# 111年臺中在地特色創意教案徵選



# 穿越五汊港



社會、數學領域 國中組



臺中市立梧棲國民中學 蔡佳妏、許校紋

# 教案內容

<b>秋水门</b>							
領域/科	社會領:	域及	設計者	蔡佳妏			
目	數學領	域		許校紋			
實施年級 七年級			總節數	270 分鐘			
主題名稱	<b>五汊港</b>	的時空記憶					
(300字) 灣導史程史在鬥國的 事的文,、分的,生		如連橫在台灣通史序所說,汝為台灣人,不可不知台身為一位歷史科教師,在梧棲當地教書二十餘年,教生不下數千人,卻沒有一日教導學生來了解本地的歷。於是,今年暑假和校內一些教師設計了跨領域的課許透過這些課程來讓梧棲子弟認識自己地區的人文歷。1. 等等,甚至設計實境解謎的課程,讓學生能夠合作學習中達到做中學,能夠找尋自己祖先來梧棲奮已,經過清領時期、日治時期,一直到現在的中華民己的祖先是如何這這塊不被人重視的土地上篳路藍縷已的祖先是如何這這塊不被人重視的土地上篳路藍縷下去,直到後來被重視的台中港,我們該如何發揮在下去,直到後來被重視的台中港,我們該如何發揮在,甚至讓學生、家長以及觀光客能夠充分體驗在地的					
	設計依據						
學重點	學習表現	史 歷 1b-IV-2 運 與	變遷。 用歷史資料, 詮釋。	事件的發展歷程與重要歷 進行歷史事件的因果分析 絡中的人類生活問題,並			
		進 社 3d-IV-1 規	行探究。	領域的問題探究、訪查、			
	學習內容		E題 B 或 C 挑選 創與執行歷史路	送適當課題深入探究,或 沓查或展演。			

			-IV-2 從主題 E 或 F 挑選適  與執行歷史踏查或展演。	當課題深入探究,或		
核心素養	總綱	A2 系統思考與解決問題、B3 藝術涵養與美感素養、 C2 人際關係與團隊合作、C3 多元文化與國際理解				
	領綱	社-J-A2 覺察人類生活相關議題,進而分析判斷及 反思,並嘗試改善或解決問題。 社-J-B3 欣賞不同時空環境下形塑的自然、族群與 文化之美,增進生活的豐富性。 社-J-C2 具備同理與理性溝通的知能與態度,發展 與人合作的互動關係。 數-J-C3 具備敏察和接納數學發展的全球性歷史與地 理背景的素養				
議題		al and Go				
融入	實質內涵	戶 J2 擴充對環境的理解,運用所學的知識到生活當中,具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。戶 J5 在團隊活動中,養成相互合作與互動的良好態度與技能。				
	所融入 單元	清帝國時期、日治時期				
與其他領域 /科目的連結		數學領域				
教材來源		自編				
教學設備/資源		大屏、筆電、平板及手機				
各單元學習重點與學習目標						
單元名稱		學習	重點	學習目標		
1. 團隊合作 2. 校園解謎活動		學	社 3d-IV-1	以實境解謎為導向		

習 3. 梧棲老街實境 規劃與執行社會領域的問 的 PBL 教學策略, 題探究、訪查、創作或展 解謎活動 表 進行分組合作學習 4. 天干地支掌 的教學法,培養學 演等活動。 現 數 n-IV-2 生探究思維與創新 理解負數之意義、符號與 實作的表達力,建 在數線上的表示, 並熟練 立學生互助合作的 其四則運算,且能運用到 共好精神。 日常生活的情境解決問 題。 歷 D-IV-2 從主題 B 或 C 學 挑選適當課題深入探究, 習 或規劃與執行歷史踏查或 內 展演。 容 N-7-3負數與數的四則混 合運算(含分數、小數): 使用「正、負」表徵生活 中的量;相反數;數的四 則混合運算。

## 教案單元活動設計

教學單元活動設計						
單元名稱	五汊港的時空記憶	時間	270 分鐘			
主要設計者	蔡佳妏					
學習目標	以實境解謎為導向的 PBL 教學策略,進行分組合作學習的教學法,培養學生探究思維與創新實作的表達力,建立學生互助合作的共好精神。					
學習表現	社 3d-IV-1 規劃與執行社會領域的問題探究、訪查、創作或展演等活動。					
學習內容	歷 D-IV-2 從主題 B 或 C 挑選適當課題深入探究,或 規劃與執行歷史踏查或展演。 歷 G-IV-2 從主題 E 或 F 挑選適當課題深入探究,或 規劃與執行歷史踏查或展演。					
領綱核心素養	社-J-C2 具備同理與理性溝通的知能與態度,發展與 人合作的互動關係。					
核心素養呼應說明	A2 系統思考與解決問題、B3 藝術涵養與美感素養、 C2 人際關係與團隊合作					
議題融入說明	戶 J2 擴充對環境的理解,運用所學的知識到生活當中,具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。戶 J5 在團隊活動中,養成相互合作與互動的良好態度與技能。					

