

高雄市大寮區永芳國小 112 學年【職人】校定課程

五年級上學期【未來尋夢自在行】課程設計

1、 教學設計理念說明

學生漸漸社會化的過程中，未來長大後，會認知到工作會佔一大部分時間，國家栽培未來的主人翁，希望學生未來能夠取之於社會，也能用之於社會。學生到校所學，很多學生並不知道為什麼要「學」，藉由課程引導學生為什麼要學，認識各行各業的重要性，不論未來做什麼，察覺自己學習是為了自己，就是此課程最大的用意。

二、教學活動設計

領域名稱 (統整領域)	國、數、綜、資訊	設計者	高年級教學團隊
實施年級	五年級上學期	總節數	60 節
單元名稱	1.百工斯為備 2.達人報導 3.職業體驗		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	
A1 身心素質 與 自我精進 B2 科技資訊與 媒體素養 C2 人際關係 與 團隊合作		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。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。	
核心素養呼應說明			
五年級職人課程在於培養學生能夠探索自己、了解自己，藉由全班探討、小組共作學習，溝通討論為語文學習的一環，此外運用不同職業情境，讓學生認知到學習數學是不可避開的困難，應勇於突破，並融入資訊科技，讓學生可以表達自己，對未來的想像。			

概念架構(跨領域用)		導引問題
		<p>1、 觀察一天所需的職業</p> <p>(1) 學生認識哪些職業？</p> <p>(2) 這些職業所需的技能可能有哪些？</p> <p>2、 達人報導</p> <p>(1) 鑑古知今，名人穿越到現代，可能是什麼達人？</p> <p>(2) 擴充學生對職業的想像力，學生心中的典範是哪些人呢？</p> <p>3、 志向 Canva</p> <p>(1) 學生為什麼選擇這些體驗課？</p> <p>(2) 人窮志不窮，學生未來想從事什麼？</p>
學習重點	<p>學習表現</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>國 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>學習內容</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。(可以運用表格或統計圖協助發現規律。可以簡單公式說明其中的數量關係。)</p> <p>綜 Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>資 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p>

議題融入	所融入之學習重點	
教材來源	Youtube 與網路文章詳見附件 PPT	
教學資源	三個單元各有一 PPT	
學習目標		
<p>學生能夠從一天當中發現各行各業無形中貢獻了許多幫助，培養學生飲水思源的態度，進而理解自己為什麼要學習，得以有足夠的擔當能力從事這份行業(情意態度)。這些技能的學習從小就在培養，小學的國語數學等領域學習到的能力，在未來職業的選擇，無時無刻在被考驗著，因此學生要學會使用向企業簡報的方式，學會製作個人第一份簡報，探索自己的志向後，練習表達溝通能力(技能學習)。學生對職業的認知常常囿限於生活周遭，藉由此課程慢慢接觸不同面向的工作，促發學生對職業的想像(認知)。</p>		
表現任務		
<p>職人課程讓學生探索自己，從懵懵懂懂間發現每人在社會上所擔任的角色甚為重要，在學校所學的無不與未來相關。考量學生未來需要有團隊合作與運用科技的能力，在探索自己的志向過程，不僅要從他人認識自己，也要自己給予自己回饋、反思，讓學生漸漸能夠知道為何要學，為何想學，將課程權力還給學生。</p> <p>表現任務的呈現以：</p> <p>小組上台報告，並且輔以教師巡堂觀察學生合作與運用科技的能力，從而得知學生對未來有什麼想像。</p> <p>評分標準：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組合作狀態與工作分配情形 2. 小組所選定的主題，其背後理由是什麼？ 3. 小組如何蒐集資料與彙整？ <p>Canva 設計的簡報與口頭報告的口條。</p>		

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	評量
<p>單元一、百工斯為備</p> <p>「觀察一天所需的職業」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：討論職業種類。</p> <p>(2) 學習：從事這些職業可能所需的技能。</p> <p>(3) 總結：介紹自己，並分享未來自己想做的事情。</p>	<p>單元一有三 個子單元， 共 18 節， 每個子單元 各分配 6 節。</p>	<p>三個單元 各有一份 PPT</p>	

