

貳、技藝類適性課程單元活動設計

國小組單元活動設計

天馬行空

設計者：台南市勝利國小 吳思穎 歐士賢老師

一、單元目標：

- (一)能夠發揮小組合作的精神，建立團體的默契。
- (二)能於活動中發揮自我潛能，獲得成就感。
- (三)能發揮想像力、創造力。

二、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：美勞科第八冊第一單元：設計一張別緻的海報。
- (三)在活動中學習互助合作，共同發揮想像力，創造力。
- (四)實施方式為：情境教學、學生發表、實地操作、成果分享。

四、準備事項：

- (一)剪刀每組2把。
- (二)膠水每組二瓶。
- (三)四開圖畫紙五張。
- (四)請學生事先準備舊的雜誌，每人兩本以上，以有各方面的彩色圖片為佳。
- (五)每人一張「天馬行空」活動單。
- (六)學生事先分組成五組，每組約四人。

五、活動歷程（約80分鐘）：

- (一)引起動機：(約10分鐘)
 - 1.先提出一些有名的超現實主義畫派的學者如哈里昆等。
 - 2.展示一些超現實主義畫派的作品如哈里昆的嘉年華會。
 - 3.講解超現實主義的一些想法。
- (二)檢查手邊資料：(約10分鐘)
 - 1.學生先翻翻自己手中的雜誌，有沒有什麼可以利用的圖片。
 - 2.與組員討論有什麼可以利用的圖片。
 - 3.組內自行分配工作(如找圖片、剪裁、排列、張貼…等)。
- (三)活動開始：(約40分鐘)
 - 1.分配不同工作的組員開始執行自己的工作。

2.教師巡視，並給予必要之指導。

3.學生一邊討論，一邊做自己組內的作品。

4.先把所需的圖片全部找出，再由大家一起討論如何排列與張貼。

(四)成果分享與經驗交流：(約15分鐘)

1.大家把成果展現出來。

2.各組派代表，講述各組的創造理念。

(五)老師結語(約5分鐘)

大家能夠完成這麼多傑出的作品，相信一定費了不少心血，不過也證明了大家都很有潛力，比起一些有名的超現實派畫家，都毫不遜色，不過老師相信大家的能力不只如此，以後能完成更好的作品。

六、活動評量：

(一)熱烈參與活動。

(二)能夠討論並且融合大家的意見。

(三)有自信地分享創作理念。

七、注意事項：

(一)教師在巡視時，以不干涉學生的創作為主。

(二)各組可以由一人主導，但是要避免都只由特定幾人創作。

(三)教師盡量鼓勵學生從各種不同角度去創作。

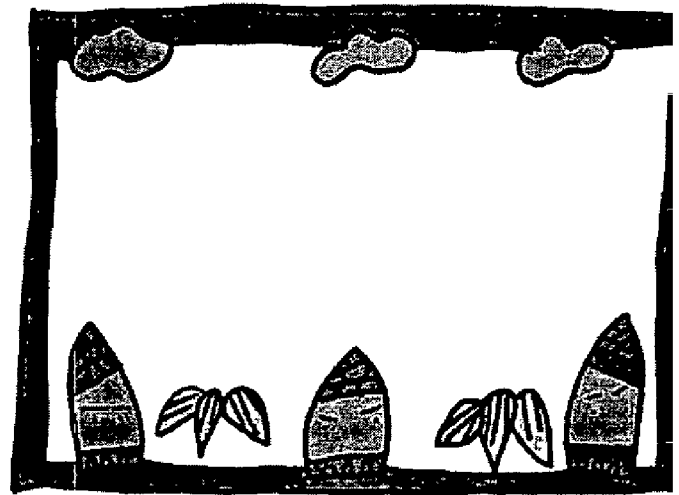
『天馬行空』活動單

姓名： _____ ，班級： _____ 年 _____ 班，組別： _____ 組

一、我們是：第 _____ 組，組員有：

二、我們的組名是： _____

三、我們的創作理念是 _____



最好看的臉

設計者：台南市勝利國小 王清順 陳政炫

一、單元目標：

- (一)知道各種表情的變化，並能畫出有情緒表情的畫像。
- (二)能認真學習，增進觀察能力，熟悉線條與色彩的運用。
- (三)鼓勵自我認同並強調行為規範，培養創造思考能力與審美觀。

二、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合美勞科之自編教材
- (三)在遊戲中學習觀察，並於創作活動中，學習自我接納、自我肯定。
- (四)實施方式為遊戲、練習、發表、創作、欣賞。

四、準備事項：

- (一)情緒詞牌（黑板揭示用與名片型各一套）。
- (二)每人一張「表情臉譜練習單」與圖畫紙。
- (三)每個學生準備鏡子與美術用品。
- (四)確認學生上課前已分組，分 6 組，每組 5~6 人。

五、活動歷程（約 80 分鐘）：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

- 1.揭示情緒詞牌。
- 2.老師說：我們人類有各種不同的情緒，你知道怎樣的情緒有什麼不同的表情嗎？現在我們來做個遊戲，看看你們知道多少？

(二)分組遊戲—比手劃腳：(約 10 分鐘)

- 1.每組推選一人表演情緒表情、動作，讓同組組員猜出是什麼情緒。
- 2.看哪一組在一分鐘內能猜對最多的情緒表情。
- 3.優勝小組給予獎勵。

(三)練習活動：(約 15 分鐘)

- 1.老師發下練習單。
- 2.學生對著鏡子做表情，觀察自己不同情緒時的表情變化，並練習畫出表情臉譜。
- 3.要學生練習做出最好看、自己最喜歡的表情，並畫成表情臉譜。
- 4.讓學生發表，怎樣的情緒自己的表情最好看？自己最喜歡？做什麼事或什麼情況才會讓自己有這樣的表情？

(四)創作活動：(約 35 分鐘)

- 1.老師發下圖畫紙。
- 2.學生畫出自己最好看、最喜歡的表情，還有可能做什麼事時會有這種情緒
- 3.老師在學生座位間巡視，並協助解決困難。

(五)作品分享：(約 10 分鐘)

- 1.每個人向同組組員輪流展示自己的作品，並發表作品內容，與自己創作時想法。
- 2.各組推選最好的作品，向全班展示。

(六)老師結語：(約 5 分鐘)

由遊戲中，可以發現大家的充分發揮了觀察力與想像力，你們在練習畫表情譜時都很認真，創作出來的作品真令老師大吃一驚，真是太棒了！希望每天都看到你們最好看的表情，更希望你們每天都擁有最好的心情。。

六、活動評量：

- (一)熱烈參與遊戲活動。
- (二)確實練習表情臉譜。
- (三)用心創作作品。
- (四)有自信地分享活動感想。

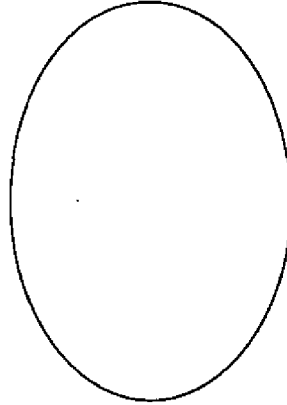
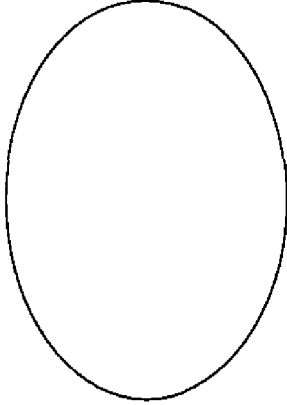
七、注意事項：

- (一)盡量給予學生正面鼓勵及增強。
- (二)鼓勵學生勇於創作。
- (三)鼓勵學生踴躍發言。

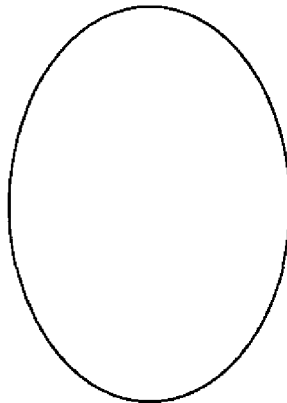
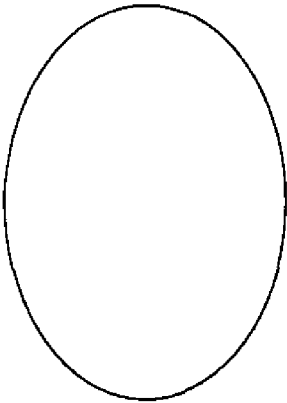
「表情臉譜」練習單

姓名： _____ ，班級： _____ 年 _____ 班，組別： _____ 組

1、畫畫看：怎樣的情緒，有怎樣的表情？

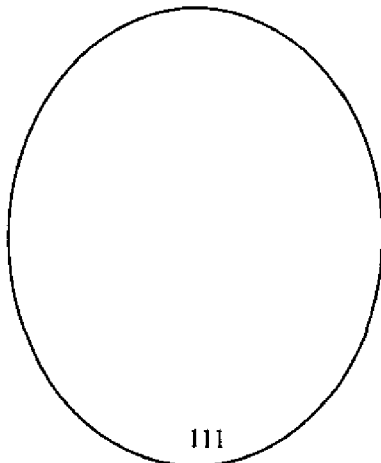


這是 _____ 情緒。 這是 _____ 情緒。



這是 _____ 情緒。 這是 _____ 情緒。

2、畫畫看：什麼樣的表情你自己覺得最好看、最喜歡？



焗土窯

設計者：台南市勝利國小 吳思穎 歐士賢老師

一、單元目標：

- (一)能夠發揮小組合作的精神，建立團體的默契。
- (二)能於活動中發揮自我潛能，獲得成就感。
- (三)能從活動操作中，學習如何根據結果，判斷可行的原因。

二、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：自然科學第八冊第一單元：溫度的高低
自然科學第八冊第五單元：溫度的高低
- (三)在活動中學習互助合作，充分體會到在努力之後，成果是如此甜美。
- (四)實施方式為：情境教學、學生發表、實地操作、成果分享。

四、準備事項：

- (一)焗窯場地之佈置。
- (二)準備焗窯所需之食物如雞蛋、地瓜、芋頭、雞等各若干個(隻)，某些項目須先處理。
- (三)竹子若干支。
- (四)一張「焗土窯」活動單。
- (五)學生事先分組，8人一組，約分為五組。

五、活動歷程(約210分鐘)：

- (一)引起動機：(約5分鐘)
 - 1.先講解這兩節課所要做的活動—焗土窯。
 - 2.分配場地及所需器材、食物。
- (二)焗窯方法講解：(約10分鐘)
 - 1.教師先講解注意事項(詳見七注意事項)。
 - 2.接著再示範架土窯的基本方式。
 - 3.邊做邊提出疑問，為何老師這個東西要這樣子放？那個這樣擺？鼓勵學生表可能原因，教師不立刻提供正確答案，鼓勵學生等一下活動開始時，再嘗試去做，並仔細觀察(在不影響安全的前提下)
- (三)活動開始：(約160分鐘：造土窯60分鐘，燒土窯90分鐘，蓋土窯10分鐘)
 - 1.學生在老師指導，利用大小土塊堆成錐狀土窯。
 - 2.準備就緒，開始焗土窯

3.學生利用空檔，一邊觀察，一邊填寫學習單

4.教師於各組巡視，與學生探討，提供必要之協助與講解。

四)成果分享：(約25分鐘)

1.大家享用”焗”好的食品。

2.教師講解之前所提的問題。

3.場地整理。

五)老師結語並請大家發表感想：(約10分鐘)

相信大家一定沒想到”焗土窯”也有這麼大的學問，以前一定有很多沒注到的地方，恭喜大家又學到好幾招了，其實大家多動一下頭腦，好像也沒這麼難吧，像(某個被學生解出的問題)就不太容易想得到，但是XXX就想出來了，老師相信你們有這種實力，只要多用點心，就沒什麼困難的了。

、活動評量：

一)熱烈參與活動。

二)對於問題能提出自己的主張並加以驗證。

三)有自信地分享活動感想。

、注意事項：

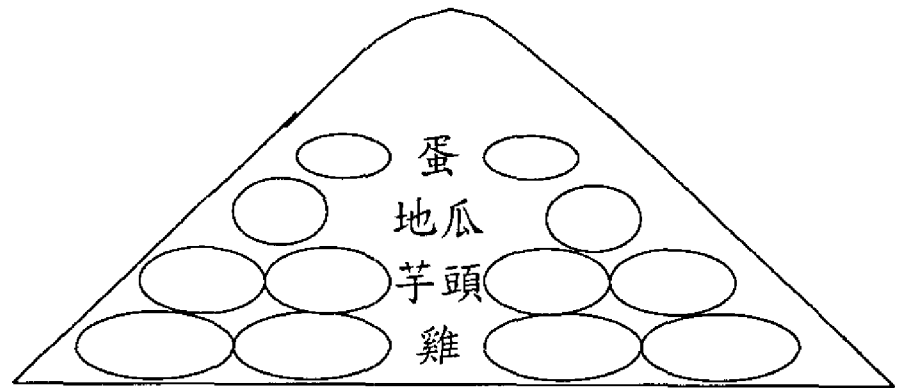
一)竹子在放進窯中時，以較粗的一端放入，會使爆裂的聲音減少。

二)竹子之間的排列要有空隙。

三)燒土窯的泥土溫度高，要注意安全。

四)餘燼先挖出，以免溫度過高，烤焦食物。

控土窯時食物丟進去的順序如下圖所示：



「焗土窯」活動單

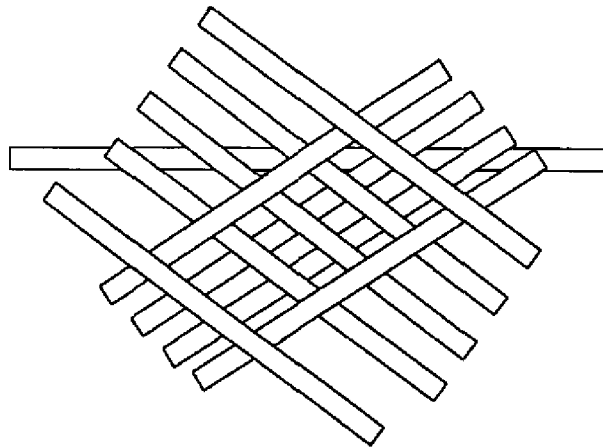
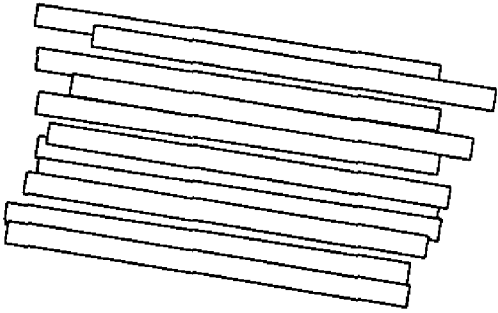
姓名： _____ ，班級： _____ 年 班，組別： _____ 組

1、你認為焗土窯的時候，哪個圖的排列方式較理想？

請在內打巒：

方式一

方式二



2、竹子燃燒的時候，為什麼會發出像爆竹的響聲？

你認為下列敘述合理的，請在內打巒：

空氣受熱膨脹

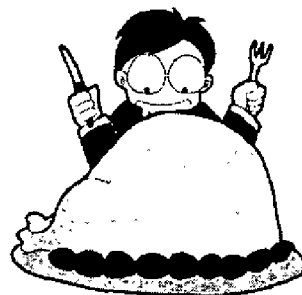
空氣遇冷收縮

3、為什麼燒紅的土窯可以把食物悶熟，你認為說法合理的，

請在內打巒：

土塊被燒得溫度很高，可以把食物悶熟

覆蓋泥土，土窯裡面的熱空氣和外面的冷空氣不會產生對流，食物就可以悶熟。



變、變、變

設計者：台南市勝利國小 林金寶

一、單元目標：

- (一)體驗塑造故事人物的喜悅和興趣。
- (二)熟悉紙黏土塑造的技法。
- (三)鼓勵自我認同與創作，培養小組合作之良好習慣。

二、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合國語第十冊第三單元。
- (三)在活動中學習互助合作，發揮自己的專長，懂得欣賞別人。
- (四)實施方式為講解、發表、示範、故事連結。

四、準備事項：

- (一)學生自備紙黏土、水彩、水彩筆、竹筷子、牙籤、寶特瓶。
- (二)課前蒐集故事題材。
- (三)學生先分成六組，每組 5-6 人，每人一張「變變變」活動單。
- (四)教師蒐集圖片、作品、工作板及亮光漆。

五、活動歷程（約 80 分鐘）：

- (一)引起動機：（約 10 分鐘）
 - 1.讓學生發表課前曾閱讀過的民間、童話故事及感想。
 - 2.讓學生說出自己印象最深刻的故事人物是誰？印象深刻的原因。
- (二)講解塑造程序及示範製作過程：（約 10 分鐘）
 - 1.材料之選擇：依照自己選定的故事人物其大小要配合身分需要，再決定瓶之大小。
 - 2.造型與技法：
 - (1)先以竹筷為底架製作頭部之形狀。
 - (2)將紙黏土平鋪於瓶身塑造出身體之形狀。
 - (3)加黏身體上佩飾或衣服質感、人物特徵。
- (三)塑造之相關內容：（約 80 分鐘）
 - 1.選擇自己印象最深刻之故事人物（如：白雪公主、八仙、孫悟空...）。
 - 2.考慮故事人物之造型及時代背景（是站著、坐著？衣著、裝束）。
 - 3.塑造完成要等陰乾後補塗色彩。
 - 4.視需要而噴塗亮光漆。

5.課後桌面及工具之整理。

(四)作品欣賞：(約 10 分鐘)

(五)填寫活動單：(約 10 分鐘)

(六)活動單的分享：(約 10 分鐘)

每組推派一位同學分享填寫的內容為原則。

(七)老師結語：(約 10 分鐘)

由工作中，可以使大家發現團結合作的重要性，體驗與人相處、發揮集體創作的快樂，並且相互發現優點、培養彼此的友誼。(約 5 分鐘)

