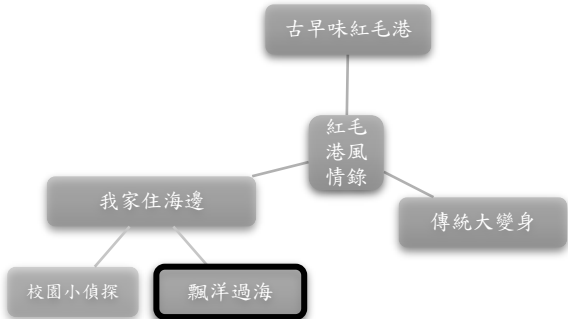


《Ancient-紅毛港風情錄》

一、設計理念

原紅毛港地區是一個濱海聚落，人民生活與海息息相關。因此海洋元素成為紅毛港國小建築特色之一。「我家住海邊」先透過「飄洋過海」讓學生思考紅毛港聚落的成因及名稱由來，同時了解原紅毛港地區的發展現況。接著「校園小偵探」帶著學生尋找校園中具海洋意象的設施，比較這些設施在原聚落與現在學校的用途差異。利用原聚落海洋意象，嘗試賦予校園設施更多的海洋元素。

二、教學設計

實施年級		一年級（下學期）	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 8 節
核心素養： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 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-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 【生活】 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。		
	學習內容	【國語文】 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 【生活】 C-I-1 事物特性與現象的探究。		
概念架構			導引問題	
			1、紅毛港聚落的成因？ 2、紅毛港名稱由來？	
學習目標				
藉由聆聽不同媒材，了解紅毛港聚落的成因。進而探索紅毛港聚落的人、事、物，體會彼此之間會互相影響。				
融入之議題 （學生確實有所探		實質內涵	● 以總綱十九項議題為考量、並落實議題核心精神，建議列出將融入的議題實質內容。 ● 議題融入不是必要的項目，可視需要再列出。	

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、其他命名與荷蘭人有關之建築、地區圖片。	

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
【飄洋過海】 【導引問題】 紅毛港地區的環境特色為何？ 一、引起動機： 講述先民渡海來台的故事（有唐山公無唐山媽）後觀察地圖，假設自己是渡海來台的先民，會選擇的居住地點為何？ 二、發展活動： 1、指出原紅毛港之地理位置。說出其特色，並說出其相同及相異處。 2、觀察港口興建前後照片，察覺港口為人為挖掘。 3、英語元素 (1) harbor (2) map (3) Repeat after me. (4) Make a sentence. 三、綜合活動： 教師彙整學生的報告，並加以補充。 一-四節 結束	4 節	老照片、空照圖
【飄洋過海】 【導引問題】 稱為「紅毛港」的原因？ 一、引起動機 展示紅毛城照片，讓學生知道紅毛港名稱與荷蘭人有關。 二、發展活動 1、紅毛港名稱的演變。 2、英語元素 (1) Netherlands (2) Spain (3) Japan (4) China (5) Taiwan (6) Of course! (7) You' re welcome. 三、綜合活動 教師彙整學生的報告，並加以補充 五-八節 結束	4 節	照片

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
飄洋過海	了解紅毛港聚落形成的原因。	能先推測先民選擇居住地的依據，並說出自己學習到關於紅毛港聚落形成的原因。	發表	
飄洋過海	了解紅毛港名稱的由來。	說出臺灣各地命名與荷蘭人有關的建築。	發表	

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		(選定一項總結性表現任務之學習目標) 能比較舊紅毛港地區過去與現在之異同。				
學習表現		(選定上述總結性表現任務的一項學習表現) 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。				
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		清楚完整地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	清楚地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	簡單地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	在他人的協助下，表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	未達D級
評分指引		能說出5個以上紅毛港地區過去與現在的異同，並說出造成改變的原因。	能至少說出3個以上紅毛港地區過去與現在的異同，並說出造成改變的原因。	能至少說出1個以上紅毛港地區過去與現在的異同，並說出造成改變的原因。	能紅毛港地區過去與現在的異同，並說出造成改變的原因。	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

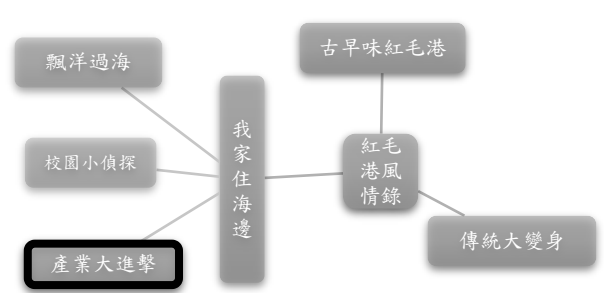
分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

《Ancient-紅毛港風情錄》

一、設計理念

原紅毛港地區是一個濱海聚落，人民生活與海息息相關。因此海洋元素成為紅毛港國小建築特色之一。「我家住海邊」先透過「飄洋過海」讓學生思考紅毛港聚落的成因及名稱由來，同時了解原紅毛港地區的發展現況。接著「校園小偵探」帶著學生尋找校園中具海洋意象的設施，比較這些設施在原聚落與現在學校的用途差異。利用原聚落海洋意象，嘗試賦予校園設施更多的海洋元素。「產業大進擊」則讓學生了解當時紅毛港地區人民生活與海息息相關，體認海洋對紅毛港人的重要性。