<p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 你認識多少種職業？</p> <p>(2) 這些職業所需的技能可能有哪些？</p> <p>(3) 未來你想做什麼？為什麼？</p> <p>「賣冰喔」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：「3×5」的故事。</p> <p>(2) 學習：請用想像的方式，幫助這位小朋友賣出冰。</p> <p>(3) 總結：幫忙故事中小朋友解決問題後的心得。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 乘法是什麼？請舉題目跟大家說明。</p> <p>(2) 一枝冰 35 元，買 3 枝 100 元再送一枝，請問 500 元最多可以買幾枝？</p> <p>(3) 當你提出解決方式，支持某位同學的想法，或反駁某位同學想法的不合理處，心情如何？你學到了什麼？</p> <p>「數學素養題」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：寫學力檢測題。</p> <p>(2) 學習：討論題目中的主要概念。</p> <p>(3) 總結：討論職業裡所需的數學能力。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 為什麼要考試？</p>	<p>詳見 PPT 或概念圖</p>		<p>學生完成學力 檢測，能學到 新概念或補足 之前所不足。 訂正完畢。</p>
--	------------------------	--	--

<p>(2) 分數裡「1」的意義是什麼？</p> <p>(3) 這份試題裡的數學能力，可以運用在哪些職業？</p> <p>單元二、達人報導</p> <p>「故事」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：播放「<u> </u>」故事。</p> <p>(2) 學習：討論學生提出的疑問。</p> <p>(3) 總結：改寫這位名人的故事。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 你覺得這位名人，穿越到現在，是哪方面的達人？</p> <p>(2) 對於同學所持的理由，哪裡不合理？</p> <p>(3) 改寫這位名人的故事，要留意什麼？</p> <p>「艦長」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：對於人類移民火星的想像。</p> <p>(2) 學習：《數學想想》單元_倍、倍數、最小公倍數。</p> <p>(須取得公益授權)</p> <p>(3) 總結：用數學思維，解決艦長夫妻聚少離多的問題。</p> <p>2.關鍵提問</p>	<p>單元二有四個子單元，共 24 節，每個子單元各分配 6 節。</p> <p>詳見 PPT 或概念圖</p>		
---	--	--	--

<p>(1) 人類可以到火星了嗎？</p> <p>(2) 為何有時兩數相乘是最小公倍數，有時候不是呢？</p> <p>(3) 艦長夫妻聚少離多，你如何幫助他們呢？</p> <p>「切蛋糕」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：討論數感影片_數學是討論理想的狀態。</p> <p>(2) 學習：討論從事服務業的無名英雄。</p> <p>(3) 總結：各行各業都有值得尊敬的地方。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 片中蛋糕為什麼會切不完？(無窮的概念)</p> <p>(2) 你觀察到誰從事服務業？你受到了哪些幫助？</p> <p>(3) 幫助別人很快樂嗎？(可以上網 YT 給學生看隱藏影片_XXX 之家)</p> <p>「奧運選手」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：分享你最欣賞的運動選手與理由。</p> <p>(2) 學習：討論關於「奧運」的趣事。</p> <p>(3) 總結：分析運動賽事為何令人著迷。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 你喜歡哪位運動選手？為什麼？</p> <p>(2) 你聽過那些運動明星有趣的事情？</p> <p>(3) 為何有些人會熱衷到比賽現場加油？</p>	<p>單元三有二 個子單元， 共 18 節， 子單元分配</p>		<p>學生能寫出一 文章(短文)報導 達人。</p>
---	--	--	------------------------------------