·、活動評量：

(一)有自信的說出故事內容。

(二)能對自己塑造的故事人物感到興趣。

(三)能生動的將人物表現出來。

(四)能確實的紀錄與分享工作心得。

·、注意事項：

(一)盡量給予學生正面鼓勵及增強。

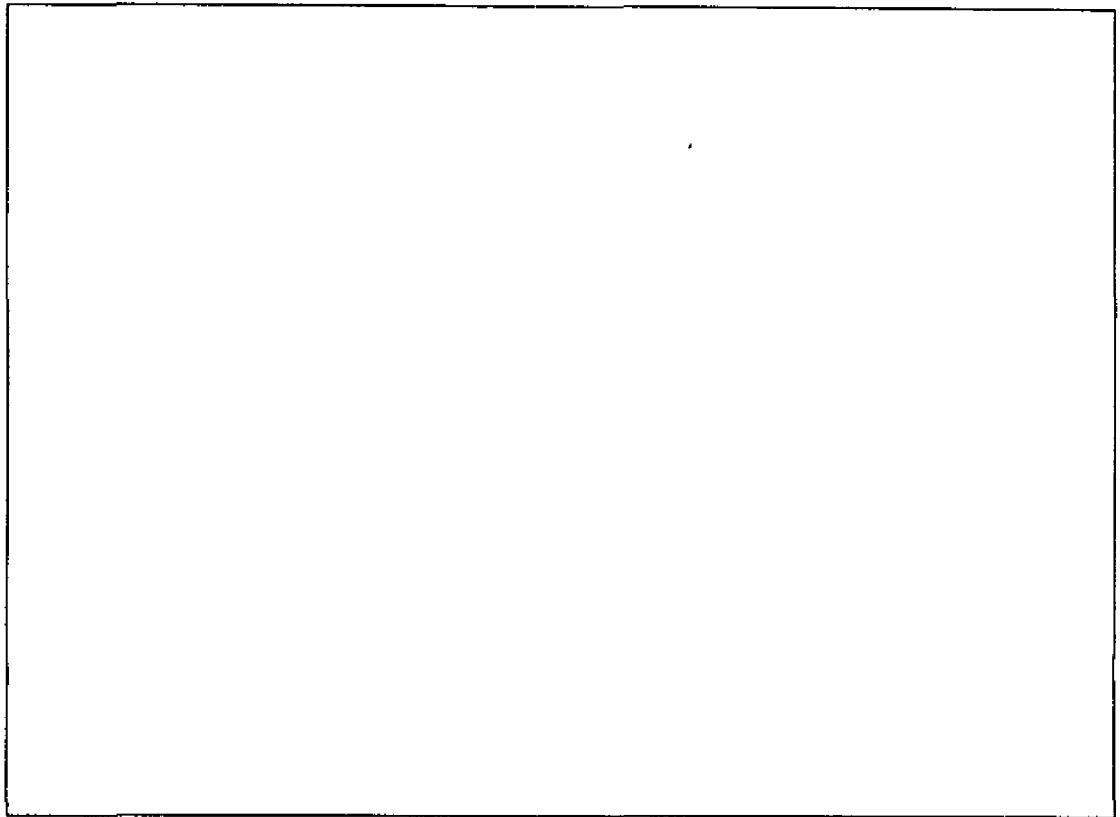
(二)鼓勵學生勇於嘗試以激發創造力。

「變變變」活動單

姓名： _____ ，班級： _____ 年 _____ 班，組別： _____ 組

一、小朋友請寫出你的主題名稱。

二、請把你塑造的故事人物，用手稿方式畫在下面方格中。



三、請把你的故事人物簡述於下。

四、當你欣賞完別組同學的作品，對於這次的單元活動有何感想？請下來與大家分享。

特級廚師

設計者：成功大學教育研究所 李坤崇

、單元目標：

- (一)在野外營灶、運用炊具進行炊事活動。
- (二)體驗野炊生活，增進運用大自然事物的能力。
- (三)組進行炊事計畫，完成炊事活動。
- (四)積極參與炊事活動。

、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科：輔導活動。
- (三)在溫暖和諧氣氛中，建立自信、與他人合作。
- (四)實施方式為炊事活動、經驗分享。

、準備事項：

- (一)配給之物品事前擬好菜單品初稿名及數量。
- (二)配給物品，洗碗精，調味品。
- (三)請數名教師協助炊事活動進行與評分。
- (四)每組一張「特級廚師」學習單，炊事比賽評分表內涵於學習單中。

、活動歷程(約 180 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：炊事活動是組員展現烹飪手藝，發揮團隊精神的最佳機會，讓大家一展身手，做個特級廚師。

炊事工作首重分工，各組應先做好擬定計畫，進行詳細分工，才能在分工合作、各司其責的情況下，在「一小時」內完成炊事任務，並享受美味成果。

「一小時」後，老師們將逐一到各組評審，評審結果在最後的頒獎活動中公布，並頒獎。相信大家一定會全力以赴。

用餐之前別忘唱謝飯歌，感謝伙伴為大家辛勞付出。用餐完畢，請務必盡快將炊餐具整理乾淨，炊事場亦要整理乾淨，如此才能算是完成炊事活動。炊事活動時，請特別注意用火及用刀安全。

現在請組事務及助理事務領取配給後，回到營地即展開炊事工作。

(二)領取組配給品：(約 10 分鐘)

請各組派員領取配給物品。

(三)炊事規則：(約 2 分鐘)

- 1.依據老師提供的材料，發揮烹調功力、創造力做出「四菜一湯」的佳餚。
 - 2.炊事時間一小時，下午1時將請老師評審，看看哪一組是「特級廚師」。
- (四)展開炊事工作：(約60分鐘)
- 1.火伙先行生火，大廚準備炊事事宜。
 - 2.二廚負責煮飯，其餘伙伴有的洗菜、有的洗水果、有的整理餐桌。
 - 3.先煮魚肉，再煮蔬菜
 - 4.教師巡視組炊事工作，指導學生炊事並注意安全。
- (五)緊張時刻(美食評比)：(約10分鐘)
- 1.數名教師逐一到各組品嚐每道菜之色、香、味，以及材料運用、烹調技巧團隊精神。
 - 2.各組均給予不同獎名之獎勵，如最佳味道獎、最佳香味獎、最佳顏色獎、佳運用獎，最佳烹調獎，最佳團隊獎。
- (六)享受佳餚：(約40分鐘)
- 炊事完，各組圍在餐桌唱謝飯歌後，品嚐美味：
- (七)用餐完畢整理刷洗炊餐具：(約20分鐘)
- 1.組由組長分成2部分，一半洗炊餐具，一半整理炊事場及爐灶。
 - 2.炊具洗完放入炊具箱內。
- (八)經驗分享：(約20分鐘)
- 老師請各組組內同學，針對下列問題輪流說出感想：
- 1.整個炊事活動最滿意的一件事？(儘量具體詳細說明)
 - 2.整個炊事活動最不满意的一件事？(儘量具體詳細說明)
 - 3.整個炊事活動的心得？
- (九)各組代表報告：(約10分鐘)
- 每組派一代表上台報告下列三項重點，每組約1至2分鐘：
- 1.本組最滿意的事情？
 - 2.本組最不满意的事情？
 - 3.本組的活動心得？
- (十)老師結語：(約3分鐘)
- 炊事比賽不僅看各組烹調功力，運用材料能力，更是看各組的分工計畫與團隊精神，從大家的努力，可以發現大家都非常用心、非常團結，或許有些組可自夠完美，但是可以說：「大家都盡力了」。因此，凡是但求盡力而為，只要耗就有收穫，或許可作為這次活動的結語。
- 評審結果將於最後的頒獎活動中宣布、頒獎。大家都做得很好。謝謝大家 =

六、活動評量：

- (一)能分工合作完成炊事活動。
- (二)煮出可食菜餚。
- (三)能收拾炊事器材，做好善後工作。
- (四)積極提出活動心得。

二、注意事項：

- (一)提醒學生炊事用火、切菜應注意特別安全事項。
- (二)炊具擺設井然有序，尤其刀子放置更應謹慎，讓隊員均了解放置位置。
- (三)炊事比賽評審可口頭問組長分工計畫與執行情況，作為評審參考。
- (四)注意滅跡，或未完全熄滅前必須由專人負責看守。



「特級廚師」學習單

班級： 年 班，隊名： 隊

請依據老師提供的材料，發揮創意做出「四菜一湯」的佳餚，火
時間一小時，下午1時將請老師評審，看看哪一組是「特級廚師」。

菜名	材料	烹調方法	烹調處理過程
一			
二			
三			
四			
五			

註：下列評量一至五係第一道第五道菜，評量：色、香、味。

分享：	評量	一	二	三	四	五	材料 運用	烹調 技巧	團 精
	教師								

組長簽名：

教師簽名：

八仙過海

設計者：成功大學教育研究所 李坤崇

一、單元目標：

- (一)經由構思表現組旗、組徽，選擇適當的媒材技法，製作傳達小組精神作品。
- (二)藉由小組演唱，參與組歌組呼表演，來發展音樂表現能力。
- (三)以小組歌嘗試運用簡易的曲式創作，來體驗音樂的形式美。
- (四)積極參與並觀摩組旗、組徽、組歌、與組呼。

二、實施對象：

適用於國小五年級以上學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科：輔導活動。
- (三)在溫暖和諧氣氛中，建立自信、與他人合作。
- (四)實施方式為漫畫接力、討論、廣告。

四、準備事項：

- (一)各組均準備水彩、彩色筆、或蠟筆各一套。
- (二)各組均準備一面白布(製作組旗)，並各準備一根竹竿。
- (三)每人準備筆、橡皮擦。
- (四)每人各一張「旗幟飄飄」學習單、「黃鶯出谷」學習單。
- (五)約每六人一組，分成數組。確認活動前已分組完成。

五、活動歷程(約 90 分鐘)：

(一)引起動機：(約 3 分鐘)

老師說：每個團體都有代表團隊精神的圖騰或聲音，每個小組也應該有代表小組的組旗、組徽、組歌、與組呼，現在讓我們發揮創意與團隊精神，先共同完成組旗、組徽、組歌、與組呼，再一起來表演、觀摩。

(二)製作組旗、組徽：(約 20 分鐘)

1. 請學生在提供白布與媒材，並活用周遭可用資源來製作。
2. 老師穿梭各組傾聽、引導、或處理突發狀況。

(三)創作製作組歌、組呼：(約 22 分鐘)

1. 小組歌表演不得超過 2 分鐘。
2. 先選定較符合小組名與精神的既有歌曲。
3. 設計富活潑、親和力的歌詞。
4. 將歌詞融入既有歌曲，完成小組歌。
5. 老師穿梭各組傾聽、引導、或處理突發狀況。

(四)創作製作組呼：(約 5 分鐘)

1. 小組呼歡呼不得超過 30 秒。
2. 先選定較符合小組名與精神的既有口號或歡呼。
3. 設計簡潔有力、凸顯精神的字詞。
4. 將字詞融入既有口號或歡呼，完成小組呼。
5. 老師穿梭各組傾聽、引導、或處理突發狀況。

(五) 配動作：(約 5 分鐘)

1. 依據組歌、組呼內容，配上動作。
2. 充分練習以求熟練。
3. 老師穿梭各組傾聽、引導、或處理突發狀況。

(六) 小組代表解說、表演、評量：(約 30 分鐘)

1. 每小組解說、表演時間不得超過 4 分鐘，超過立即停止表演。
2. 各組派一代表上台解說組旗、組徽。
3. 各組代表解說後，隨即表演組歌、組呼，並配上動作。

(七) 老師結語：(約 5 分鐘)

從各小組的解說組旗、組徽，表演組歌、組呼，可以看到各位不僅具有豐富藝術涵養與音樂才華，更具有活力、創意與團隊精神。希望大家能秉持這樣的精神，共同快樂學習、快樂成長。

六、活動評量：

- (一) 能合作完成組旗、組徽。
- (二) 能合力表演組歌、與組呼。
- (三) 積極參與並觀摩組旗、組徽、組歌、與組呼。

七、注意事項：

- (一) 提醒學生運用周遭媒材製作組旗組徽，必須抱持環保精神適當選取媒材，可過於破壞生態。
- (二) 選取周遭媒材時，要注意安全，對不安全地形之媒材不可強求。
- (三) 提醒學生組歌對呼可於集合時、晚會時、頒獎時運用。

「旗幟飄飄」學習單

班級： 年 班，組名： 組

請利用老師提供的白布，發予小組的水彩、彩色筆、蠟筆、營地附近的
花草樹木、或其他可用的任何媒材，設計「組旗」與「組徽」。

一、組旗草圖：

二、組徽草圖：



三、解說組旗、組徽評量項目：

- (一)組旗(徽)凸顯隊名與精神。 (二)組旗(徽)構圖比例適當。
 (三)組旗(徽)色彩調和舒適。 (四)組旗(徽)富創意。
 (五)組旗(徽)介紹內容生動活潑。(六)組旗(徽)介紹方式富創意。

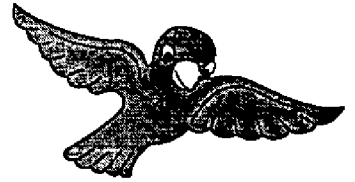
評量：	評量	(一)	(二)	(三)	(四)	(五)	(六)
		凸顯 隊名	構圖 比例	色彩 調和	富創 意	介紹 內容	介紹 方式
	組旗						
師簽名：	組徽						

「黃鶯出谷」學習單

班級： 年 班，組名： 組

請先完成組歌、組呼之內容練習後，表演時將此張學習單交與評教師，實施評量。

一、組歌：請寫下組歌歌詞與簡譜。



二、組呼：請寫下組呼內容。

三、組歌、組呼「表演」評量項目

- (一)組歌歌詞凸顯隊名與精神。
- (二)組歌旋律優雅、富創意。
- (三)組呼內容凸顯隊名與精神。
- (四)組呼表現簡潔有力、富創意。
- (五)表演動作整齊、秩序井然。
- (六)表演音量大小適切。
- (七)小組團隊精神。

分享：	評量	(一) 組歌 歌詞	(二) 組歌 旋律	(三) 組呼 內容	(四) 組呼 表現	(五) 表演 動作	(六) 表演 音量	(七) 團隊 精神
	教師							
教師簽名：								

國中組單元活動設計

我是打字高手

設計者：蕭翔仁

一、單元目標：

- (一)學習中文輸入的技巧。
- (二)了解中文輸入在電腦上的應用。
- (三)復習 windows 及 word 的使用方式。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級的學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：無。
- (三)在愉快的氣氛中學習中文輸入及電腦應用。
- (四)實施方式為講解、實作及競賽。

四、準備事項：

- (一)電腦及磁片（與學生人數同）。
- (二)鍵盤位置圖，鍵盤的位置上先空白（與學生人數同）。
- (三)布或大紙張（與學生人數同）。
- (四)小獎品適量。

五、活動歷程(約 90 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：大家都喜歡玩電腦，上網吧。當我們需要用電腦寫作業，或者用搜尋引擎找網站時，常常要用到中文輸入，因此中文輸入技巧是一種使用電腦的基本能力。其實大家小學的時候都有學過注意符號，因此用注音輸入中文不算太難，但如果想要打的快、打的好，可就要費一番功夫了。在今天課程中，老師就帶領大家一起更有效率的使用中文輸入。

(二)教師解說：(約 15 分鐘)

- 1.教師講解注音輸入法的基本原理，並介紹二種鍵盤排列方式（標準及倚天，或標準及許氏），將其以海報或投影等方式呈現在黑板上。
- 2.教師講解中文輸入時，雙手手指位置及按鍵間的對應關係，並說明長期使用「一指神功」的輸入方式，會使得輸入的速度無法提升。

(三)實作練習：(約 45 分鐘)

- 1.請學生自行選擇一種鍵盤排列方式記憶（倚天注音鍵盤），並提示等一下會有一個應用到這項能力的趣味比賽。

- 2.發下鍵盤位置圖，請學生將他選擇的鍵盤排列方式填上。
- 3.請同學打開 word，然後以中文打出自己的基本資料，包含性別、姓名、住址、血型、星座、興趣等。打字的時候，請同學盡量要求自己雙手五指並用，不要看鍵盤。如果真的忘記符號位置，可以看自己寫填好的鍵盤位置圖。師此時來回尋視，以適時鼓勵學生，並糾正學生錯誤的方式。
- 4.學生打好後，請他們以中文檔名儲存檔案。

(四)趣味競賽（約 15 分鐘）：

- 1.教師宣布現在要進行一個中文輸入的趣味競賽，以驗收學習成果。
- 2.教師公布一段短文或詩詞（文句以簡明為主，長度視學生能力調整），及賽規則（參考 3~5 點）。
- 3.學生先將 word 打開準備好，等老師說開始時就一同開始打字。打字時不限任何方法，唯不能偷看鍵盤或鍵盤位置圖，全以記憶應戰，違者以失敗論。教師擔心學生作弊，可以布或大紙張將學生的鍵盤（連同手）蓋住。
- 4.打好後請學生儲存在磁片上，檔名為「叫我第一名」。
- 5.以先儲存在磁片上，且交給老師者為第一名，並以此類推定名次。惟若成出現錯誤，也以失敗論，必需回去改正直到正確為止。
- 6.頒給前 3 名獎品。建議對於能夠完成且正確的學生，也都能給予小小的獎匾。

(五)老師結語：（約 10 分鐘）

相信經過了這個課程的練習後，大家的中文輸入技巧都能有所精進。中文輸入沒有捷徑，當方法正確時，靠的就是不斷的練習。只要大家能以老師所提示的格式每天演練，很快都可以成為打字高手。

六、活動評量：

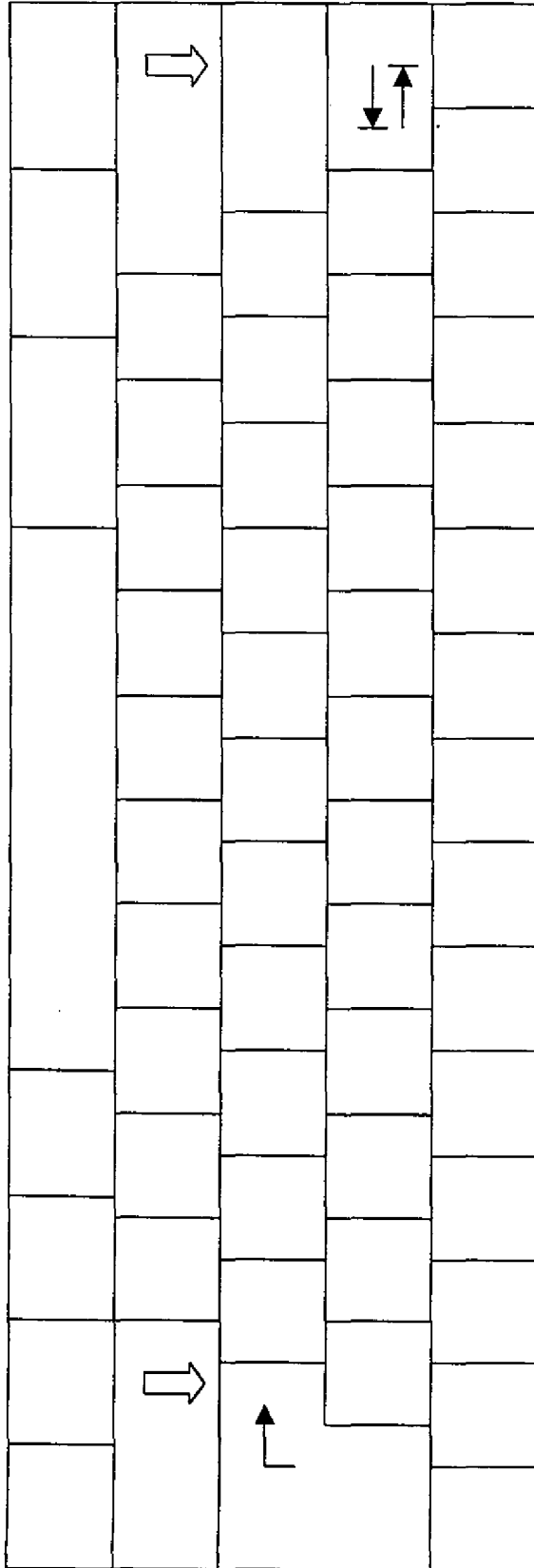
- (一)學生課堂參與精神、學習態度。
- (二)學生打字時的姿勢及方法是否正確。

七、注意事項：

- (一)盡量鼓勵學生，並說明練習中文輸入的好處。
- (二)本課程的設計需要學生有些基本的電腦能力，當學生能力不足時，建議先強學生的基本電腦能力再進行本課程。

鍵盤位置圖

姓名： _____ ，班級： _____ 年 _____ 班，組別： _____ 組



學包水餃囉

設計者：翁嘉珮

一、單元目標：

- (一)學習烹飪的技巧。
- (二)培養學生學會分享學習的結果。
- (三)增進同學感情，增進團體的凝聚力。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級的學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：無。
- (三)在愉快的氣氛中學習廚藝，並能夠與他人合作。
- (四)實施方式採用競賽的方式，增加學生的學習動機。

