

世界真奇妙-吾愛吾校” Me and My Shcool” 主題式教案設計

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構+課程目標）

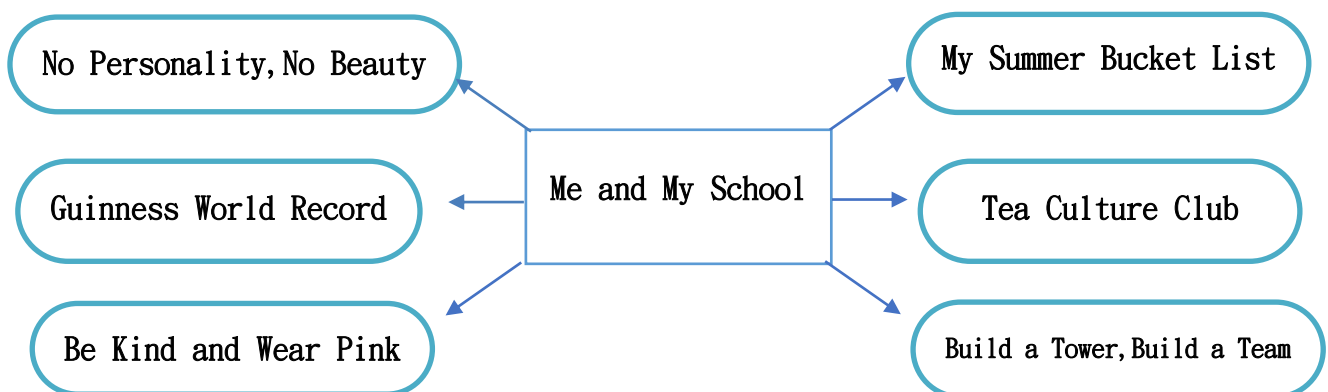
（一）與學校願景呼應之說明：

「世界真奇妙」二部曲「吾愛吾校」課程設計，聚焦於學生對學校、同儕與自我的認同建構，結合英語文、綜合活動與科技應用，並融入品格教育與生涯規劃，引導學生從探索自我到理解群體，從尊重多元到追求卓越。課程透過多元主題活動，落實學校「博雅」與「卓越」的願景，培養學生自信、關懷、合作與創新能力，為未來成長奠定厚實基礎。

（二）課程設計理念：

1. **以學生經驗為中心的課程設計：**從學生熟悉的暑假經歷出發，延伸到校園文化探索、人際關係經營、品格養成與生涯啟蒙，循序引導學生建立自我認同與群體歸屬感。
2. **英語文、綜合活動與科技的整合運用：**以英語為溝通媒介，搭配戲劇表演、主題創作、團隊挑戰、數位應用等豐富活動，激發學生語言能力、創造力、協力力與數位素養。
3. **重視品格教育與生命教育的融入：**以友善、尊重、包容為主軸，強調自我成長與人際互動，培養學生正向的人格特質與責任感。

（三）課程架構：



（四）課程目標：

1. **促進自我認識與成長反思：**引導學生透過回顧暑假學習經驗及規劃未來目標，深化自我探索與自信心培養。
2. **強化跨文化理解與英語表達能力：**以英語簡述校園文化、社團特色與活動亮點，培養學生的國際視野與語言表達力。
3. **培養團隊合作與問題解決能力：**透過棉花塔挑戰、運動會等合作性任務，促進學生團隊精神與創意實踐。
4. **深化品格教育與人際溝通能力：**在討論外貌與性格議題、處理矛盾與友情修復的過程中，培養善良、包容、解決衝突的能力。
5. **鼓勵正向認同與榜樣學習：**引導學生欣賞自己與他人的優勢，建立正向的人際互動與自我效能感。
6. **倡導多元尊重與反霸凌意識：**透過性別平等與反霸凌主題活動，培養學生尊重多元、維護正義與友善行為的社會責任感。