<p>單元三、職業體驗</p> <p>※考量各班選擇的職業體驗可能不同，且有的可以搭配外校的職業體驗課程，有的若未申請到可自行在班內舉辦，例如：烘焙、煮火鍋、製作冰棒等體驗課程，下面是例子供參：</p> <p>例子 1</p> <p>「樂樂棒」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：樂樂棒的規則與戰術。</p> <p>(2) 學習：與別班對戰兩場樂樂棒。</p> <p>(3) 總結：討論「球隊經理」所做之事。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 樂樂棒的規則是什麼？</p> <p>(2) 實際體驗跟紙上談兵有何不同？</p> <p>(3) 球隊經理要做哪些事？</p> <p>例子 2</p> <p>「火鍋」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：火鍋要準備的材料(記錄金額)與安全事項。</p> <p>(2) 學習：實際動手煮火鍋。</p> <p>(3) 總結：討論煮火鍋的「成本」。</p> <p>2.關鍵提問</p>	<p>6 節，子單元二為 12 節(含發表與實作)</p> <p>詳見 PPT 或概念圖</p>		<p>學生能口頭說出實際體驗與紙上談兵的不同。</p> <p>表現任務：學生能完成 Canva 做出口頭報告。</p>
--	--	--	--

<p>(1) 材料的「成本」如何分擔？煮火鍋要注意哪些安全？</p> <p>(2) 怎麼煮才好吃？</p> <p>(3) 煮火鍋的成本有哪些？總共約花多少錢？</p> <p>「志向」</p> <p>1.主要教學活動</p> <p>(1) 暖身：告知表現任務的評分標準。</p> <p>(2) 學習：蒐集資料與用 Canva 製作報告。</p> <p>(3) 總結：上台小組報告分享。</p> <p>2.關鍵提問</p> <p>(1) 表現任務的評分標準有哪些？</p> <p>(2) 為何想報告這位職人，以及所需的強項是什麼？</p> <p>(3) 發揮強項時，你的感覺如何？</p>			詳見 Rubric 檔
--	--	--	----------------

評量規準設計單

Step1：設定單元評量目標(或是學習目標)

學生能夠從一天當中發現各行各業無形中貢獻了許多幫助，培養學生飲水思源的態度，進而理解自己為什麼要學習，得以有足夠的擔當能力從事這份行業(情意態度)。這些技能的學習從小就在培養，小學的國語數學等領域學習到的能力，在未來職業的選擇，無時無刻在被考驗著，因此學生要學會使用向企業簡報的方式，學會製作個人第一份簡報，探索自己的志向後，練習表達溝通能力(技能學習)。學生對職業的認知常常圍限於生活周遭，藉由此課程慢慢接觸不同面向的工作，促發學生對職業的想像(認知)。

Step2：設定被評分的學習活動-表現任務(如:短講發表、專題報告.....)與生活情境結合

口頭報告(短講發表)

評分標準：

- 1.小組合作狀態與工作分配情形
- 2.小組所選定的主題，其背後理由是什麼？
- 3.小組如何蒐集資料與彙整？

Canva 設計的簡報與口頭報告的口條。

Step3：設定 3 個最重要的評量向度 (不用分配權重)

評量向度 (3~4 項)	表現等級 (3~4個均可)			
	A	B	C	
小組合作的互助氛圍	團隊合作呈現妥善分配，可以互相討論，進而產出較好的作品。	組內最後只靠一人，由一人協助組內大多成員呈現較好的作品。	組內各自為政，未能互相幫助，作品完成度不高。	
Canva 投影片的報告架構、資料蒐集與彙整。	團隊能說明選定主題的背後動機，經過充分討論與妥善工作分配，標題與內容明確且吸引人。	團隊的主題有少數人決定與實作，未能充分討論，標題明確。	團隊主題不夠明確，且未達到充分討論。	
口頭報告的口條與釋疑	團隊能適時協助，並回答台下觀眾的提問，口條清晰，台風穩健。	口頭報告能完整說完小組的作品，面對台下觀眾的提問，不能清晰回答。	口頭報告聲音不夠大聲，需要教師或麥克風輔助，內容不夠清晰。	