四、準備事項：

- (一)請每組同學準備：麵粉 1000 克、雞肉 300 克、水發海參 150 克、蝦肉 150 克、干貝或蟹肉 100 克、韭黃 300 克、醬油、胡椒粉、香油、味精、鮮湯、冷水量。
- (二)確認學生是否於上課前已分組完成（四人一組為原則）。

五、活動歷程(約 80 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：大家都有吃過水餃吧！但是同學會不會包呢？在家裡有沒有跟媽媽呢？今天我們就是要來學如何包水餃喔！會的同学盡量展現，包出各種形狀的水餃，我們最後將進行票選，看看哪一組的同学包得最好看囉！當然好吃也是評標準之一，總不能重看不重吃吧！所以待會請同學使出渾身解數盡情發揮。

(二)暖身操：(約 10 分鐘)

- 1.分組分別進行。
- 2.教師講解說明製作水餃的整個過程。

(三)「包水餃」：(約 40 分鐘)

- 老師講解製作原料的過程，並對參與的學生給予增強使學生增加上課的動機
- 1.先將雞肉剝成茸，加胡椒粉、醬油、精鹽、味精、香油和適量鮮湯攪勻，把蝦肉、干貝剝成米粒大小的末，海參切成黃豆大小的丁，韭黃切成末，在一起攪拌成餡待用。
 - 2.將麵粉用適量水（冬天用溫水）和勻揉透，稍餵後搓成長條，按每 100 個揪成小劑，按扁，壓成中間稍厚的圓皮。一手托皮，一手抹餡，再用另一手將面皮合攏，捏成月牙形水餃（或其他形狀），下開水鍋內煮熟，撈出即

3.請每一組同學選出自己覺得包得最好看的水餃，請全班同學一起來票選，選出最好的一組。

4.包水餃課程時間，視時間而定。

(四)老師結語：(約7分鐘)

經過了激烈的競賽之後，本班最佳烹飪手是陳□、王○及楊◎這一組，大家一起來給他們一個愛的鼓勵。今天同學都學會了包水餃，以後可以在家裡幫忙包水餃喔！如果大家能課餘時，三五好友一起約去同學家裡一起包水餃，相信假以時日都能有令人耳目一新的表現喔！

五、活動評量：

(一)學生課堂參與精神、學習態度。

(二)針對學生包水餃的結果，分別給予增強與鼓勵。

六、注意事項：

(一)包水餃的過程稍費時間，因此要給予學生時間去完成。

(二)盡量增強學生，鼓勵學生。

隸書的奧妙

設計者：董青石 蕭翔仁

一、單元目標：

- (一)從同儕互動學習中，培養榮譽感，並收定靜安慮得之效。
- (二)發現自己學習上的優點，進而喜愛學習。
- (三)習得一技之長，海報廣告最在行。
- (四)見賢思齊，學習碑文主角——曹全之奉獻一己為社稷的精神。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級的學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：無。
- (三)在溫馨靜謐的氣氛中學習一技之長。
- (四)實施方式為：談帖、示範、習作、觀摩。

四、準備事項：

- (一)漢隸曹全碑文約百字共十張，裝定成冊。
- (二)練習用九宮格毛邊紙約十張，裝訂成冊。
- (三)毛筆、承墨盤(均每人一個)。
- (四)墨汁、朱墨各一大瓶。
- (五)學習單，每人一張。

五、活動歷程(約 80 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：美術課有 POP 文字書寫課程，如果能再加入隸書的基礎，將會使它更有創意。同學想不想擁有這樣的一技之長呢？今天老師就為同學介紹這美術的老祖宗——東漢曹全碑的文字吧。

(二)談帖：(約 15 分鐘)

- 1.漢代盛行通用的文字是隸書，特色是「扁」、「寬」、「波磔」及「逆筆」造成全篇諧調而有靈動之美。
- 2.曹全是當代有功社會國家的偉人，死後為紀念他而立此碑，即所謂「功在稷，鑄石以紀之」。
- 3.發下學習單，請同學寫下並在班上分享學習單上的第一題及第二題。

(三)示範：(約 15 分鐘)

- 1.扁寫法：象徵人經得起壓力。
- 2.寬寫法：象徵人要心胸寬大。

- 3.波磔(即蠶頭雁尾)：象徵有頭有尾，有始有終，而且愈後面愈用力(努力)。
- 4.逆筆：象徵處事原則，欲左先右，欲上先下，興逆向思考。
- 5.臨曹全碑中字，以斗大為宜，務使每筆均能使學習者清楚為要。

(四)習作：(約 30 分鐘)

- 1.姿勢要正：身正則筆正，筆正則人格正。執筆要指實掌虛，虛實互動妙用無窮。
- 2.字要寫在九宮格中，力求平正。
- 3.每人至少臨習五張。

(五)觀摩：(約 10 分鐘)

- 1.每人由習作中擇一張貼於黑板，同學走動觀摩之。
- 2.教師指出「字如其人」，每人風格不同，或粗獷或細膩，或緊密或稀鬆，逐一擇其優點品評之。

(六)討論：(約 15 分鐘)

- 1.請同學繼續完成學習單中的其它問題。
- 2.教師請同學討論及分享學習單上的內容，或者學習單中未提到的其它問題。

(七)老師結語：(約 10 分鐘)

任何學習猶如習書，一回生，二回熟，能力不是主要因素，重要的是自我的努力。剛剛上課的過程中，大家那麼專一、認真寫出來的作品，誰也不輸誰，令人刮目相看。相信只要往後的書法課程大家能不斷練習，很快的就能寫出一手好隸書。

二、活動評量：

- (一)每位學生參與及學習精神。
- (二)優勝隊之每位學生體育成績與平時成績加兩分，敗隊之每位學生體育成績與平時成績加一分(教師視情況加以調整)。

三、注意事項：

- (一)叮嚀拉繩時之安全。
- (二)繩子拉回時避免纏繞在一起。
- (三)可採三戰二勝等方式進行。
- (四)教師可準備小獎品為勝隊獎勵。

網路大搜奇

設計者：蕭翔仁

一、單元目標：

- (一)認識網路搜尋引擎。
- (二)學習如何利用網路來幫助自己搜集資料。
- (三)運用分組方式，學習如何與他人合作，共同完成任務。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級的學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：無。
- (三)在愉快的氣氛中學習網路的應用。
- (四)實施方式為講解及小組合作學習。

四、準備事項：

- (一)可連接網路之電腦（與學生人數同）。
- (二)「網路大搜奇」學習單（與學生人數同）。

五、活動歷程(約 90 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：隨著時代的進步，電腦科技在生活上的應用愈來愈普遍。以前人家說：「沒吃過豬肉，也該看過豬走路。」到了今天，已經變成：「沒上過網路也該聽說過人上網。」今天的課程，老師就將帶領大家一探網路世界的奧秘。

(二)教師解說：(約 20 分鐘)

- 1.教師介紹網路的相關資訊，及網路在日常生活上的應用。
- 2.教師講解並示範上網的方式，並與學生一同嚐試連接上自己學校的網站。
- 3.教師講解並示範搜尋引擎的使用方式，並模擬忘記自己學校的網址時，如運用搜尋引擎找到自己學校的網站。解說完後，請學生們均練習一次。

(三)實作練習——假日郊遊去：(約 55 分鐘)

- 1.將學生分成 4 人左右的小組，並給予每組一張學習單。
- 2.請各組設計一項 2 天 1 夜的旅遊計劃，並運用網路找到一切所需的資訊，劃內容均記錄在學習單上。包括：行程、交通、住宿、預算等。
- 3.若學生計劃內容的資料是來自網站，請他們順便把網址附在一旁。
- 4.完成後，每組推派一人在班上進行約 3 分鐘的簡報。

(五)老師結語：(約 10 分鐘)

相信經過了今天的課程之後，大家一定對於網路的使用有了更深入的認識。路之中的資源真的很多，如果同學們能夠善加利用，相信對於你們生活上或學

上，均會帶來很大的便利。最後老師要提醒大家，網路固然很好用，但有些網站卻會提供一些錯誤或不好的資訊，希望大家可以謹慎的加以選擇。

：、活動評量：

- (一)學生課堂參與精神、學習態度。
- (二)小組合作精神。
- (三)旅遊計劃的完整性、可行性及結構性。

：、注意事項：

- (一)盡量鼓勵學生，增加其學習動機。
- (二)本課程的設計需要學生有些基本的電腦能力，當學生能力不足時，建議先加強學生的基本電腦能力再進行本課程。

「網路大搜奇」活動單

姓名： ，班級： 年 班，組別： 組

一、旅遊計劃：

(一)本組規劃的兩天一夜活動，流程為何？

(二)本組採用什麼交通工具（須記錄工具名稱、搭乘時間、地點、金等）？

(三)本組預計住宿地點（須記錄地點名稱、電話、地址、價金等）

(四)本組預計前往那些遊樂區（須記錄地點、電話、門票等）？

(五)本組的經費預估？

二、討論：

(一)在討論計劃的過程中，本組遇到了那些困難？

(二)試舉例國中生可以利用網路完成那些事情？

徒手紡織編編樂

設計者：台南市立安平國中 陳美岑

一、單元目標：

- (一)熟識常見衣物有不同布紋及結構。
能觀察並說出布料有不同的紋路。
- (二)了解常見織物的織法。
能說出平紋、斜紋、緞紋、非織與針織等常見織法名稱。
能分辨自己隨身衣物的織法。
能正確練習梭織結構編織法。
- (三)了解毛邊縫的運用。
能正確練習毛邊縫的縫法。
能運用毛邊縫縫製抱枕。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：家政第二冊第三、十一單元
- (三)在溫暖和諧氣氛中，建立自信、與他人合作。
- (四)實施方式為說故事、小組競賽、討論、分享、實作。

1、準備事項：

- (一)老師製作織物溯源字卡（如附件一）。
- (二)老師製作常見織物結構字卡（如附件二）。
- (三)老師準備不同織物結構之布樣，若無可參考附件三。
- (四)老師準備一個以梭織及毛邊縫技巧製成的抱枕（如附件四）。
- (五)學生準備 A4 紙張數張、剪刀、鉛筆、直尺、漿糊、針、手縫線、
不織布二塊（不同顏色）、棉花。
- (六)分組。

二、活動歷程(約 80 分鐘)：

- (一)引起動機：揭開織物紋路祕辛(約 10 分鐘)
 - 1.老師說：請問各位同學，校服和運動服一樣都是布做的，為什麼彈性會不同？
 - 2.若學生能答出「織法不同或布料結構不同，會影響布料伸縮必性」等相近答案，皆值得獎勵、讚美。
 - 3.老師說：常見織法有平紋、斜紋、緞紋、針織、非織等（並將字

卡黏貼於黑板)。接著老師發下五種布樣(五種：平紋、斜紋、緞紋、針織、不織布)，由各小組競賽猜猜看各布料是何種織法

(二)織物溯源：說故事(約 5 分鐘)

- 1.老師說：常前述的編織結構，是我們生活中常見衣物的基本織法，當我們輕而易舉的買回一件喜歡的衣物時，可知道這是累了多少先人的智慧與經驗，才使我們得以脫離披獸皮、穿樹葉生活嗎？
- 2.老師講述織物溯源並將字卡黏貼於黑板。
 - (1)人類初始是以亦身露體的形態與大自然搏鬥，缺乏以衣蔽體觀念，天寒地凍時就藉著火堆取暖。
 - (2)人類在與大自然界奮鬥的歷程中，逐漸累積出改造自然物的力，例如天氣嚴寒時就利用獸角磨成骨針，以獸筋或獸皮當線，把一塊塊獸皮縫合，披在身上禦寒。夏天炎熱時則以樹葉或在器筋編結成漁網上纏繞野草來蔽體。
 - (3)接著，人們又發現可以利用植物的表皮，例如葛籐或野麻的皮，撕細後編製成柔軟的網衣，而使得人類蔽體織物的來源形豐富了。
 - (4)隨著人口的增加，野地採集植物表皮漸漸不敷使用，於是人開始學會種植葛及麻。其後，養蠶取絲的發明，更使人類織的來源向前邁進一大步。
 - (5)人類早期從使用骨針縫合獸皮，慢慢演進利用撕細的植物纖維搓捻成紗線，之後手搖及腳踏紡紗車的發明，以至近代的工革命，紡織機器不斷的發明與創新，遂使得今日衣物編織方更形多采多姿。

(三)紡紗織布知多少：講述、示範(約 20 分鐘)

- 1.老師說：現代台灣社會，大概除了少數原住民仍以手工織布，作其傳統服飾外，極大部分衣料都經紡織機器製成，而且編織式與原料纖維均是花樣繁多，許多市售的衣物如人造纖維比比是，這些利用石化副產物的原料經由如蓬蓬頭般的細孔噴射出即可冷卻硬化成絲狀纖維。有些布料不需經由紡紗，只需將原纖維槩壓即可做成織物。
- 2.老師講解基本織法，並示範其製作原理。
 - (1)經緯交錯的梭織。包括平紋織、斜紋織、緞織。平紋：緯紗浮下沈交替的穿過經紗，下一根緯紗沈順恰好與上一根相反平紋織物表面平整，編織愈緊密時愈結實，常用於桌布、寢及印花布料等。斜紋：指相鄰的經紗排列成線的結構，造成面有明顯斜向的紋路，常見於卡幾布、牛仔布等。緞紋：緯依花樣需要，以不定數目浮沈於經紗上下。布面常有浮紗形美麗光澤，但牢度較差，常見於喜幛、絲織品等。
 - (2)一線到底的針織。針織是利用織針將紗線彎曲成環，再交柜接而成，其原理如同以鉤針或棒針打毛線，是一線織到底的

式。此種織法可使布料具有相當大的伸縮彈性，因此拉力太大時容易變形，但當外力消失時，便又恢復原狀。不過稍有破裂時，由於未有經緯文織，所以裂口會迅速擴大。因此，針織布料適用於會隨人體運動變形的衣物，例如運動服、泳裝、緊身衣、襪子、內衣及毛衣等。

- (3)纖維壓縮的不織布。不織布又稱非織物，其特點是不須經由紡紗過程，直接利用機器熱壓及化學溶劑黏合等方式處理，使纖維內部相互糾纏，壓合形成一層布，所以布面不見布紋，也較不牢固，又因缺乏彈性易受外力拉扯而變形，故常用於紙褲、餐巾、地毯及紙襯等。

3.老師請學生觀察自身衣物是何種織法？並請幾位學生回答。

(四)徒手紡織編編樂：實作(約 40 分鐘)

- 1.老師示範抱枕作法。
- 2.學生製作抱枕。

、活動評量：

- (一)學生是否能認真猜答織物祕辛活動。
- (二)學生是否能認真傾聽織物溯源。
- (三)學生是否能說出自身衣物的織法。
- (四)學生是否能說出平紋、斜紋、緞紋、針織、不織等專有名稱。
- (五)學生是否能用心製作抱枕。

、注意事項：

- (一)儘量給序學生鼓勵、增強。
- (二)鼓勵學生踴躍發言，激發學生創造力。
- (三)若時間有限無法實作，則請學生利用二張紙製作出平紋、斜紋或緞紋的效果即可。

赤身露體

穿獸皮樹葉

葛,麻皮編成網狀纏野草

葛,麻皮撕細編成細密網衣

附件二：織物溯源(二)

種植葛，麻代替野地採集

發現野蠶繭進而養蠶取絲

棉花可紡成纖維

石化副產物被利用

梭織

針織

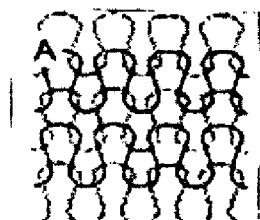
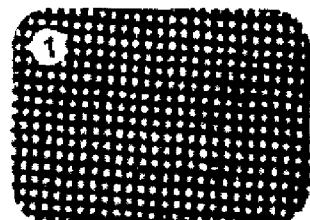
不織布

平紋

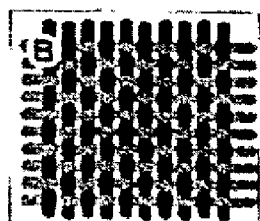
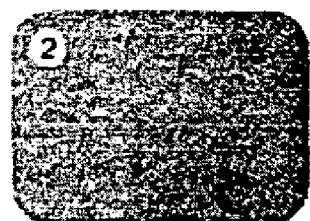
斜紋

緞紋

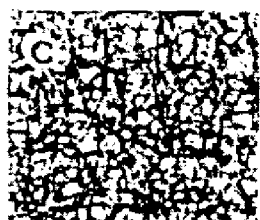
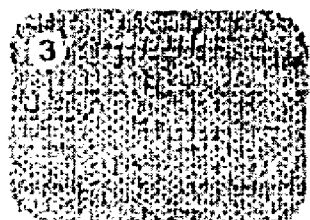
附件四：織物結構圖



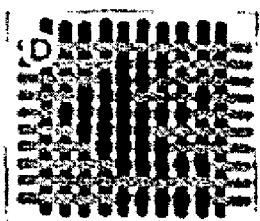
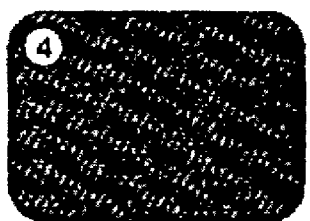
● 1 · B



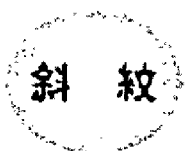
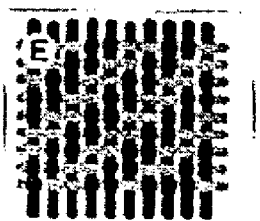
● _____



● _____

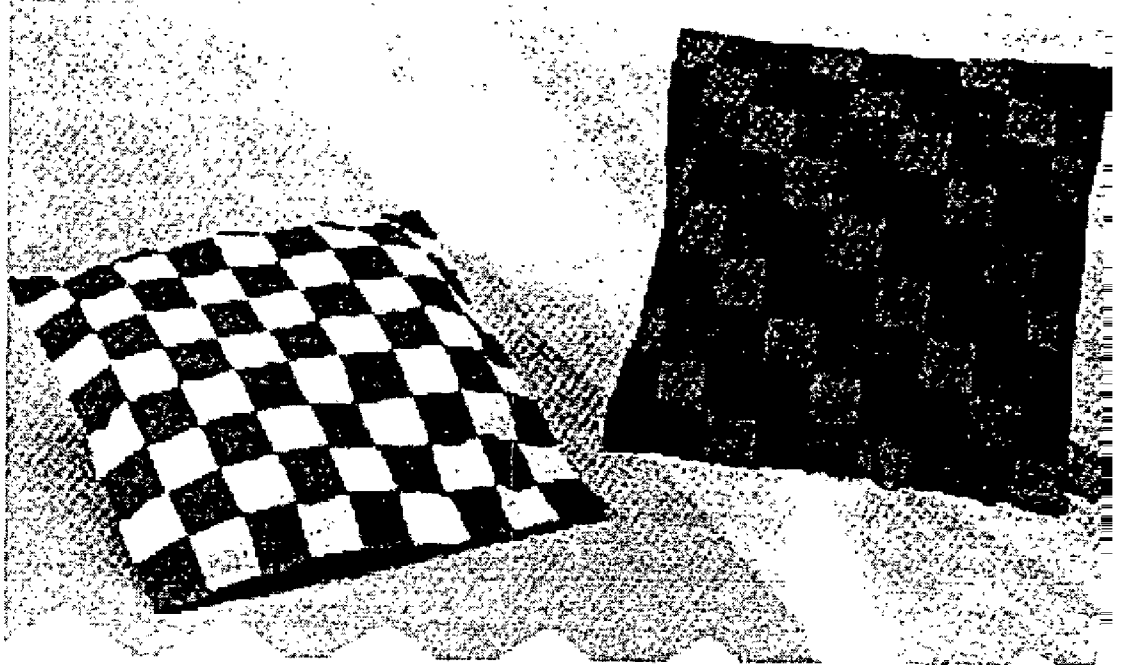


● _____



● _____

附件五：抱枕樣式



飲食生活大師

設計者：台南市立安平國中 陳美岑

一、單元目標：

- (一)了解飲食與節慶的關係。
- (二)認識台灣小吃或特產。
- (三)了解人類飲食目的。
 - 能了解飲食是人類要活得好之必備條件。
 - 能說出人類飲食的動機。
- (四)了解飲食習慣的影響因素。
 - 能分析影響自己選擇食物的原因。
 - 能說出人類飲食受到哪些因素影響。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：家政第三冊第一單元
- (三)在溫暖和諧氣氛中，建立自信、與他人合作。
- (四)實施方式為說故事、小組競賽、討論、分享。

