亦可提供網址，供評審委員參考。
- (3) 若本教案有另行報名其他教案徵選比賽，或獲得其他教案相關補助，請於下方羅列：（比賽/補助名稱、相關網址、活動公告截圖等）  
註：此項僅提供主辦單位和評審委員參考，並不影響徵選資格或評審標準，請老師協助據實提供。