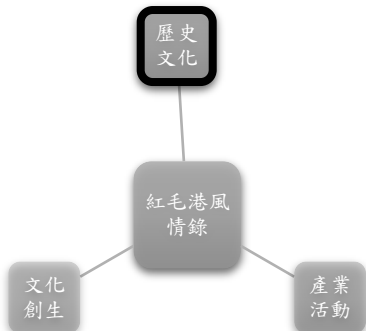


《Ancient-紅毛港風情錄》

一、設計理念

因城市發展需求，紅毛港面臨遷村的命運。紅毛港國小保存了部份當時的古物，承擔起延續紅毛港文化的使命。透過「古早味紅毛港」這個活動認識古物，建構學生的紅毛港印象。利用「傳統大變身」這個活動，在保存歷史風貌之餘，也希望融合更多創新元素替老文物注入新靈魂，拉近古物與學生生活之距離。

二、教學設計

實施年級		一年級（上學期）	設計者	GREAT 校訂課程設計團隊
跨領域/科目		國語文/生活	總節數	共 10 節
核心素養： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。				
學習重點	學習表現	【國語文】 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 【生活】 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。		
	學習內容	【國語文】 Bb-I-2 人際交流的情感。 【生活】 A-I-2 事物變化現象的觀察。		
概念架構			導引問題	
			1、紅毛港校園中可以發現具紅毛港意象的物件有哪些？what 2、為什麼這些物件會放置在紅毛港校園？why 3、古今生活的器物的異同？how	
學習目標				
1、專心聆聽紅毛港歷史變遷故事。 2、能與同學覺察紅毛港校園事物及環境特色，				
融入之議題 （學生確實有所探		實質內涵		

討的議題才列入)	所融入之單元	● 若有議題融入再列出此欄。 ● 說明上述議題融入於哪一個單元/節次中。
學習資源	1、紅毛港老照片、空照圖。 2、校園紅毛港意象物件。 3、古物。	

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
【講古紅毛港】 【導引問題】 為什麼這些物件會放置在紅毛港校園？ 一、引起動機：老照片、空照圖 二、發展活動： 1、課程暖身 Warm-Up 與 Greeting： (1) Good morning, everyone. (2) Good morning, Mr. Chen. (3) Stand up. (4) Sit down. (5) Good job! 2、由照片延伸出紅毛港的歷史故事(照片、繪本、故事書) 3、英語元素： (1) old picture, new picture; (2) black and white 三、綜合活動： 分享：在故事中學到的東西。 一、二節 結束	2 節	老照片、空照圖
【發現紅毛港】 【導引問題】 紅毛港校園中可以發現具紅毛港意象的物件有哪些？ 一、暖身： 分組討論：校園中可以發現的紅毛港意象有哪些？ 二、發展活動： 1、分組尋找：校園中可以發現的紅毛港意象。 2、英語元素：常見生活用語 (1) Look! (2) Let's go! (3) Attention! (4) One, Two, Three, Four, Five. 三、綜合活動： 教師檢核學生初步探索的情況，並給予適當的指引，並請各組利用課餘時間再繼續探索校園中有哪些紅毛港的意象。 三、四節 結束	2 節	
【發現紅毛港】	2 節	校園古物實物或照片

【導引問題】紅毛港校園中可以發現具紅毛港意象的物件有哪些？ 一、引起動機： 詢問學生探索過程的情形、感受。 二、發展活動： 1、各組分享探索到的事物：口頭報告 2、英語元素： (1) Listen to me! (2) Be quiet! (3) That's OK! (4) Stop! 三、綜合活動： 教師彙整學生的報告，並加以補充。		
五、六節 結束		
【古早味紅毛港】 【導引問題】古今生活的器物的異同？ 一、引起動機： 與小朋友探討生活中常見的古物(汲水器、青花瓷、裁縫車、菜櫥、井)。 二、發展活動： 1、教師先說明校園內的紅毛港古物。 2、各組發下學習單，學生依所指定的照片討論、猜測其用法為何。 3、教師說明照片中古物的實際用途與意義。 4、英語元素： (1) Raise your hand! (2) One more time. (3) Open your book! (4) Look at me! 三、綜合活動： 複習今天的古物介紹	2 節	圖畫紙 彩色筆
七、八節 結束		
【古早味紅毛港】 【導引問題】對於古今生活的器物的觀察？ 一、引起動機： 回想與討論上二節課所看到的古物(汲水器、青花瓷、裁縫車、菜櫥、井)與家中曾看過或現存的古物。 二、發展活動： 1、教師發下圖畫紙。 2、畫出 2-4 種古物圖像並著色。 3、英語元素： (1) Go!Go!Go! (2) What is it? (3) Very good! (4) Are you ready?	2 節	

三、綜合活動：

學生能上台發表自己所畫的古物內容與實際用途。

九、十節 結束

附錄(一)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
講古紅毛港	能明白紅毛港的歷史故事。	複述聽到與紅毛港有關的歷史故事。	口頭報告	學習單
發現紅毛港	能分享在校園中找到具備紅毛港意象的物件。	發表於紅毛港校園中找到之具備紅毛港地區意象的東西。	口頭報告	紀錄單
古早味紅毛港	能了解器物過去與現在的不同。	說出過去器物用途及與現今器物的差異。	口頭報告	紀錄單

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		心聆聽紅毛港歷史變遷故事。				
學習表現		1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
紅毛港風情錄		清楚有條理地表達住家、校園及學校附近環境的特色。	清楚地表達住家、校園及學校附近環境的特色。	簡單地表達住家、校園及學校附近環境的特色。	在他人協助下，表達住家、校園及學校附近環境的特色。	未達D級
評分指引		能在校園中找到十個以上具紅毛港意象的物品。	能在校園中至少找到八個具紅毛港意象的物品。	能在校園中至少找到六個具紅毛港意象的物品。	在他人協助下，能在校園中找到四個以上具紅毛港意象的物品。	未達D級
評量工具		紀錄單				
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84	79 以下