四、準備事項：

- (一)老師蒐集各種節慶食物圖片及小故事。
- (二)老師準備地圖一張（如附件一）。
- (三)老師準備各縣市地名字卡（如附件二）。
- (四)老師製作各地小吃名稱字卡（如附件三）。
- (五)老師製作 Maslow 人類需求金字塔圖一張（如附件四）。
- (六)老師製作影響飲食習慣因素字卡(如附件五)。
- (七)每組一個白板、一枝白板筆、一個白板擦。
- (八)分組。

五、活動歷程(約 80 分鐘)：

(一)引起動機：(約 5 分鐘)

- 1.老師說：你中國是一個很講究吃的民族，而且飲食是生活中首要的問題，因此，請同學例舉一些諺語來說明。（這時同學可能會回答「民以食為天」、「呷飯皇帝大」等諺語）。
- 2.老師讚美學生後，說明飲食與日常生活有相當密切的關係。這個單元將從各種節慶食物、各地小吃及人類飲食的目的來探討飲食

與生活的關係，讓大家都成為飲食生活大師。

(二)認識各種節慶食物：說故事與賞析(約 20 分鐘)

- 1.老師以各個節慶為主介紹各種應景食物。如除夕：「年夜飯」、過年：「年糕」、元宵節：「元宵」、「湯圓」、春節：「春餅」、「春捲」、端午節：「粽子」、中秋節：「月餅」、臘八：「八粥」等等。介紹時應展示圖片，並說明其典故、緣由、作法材料...等相關內容。

(三)認識台灣各地小吃：講述與小組競賞(約 30 分鐘)

- 1.老師說：小吃是指在特殊的人、地條件下應運而生，即以該地的氣候風土所孕育出的資源，該地的人便以此原料加工，製造具有地方特色之特產，做好的產品擺在一個地方賣，而成為該代表的吃食，且個別鄉土小吃的稱呼，多是專有地名加上食成名所組合而成，如新竹貢丸，便可從這些名稱的各種辨識方法解讀出對於該地方的認同，以及文化歧異的抉擇。
- 2.老師再例舉幾項小吃，如基隆鼎邊挫、台南棺材板、美濃板條等，並說明其特點、特色及典故。
- 3.小組競賽：教師將地圖黏貼在黑板上，由學生說出各縣市位置接著請學生將地名卡黏貼在黑板；每組發下題目約六項小吃稱，請各組寫出其正確產地。以小組答對項目多寡做為評分標準

(四)打破砂鍋問自己：分析飲食動機及影響因素(約 20 分鐘)

- 1.老師利用 Maslow 的人類需求金字塔，說明人類飲食的原因不那麼單純。在許多時候，我們在選擇吃，可是不知不覺中，受到許多因素的影響。
- 2.老師請學生填寫下列題目：自己(1)喜歡吃的食物、(2)不喜歡吃的食物、(3)歡吃但不敢多吃的食物、(4)不喜歡吃但多少會吃的食物，並寫出原因。
- 3.老師請各小組討論各項原因，並歸納出影響飲食的因素。包括食物外觀、道、經濟、營養知識、宗教信仰、區域文化、道德、政治、情感。

(五)老師結語：(約 5 分鐘)

老師說：與人共食應考慮別人內心的想法及地域文化差異，才能互享飲食樂。另外，了解現代人的飲食影響因素後，我們應以接納及隨遇而安的心，認同不同種族、不同文化的飲食方式，以免出外旅遊或宴請客時，表現出不合宜的行徑，或原本是主人好意，卻成了客人的壓力賓主之間無法共同飲食之樂。

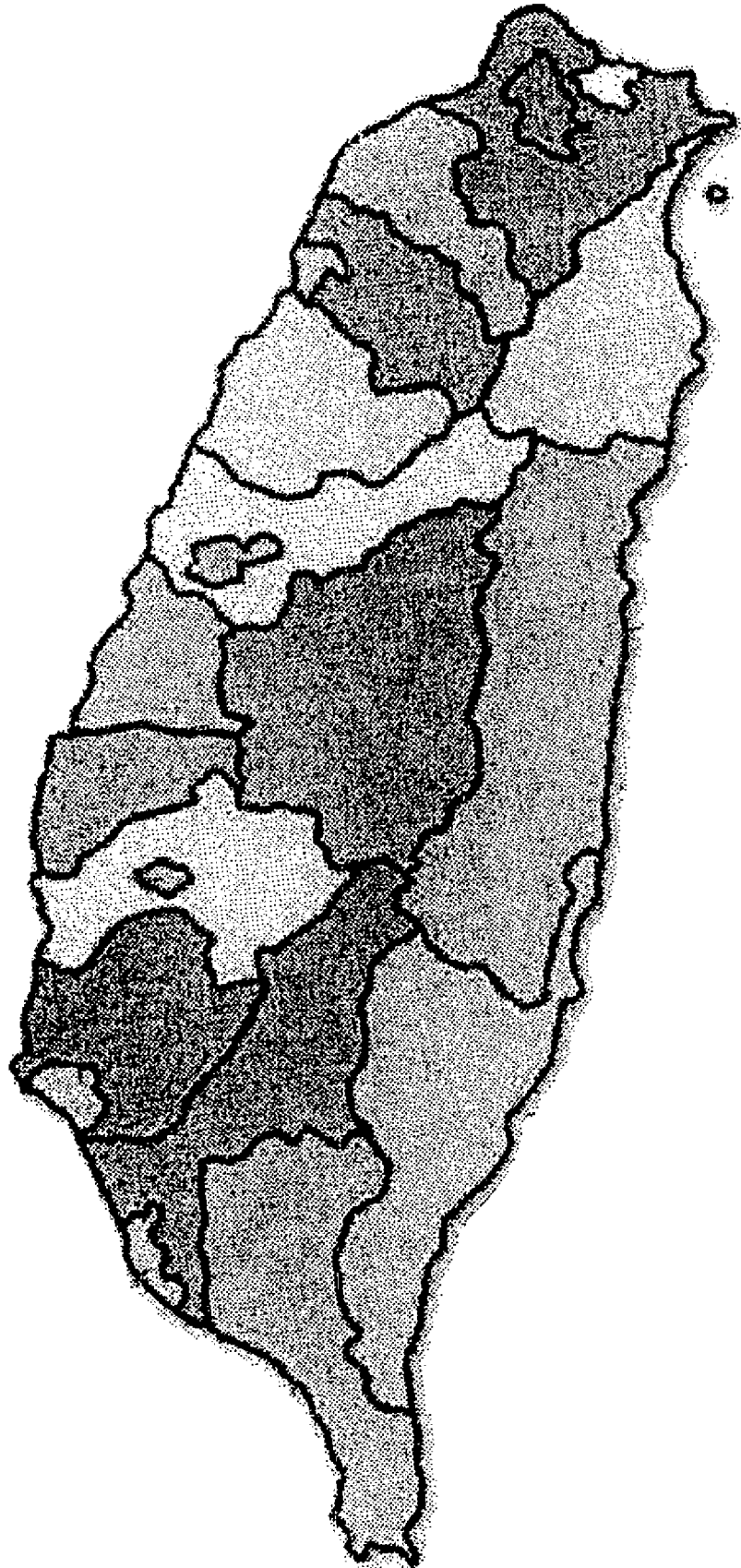
六、活動評量：

- (一)學生是否專心聆聽老師說明各種節慶食物的特點或作法。
- (二)學生是否積極參與「認識台灣小吃」活動。
- (三)學生是否能認真填答「打破砂鍋問自己」各項目。
- (四)學生是否能積極參與討論飲食影響因素。

七、注意事項：

- (一)儘量給序學生鼓勵、增強。
- (二)鼓勵學生踴躍發言，激發學生創造力。
- (三)儘量以說故事的方式講解各種節慶食物及各地小吃。

附件一 台灣地圖



附件二、附件三 小吃名稱及產地

基隆：天婦羅、鼎邊銼

台北：糕餅

台北縣：深坑：1 豆腐、淡水：2 魚丸湯，3 阿給，4 鐵蛋、永和：5 豆漿。

桃園縣：大溪：6 豆干（黃日香）、7 花生糖

新竹：8 米粉、9 貢丸、關西：10 鹹菜

台中：11 太陽餅、12 鳳梨酥

彰化：鹿港：13 鳳眼糕，14 綠豆糕，15 牛舌餅、35.貓鼠麵、北斗：16 肉圓

南投：草屯：17 雙冬檳榔、竹山：番薯、筍干、鹿谷：18 凍頂烏龍茶。

嘉義（諸羅山）：19 雞肉飯、20 方塊酥、新港：21 新港餡（老鼠仔糖）

台南（亦崁）：棺材板、虱目魚粥、擔仔麵、碗粿、肉粽、官田：22 菱角、麻豆：23 文旦

高雄：岡山（阿公店）：24 羊肉、醬菜、蜂蜜、25 豆瓣醬

屏東：萬巒：26 豬腳、里港：27 餛飩、林邊：28 蓮霧

澎湖（平湖）：花生米、蝦餅

宜蘭（葛瑪蘭）：29 鴨賞、30 密餞

花蓮（後山）：31 番薯餅、36 糯糰

台東（後山）：32 金針

金門：33 貢糖、34 高粱酒

每組約(36/6=)6 張

基隆

台中

台北

彰化

桃園

雲林

新竹

嘉義

苗栗

台南

和

鹿谷

溪

新港

西

官田

港

麻豆

斗

崗山

高雄

金甲

屏東

馬林

台東

澎湖

花蓮

深山

宜蘭

淡江

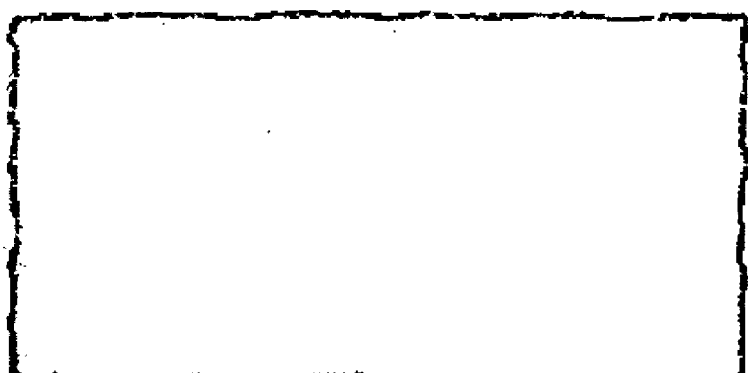
青嶼
山



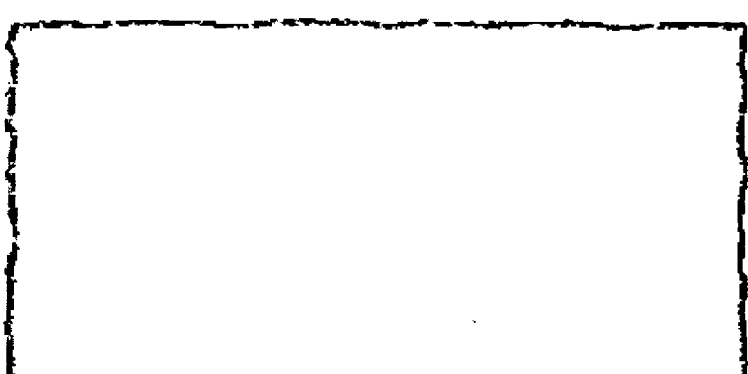
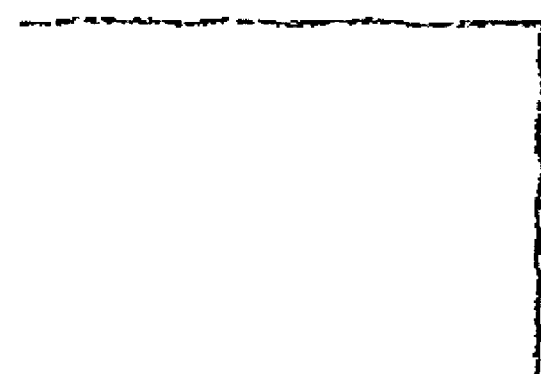
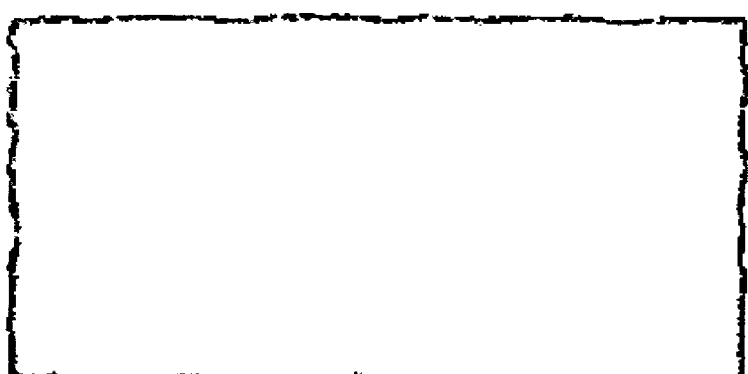
香港



水邊



純



太陽餅

綠豆餅

鳳眼糕

鳳梨酥

牛舌餅

凍頂烏龍

肉圓

雞肉

雙冬檳榔

方塊酥

豆腐

豆干

肉湯

花生糖

可給

米粉

雞蛋

貢丸

粥

鹹菜

菱角

文正

新港鮑

棺材

羊肉

豆餅

豬腳

鯉魚

蓮霧

鴨身

香饅

金針

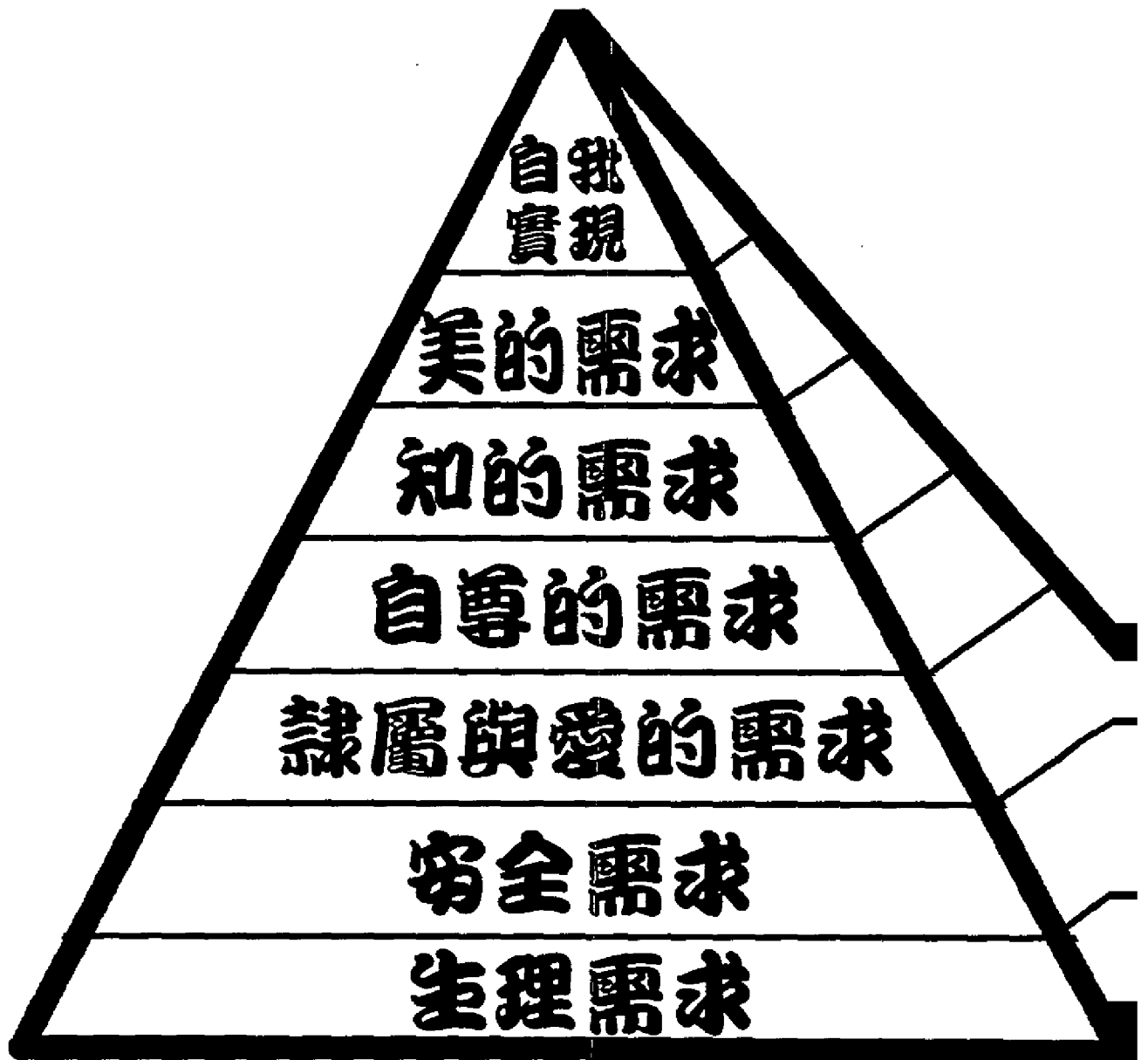
醬餅

高粱酒

芝麻果

擔仔麵

附件四 Maslow 人類需求金字塔



附件五 影響飲食習慣因素字卡

物外觀、味道、經濟、營養知識、宗教信仰、區域文化、道德、政治、情感。



室內環境布置

設計者：台南市立安平國中 陳美岑

一、單元目標：

- (一)認識室內環境布置應注意的事項。
 - 能說出色彩對空間大小的調節效果
 - 能說出選購家具時應注意的要件。
 - 能說出擺放家具的原則。
 - 能說出燈具在不同空間的運用方法。
- (二)啓發創意，營造理想的生活空間
 - 能說出室內配置的圖片及符號。
 - 能運用室內配置符號卡規劃室內配置。
- (三)體會室內環境布置的樂趣。
 - 能樂於與他人分享室內環境布置的作品。

二、實施對象：

適用於國中一至三年級學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)結合學科或單元：家政第一冊第九單元
- (三)在溫暖和諧氣氛中，建立自信、與他人合作。
- (四)實施方式為賞析、討論、小組競賽、實作、分享。

四、準備事項：

- (一)老師蒐集報章雜誌中可供解說色彩、家具、燈光運用原則的——
或將圖片製成幻燈片。
- (二)不同照明燈具圖片（如附件一）。
- (三)室內配置平面圖範例一張（如附件二）。
- (四)每組一張識圖大考驗活動單（如附件三）。
- (五)1~20號籤筒。
- (六)每組一張空白室內配置平面圖（如附件四）。
- (七)每組一套家具紙型（老師利用附件二或附件五製作）。
- (八)每組一瓶膠水、一組彩色筆。
- (九)分組。