二、主題說明：

彈性學習課程類別	統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程		設計者	劉冠伶編修
實施年級	八年級		總節數	共 21 節
主題名稱	世界真奇妙--吾愛吾校 "Me and My School"			
設計依據				
核心素養	總綱	●J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題 ●J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。 ●J-C3 具備敏察和接納多元文化的涵養，關心本土與國際事務，並尊重與欣賞差異。		
	領綱	●藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 ●英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。 ●綜-J-B1 尊重、包容與欣賞他人，適切表達自己的意見與感受，運用同理心及合宜的溝通技巧，促進良好的人際互動。 ●英-J-C3 具備基本的世界觀，能以簡易英語介紹國內外主要節慶習俗及風土民情，並加以比較、尊重、接納。 ●科-J-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。 ●綜-J-C3 探索世界各地的生活方式，理解、尊重及關懷不同文化及族群，展現多元社會中應具備的生活能力。 ●社-J-C3 尊重並欣賞各族群文化的多樣性，了解文化間的相互關聯，以及臺灣與國際社會的互動關係。		
與其他領域/科目的連結		藝術、英語文、綜合活動、科技、社會		
議題融入	實質內涵	●戶外教育-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。 ●多元文化教育-多 J5 了解及尊重不同文化的習俗與禁忌。 ●多元文化教育-多 J6 分析不同群體的文化如何影響社會與生活方式。 ●生涯規劃教育-涯 J3 覺察自己的能力與興趣。 ●生涯規劃教育-涯 J4 了解自己的人格特質與價值觀。 ●生涯規劃教育-涯 J6 建立對於未來生涯的願景。 ●性別平等教育-性 J2 釐清身體意象的性別迷思。 ●性別平等教育-性 J2 辨識性騷擾、性侵害與性霸凌的樣態，運用資源解決問題。 ●人權教育-人 J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。 ●人權教育-人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。 ●人權教育-人 J6 正視社會中的各種歧視，並採取行動來關懷與保護弱勢。		

		●人權教育-人 J9 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。 ●品德教育-品 J7 同理分享與多元接納。	
	所融入之單元	每一教學單元設計中呈現(因各單元皆異)	
教材來源		康軒出版社、Youtube 教師自編	
教學設備/資源		教師選編學習單、網路影片、電腦	
各單元與學習目標			
單元名稱		學習重點	學習目標
單元一 暑期 逍遙遊 My Summer Bucket List		學習表現	1. 能運用過去簡單式描述過去經驗。 2. 能與同學以簡易的英語討論和表達。 3. 能參與分組報告並仔細聆聽其他組別的報告，提出學習心得回饋。
		學習內容	
		●英 2-IV-7 能依人、事、時、地、物作簡易的提問。 ●英 3-IV-16 能閱讀不同體裁、不同主題的簡易文章。 ●社 2b-IV-2 尊重不同群體文化的差異性，並欣賞其文化之美。 ●運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。	
		●英 Ac-IV-3 常見的生活用語。 ●英 B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。 ●地 Ad-IV-3 多元族群的文化特色。 ●資 T-IV-1 資料處理應用專題。	

單元二 茶文化 真促咪 Tea Culture Club	學習表現	• 英 3-IV-16 能閱讀不同體裁、不同主題的簡易文章。 • 英 8-IV-4 能了解、尊重不同之文化習俗。 • 社 2a-IV-3 關心不同的社會文化及其發展，並展現開闊的世界觀。 • 綜 3c-IV-2 展現多元社會生活中所應具備的能力。 • 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。	1. 學生能夠了解不同國家的茶文化背景和歷史。 2. 學生能夠辨識和描述各國茶文化的獨特特點。 3. 學生能夠比較和對比不同國家的茶文化。 4. 學生能夠通過創意活動表達對茶文化的理解和欣賞
	學習內容	• 英 Ae-IV-5 不同體裁、不同主題之簡易文章。 • 英 C-IV-3 文化習俗的了解及尊重。 • 地 Be-IV-2 多元文化的發展。 • 輔 Dd-IV-3 多元文化社會的互動與關懷。 • 資 T-IV-1 資料處理應用專題。	

單元三 團隊合作 牢不可破 Build a Tower Build a Team	學習表現	• 英 C-IV-4 基本的世界觀。 • 綜 2b-IV-2 體會參與團體活動的歷程，發揮個人正向影響，並提升團體效能。 • 視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 • 運 c-V-1 能使用資訊	1. 能夠養成分工合作的精神。 2. 能夠自我審視問題解決之步驟，並分析改進之策略及方法。
	學習內容	• 英 B-IV-4 個人的需求、意願和感受的表達。 • 童 Aa-IV-2 小隊制度的分工、團隊合作與團體動力的提升。 • 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 • 資 T-IV-1 資料處理應用專題。	

單元四 以貌取人 真遜咖 No Personality, No Beauty!	學習表現	• 英 2-IV-4 能以簡易的英語描述自己、家人及朋友。 • 英 3-IV-9 能了解故事的主要內容與情節。 • 英 3-IV-10 能辨識簡易故事的要素，如背景、人物、事件和結局。 • 英 3-IV-14 能快速閱讀了解文章重點，並有效應用於廣泛閱讀中。	1. 能利用閱讀及問題討論思考「美」的定義。 2. 能透過學習活動，練習寫作及口語表達句型。 3. 能和同學討論、提出結論並以簡易的英語表達。 4. 能透過主題討論及分享，聆聽及尊重因人而異的審美觀。
	學習內容	• 英 6-IV-1 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 • 英 7-IV-1 能使用英文字典，配合上下文找出適當的字義。 • 綜 1d-IV-2 探索生命的意義與價值，尊重及珍惜自己與他人生命，並協助他人。 • 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。	

