

高雄市大寮區永芳國小【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免的困難，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	

職人(五上) 1.百工斯為備 觀察一天裡所需的職業(6) 賣冰喔(6) 數學素養題(6) 2.達人報導 故事(作文)(6) 艦長(因數與倍數)(6) 切蛋糕(6) 奧運選手(6) 3.職業體驗 班級自選體驗課(6) 志向Canva(12)	1、 觀察一天所需的職業 (1) 學生認識哪些職業？ (2) 這些職業所需的技能可能有哪些？ 2、 達人報導 (1) 鑑古知今，名人穿越到現代，可能是什麼達人？ (2) 擴充學生對職業的想像力，學生心中的典範是哪些人呢？ 3、 志向 Canva (1) 學生為什麼選擇這些體驗課？ (2) 人窮志不窮，學生未來想從事什麼？
--	--

學習重點	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。 國 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 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。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	學習內容
------	---	------

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。)

綜 Bb-III-1 團體中的角色探索。

國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。

綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。

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。

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		
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)。		
表現任務		
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。 表現任務的呈現以： 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。 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。		

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

2.關鍵提問 (1) 你認識多少種職業？ (2) 這些職業所需的技能可能有哪些？ (3) 未來你想做什麼？為什麼？ 「賣冰喔」 1.主要教學活動 (1) 暖身：「3×5」的故事。 (2) 學習：請用想像的方式，幫助這位小朋友賣出冰。 (3) 總結：幫忙故事中小朋友解決問題後的心得。 2.關鍵提問 (1) 乘法是什麼？請舉題目跟大家說明。 (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？ (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？ 「數學素養題」 1.主要教學活動 (1) 暖身：寫學力檢測題。 (2) 學習：討論題目中的主要概念。 (3) 總結：討論職業裡所需的數學能力。 2.關鍵提問 (1) 為什麼要考試？	詳見 PPT 或概念圖		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。
---	---------------------------	--	--------------------------------------

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

(1) 人類可以到火星了嗎？ (2) 為何有時兩數相乘是最小公倍數，有時候不是呢？ (3) 艦長夫妻聚少離多，你如何幫助他們呢？ 「切蛋糕」 1.主要教學活動 (1) 暖身：討論數感影片_數學是討論理想的狀態。 (2) 學習：討論從事服務業的無名英雄。 (3) 總結：各行各業都有值得尊敬的地方。 2.關鍵提問 (1) 片中蛋糕為什麼會切不完？(無窮的概念) (2) 你觀察到誰從事服務業？你受到了哪些幫助？ (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) 「奧運選手」 1.主要教學活動 (1) 暖身：分享你最欣賞的運動選手與理由。 (2) 學習：討論關於「奧運」的趣事。 (3) 總結：分析運動賽事為何令人著迷。 2.關鍵提問 (1) 你喜歡哪位運動選手？為什麼？ (2) 你聽過那些運動明星有趣的事情？ (3) 為何有些人會熱衷到比賽現場加油？			學生能寫出一篇文章(短文)報導達人。
---	--	--	---------------------------

單元三、職業體驗 ※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： 例子 1 「樂樂棒」 1.主要教學活動 (1) 暖身：樂樂棒的規則與戰術。 (2) 學習：與別班對戰兩場樂樂棒。 (3) 總結：討論「球隊經理」所做之事。 2.關鍵提問 (1) 樂樂棒的規則是什麼？ (2) 實際體驗跟紙上談兵有何不同？ (3) 球隊經理要做哪些事？ 例子 2 「火鍋」 1.主要教學活動 (1) 暖身：火鍋要準備的材料(記錄金額)與安全事項。 (2) 學習：實際動手煮火鍋。 (3) 總結：討論煮火鍋的「成本」。 2.關鍵提問	單元三有二個子單元，共 18 節，子單元分配 6 節，子單元二為 12 節(含發表與實作) 詳見 PPT 或概念圖		學生能口頭說出實際體驗與紙上談兵的不同。 表現任務：學生能完成 Canva 做出口頭報告。
--	---	--	---

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