五、活動歷程(約 80 分鐘)：

- (一)引起動機：(約 5 分鐘)
 - 1.老師展示從報章雜誌所蒐集到的圖片。

- 2.老師說：你們是否留意過報章雜誌有關居家布置的圖片？當看到那些圖片時感覺如何？
- 3.學生自由發表感想後，老師補充說明：雖然不見得每個人的家都能如圖片般豪華、典雅、浪漫或漂亮，但擁有一個整潔舒適的家，卻是可以靠自己經營的；只要我們能掌握室內環境布置的重點，包括色彩、家具、燈光及空間規劃，我們每個人都能擁有一個合適且舒適的窩。

(二)色彩的魔力：賞析與討論(約 10 分鐘)

- 1.老師展示寒色系及暖色系之室內設計圖片各一張，並指導學生欣賞。
- 2.老師說：這二張圖片給你的感覺是不是不同，前者感到溫暖活潑，後者則寧靜清涼，此外，是否還有什麼不同的形容詞？
- 3.學生自由發表，想不出來時，老師可提示如，前者：熱情、青春、新潮；後者：理性、冷靜、保守、平和等。
- 4.老師說明色彩除了可以經營各人想要的感覺外，合宜運用它的明度、彩度、面積，也可以調整室內的採光與空間感覺。
- 5.老師配合圖片說明以下室內布置時色彩方面運用的原則：
 - (1)空間大時，色彩搭配可多變化或採對比效果，空間小時，色彩宜單純。
 - (2)採光不良的空間，可使用高明度的色彩，使空間顯得較明亮。
 - (3)大面積色彩如牆壁、地板及天花板，宜以彩度低的沈靜色為主，才能烘家具與裝飾品的色彩。
 - (4)裝飾圖案，如掛畫、家具色彩的運用。在大空間中可用大幅掛畫或色彩較複雜的家具。但小空裡則要用小掛畫或色彩單純的家具飾品，以擴大視覺空間。

(三)家具風格的展現：賞析與討論(約 5 分鐘)

- 1.老師展示不同風格之家具圖片數張並指導學生欣賞。
- 2.老師徵求學生自願發表自己對屋主性格的臆測。
- 3.老師問學生：如果你能自主購買自己喜歡的家具，在你選擇時，最優先考慮的條件有哪些？
- 4.老師說明一個人的性格往往會在選購時無意間透露出一點訊息，例如有人重實用，有人重外表，有人希望兩者兼具，有人會考慮價格是否合理，有人喜歡簡單、有人喜歡複雜；所以一個居家的布置，多少會透露出屋主的嗜好與性格，而家具型式、色彩又是風格展現的首要。
- 5.老師配合圖片說明以下家具擺放原則：
 - (1)家具的數量、大小與造形要配合空間面積。空間大時，家具數量可多，體積可大、造形可較複雜多變，擺設時亦較能自由變化；空間小時，家具宜少且小，造形要簡單，擺設時宜規律整齊，儘量靠牆邊。
 - (2)同一空間裡的家具應在色彩或造形上，取得統一與協調。

- (3)多功能及組合型家具，擺放時較節省空間，亦較富彈性。
- (4)選購家具之前，應事先想妥擺放位置，並量妥適宜的尺寸。
- (5)家具要常保如新、延長使用期限，就必須依其材質做適當的養。

(四)視覺守護神～燈明照明：講述與討論(約 10 分鐘)

- 1.老師說明除了色彩、家具會影響家庭氣氛外，還有一項很重要常被忽略的因素，那就是燈光
- 2.老師請學生回想，當晚上突然停電，是否會覺得一切突然不便而且心理有點恐慌，沒有安全感；由此可見燈光提供了我們生理、心理的安全感。此外，善於運用燈光也能使家庭變化出不同的氣氛。
- 3.老師展示不同照明燈具的圖片，師生共同逐圖討論它們適合的間。

(五)識圖大考驗：小組競賽(約 20 分鐘)

- 1.老師說明：除了上述幾項室內環境布置的重要概念後，另外還一項最關鍵居住品質的條件，便是空間變化是否合宜。
- 2.老師展示室內布置範例平面圖。
- 3.老師說明一般我們在選購預售屋或接到建商廣告傳單，常見上圖的平面圖，如果我們能辨識圖形符號，便能了解判別其空規畫是否切合自己需要。雖然目前圖形尚未有公定表現公方，但大致上仍大同小異。
- 4.各組發下識圖考驗活動單。
- 5.老師說明遊戲規則：由老師從 1~20 號的籤筒中抽出一個號碼，並由各小組搶答在識圖大考驗活動單中該號碼所代表的物品何，答對加一分，答錯扣一分，並由其它組搶答，分數最高別獲勝。
- 6.遊戲結束後，老師重新複習室內配置符號卡之意義。

(六)小小設計師：實作與分享(約 25 分鐘)

- 1.老師說明：認識室內配置符號後，接著就要考驗同學的空間劃能力，幫忙當設計師，是這樣子的：美美和成成兩人是一婚的夫妻，目前育有一位三歲小孩，前陣子剛買一間公寓大坪，這是一張美美和成成買的房子平面圖，現在要請各組運用前面家具擺設原則及家具模型，幫他們設計新家，並且顏色，然後黏貼在室內配置平面圖上，時間是 20 分鐘，然後請各組上台介紹。
- 2.老師發給各組一張空白室內配置平面圖、一套家具紙型、一水、一組彩色筆，並引導學生進行活動，時間 20 分鐘。
- 3.各組推派一位同學上台說明該組設計的室內配置圖，內容包間的規劃、家具擺放的安排、色彩搭配等。

(七)老師結語：(約 5 分鐘)

老師說：空間規劃，是住宅品質最重要的一環，因為規劃是否合

常會影響到生活是否方便適意，經由上面的活動，同學對於空間的規劃有了初步的認識，回家應可重新審視目前的居家環境，看看是否有更好的規劃。

、活動評量：

- (一)能否發表暖、寒色系的色彩感覺及如何利用色彩調節採光。
- (二)學生是否專心聆聽老師解說一般家居色彩運用的原則。
- (三)學生是否能說出選購家具應注意的要件。
- (四)學生是否專心聆聽老師解說擺放家具的原則。
- (五)學生是否能說正確指出圖片中的燈具適用的空間。
- (六)學生是否積極參與「識圖大考驗」。
- (七)學生是否能完成室內配置圖。

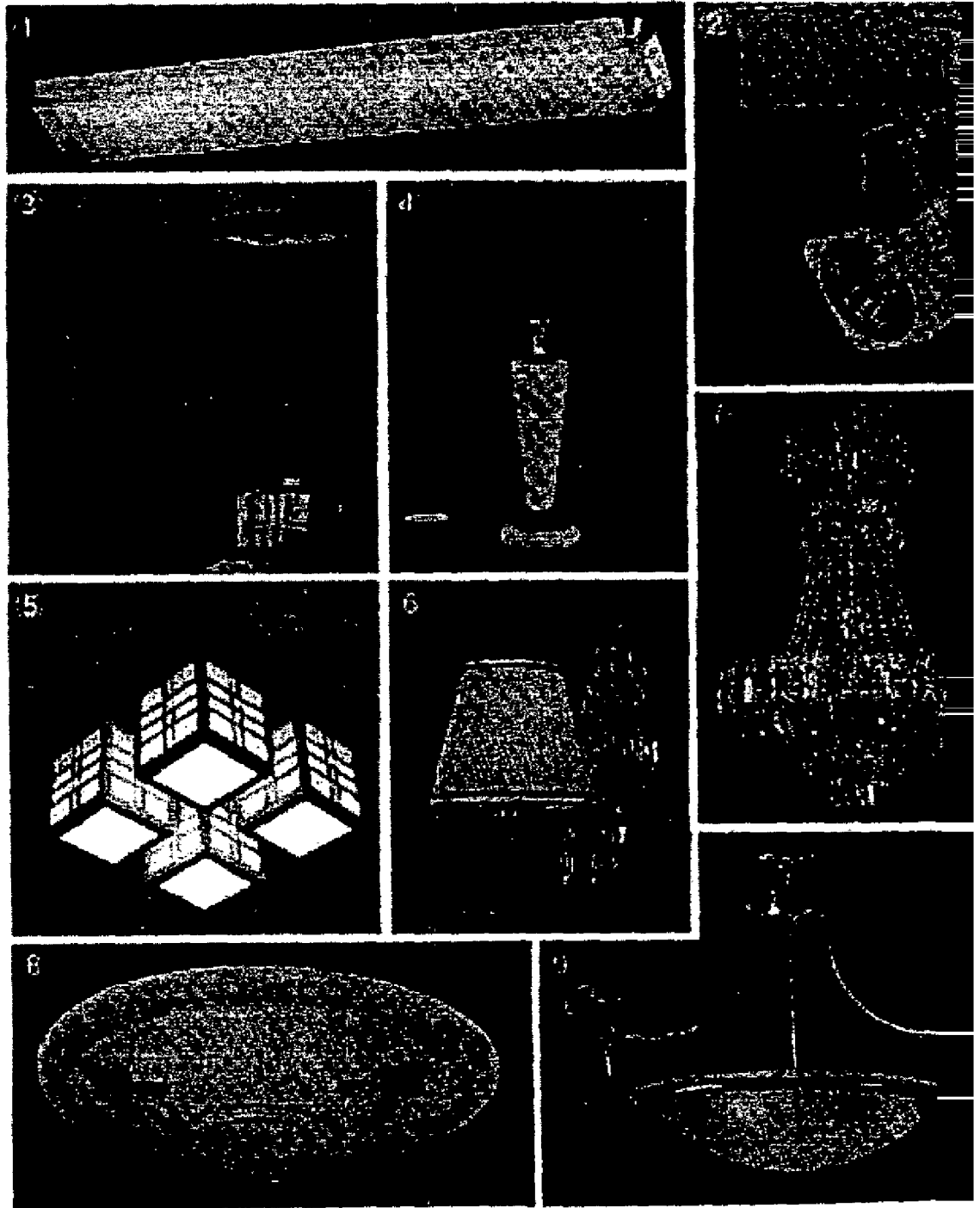
、注意事項：

- (一)儘量給序學生鼓勵、增強。
- (二)鼓勵學生踴躍發言，激發學生創造力。
- (三)家具模型應多樣化。

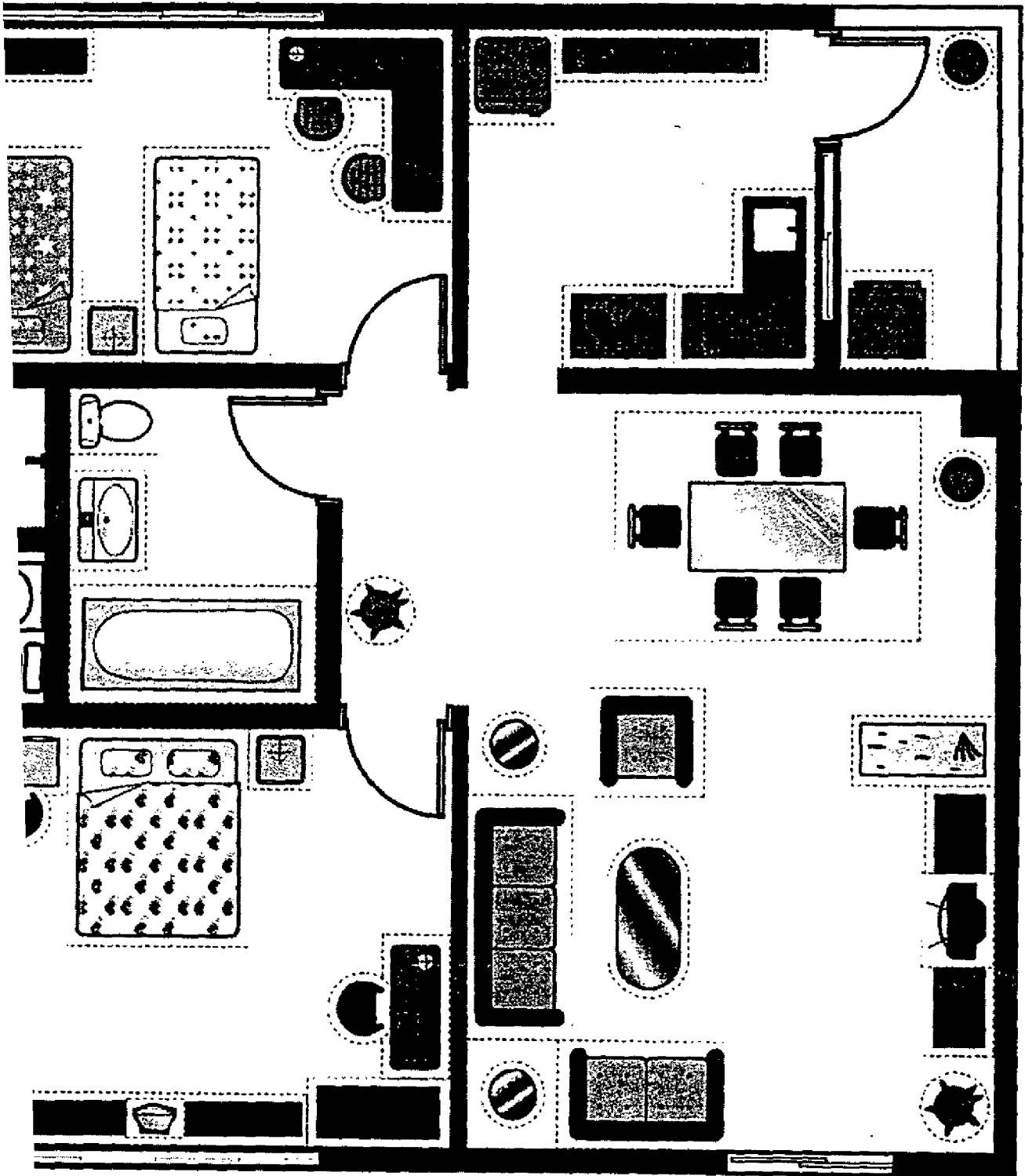
附件一 各種不同照明燈具

良好合宜的照明，除了保護視力、提供生理、心理的安全感外，透過燈具應用也能顯現不同的室內氣氛。

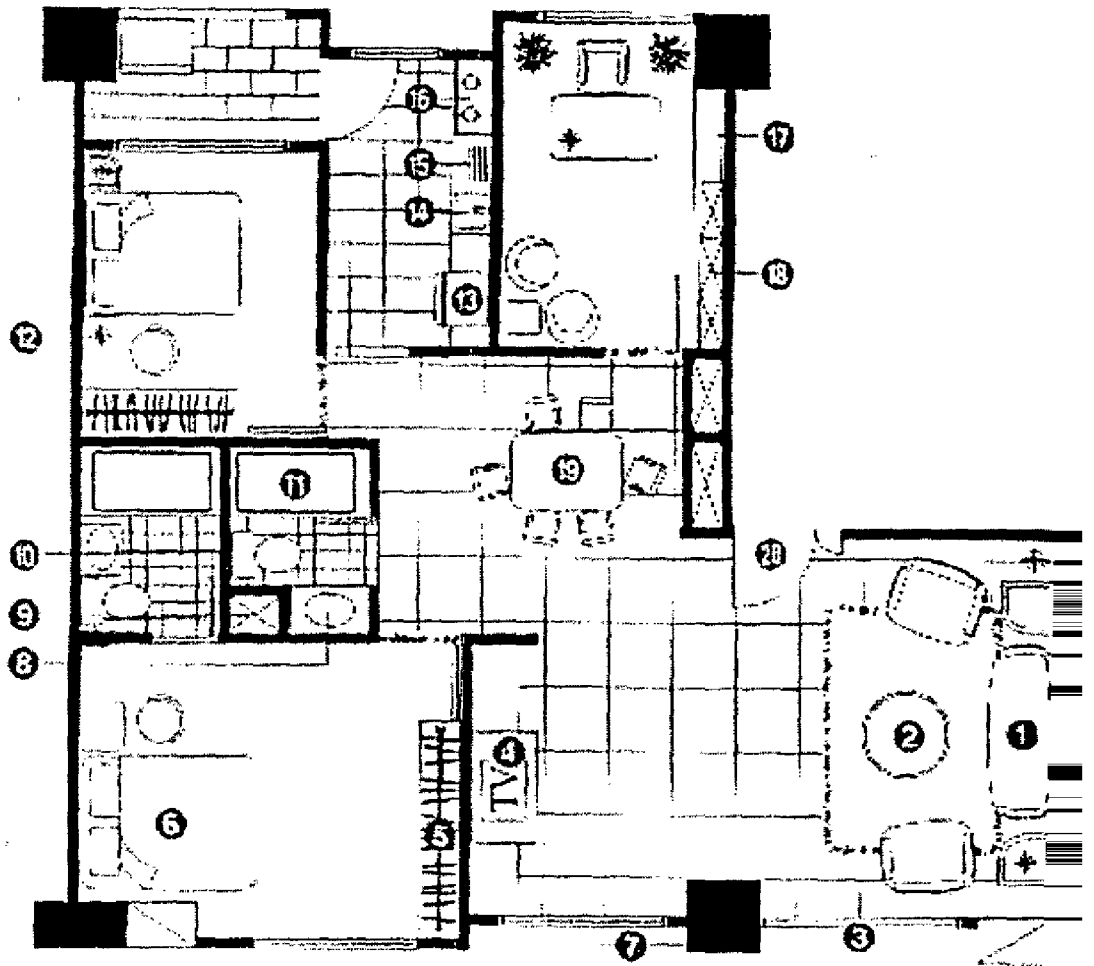
以下這些燈具，你能指出它們所擺置的空間嗎(圖9-5)？



附件二 室內配置平面圖範例



附件三 「識圖大考驗」活動單
「識圖大考驗」活動單



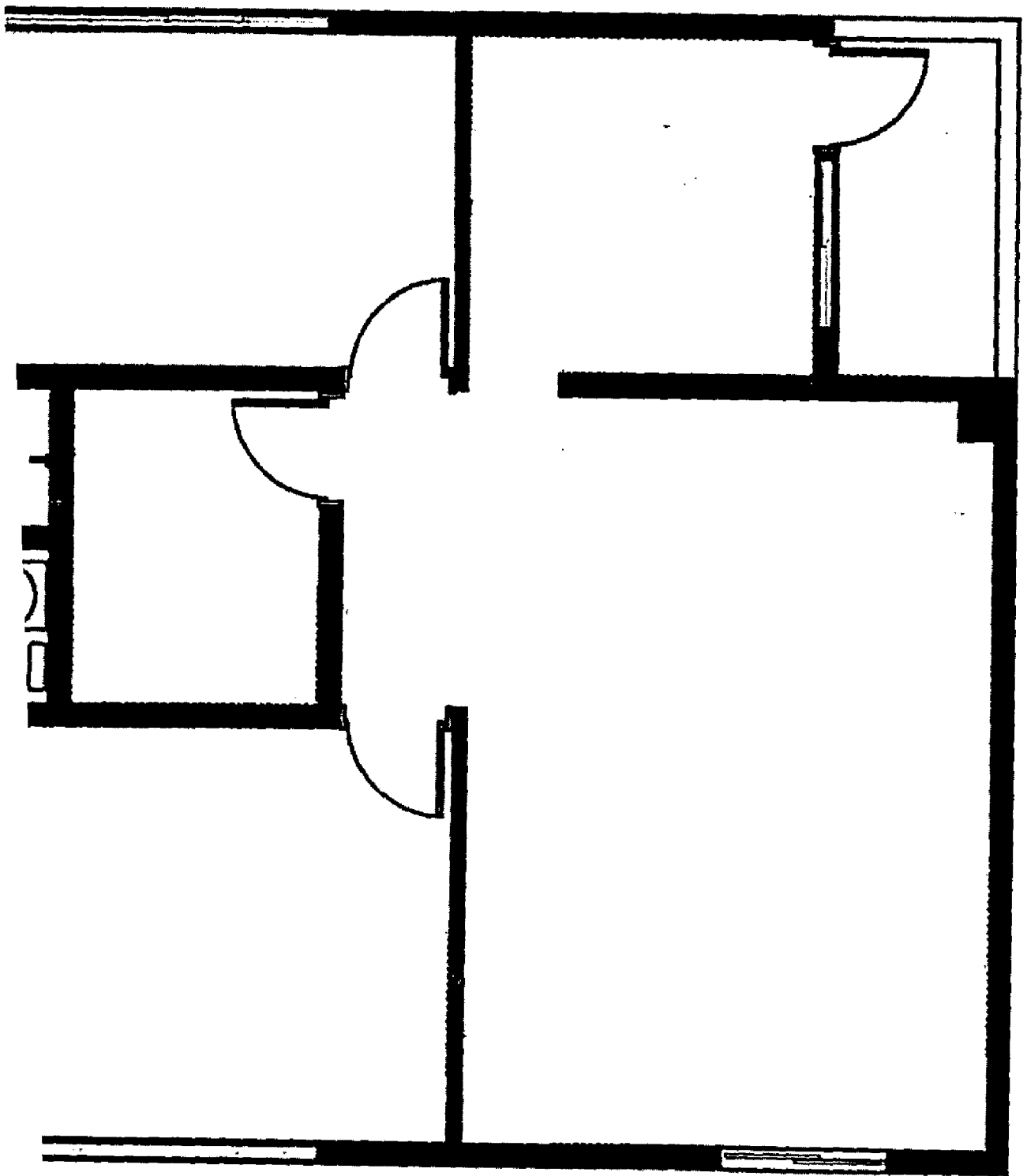
參考項目：

- | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|
| 1.窗戶() | 2.沙發() | 3.床() | 4.餐桌椅() |
| 5.浴缸() | 6.洗臉盆() | 7.電視() | 8.高櫃() |
| 9.冰箱() | 10.流理台() | 11.瓦斯爐() | 12.水槽() |
| 13.馬桶() | 14.通風管() | 15.檯燈() | 16.牆與柱() |
| 17.矮櫃() | 18.茶几() | 19.大門() | 20.衣櫥() |