單元五 班上之最 Guinness World Record Around Me	學習表現	• 英 3-IV-10 能辨識簡易故事的要素，如背景、人物、事件和結局。 • 英 3-IV-12 能熟悉重要的閱讀技巧，如擷取大意、猜測字義、推敲文意、預測後續文意及情節發展等。 • 英 3-IV-14 能快速閱讀了解文章重點，並有效應用於廣泛閱讀中。 • 英 6-IV-1 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 • 英 7-IV-1 能使用英文字典，配合上下文找出適當的字義。 • 綜 1a-IV-2 展現自己的興趣與多元能力，接納自我，以促進個人成長。 • 綜 3c-IV-2 展現多元社會生活中所應具備的能力。 • 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。	• 能透過主題討論，分享自身生活經驗。 • 能以簡易的英語參與課堂討論，並以簡易的英語表達。 • 能藉由主題閱讀，練習句型寫作及口頭分享。
	學習內容	• 英 Ac-IV-3 常見的生活用語。 • 英 Ac-IV-4 國中階段所學字詞（能聽、讀、說、寫最基本的 1,200 字詞）。 • 英 B-IV-2 國中階段所學字詞及句型的生活溝通。 • 英 B-IV-3 語言與非語言的溝通策略（如請求重述、手勢、表情等）。 • 英 B-IV-5 人、事、時、地、物的描述及問答。	

單元六 愛與關懷 霸凌不來 Be Kind and Wear Pink	學習表現	• 英 1-IV-7 能辨識簡短說明或敘述的情境及主旨。 • 英 1-IV-8 能聽懂簡易影片的主要內容。 • 英 2-IV-5 能以簡易的英語表達個人的需求、意願和感受。 • 英 3-IV-9 能了解故事的主要內容與情節。 • 英 3-IV-10 能辨識簡易故事的要素，如背景、人物、事件和結局。 • 綜 1a-IV-2 展現自己的興趣與多元能力，接納自我，以促進個人成長。 • 綜 3c-IV-2 展現多元社會生活中所應具備的能力。 • 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。	1. 能理解性別的多樣性，覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係。 2. 能建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。 3. 能付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位實質平等。
	學習內容	• 英 Ad-IV-1 國中階段所學的文法句型。 • 英 B-IV-6 圖片描述。 • 英 B-IV-8 引導式討論。 • 輔 Aa-IV-2 自我悅納、尊重差異與自我成長。 • 輔 Dd-IV-3 多元文化社會的互動與關懷。 • 資 T-IV-1 資料處理應用專題。	

教學單元設計

單元三、團隊合作牢不可破

” Build a Tower, Build a Team”

一、教學設計理念

本單元透過建造紙塔、運動會情境、拔河比賽等活動，讓學生在實作與互動中自然運用英語，並強化團隊合作能力。設計以「做中學」、「合作挑戰」為核心，讓學生在實際體驗中發展語言技巧與團隊精神。課程目標包括提升閱讀理解、口語表達，並透過分組合作、競賽、反思討論，培養公平競爭與互助合作的態度，最終能將學習成果應用於日常校園生活。

二、教學單元設計

主題名稱		世界真奇妙--吾愛吾校 ” Me and My School”		設計者	劉冠伶 老師
實施年級		八年級		總節數	共__6__節
單元名稱		三、團隊合作牢不可破” Build a Tower, Build a Team”			
設計依據					
學習重點	學習表現	● 英 C-IV-4 基本的世界觀。 ● 綜 2b-IV-2 體會參與團體活動的歷程，發揮個人正向影響，並提升團體效能。 ● 視 3-IV-3 能應用設計思考及藝術知能，因應生活情境尋求解決方案。 ● 運 c-V-1 能使用資訊科技增進團隊合作效率。		核心素養	● 藝-J-A2 嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 ● 英-J-B1 具備聽、說、讀、寫英語文的基礎素養，在日常生活常見情境中，能運用所學字詞、句型及肢體語言進行適切合宜的溝通與互動。 ● 英-J-C2 積極參與課內及課外英語文團體學習活動，培養團隊合作精神。 ● 綜-J-C3 探索世界各地的生活方式，理解、尊重及關懷不同文化及族群，展現多元社會中應具備的生活能力。
	學習內容	● 英 B-IV-4 個人的需求、意願和感受的表達。 ● 童 Aa-IV-2 小隊制度的分工、團隊合作與團體動力的提升。 ● 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 ● 資 T-IV-1 資料處理應用專題。			