二、教學設計

實施年級		一年級（下學期）	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 12 節
核心素養： A 自主行動 A2 系統思考與解決問題 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 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】 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 【生活】 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。		
	學習內容	【國語文】 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 【生活】 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。		
概念架構			導引問題	
			1、校園中具海洋意象的物件有哪些？ 2、為什麼校園中會出現這些海洋意象的元素？ 3、如何賦予校園設施更多海洋意象元素？ 4、原紅毛港地區居民產業活動特色為何？	
學習目標				
以感官和知覺探索紅毛港校園中的環境特色，找到具海洋元素的物件。透過提問、回答及分享的過程，更了解校園中出現這些意象的原因，進而激發利用媒材特性賦予校園景物更多海洋意象元素的創作力。同時覺察濱海地區產業結構深受環境特色影響。				
融入之議題 （學生確實有所探		實質內涵	海 E4-認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。	

討的議題才列入)	所融入之單元	第11-12節-產業大進擊
學習資源	校園中具海洋意象之物件、圖片。	

學習單元活動設計		
學習活動流程	時間	備註
【校園小偵探】 【導引問題】校園中具海洋意象的物件有哪些？ 一、引起動機： 分享對紅毛港聚落的認識。 二、發展活動： 1、校園探索： 找出校園中與紅毛港聚落相關的東西。例：咕佬石圍牆、鉚釘座椅、海汕廣場的紅磚座椅、時光記憶穿廊。 2、英語元素 (1) Hongmaogang (2) 校徽介紹 (3) Please listen carefully. (4) Do you understand? 三、綜合活動： 教師彙整學生的報告，並加以補充 一、二節 結束	2 節	校園中具海洋意象之物件。
【校園小偵探】 【導引問題】校園中具海洋之物件與舊聚落之關聯為何？ 一、引起動機 展示漁村照片，請學生觀察其建築特色，並比較現今社會之建築的不同。 二、發展活動 1、建築材料為咕佬石、紅磚。 2、建築特色： (1) 道路彎曲。 (2) 屋舍低矮。 3、英語元素 (1) Coral 為珊瑚之意。 (2) Do you get it? (3) Please go on. (4) What do you mean? 三、綜合活動 教師彙整學生的報告，並加以補充 三、四節 結束	2 節	照片
【校園小偵探】 【導引問題】校園中具海洋之物件與舊聚落之關聯為何？ 一、引起動機 展示校園中具海洋意象之圖片，及此物件相關之老照片。	2 節	照片

二、發展活動：口頭報告 1. 學生分享在校園中找到與舊聚落相關之物品，並說明其與舊聚落之關聯性。 2. 英語元素 (1) What should I do? (2) Go back! (3) Pick up your pencil. (4) One more time. 三、綜合活動： 教師彙整學生的報告，並加以補充		
五、六節 結束 【校園小偵探】 【導引問題】如何賦予校園設施更多海洋意象元素？ 一、引起動機 回顧校園中具海洋元素之設施。 二、發展活動 1、請學生發表漁村元素運用於學校之適切性（鉚釘座椅、咕佬石圍牆…），並提出更適切之素材。 2、利用漁村特色創作校園建築或設施。 3、與同學分享自己的創作理念及作品。 4、英語元素： (1) desk (2) chair (3) Are you finished? (4) Any volunteers? 三、綜合活動 教師歸納單元重點。	4 節	照片
七~十節 結束 【產業大進擊】 【導引問題】原紅毛港地區居民產業活動特色為何？ 一、引起動機 展示鉚釘照片，請小朋友說出其功能及其可能出現之處。 二、發展活動 1、漁業活動分為：養殖漁業、近海捕撈、遠洋補撈。紅毛港聚落主要之產業活動為烏魚捕撈及製作烏魚子。 2、如果你是漁夫，設計自己的船。 3、英語元素： (1) sea。 (2) fish。 (3) boat。 (4) Excellent! 三、綜合活動 教師彙整學生的報告，並加以補充	2 節	照片

十一~十二節 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
校園小偵探	學生能覺察校園中具備海洋意象的設施	以個人口頭報告的方式，說明校園中具備海洋意象的設施。	發表	紀錄單
校園小偵探	學生能利用海洋意象賦予校園設施新生命	利用海洋意象進行創作，賦予校園設施新生命。	實際操作	
產業大進擊	學生能了解濱海地區居民的主要產業活動	以個人口頭報告的方式，說明原紅毛港地區主要的產業活動。	發表	學習單

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		(選定一項總結性表現任務之學習目標) 同時覺察濱海地區環境特色影響會影響當地風貌及產業結構。				
學習表現		(選定上述總結性表現任務的一項學習表現) 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。				
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		清楚完整地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	清楚地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	簡單地表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	在他人的協助下，表達生活中人、事、物的關連性，以及相互影響的現象。	未達D級
評分指引		能說出5個以上紅毛港校園中具海洋意象的設施，清楚說明其原先用途。	能說出3個以上紅毛港校園中具海洋意象的設施，並說明其原先用途。	能至少說出1個以上紅毛港校園中具海洋意象的設施，並說明其原先用途。	能說出紅毛港校園中具海洋意象的設施，並說明其原先用途。	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)。