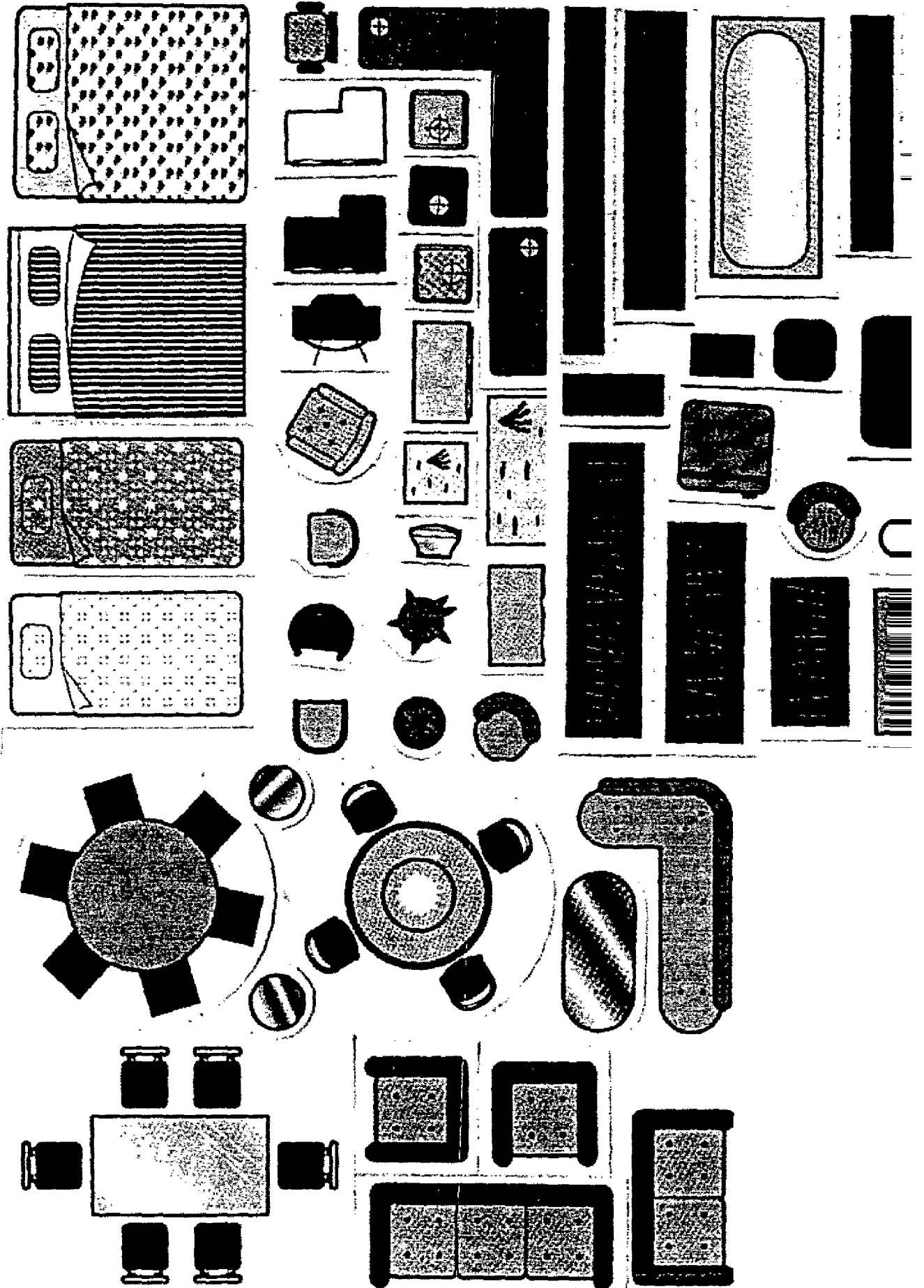
答案：

- 1.(3) 2.(1) 3.(6) 4.(19) 5.(11) 6.(8) 7.(4) 8.(18)
9.(13) 10.(15) 11.(16) 12.(14) 13.(10) 14.(9) 15.(12) 16.(7)
17.(17) 18.(2) 19.(20) 20.(5)

附件四 空白之室內配置平面圖



附件五 家具模型



晴雨畫---氯化亞鈷受熱後的變化

設計者：台南市立安南國中 顏美芳

、單元目標：

- 一)從故事中感受到「氯化亞鈷」的神奇力量。
- 二)從實作中體驗到「理化」有趣且好玩之處。

、實施對象：

適用於國中二年級以上學生。

、設計重點或實施方式：

- 一)課程類型：學科與技藝課程。
- 二)結合學科或單元：國中理化第一冊第五章溫度與熱的 5-4 熱對物質的影響之活動 5-1 觀察氯化亞鈷受熱後的變化。
- 三)在覺得神奇的心情下，知道了「氯化亞鈷受熱後的變化」，並且可以舉一反三，說出熱對物質還有哪些的影響，舉出例子以說明之。
- 四)實施方式為先說一則自編的故事，目的為了引起學生的學習動機，而故事的真實性就暫且不管，接下來用自己於上課前所作的成品，用吹風機吹乾，讓學生可以看到氯化亞鈷受熱後的變化。讓學生知道了為什麼之後，讓學生發揮他們的創造力，用玻璃棒沾氯化亞鈷溶液在濾紙上寫字、作畫，等乾了之後，再用吹風機吹乾，看看自己所作的成品。最後讓學生用力思考一下，日常生活中，還有哪些熱對物質的影響？

準備事項：

- 一)於上課前泡一杯飽和的氯化亞鈷溶液、準備數隻玻璃棒(或水彩筆)、數張舊報紙(防止學生將桌面弄髒)及數張濾紙，還有幾隻吹風機。
- 二)自己先做一個成品。

活動歷程(約 45 分鐘)：

引起動機：(約 5 分鐘)

話說在以前，英國有位畫家，生前畫了一幅畫，於死後非常出名，為什麼呢？為這幅畫會預報天氣呢！而且比當時的氣象局還準呢！假若天氣預報說：明天「大雨」，請各位觀眾朋友明天出門時，記得攜帶雨具。但人們發現這幅晴雨畫：空是藍色的(表晴天)，他們就知道明天是不會下雨的，果真明天真的不會下雨！哇！比氣象預告還準呢！假若天氣預報說：明天將是晴朗的好天氣，適合郊

遊踏青。但人們若發現這幅晴雨畫的天空是粉紅色的(表陰雨天)，他們就知三天出門時要記得常雨具才好，結果明天真有下雨耶！到底為什麼這幅畫具有三神奇的力量呢！

(二)示範時間：(約 5~10 分鐘)

把自己於上課前所作的成品(還溼溼的，是粉紅色的)，用吹風機吹乾，學生會看到粉紅色的部份漸漸變成藍色。然後解釋這個現象：沾了粉紅色氯化亞鉈溶液的濾紙受熱後，它的顏色漸漸變藍，是因為氯化亞鉈中的水分受熱後逐發，不含水分的氯化亞鉈是藍色的。

(三)動動手時間：(約 10~15 分鐘)

讓學生用玻璃棒沾粉紅色的氯化亞鉈溶液，在濾紙上畫或寫(激發他們的力)，等到沒那麼溼時，再用吹風機吹乾或用火烤乾，漸漸地就可以看到結果

(四)腦內大革命：(約 10~15 分鐘)

讓學生想想日常生活中，還有哪些是「熱對物質的影響」之例子？配合國中化學第一冊第五章溫度與熱的 5-4 熱對物質的影響之教學。

(五)老師結語：(約 5 分鐘)

你們有漸漸感受到學理化得那種樂趣嗎？有沒有覺得自己愈來愈像「一休」是「柯南」，能夠了解到自然界中的奧妙之處了？其實，在老師讀國中時，影集是有關「馬蓋先」的，不知道你們看過嗎，馬蓋先在劇中總是會用一些幫助他自己度過每一個難關、困境，所以，老師希望你們能將所學到的，在中得到應證，這樣你們將會發現，知識有趣的一面。

六、活動評量：

- (一)熱烈參與活動過程中的問與答。
- (二)所做出的成品具有創造力與否。
- (三)活動過程中能遵守各項規定。

七、注意事項：

- (一)用火烤乾時，小心別把濾紙給烤焦了或燒掉了。
- (二)實驗過程中，請學生注意安全並遵守規定。

紙黏土的遊藝世界

設計者：安南國中 吳素音

、單元目標：

- 一)學習紙黏土的基本技巧。
- 二)學習結合日常生活中常見的廢棄物，既可自由創作又兼顧環保。
- 三)培養陶冶性情的正當興趣。

、實施對象：

安南國中思源班學生。

、設計重點或實施方式：

- 一)課程類型：技藝課程。
- 二)認識紙黏土的種類與各種基本技法。
- 三)實施方式為講述、實作、創作。

、準備事項：

- 一)每人各準備一套工具，包括：黏土板、細工棒、切刀、萬用棒、黏土棒、塑膠工具、剪刀等。
- 二)由同學自行準備一個保特瓶空罐。
- 三)由教師為同學各準備一包重 500 克的紙黏土。

活動歷程（約 90 分鐘）：

一)引起動機（約 5 分鐘）

老師說：同學們在小學的時候，相信都有上過美勞課吧！美勞的課程有一項利用七巧土捏出自己創作的物品。但同學知道嗎？七巧土也是紙黏土的一種！還記得用自己雙手隨意做出來的一個成品嗎？這堂課，老師要教給大家的除一些基本的技法外，還有就是要大家一起來改造日常生活中本來是垃圾的東西，讓藝術不只可以發揮自己的巧思，還可以將廢物再度利用，變成我們生活的幫手。

二)認識紙黏土：(約 10 分鐘)

- 1.介紹各種紙黏土。
- 2.介紹如何使用工具輔助創作。

三)練習基本技法（約 20 分鐘）

- 1.先了解紙黏土的特性及保存方式
- 2.老師示範基本技法並讓學生利用時間練習。

四)自由創作：(約 50 分鐘)

- 1.請學生拿出事先準備好的保特瓶空罐一個，及一包紙黏土。
- 2.由學生自由發揮創意與利用之前教過的基本技法，完成一個屬於自己的筆筒。

3.作品完成後，置於陰涼處陰乾。

4.完全風乾後，再塗上自己喜歡的顏色，最後噴上亮光漆即可。

(五)老師結語：(約5分鐘)

看到大家自由創作的成品一一出爐，老師十分訝異同學們的巧思，大家得非常具有自己的風格。除筆筒外，同學還可以利用紙黏土做出各種我們生的小幫手，好比再加上一張軟木皮就可做成留言板；利用二根牙籤就可做成美麗大方又實用的相框；利用一個舊的面紙盒就可以為平淡無奇的面紙盒換件新衣，且不用花到什麼錢，豈不一舉兩得？諸如此類，雖然都是一些常見西，可是在同學創意的發揮下，可能就會成了外形超炫而又實用的東西囉！同學上了這堂課後，能喜歡上紙黏土這項藝術。

六、活動評量：

- (一)認真學習，練習老師所教授的技法。
- (二)在創作過程中，專心設計自己的作品。
- (三)在學習過程中，表現出的求知欲與向上的心。

七、注意事項：

- (一)多給學生時間學習與練習。
- (二)對每位學生的成品都給予口頭鼓勵或實際獎勵。
- (三)可激發學生的創造力，所以盡量由學生自己構思，老師只從旁協助

剪紙藝術

設計者：安南國中 吳素音

、單元目標：

- 一)能培養調劑身心，增加生活氣氛的技藝與興趣。
- 二)能在作品上自由發揮各人創意。
- 三)能運用於生活中，裝點生活、增加生活情趣。

、實施對象：

安南國中思源班學生。

、設計重點或實施方式：

- 一)課程類型：技藝課程。
- 二)激發學生藝術創造的潛力，訓練學生專注的注意力。
- 三)實施方式：講述、欣賞、實作。

準備事項：

- 一)每人各二張講義與二張剪紙圖稿（一張為簡單圖案，一張為較複雜的圖案）。
- 二)請學生準備剪紙材料，包括：剪刀、美工刀、墊板、雲彩紙、複寫紙、漸層紙、白膠等。

活動歷程（約 100 分鐘）：

一)引起動機：(約 5 分鐘)

老師說：同學們有在報章雜誌或電視上看過剪紙作品嗎？這項古老的中國藝術現在生活中似乎已被多數人遺忘了。當老師在做剪紙工作時，常常不由得專心神，而且經常作到欲罷不能，非得把一項作品完成才肯罷休。大家不要以為剪是一項很難的事，我們可以先由簡單的圖片著手，慢慢地練習每一筆刀工，希經過這一堂課，同學們都能確實認識剪紙為何物，同時也會愛上剪紙藝術呢！

二)介紹剪紙：(約 60 分鐘)

.發下第一張學習單，介紹剪紙的由來、種類、題材與功能應用。

.介紹如何運用各項工具。

.發下第一張剪紙圖稿，由同學簡單練習如何運用美工刀，裁割線條。

.發下第二張剪紙圖稿，請同學進一步練習更複雜的條線；倘若同學於課堂上不能完成第二張圖稿，可請同學於空閒時間完成。

.請同學拿出一張漸層紙及白膠或漿糊，先把作品平放在底紙上，翻起其中一角用薄的西卡紙片沾少許膠輕輕擦在作品背面，然後放下一角，如此逐一在突出各角落用同法黏貼，最後用手掌輕輕撫平。便完成一件剪紙作品。

自己動手設計圖案：(約 30 分鐘)

發下第二張講義，介紹剪紙圖案與普通圖畫不同之處。

2.介紹剪紙藝術如何用彩色表現技法。

3.由學生自己構思設計具有巧思的圖案，並完成一件剪紙作品。

(四)老師結語：(約5分鐘)

這堂課老師向同學們介紹的是中國傳統藝術—剪紙，不曉得同學接觸了剪作後，是否已喜歡上剪紙了呢？這是一項可以獨力完成休閒娛樂，而且趣味足，更可以修身養性，培養聚精會神的專注力。同時還可訓練手的技巧，多細部的訓練，可以幫助我們對細微事物的觀察。所以老師希望同學們除了這外，還能持續培養剪紙的興趣。

六、活動評量：

(一)上課時，專心聽老師的講述。

(二)專心於剪紙作品的完成與成品的呈現。

(三)創造不同的圖案，展現獨特的巧思。

七、注意事項：

(一)給學生正向的鼓勵與強化

(二)多由學生練習，給予足夠的時間，細心地完成作品。

關於剪紙

剪紙的由來

剪紙並非我國獨有，在早期英國就有一些用黑紙剪成的剪影畫，而歐洲自古也許多此摺疊紙張剪成的對稱圖案。不過，我們剪紙歷史最長、流行很廣，風格和它都舉世無匹，我們也習慣把剪紙當作固有民間藝術。

剪紙的種類

中國民間剪紙多以用途和使用場合不同來分類：

(一)窗花 (二)團花 (三)牆花 (四)燈花 (五)門箋 (六)喜花 (七)鞋花 (八)枕花

剪紙的題材

大致分爲：

(一)家禽家畜 (二)花鳥圖案 (三)吉祥圖案 (四)喜愛動物 (五)民俗技藝 (六)人事

剪紙的功能和應用

(一)裝飾 (二)設計 (三)卡片 (四)海報

設計屬於自己的剪紙圖案

剪紙與普通圖書不同點：在於所有的線條必須連接，不要中斷，並且線條也不宜太細。如下圖的米老鼠：

彩色表現技法

襯底法：就是最簡單的裝裱法。

套色法：也稱分色剪紙，基本上將圖案分成不同部分，例如主題和背景，各用不同顏色的紙來剪刻，然後再重疊組合而成。

染色法：是彩色剪紙中難度最高的，必須具有國畫基礎才能完成理想作品。

鑲嵌法：最主要的步驟爲描繪色紙的圖稿。原則上都盡量從細部開始，接著才鑲嵌大面積部分，可以重疊。

剪紙圖案（一）



剪紙圖案（二）



奇妙的索瑪立方體

設計者：台南市立安南國中 顏美芳

目標：

在的過程中，讓生鏽的腦子動一動；希望學生藉此能多思考。
在記錄的過程中，培養學生對空間觀念的熟悉度。
在拼當中，激發學生的創造力。

對象：

國中一年級以上的學生。

重點或實施方式：

課程類型：技藝課程。
在良性競爭下，激發自我潛能。
實施方式為講解、自我練習(熱身)、競賽。

備事項：

一本「奇妙的索瑪立方體」講義。
27 個小立方體木塊。
膠少許。

歷程(約 135 分鐘)：

動機：(約 2 分鐘)

尋小時候玩積木的心情嗎？你們最喜歡排什麼？有沒有排過讓自己覺得很驕傲、很滿
足呢？而今天老師要教各位一種更好玩的遊戲，這種遊戲可以說是比積木還好玩、還
生動，一定會讓大家玩到廢寢忘食的地步，所以你們要有心理準備，要懂得自制己。

「索瑪立方體」：(約 20 分鐘)

立方體是由丹麥的物理學家皮特●海音發明的玩具。它是用大小相同的小立方體黏
的 7 個基本方塊(看圖)。觀察一下這七塊方塊，你會發現除了 1 號(由 3 個小立方體
外，其餘的方塊皆由 4 個小立方體所組成。另外，這七塊方塊的形狀各不同，但 5
號看起來有點像，常會讓人搞混，所以，當你自組時，要小心一點，這兩塊就像你
、右手一樣，將一個放在鏡前，你會發現鏡內是另一個。既然形狀皆不同，請你將
一命名吧！【寫在__號的旁邊】倘若你想要自做一組索瑪方塊，該準備幾個小立方
【讓學生數數看，27 個】。發下材料(27 個小立方體木塊、白膠少許)，讓學生開始
【再一次提醒他們 5 號、6 號的不同】，完成之後請學生在各面寫上號碼，以方便日
錄。

時間：(約 45 分鐘)

開始動手拼拼看，先拼「熱身問題」，由老師帶領學生從熱身問題一至熱身問題五，
的方式，先拼出者，予於加分，並將拼出所需號碼告之大家，讓他人試試看，是否
拼出來【若有困難，老師應特別指導】，因為方法不只一種，要學生再多加油。並將
記錄於記錄紙上。

自我：(約 65 分鐘)

在「挑戰題」部分，可讓學生自我選擇要拼那個圖形，而老師只需從旁觀察學生

的表現，有無需要幫忙。

(五)老師結語：(約3分鐘)

經過了這些挑戰之後，有沒有對自己更有自信呢？其實，很多事並不是你們懶得去想、去做，相反的，我相信只要你們肯動動腦想想看，很多東西、對你們來說都是很容易就可以吸收的了，千萬不要否定自己，要相信自己是潛力無窮!!!