議題融入	學習主題	1. 棉花糖挑戰。 2. 團體討論及問題解決的流程。
	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。
與其他領域/科目的連結		語文/英語文、藝術/視覺藝術、綜合活動/童軍、科技/資訊科技
教材來源		康軒出版社
教學設備/資源		1. 學習單 2. 數位學習設備 3. 實作材料 4. YouTube 影片 ● 影片 1 The Power Of Teamwork https://reurl.cc/NXA256 ● 影片 2 MVMS Marshmallow Challenge #1 https://reurl.cc/5o54Az ● 影片 3 Marshmallow goes on top! (Engineer Challenge) https://reurl.cc/mqoMr9 ● 影片 4 Build a tower, build a team Tom Wujec (可開啟中文字幕) https://reurl.cc/L0me99 5. 網站資料 ● Educator Guide: Spaghetti Anyone? Building with Pasta - NASA https://reurl.cc/NXA4Mk ● ACTIVITY: The marshmallow challenge- Science Learning Hub https://reurl.cc/qm5arR
學生經驗分析		了解國中基本文法，例如現在式、現在進行式，字彙量約 500 個。
學習目標		
1. 能夠養成分工合作的精神。 2. 能夠自我審視問題解決之步驟，並分析改進之策略及方法。		

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第一節 棉花塔挑戰：極限創意 I 一、暖身活動： 1. 教師播放影片 1 《The Power Of Teamwork》。 2. 教師提問學生是否觀察到影片中的企鵝、螞蟻、螃蟹如何幫助同伴，帶出團隊合作的概念。 二、發展活動：棉花糖挑戰（第一輪）： 1. 教師利用學習單 Part A 說明棉花糖挑戰的材料及規則。 2. 教師將學生分組，每組 4~6 人，提供材料與白紙用來繪製草圖。 3. 教師說明每組必須在 20 分鐘內完成。 4. 活動進行中，教師可提醒學生剩餘時間（如 10 分鐘、8 分鐘、2 分鐘）。 5. 計時停止後，教師測量由桌面到棉花糖的高度。 三、總結活動： 1. 學生記下使用的材料總量與記錄高度，完成學習單 Part B。 2. 教師提示下一堂課的延伸內容，請學生針對第一次挑戰，思考如何改進。 （第一節結束）	10 分 25 分 10 分	第一節 棉花糖挑戰初體驗 ■ 評量方式： 1. 觀察記錄：教師觀察學生分組互動、合作分工的情形。 2. 學習單 Part A&B 填寫：確認學生是否了解活動規則、完成塔高紀錄。 ■ 評量內容： 1. 能否遵守挑戰規則、在時限內完成建塔。 2. 學生是否能以簡單英文描述小組使用的材料、建塔策略。
第二節 棉花塔挑戰：極限創意 II 一、暖身活動： 1. 教師帶學生複習前一節課的活動內容。 二、發展活動：設計分享與討論 1. 各組填寫學習單 Part B，分享設計理念及討論流程。 2. 教師利用附件一《Stages in the Design Thinking Process》，協助學生檢視自己的設計流程，並說明此流程的生活應用。 3. 教師搭配附件二的提問單，引導學生進行廣泛討論。	10 分 25 分 10 分	第二節 設計思考與挑戰改進 ■ 評量方式： 1. 口頭分享與小組討論：觀察學生能否表達設計理念與改進想法。 2. 學習單 Part C 填寫：檢核學生反思並提出具體改進方向。 ■ 評量內容：