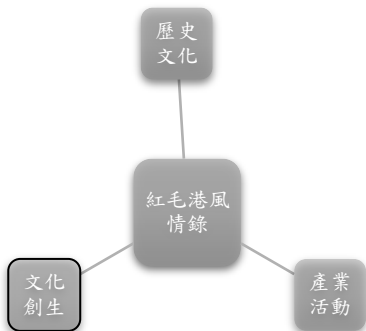
分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

《Ancient-紅毛港風情錄》

一、設計理念

因城市發展需求，紅毛港面臨遷村的命運。紅毛港國小保存了部份當時的古物，承擔起延續紅毛港文化的使命。透過「古早味紅毛港」這個活動認識古物，建構學生的紅毛港印象。利用「傳統大變身」這個活動，在保存歷史風貌之餘，也希望融合更多創新元素替老文物注入新靈魂，拉近古物與學生生活之距離。

二、教學設計

實施年級		一年級（上學期）	設計者	校訂課程設計團隊
跨領域/科目		國語文/生活	總節數	共 10 節
A 自主行動 A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動 B1 符號運用與溝通表達 生活-E-A2 學習探究各種人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。				
學習重點	學習表現	1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		
	學習內容	Bb-I-2 人際交流的情感。 C-I-1 事物特性與現象的探究。		
概念架構			導引問題	
			1、探究古物與現今生活器物的關係？ 2、如何以實際行動賦予古物新生命？	
學習目標				
養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言，人際情感順利交流。運用各種探究事物的方法及技能，覺察校園中古物與現今事物的關聯，並對訊息做適切的處理，利用傳統元素創造新事物。				
融入之議題 （學生確實有所探討的議題才列入）	實質內涵	● 閱 E11-低年級：能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。		
	所融入之單元	● 第9-10節-繪本閱讀-你看看你,把這裡弄得這麼亂！		
學習資源	1、校園紅毛港意象物件。 2、古物。			

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
【傳統大變身】 【導引問題】探究古物與現今生活器物的關係？ 一、引起動機：古物猜猜看 呈現古物照片，請學生猜測其用途。 二、發展活動： 1、古物連連看(新舊對對碰)： (1)汲水器→馬達 (2)菜櫥→冰箱 (3)大灶→瓦斯爐 (4)煙囪→抽油煙機 (5)咕咾石→水泥 (6)帆筏→遊艇 (7)洗衣板→洗衣機 (8)蓑衣→雨衣 (9)無限補充…… 2、英語元素： (1)new, old (2)turn on, turn off (電器需要使用的動詞，判斷哪些物品需要用到此動詞片語) (3)Let's count! (4)Well done! 三、綜合活動： 統整新舊古物間的關聯及用途 一、二節 結束	2 節	照片 圖卡
【航向未來】 【導引問題】如何以實際行動賦予古物新生命？ 一、引起動機： 1、傳統變流行：魚網→魚網包 2、實用變風潮：茄芷袋成為國慶伴手禮 3、廢物變黃金：牛仔褲→牛仔提包 二、發展活動： 1、分組創作 請學生挑一個紅毛港意象的東西翻轉再創作(例：螃蟹、汲水器、浮球、魚簍…….) 2、各組分享創作構想 3、英語元素：(發表用語) (1) Hello, everyone. (2) Thank you for listening. (3) Bow. (4) Any questions? 三、綜合活動： 教師歸納統整，說明事物加入巧思，即能獲得新生命，舊事物也有新	6 節	茄芷袋

價值。 三~八節 結束 【繪本閱讀-你看看你,把這裡弄得這麼亂!】 【導引問題】老師帶領大家閱讀繪本-你看看你,把這裡弄得這麼亂!(劉旭恭,2022)。從生活整理的訓練,到對大環境的思考,引導小朋友多元思考。 一、發展活動： 1、問題討論。 2、英語元素： (1) Are you sure? (2) Can you help me? (3) Can you read it? (4) Turn to page 7. 三、綜合活動： 1. 學生發表自己最喜歡的文本部份。 2. 學生能傾聽別人發表。 3. 老師總結。 九~十節 結束	2 節	繪本-你看看你,把這裡弄得這麼亂!
--	------------	--------------------------

附錄(一)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
傳統大變身	能比較新舊事物間的關聯。	能比較古物與現今器具的共通點，及其優劣。	口頭報告	學習單
航向未來	能利用傳統元素創造出新事物。	能利用所學到舊有紅毛港文物之特點進行創作。	作品製作	實作、發表
繪本閱讀	以「繪本」當作多元文化教學之題材，激發學生學習的動機，在正確的引導下，培養孩子認知，包容、尊重和接納不同文化的重要性。	以個人或小組討論形式完成繪本情節的討論，並於課堂中發表。	口頭報告	電子繪本

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		能利用傳統元素創造出新事物。				
學習表現		2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
紅毛港風情錄		總是能將習得的探究方法及技能，運用於生活與學習中。	經常將習得的探究方法及技能，運用於生活與學習中。	有時將習得的探究方法及技能，運用於生活與學習中。	在他人協助下，將習得的探究方法及技能，運用於生活與學習中。	未達D級
評分指引		能依據器物特質，提出兩個以上具實用性、有效可行的創新方案。	能依據器物特質，提出一個具實用性、有效可行之創新方案。	能依據器物特質，提出可行的創新方案。	能依據器物特質，提出創新方案。	未達D級
評量工具		實作				
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84	79 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。