六、活動評量：

(一)是否專心於拼這些圖形。

(二)能夠拼出哪些。

七、注意事項：

(一)鼓勵學生多試、多思考。

(二)在學生快放棄、覺得很煩時，給予特別的加油聲，並從旁協助之。

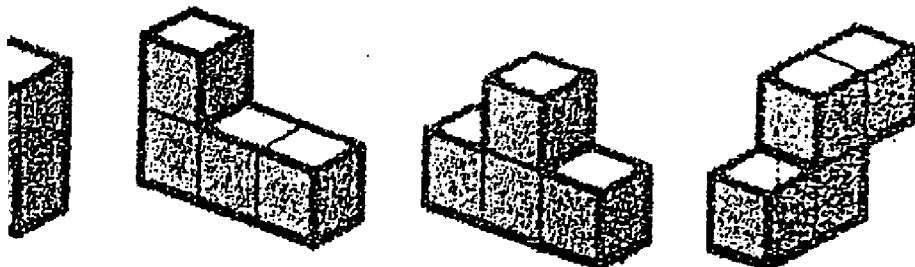
奇妙的索瑪立方體 (SOMA CUBE)

先數數需要____個小立方體、白膠少許。

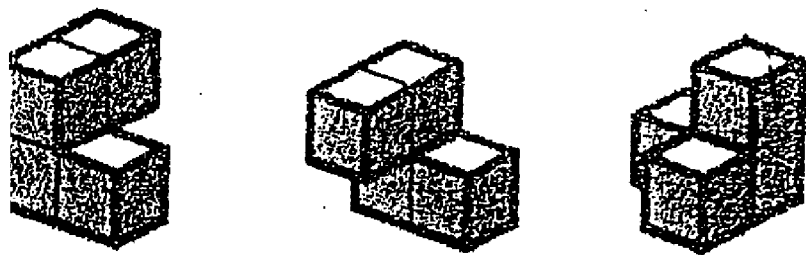
規則：先依照下圖，自己黏製一套索瑪方塊，然後再挑戰各個問題。

立方體是丹麥的物理學家皮特·海音 (Piet Hein) 發明的玩具，由大小相同的小立方體黏合而成的 7 個基本方塊 (如下圖)。

做一組索瑪方塊，該準備幾個小立方體呢？ _____ 個。



1號 2號 3號 4號



5號 6號 7號

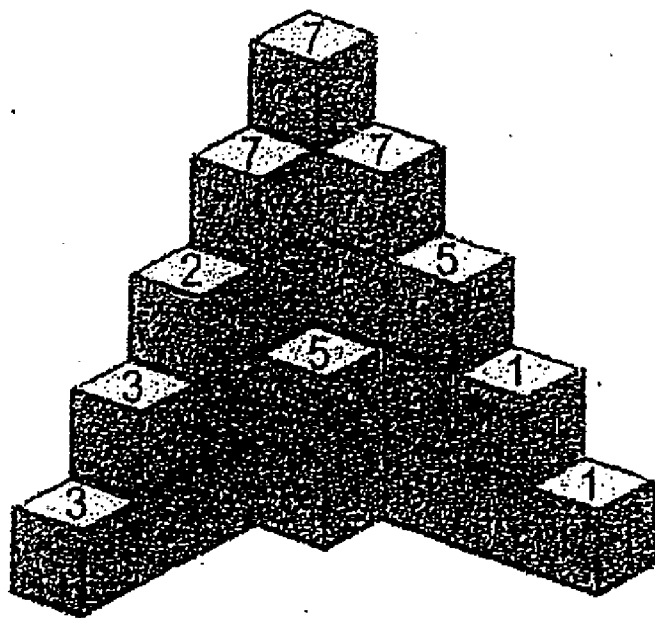
7 個基本方塊組合成的立方體，叫做索瑪立方體，這 7 塊叫做索瑪方塊。索瑪方塊中，1 號最特殊，只有它是 1 個立方體組成的，其餘方塊都是 4 個立方體組成的。另外，5 號和 6 號看起來有點像，常常會讓人搞混，其實兩者並不一樣，5 號方塊放在鏡子前，鏡子裡看到的就 是 6 號方塊。請你自己命名，例如 2 號方塊像拐杖、3 號像英文字母的 T... 等等。

索瑪方塊的結構看來如此簡單，但只要用其中幾塊，就能組成一些複雜的圖形，請參見熱身問題一~五及挑戰題一~三。索瑪方塊拼成一個大立方體，有許多不同的方法 (至少 230 種)，無法拼成大立方體的情形更多，請你試著拼拼看。

做記錄

當你解決某一個問題後，你可以將拼法記錄下來，並把每一個索瑪方塊的號碼填上去。（如下圖所示）

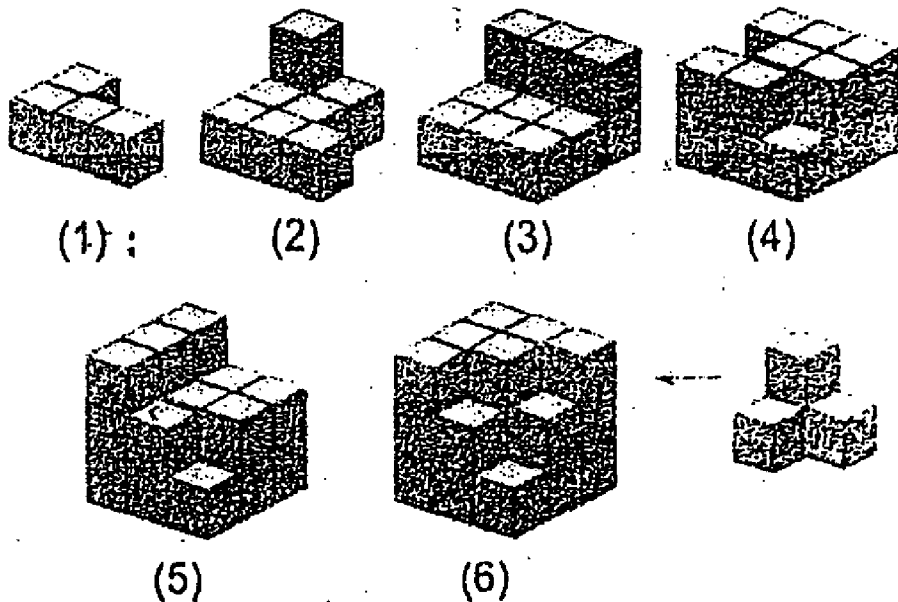
這樣做有助於以後可以回想如何拼出來的，並且也可以讓你的朋友按照你記錄的拼法拼拼看。



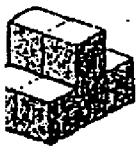
例子：牆角石圖形的解答

舉一反三

這裡提供你一種組合索瑪立方體的方法。別忘了自己試著拼拼看，找出更多種不同的拼法。並把拼法（步驟）記錄下來。

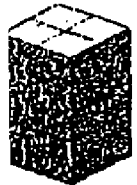


題



這個形狀是用 7 塊索瑪方塊中的哪兩塊拼成呢？

_____ 號與 _____ 號。



這個形狀是用 7 塊中的哪 3 塊拼成的呢？

(註：拼法可能不只一種。從這個形狀出發，想拼成索瑪立方體是不可能的)

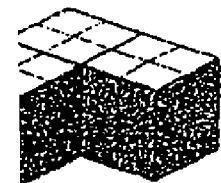
_____ 號、 _____ 號與 _____ 號。



這個形狀用 7 塊中的哪 4 塊拼成的呢？

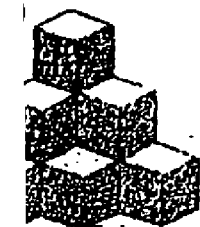
(註：拼法可能不只一種。你無法從這個形狀拼成索瑪立方體，因為它太高了。)

_____ 號、 _____ 號、 _____ 號與 _____ 號。



把 1 號索瑪方塊拿掉，用其他六塊可以拼成一個和 1 號相似的形狀，對應的邊長都是 1 號的兩倍。試試看你可以拼出來嗎？

(註：當然這種形狀也無法拼成索瑪立體)
仿照第一題將拼法畫下來：

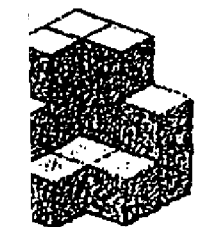


(一) 用 3 塊索瑪方塊拼成圖 (A) 的形狀，你辦得到嗎？

_____ 號、 _____ 號與 _____ 號。

(二) 剩下的 4 塊索瑪方塊拼成圖 (B) 的形狀，你辦得到嗎？

仿照第一題將拼法畫下來：

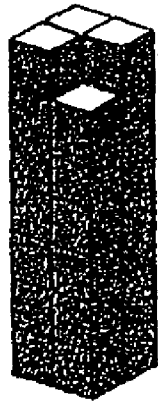


(三) 用圖 (A) 與圖 (B) 兩個形狀組成索瑪立方體的方法有三種，你看得出來嗎？拿你的索瑪方塊拼拼看。

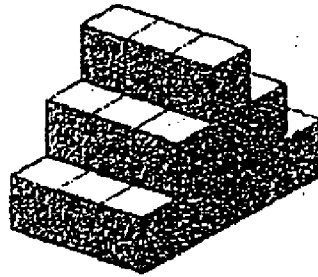
挑戰題

以下有一些較深入的圖形，每一個圖案都是用 7 個索瑪方塊拼成的，各圖形之間沒有關聯性，你想挑戰自己可以排出幾個嗎？（圖形編號是有意依照排法的難易度，但你可不必完全按照其順序）

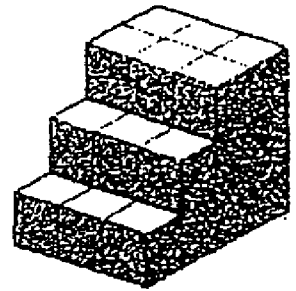
(1)高塔



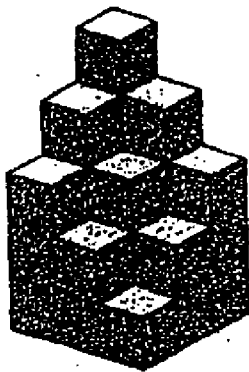
(2)階梯（一）



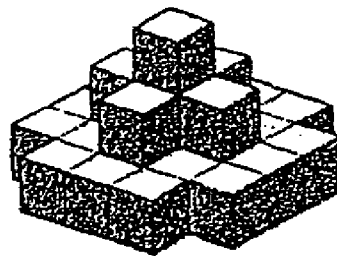
(3)階梯（二）



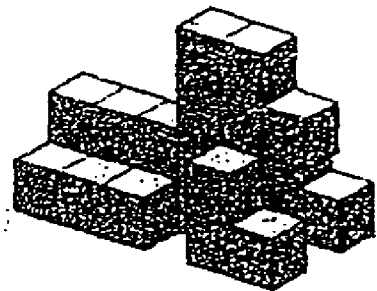
(4)水晶



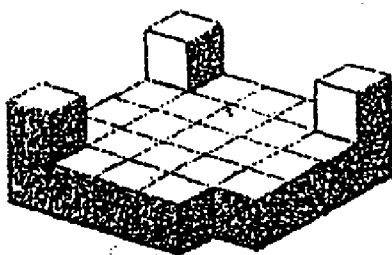
(5)金字塔



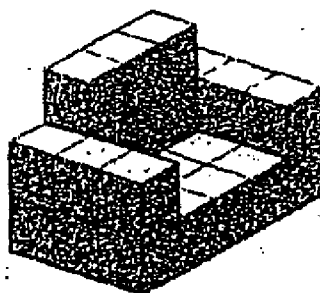
(6)狗



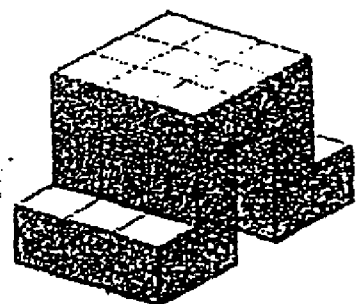
(7)城堡



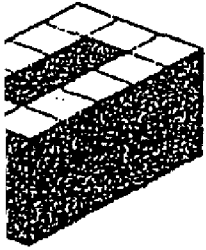
(8)沙發



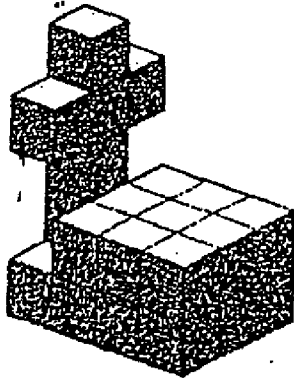
(9)山洞



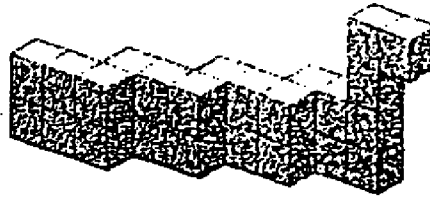
缸



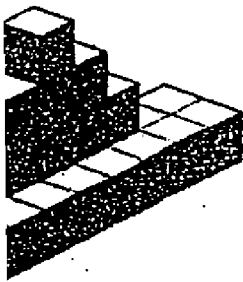
(11)墓碑



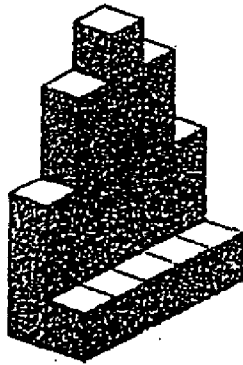
(12)蛇



令台

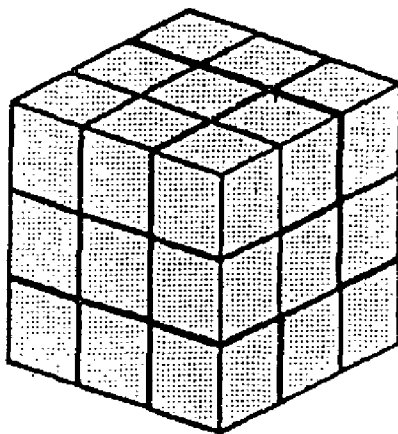
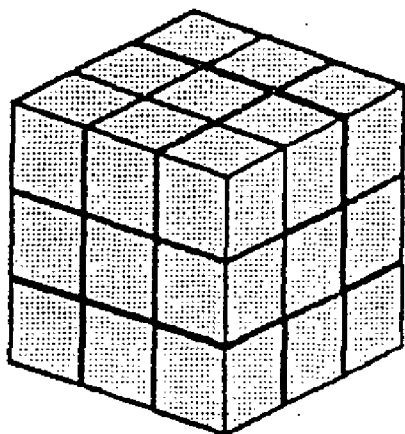
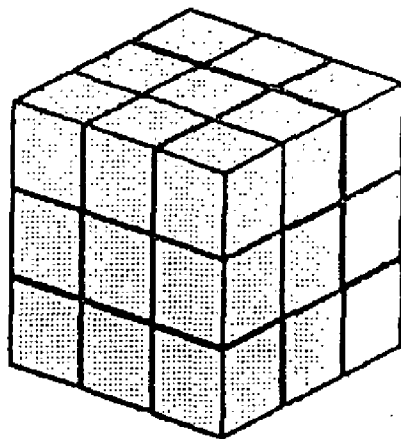
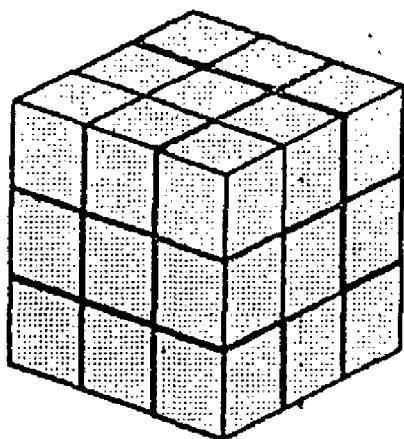


(14)牌樓

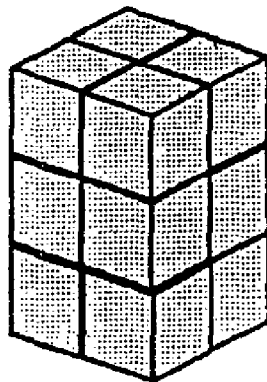
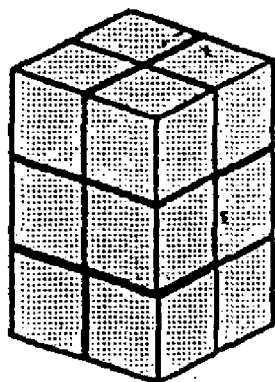
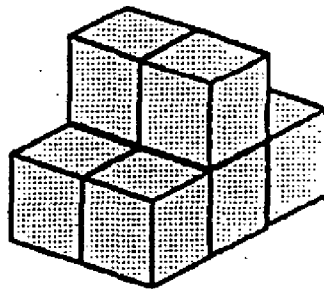
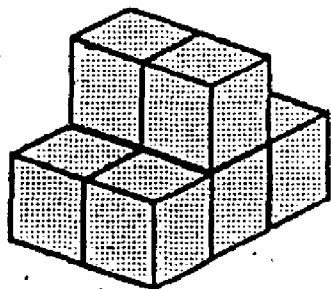


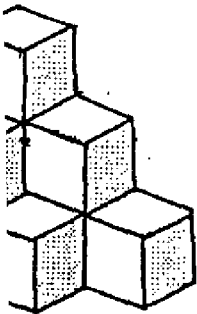
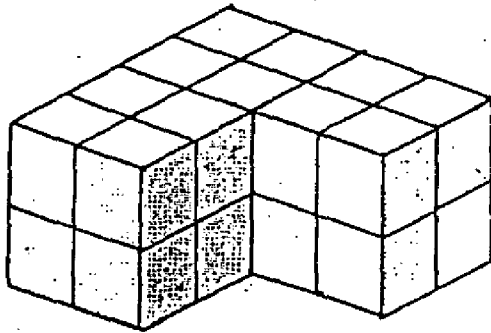
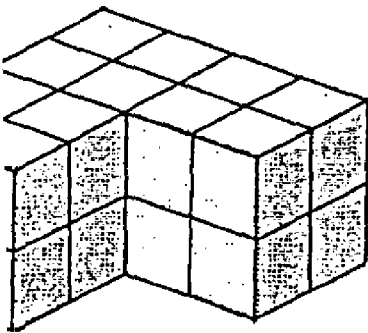
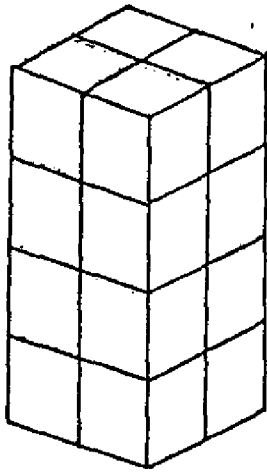
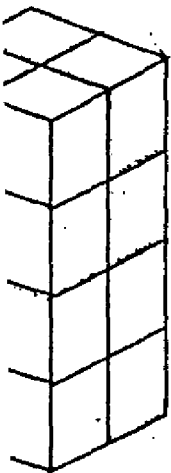
奇妙的索瑪立方體 (SOMA CUBE) 紀錄紙