三、總結活動： 教師提示下一堂課的延伸內容，請學生完成學習單 Part C，思考第二次挑戰可以如何改進。 （第二節結束）		- 能用簡單英文或中文說明第一次挑戰的經驗與優缺點。 - 是否能根據設計思考流程，提出至少一項具體的改進建議。
第三節 運動會：齊心協力，成就非凡 I 一、暖身活動： - 各組學生分享學習單 Part C，並討論如何改進設計。 二、發展活動：Real World 應用與第二次挑戰 - 教師播放影片 2、3、4（視課程時間與學生程度選擇適合的影片）。 - 學生觀察影片中學生進行挑戰的方式及最終設計。 - 教師利用學習單 Part D，帶學生進行第二次挑戰。 - 挑戰結束後，學生填寫表格，討論學習單 Part D 下的 4 個提問內容。 - 各組分享設計與回答，教師可搭配附件二的提問單，進行更深入的討論。 三、總結活動： - 各組回顧兩次挑戰的結果，並記錄關鍵學習點。 - 教師提示下一堂課將會進行成果展示。 （第三節結束）	10 分 30 分 5 分 5 分 25 分 15 分	第三節 影片觀摩與二次挑戰 ■ 評量方式： 二次挑戰成果測量：比對第一次與第二次塔高及設計改進的成效。 學習單 Part D 回答：完成 4 個關鍵問題並進行小組分享。 ■ 評量內容： - 能明確描述自己小組在二次挑戰中採用的新策略或改變。 - 能以完整句子或簡短英文敘述挑戰心得與改進重點。
第四節 運動會：齊心協力，成就非凡 II 一、暖身活動： - 各組回顧並整理前幾堂課的挑戰過程與學習心得。 二、發展活動：成果展示與反思 - 各組製作海報或簡報，整理兩次挑戰的數據、過程及改進策略。 - 各組分享自己的成果，並討論學習過程中的挑戰與收穫。	10 分	第四節 成果展示與團隊精神分享 ■ 評量方式： 海報或簡報製作：小組整理挑戰歷程，製作視覺化成果展示。 口頭發表：簡述成果與學習心得。 ■ 評量內容： - 海報或簡報內容完整，包

3. 教師帶領學生回顧團隊合作、創新與創造力的重要性。 三、總結活動： 1. 教師將學生的成果展示於公布欄或上傳至班級網路平台。 2. 全班討論本次活動的核心價值，並鼓勵學生在日常生活中實踐團隊合作與創新思維。 （第四節結束） 第五節 一條繩，連結無限力量 I 一、暖身活動： 1. 問答引導（5 分鐘） - 教師提問：「你最喜歡的運動會比賽是什麼？」（學生可用中文回答） - 教師依學生回答，介紹相關英語單字(relay race, tug-of-war, long jump, shot put, teamwork 等)。 2. 單字圖片配對（5 分鐘） - 準備運動比賽的圖片，請學生將圖片與對應的單字配對。 - 透過簡單提問確認學生理解（例如："What sport is this?" "Do we run or jump in this game?"）。 二、發展活動： 1. 文章閱讀與討論（10 分鐘） - 教師發下 "The Fun of Sports Day" 文章，並朗讀一遍。 - 學生跟讀，然後請幾位學生朗讀部分句子。 - 問學生幾個簡單問題，如： "What do runners pass in the relay race?" (baton) "What do teams do in tug-of-war?" (pull the rope) 2. 單字與填空練習（10 分鐘） - Part 1: Vocabulary Match（單字配對）：	30 分 5 分 5 分	括：建塔數據、設計改進歷程、團隊合作心得。 2. 口語發表中能使用 2-3 句簡單英文介紹小組成果（如："We built a tall tower." "We worked together."）。 第五節 運動會單字與文章學習 ■ 評量方式： 1. 單字配對與填空練習批改：確認理解運動會相關單字。 2. 肢體表演與回答互動：觀察學生使用關鍵單字的表現。 ■ 評量內容： 1. 單字配對與文章填空達成率（正確率 80% 以上為基本達標）。 2. 口語活動能正確使用運動相關單字或短句(如："pull the rope", "run fast")。
--	-----------------------------------	---

- Teamwork (團隊合作)

- Rope (繩子)

- Whistle (哨子)

- 用簡單的例子和圖片幫助學生理解這些詞彙。

2. 簡單對話練習

- 和學生一起練習簡單的對話：“Come on, team! Pull as hard as you can!” 以及 “We won’ t lose! Let’ s go!”

二、發展活動：

1. 插畫設計介紹 (5 分鐘)

- 向學生介紹插畫設計的主題，並告訴他們根據上面的漫畫情節畫出兩個插畫：
 - 第一格：兩隊在拔河比賽中拉繩，教練吹哨子。
 - 第二格：繩子斷裂，兩隊倒在一起，大家驚訝並笑了出來。
- 解釋每一格插畫的情節及角色的表情、動作。

2. 插畫創作 (20 分鐘)

- 分發紙張和彩色筆，讓學生開始繪製他們的插畫。
- 要求學生根據漫畫內容設計兩個插畫，並確保插畫中的人物表現出比賽的動作和情感（例如：緊張、驚訝、歡笑等）。

三、總結活動：

1. 展示插畫

- 讓學生展示他們的插畫作品，並用簡單的英文描述他們的插畫內容。
- 例如：“This is the tug-of-war competition. The teams are pulling the rope. And in the second picture, the rope snapped, and everyone fell down!”