## 教學活動內容及實施方式

備註

- 一、引起動機(學習目標)
- 1. 先進行破冰遊戲,讓同學相互熟悉後進行異質性分組,說明之後所有活動皆以小組來進行活動。(附件1 破冰遊戲+分組表 學習單)

10 分鐘

#### 分組合作學習 分組表

#### 組名:

姓名。	名稱。	內容。
ę	小組長。	主持小組討論、主導活動、協助組員、
		分配工作與製作。
e <sup>2</sup>	記錄員。	記錄討論結果、參與討論互動、學習單
		填寫、參與遊戲活動。
ě	觀察員。	觀察組員是否有認真參與發言、參與討
		論互動、參與遊戲活動。
e <sup>2</sup>	資料員。	領取資料、蒐集資料、參與討論互動、
		參與遊戲活動。
e)	監控員。	注意小組討論是否影響到他組、參與遊
		戲活動、上台報告介紹。

2. 利用 PPT 做出梧棲附近的地名、建築物、廟宇名稱,讓學 生進行你說我猜的活動,做分組競賽。(附件 2 你說我猜 簡 報 PDF 檔)

10 分鐘

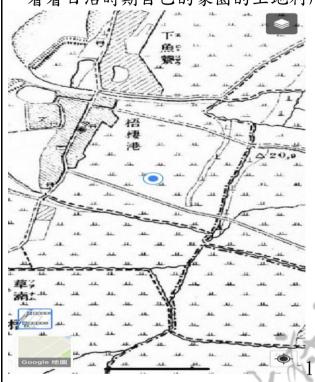


3. 發下平板給學生,透過 wordwall 線上遊戲軟體來認識我們的家園 (https://reurl.cc/yMLp92)



4. 請學生打開台灣百年歷史地圖 app 並打開 1904 年日治時期的台灣堡圖的圖層 看看日治時期自己的家園的土地利用情況。

5分鐘



1904 年梧棲的土地利用

5. 讓學生分組完成學習單(附件 3 認識我們的家園 學習單)。

單)。 能測驗出學生對自我家園的認識程度,做個學習成效評

二、發展活動

量測驗。

1. 簡單介紹梧棲地區的歷史人文的開發情況。(附件 4 認識 梧棲的 PDF) 10 分鐘





2. 評量方式-《實境解謎時間》-透過蹦世界 APP 這個軟體, 將梧棲地理歷史的題目建置在上面,讓學生分組在校園 裡,進行解謎活動。(附件5實境解謎-梧棲歷史)



3. 學生經由校園實境解謎的題目中,分析、討論並寫出或畫出梧棲地區的人文歷史發展心智圖。(附件6 學生作品)

45 分鐘



4. 操作天干地支掌的學習單,學生在過程中,可以理解、歸納、總結,得知古代紀錄年份的方式,並且具備民國前、民國後、西元與歲次記年的換算能力。(附件7天干地支掌)

### 天干地支掌



25 分鐘



## 三、綜整活動(學習表現)

1. 梧棲老街的實境解謎闖關活動。(附件 8 五汊港實境解謎 遊戲 QR code)

五沙港宮境解謎遊戲 QR code





2. 根據實境解謎的活動內容課程裡,將自己所學到的內容或 感想,寫下來。並分組上台發表成果與感想。

(包含教師評分與學生互評)



試教成果 或教學提醒 這一個課程特色主要是配合學校的校本課程,在這個手機充斥生活的現在社會,學生不再能配合教師呆呆地在教室裡聽課,他們更需要『做中學』,強調學生主動學習,而且是由「做」中學開始。這種『做中學』活動不僅指及肢體感官的活動與工作,更重要的是行動與思考,主動地反省思考,具有啟發智慧的教育意義。」(附件 9 學生活動成果發表)

參考資料

《梧棲鎮志》 台中市梧棲區公所

(https://www.wuqi.taichung.gov.tw/983406/EBook List)