● 索瑪立方體：

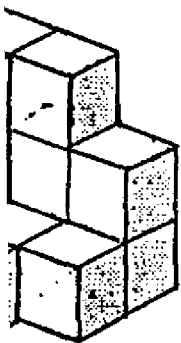
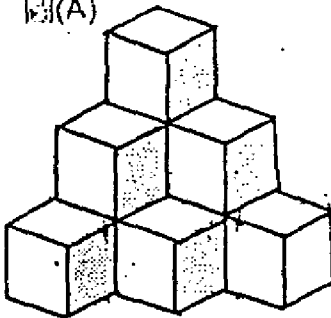


● 熱身問題：

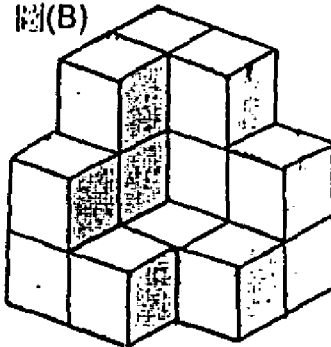




(A)

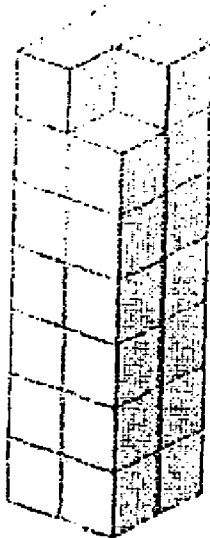
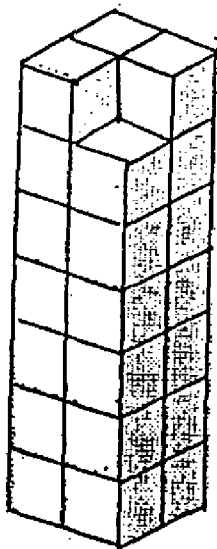


(B)

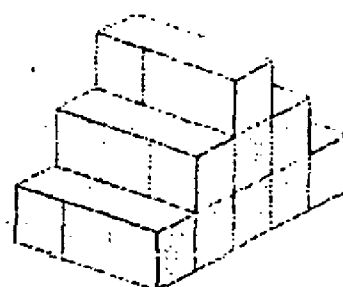
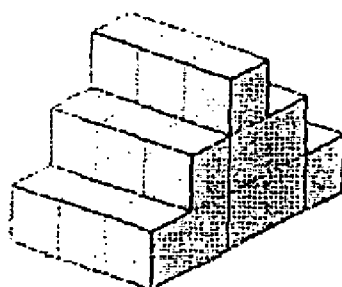
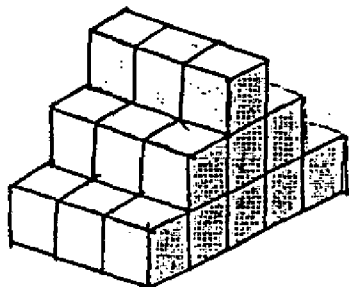


挑戰題：

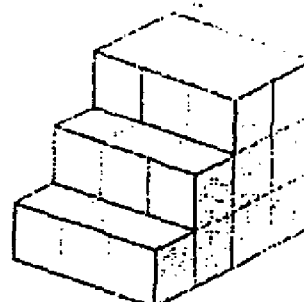
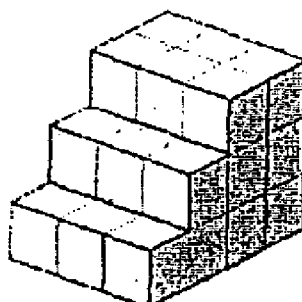
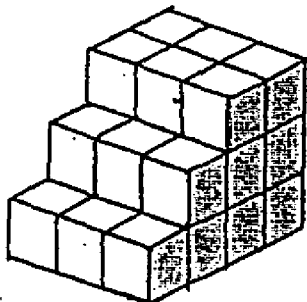
● 高塔



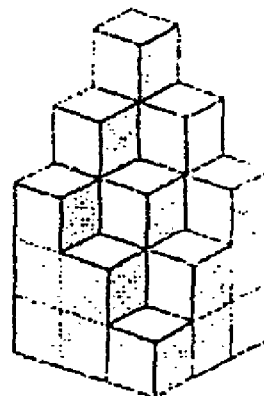
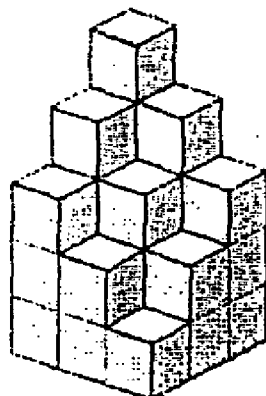
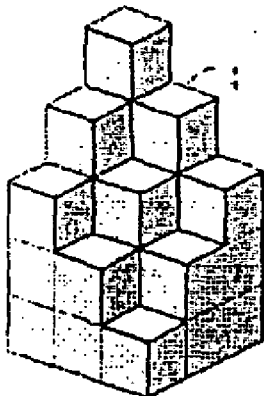
● 階梯(一)



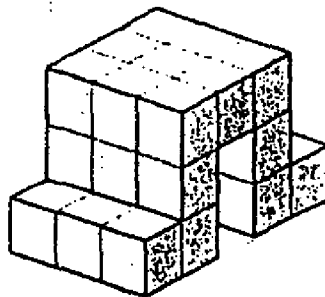
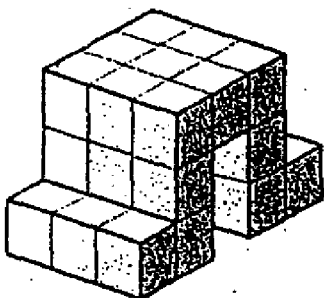
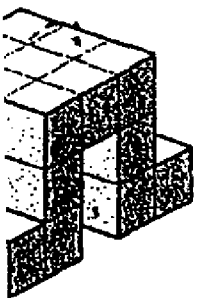
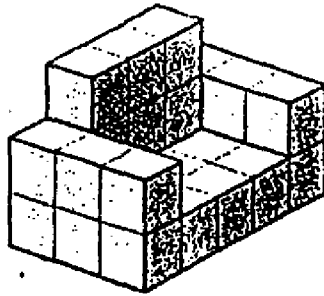
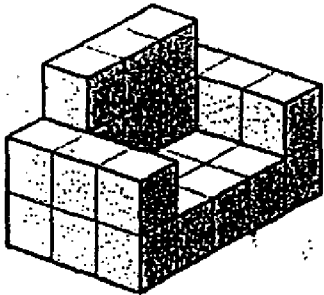
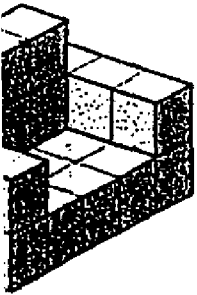
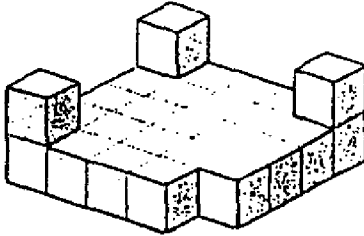
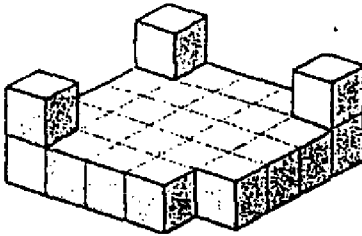
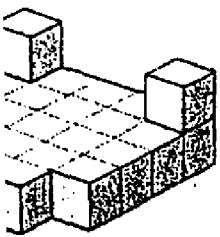
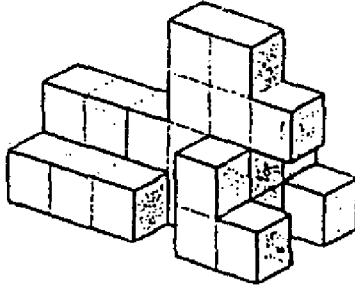
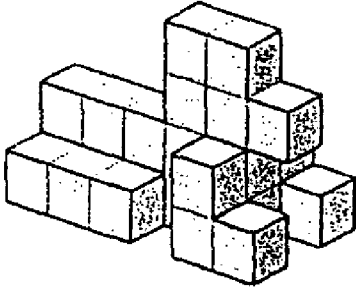
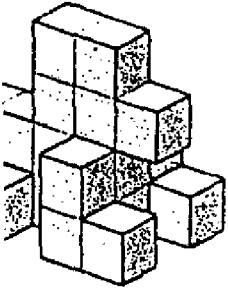
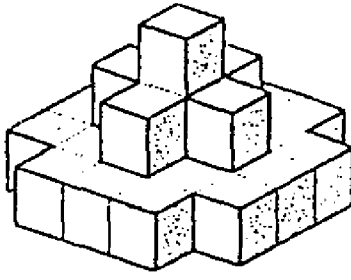
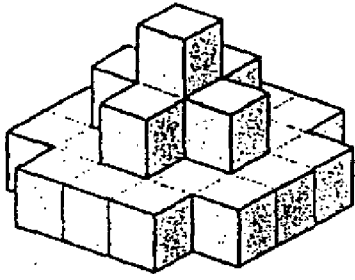
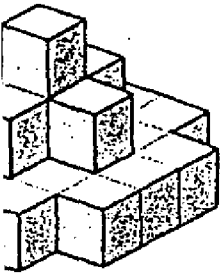
● 階梯(二)



● 水晶



答



二十四節氣—談冬節（大家來搓圓仔喔！）

設計者：安南國中 林芳君

一、單元目標：

- (一)能說出二十四節氣(依照順序)
- (二)能明白二十四節氣與日常生活的關係
- (三)能說出冬至的傳統習俗
- (四)樂意學習如何搓湯圓以及煮湯圓
- (五)能對傳統習俗產生興趣，進而保存良好傳統

二、實施對象：

適用於國中一年級以上的學生。

三、設計重點或實施方式：

- (一)課程類型：技藝課程。
- (二)實施方式：讓學生親手製作湯圓，從活動中感受搓湯圓的樂趣，並進而了解些傳統的習俗。

四、準備事項：

- (一)老師事先準備製作湯圓的材料(依照班級人數準備，亦可請學生家長協助準備班上指導如何搓湯圓)，材料：糯米團、紅色染料、麵粉少許、糖、電磁爐、洗碗、湯匙。
- (二)準備『二十四節氣』活動單。
- (三)全班分組坐好。全班分爲6組，每組6-7人。

五、活動歷程(約2節課，80分鐘)：

(一)引起動機：(約3分鐘)

老師說：大家知不知道什麼時候要吃湯圓啊？「冬至」要吃湯圓，為什麼呢？是「冬至」？你有聽說過「夏至」嗎？其實這都是節氣的名稱，中國以農立國，一作的時節和氣候相結合，就發明出「二十四個節氣」囉！我們今天就是要來介紹哪二十四個節氣？

(二)閱讀『二十四節氣』活動單：(約20分鐘)

- 1.請組長到前面領取活動單。
- 2.發給同學活動單(二十四節氣表)，逐一介紹，或請知道的同學起來發言。
- 3.請同學說出自己印象最深刻的「節氣」。
- 4.記憶大考驗：五分鐘內能背出最多節氣的同學，可以加平時分數。
- 5.可順便介紹傳統的節慶(端午節、中秋節、農曆新年等)。

(三)介紹「冬至」的傳統習俗：(約15分鐘)

- 1.俗話說：「冬至大如年」，所以有「亞歲」之稱喔，民間則稱呼爲「冬節」，這晚是最長的。
- 2.我們也常常以冬至日在月令之前後，來預測過年的天氣，如果「冬至在月三年兜(底)；冬至在月尾，要冷在正月；冬至在月中，無雪亦無霜。」，這些祖先的生活經驗所累積下來的智慧喔！

門常說：吃了冬節圓過了冬節就多長一歲，冬至的應景食品叫「冬節圓」及「菜包」。節前幾天，家家戶戶便先把糯米漏水，再用石磨磨成米漿，裝進麵粉袋，用重物壓袋上去其水分，成爲「圓仔」，等到冬至前一天晚上，全家總動員一起搓圓仔，有紅和白色兩種。現代人生活忙碌，已經很少人自己做圓仔，大部分都買現成的，所以多年輕的小朋友都沒搓過湯圓，你們有沒有搓過湯圓啊？

冬至」當天一大早，媽媽就會起來「浮圓仔」、「炊菜包」。吃了湯圓和菜包就表示長了一歲，要更乖、更懂事喔！

天老師特地準備了材料，讓大家體驗一下以前傳統搓湯圓的樂趣喔！

家來搓圓仔喔！：(約 40 分鐘)

日到前面領取搓湯圓的材料。(由老師指導)

圓有紅色和白色兩種，紅色的是因爲有加了染料。

子的湯圓可以先下鍋煮熟，等湯圓浮起來後，大家就可以吃湯圓囉！

而結語：(約 2 分鐘)

家吃著自己親手作的湯圓，有沒有別有一番滋味啊？中國的二十四個節氣是老祖先智慧的結晶，雖然現代氣象學非常進步，我們然要感謝先人留給我們的文化遺產喔！

力評量：

能參與搓湯圓的活動。

能說出二十四個節氣。

事項：

圓時若怕有危險，可由老師負責煮，一邊煮一邊傳授學生煮湯圓的秘訣。(水滾後將湯圓放進去，並將火轉成小火，煮出來的湯圓才會漂亮又好吃喔！)

之前要先分配善後工作，如誰負責洗鍋子、擦桌子.....等。

圓的材料可交由學生分組準備。(如電磁爐、鍋子、碗、湯匙等)

二十四節氣日期和意義

節氣民俗現智慧

節氣的由來	二十四節氣日期和意義	節氣口訣
十二個月的農作物	節氣與農村之關係	節氣與民俗兼顧的三
其他重要節日		

二十四節氣日期和意義

季節	節氣	°	陽曆	農曆	意義
春 90 天 18 小時	立春	315°	2月4日或5日	正月節	春季開始
	雨水	330°	2月19日或20日	正月中	雨水增加
	驚蟄	345°	3月5日或6日	二月節	始雷，冬眠動物驚醒
	春分	0°	3月20日或21日	二月中	晝夜平均
	清明	15°	4月4日或5日	三月節	天氣溫暖，景象新鮮
	穀雨	30°	4月20日或21日	三月中	雨水增加
夏 94 天 1 小時	立夏	45°	5月5日或6日	四月節	夏季開始
	小滿	60°	5月21日或22日	四月中	農作物開始飽滿
	芒種	75°	6月6日或7日	五月節	麥豐收、稻種植
	夏至	90°	6月21日或22日	五月中	此白晝最長
	小暑	105°	7月7日或8日	六月節	天氣漸熱
	大暑	120°	7月23日或24日	六月中	天氣悶熱
秋 91 天 20 小時	立秋	135°	8月7日或8日	七月節	秋天開始
	處暑	150°	8月23日或24日	七月中	天氣漸涼
	白露	165°	9月8日或9日	八月節	天涼有露水
	秋分	180°	9月23日或24日	八月中	晝夜平均
	寒露	195°	10月8日或9日	九月節	天氣漸寒
	霜降	210°	10月23日或24日	九月中	天氣轉冷開始有霜
冬 88 天 15 小時	立冬	225°	11月7日或8日	十月節	冬天開始
	小雪	240°	11月22日或23日	十月鐘	開始飄雪
	大雪	255°	12月7日或8日	十一月節	開始下大雪
	冬至	270°	12月22日或23日	十一月中	此夜最長
	小寒	285°	1月5日或6日	十二月節	天氣寒冷
	大寒	300°	1月20日或21日	十二月中	天氣酷寒

節氣口訣

春雨驚春清穀天 夏滿芒夏暑相連
 秋暑露秋寒霜降 冬雪雪冬寒又寒

急救高手

設計者：成功大學教育研究所 李坤崇 王佳麗

一、目標：

處理簡單傷口或進行簡單包紮。
別各種意外事件，並立即處理。
由練習，增加學生處理意外傷害的應變能力。

二、對象：

國中一年級以上的學生。

三、重點或實施方式：

課程類型：技藝課程。
合學科或單元：健康教育下冊「止血和簡易包紮、創傷燒燙傷急救」單元。
學生實地操作練習，熟練重要的急救方法。
施方式為分組練習各種急救方法。

四、事項：

先複習健康教育的急救單元。
一張「急救高手」學習單。
一個急救箱，受傷圖片，毛巾，三角巾，冰塊，開水。
學生是否於上課前已完成分組，每組 4 人。

歷程(約 80 分鐘)：

動機：(3 分鐘)

家雖然是最安全的地方，但也有可能一不小心就會受傷，例如切水果時可能會燙傷；開水時可能會燙傷；運動時可能會扭傷；夏天冷氣溫度太低可能會感冒、發燒……，我們平常就應該學會簡易的急救常識，說不定這些簡易的急救常識就變成救命。

意外事件類型與處理方法：(17 分鐘)

講解「燙傷」的急救原則，並示範處理方法。
講解「抽筋」的處理原則，示範抽筋的處理方法。
講解「刀傷」的處理原則，示範刀傷的處理方法。
講解「發燒」的原因、處理原則，示範發燒的處理方法。

實際演練：(15 分鐘)

依據提出燙傷、抽筋、刀傷、發燒的狀況，請各組實際演練。

成果：(40 分鐘)

發下「急救高手」活動單，並開始進行活動。
組派代表示範四項意外傷害的處理方法。
賽過程中，要求學生除了要在時間之內完成外，各項急救方式的步驟、方法都要。
結束後，那組過關最多，那組就獲勝。

(五)老師結語：(5 分鐘)

短短一小時半，我們學會了簡單的擦藥原則、止血的方法、冷敷熱敷的應用時，大家一定習得一身技巧，只要多練習，就會成為一位急救高手。別忘了！好東西分享，你可以把這些常識告訴你的親朋好友。祝福大家。

六、活動評量：

- (一)熱烈、積極參與比賽。
- (二)正確無誤地操作各項急救方式。
- (三)確實掌握急救的時間，迅速不拖延。

七、注意事項：

- (一)此次活動場地應先將教室的課桌椅圍成馬蹄型，空出示範場地。
- (二)練習各項急救方式時應提醒注意安全，不可開玩笑。教師應特別囑咐小組長。
- (三)若學生未帶學習單，可增強帶學習單之學生，以相對懲罰未帶學生，但不宜未帶學生。

「急救高手」學習單

姓名： _____ ，班級： _____ 年 _____ 班，組別： _____ 組

是，想必你已學會如何處理意外傷害，現在就要考驗各位如何來處理以下的意
，如果大家能在規定時間內完成，而且正確無誤，就可以蓋上過關章。請大家
精神，加油吧！

各組派代表示範「燙傷」的處理方法。

各組派代表示範「抽筋」的處理方法。

各組派代表示範「刀傷」的處理方法。

各組派代表示範「發燒」的處理方法。

過關
過關
過關
過關