2. 作品展示與口語表達：評量學生能否用簡單英文介紹插畫。

■ 評量內容：

1. 插畫符合拔河比賽情境，且能清楚表達人物情感與動作。
2. 能以完整句子敘述插畫內容至少 2 句（如：“They are pulling the rope.” “The rope snapped and they fell.”）。

學生回饋	教師省思
1. 學生表示很喜歡動手做建塔和漫畫創作的活動，覺得課堂既有趣又能學英文。 2. 有些學生在第一次挑戰中感受到挫折，但透過小組討論和第二次挑戰，明顯提升了解決問題的能力。 3. 運動會相關單字與比手畫腳遊戲，讓學生在笑聲中記憶深刻，學習效果佳。 4. 學生提到學會了要在團隊中聆聽彼此、一起想辦法，覺得這對以後不管是課堂或日常生活都很有幫助。	1. 建塔與漫畫活動確實能激發學生興趣，且讓學生在自然情境中大量使用英語，非常有效。 2. 過程中發現，部分學生在分工合作時仍需教師適時介入協助角色分配與引導溝通。 3. 活動後的小組反思與成果展示大幅提升了學生的表達能力與自信心。 4. 未來可增加更多生活情境應用（如校園任務闖關等），進一步深化團隊精神與英語實用性。 5. 課程時間掌握需更精準：若討論熱絡，容易延誤挑戰時間。建議適當分配小組討論與分享時間。

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

Unit 3 Build a Tower, Build a Team

____ 年 ____ 班 ____ 號

姓名_____

Part A: Marshmallow Challenge

Materials

- 20 sticks of dry spaghetti
- 100 cm of tape
- 100 cm of string
- a marshmallow (full size)

What to do

1. **Build the tallest freestanding tower:** the winning team is the one that has the tallest tower.
2. **The entire marshmallow must be on top:** the tower must support the entire marshmallow for at least 15 seconds.
3. **You can break up the spaghetti, string, or tape:** you are free to break the spaghetti and cut up the tape and string to create new towers.
4. **You don't need to use all the spaghetti, string, or tape:** no extra materials will be given.
5. **The challenge lasts 20 minutes:** you can use less than 20 minutes and have the teacher measure the height of the tower.

Part B: Design

Draw Your Team's Final Design Below

Materials:

_____ sticks of dry spaghetti.
_____ cm of tape.
_____ cm of string.

Final Height:

_____ cm

Part C

Discuss

Q1. Was your tower successful? Why or why not?

(學生自行回答)

Q2. What challenges did you have in this activity? Make a list of them.

(學生自行回答)

Q3. After testing, what changes did you make to the tower?

(學生自行回答)

Q4. What did you learn from watching others?

(學生自行回答)

Q5. How can your team improve your tower design or your performance?

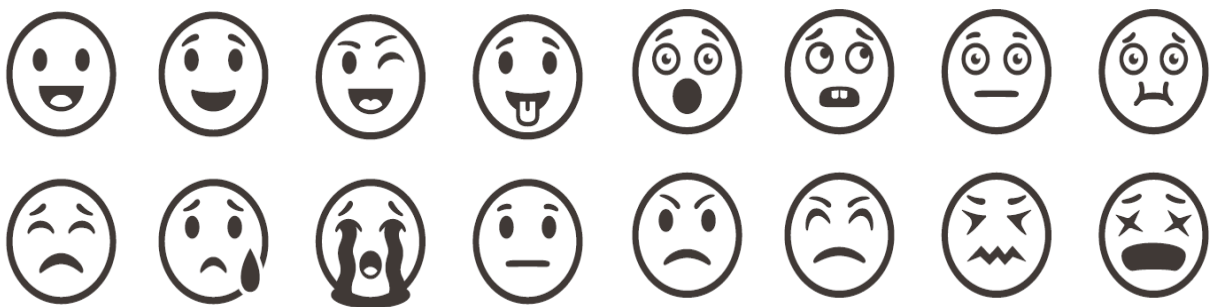
(學生自行回答)

Review

1. During the activity:

	Strongly agree	Agree	Disagree	Strongly disagree
We had a lot of different ideas.	☐	☐	☐	☐
We agreed on a plan.	☐	☐	☐	☐
We did a lot of testing.	☐	☐	☐	☐
We didn't mind making mistakes.	☐	☐	☐	☐
Each person had a job.	☐	☐	☐	☐
I was the leader.	☐	☐	☐	☐
I was listened to.	☐	☐	☐	☐
I asked questions.	☐	☐	☐	☐

2. How did you feel at the start (S), middle(M), and end (E) of the activity? Circle and write S, M, and E next to the emoticons that are closest to how you felt at different times.



Part D: Round 2

Draw Your Team's Final Design Below	
Materials: _____ sticks of dry spaghetti. _____ cm of tape. _____ cm of string.	Final Height: _____ cm

Q1. Was your new tower successful? Why or why not?

(學生自行回答)

Q2. What did you learn from watching others?

(學生自行回答)

Q3. What's the difference between this tower and your last one?

(學生自行回答)

Q4. The two best things about the way our team worked were:

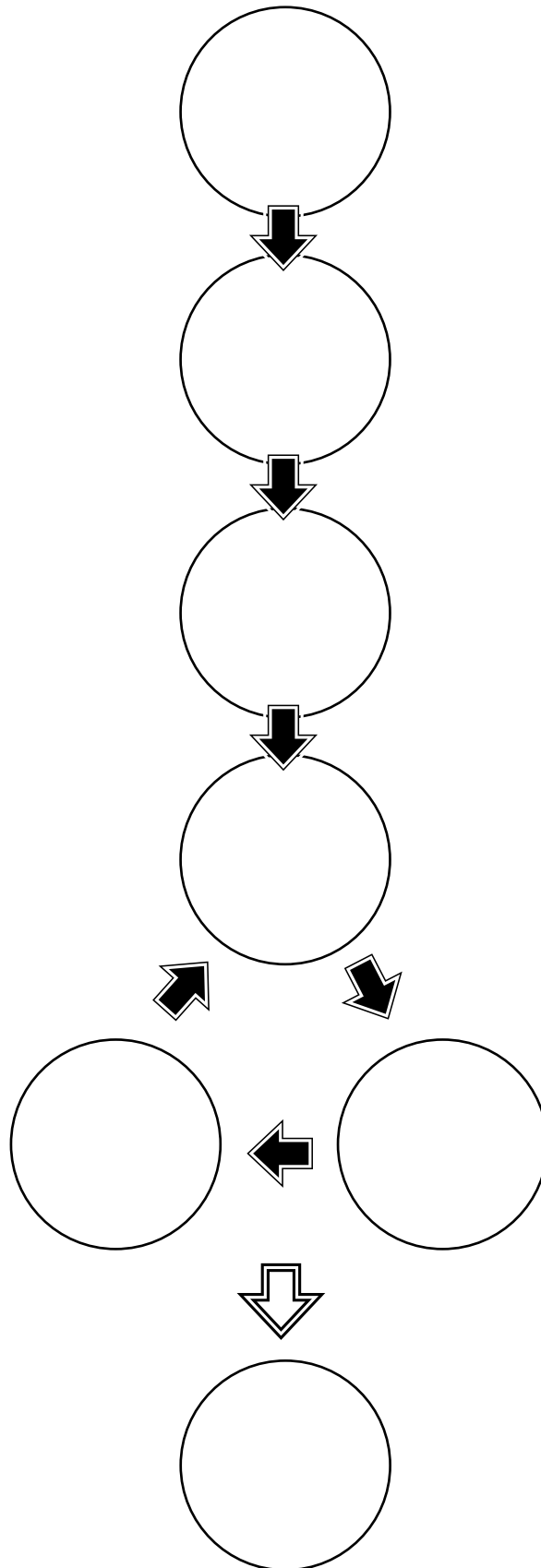
(1)

(學生自行回答)

(2)

(學生自行回答)

Stages in the Design Thinking Process



Discussion Starter

Teamwork:

- Did everyone help?
- Did all team members share their ideas?
- Did you learn from others?
- Did your team try different ways before choosing the best one?

Leadership:

- Did your team have a leader?
- Who was it, and how was this decided?
- How did the leader help?

Creativity:

- How did your team come up with the design?
- Did you get ideas from teammates or other teams?

Ideas:

- Where did your ideas come from?
- Did everyone share ideas?
- Were ideas organized?
- Did you learn from mistakes?

Energy:

- Did you feel rushed?
- Was your team excited and working well together?

Learning:

- What could you have done better?
- What would you change?

Innovation:

- How many finished structures are there?
- Are they similar or different?
- What roles did team members play (leader, planner, risk-taker, etc.)?
- What were the key steps to success?
- Why do you think the winning team won?

Unit 3	The Fun of Sports Day	_____ 年 _____ 班 _____ 號 姓名_____																					
The Fun of Sports Day Sports Day is the best day at school! Everyone is excited and ready to play. There are many fun games and races. First, we have the relay race. Runners pass the baton and run as fast as they can. The fastest team wins! Next is tug-of-war. Two teams pull the rope. “1, 2, 3... PULL!” Everyone works together. Teamwork is important! Then, we have the long jump. Students run and jump as far as they can. Who will jump the farthest? The shot put is next. Players throw a heavy ball. The strongest player wins! Finally, we have the fun games. There are egg-and-spoon races, three-legged races, and more! Everyone laughs and has fun. At the end of the day, we are tired but happy. Sports Day is about trying our best and working as a team. We can’ t wait for next year!																							
Part 1: Vocabulary Match Match the words with their meanings. <table border="1"><thead><tr><th>Answer</th><th>Word</th><th>Meaning</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>1. relay race</td><td>a. A game where two teams pull a rope</td></tr><tr><td></td><td>2. baton</td><td>b. A short stick passed in a race</td></tr><tr><td></td><td>3. teamwork</td><td>c. Running and jumping as far as possible</td></tr><tr><td></td><td>4. tug-of-war</td><td>d. A contest to see who throws the farthest</td></tr><tr><td></td><td>5. long jump</td><td>e. Working together to win</td></tr><tr><td></td><td>6. shot put</td><td>f. A race where runners take turns</td></tr></tbody></table>			Answer	Word	Meaning		1. relay race	a. A game where two teams pull a rope		2. baton	b. A short stick passed in a race		3. teamwork	c. Running and jumping as far as possible		4. tug-of-war	d. A contest to see who throws the farthest		5. long jump	e. Working together to win		6. shot put	f. A race where runners take turns
Answer	Word	Meaning																					
	1. relay race	a. A game where two teams pull a rope																					
	2. baton	b. A short stick passed in a race																					
	3. teamwork	c. Running and jumping as far as possible																					
	4. tug-of-war	d. A contest to see who throws the farthest																					
	5. long jump	e. Working together to win																					
	6. shot put	f. A race where runners take turns																					
Part 2: Fill in the Blanks Use the words: teamwork, jump, pull, baton, throw - In the relay race, runners pass the _____. - In tug-of-war, teams must _____ the rope. - In the long jump, students _____ as far as they can. - In the shot put, players _____ a heavy ball. _____ is important in sports!																							

Unit 3	Tug-of-War Surprise!	_____ 年 _____ 班 _____ 號 姓名_____
Panel 1: <i>(Two teams are gripping the rope, looking determined. The coach raises a whistle.)</i> • Coach: "Alright! Get ready... 3, 2, 1... PULL!" • Alex: "Come on, team! Pull as hard as you can!" • Mia: "We won' t lose! Let' s go!"		
Panel 2: <i>(Suddenly, the rope snaps, and both teams fall to the ground in a pile. Everyone looks surprised, then starts laughing.)</i> • Leo: "Whoa! That was unexpected!" • Sophia: "Did we... both win or both lose?" • Coach: "Well... I think you all learned the power of teamwork AND surprises!"		

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		(選定一項總結性學習任務之學習目標)				
學生能夠透過團隊合作完成任務，並在實作與反思過程中，分析自身在問題解決步驟中的表現，提出具體的改進策略與方法。						
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
Build a Tower, Build a Team	表現描述	學生表現積極的學習態度，對英語學習充滿熱情。積極參與課堂，主動發表意見，樂於與同學互動。努力完成課業，主動尋求挑戰。	學生展現積極的學習態度，參與度較高。能在課堂中提出問題，願意嘗試新的學習方法。表現良好的學習態度，努力完成作業。	學生表現出基本的學習態度，但參與度相對較低。可能對學習缺乏積極性，需要更多的鼓勵和引導。	學生在學習態度和參與度方面表現不足。可能缺乏動力，對學習缺乏積極性。需要特別的支持和激勵。	未達D級
評分指引		表現卓越，超越了預期水平。 展現深度的理解和應用能力。 主動參與，提供獨特的見解和解決方案。 高度的自主性，有條理且清晰地表達思想。	表現良好，達到預期水平。 展現基本的理解和應用能力。 積極參與，能夠提供合理的見解和解決方案。 具有一定的自主性，表達思想相對清晰。	表現基本，但仍有改進空間。 展現有限的理解和應用能力。 參與度相對較低，提供的見解和解決方案較為簡單。 需要更多的自主性，表達思想可能較為模糊。	表現不足，需要重點改進。 理解和應用能力有限。 參與度低，提供的見解和解決方案較為基礎。 需要更多的自主性，表達思想可能不夠清晰。	未達D級
評量工具		口語表達 小組討論與發表 課堂參與度 學習單				
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 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)。