知識創新教案設計 **(Knowledge Building Lesson Design)** 版本NO._____

教案名稱			
設計者		適用對象(人數)	
估計所需時間		**SDGs主題(可跨)**	
課程目的			
課程描述 (故事包裝:建議使用故事來引起學習動機, 在故事中將下面的自主溝通共好的六個元素以及三個主要任務包含在故事的描述中)	以下為一個例子, 看完請自行刪除再開始設計你自己的課程故事: 你是一位年輕的教師(2. role of knowledge worker), 最近被一所學校聘用。學校看中了你在環境教育方面的專業背景和經驗(1. learning outcomes such as knowledge/skills/attitudes)。你的首要任務是改善學校的環境(4. problem context), 特別要先提高學生對環境的認識(3. mission)。學校董事會認為, 學生需要更多地了解可持續發展目標(SDGs), 並明白這些目標對我們現代社會的深遠影響。你和你的團隊 (即其他三名新聘用的教師), 要負責說服學校董事會(5. Team's top-level goal)。為了完成這個目標, 學校董事會提供了一些網站作為資源的起點(6. sources)。這些網站將幫助你和你的團隊進行研究, 深入了解SDGs, 並找出最具影響力、且是學生在學校課程中必須學習的最重要的SDGs (7. Three tasks & activities to be designed)。這將有助於制定學校課程的頂層目標, 以確保學生獲得寶貴的知識與教育。		

第一部分-自主	第二部分-溝通	第三部分-共好
Assuming agency	**Working with ideas**	**Advancing community knowledge**
[知識主體與能動性]	[真實的問題與客體想法]	[社群共好願景]
(此部分可以描述或想像學生在這份教案裡所要扮演何種知識工作者之角色(role)、角色的性質與知識工作者類型、完成此課程後可以帶走與此知識工作者相應的知識、能力、態度、或素養(outcomes)又為何?)	(此部分請為學生所扮演的知識工作角色設計一有關SDGs的問題情境 (context), 情境中需要有一個學生集體合作才能完成的核心任務(mission), 這可以是去解決一問題/完成一方案/進行一探究/或設計一產品等等, 例如解決流浪漢或是溫室效應的問題。)	(此部分的重點在於為班級、社群或小組的集體知識成長與進步設定一個高階的目標或願景(vision)。而成員為了集體完成此目標, 則必須學習如何相互提攜, 分工合作, 善用社群中的人力資源與外部資源共享資源 (resources)。)
自主工作者的角色扮演	問題情境	社群目標

素養(知識/能力/態度)	主線任務(產品/服務/計劃/問題)	社群共享資源

第四部分-子任務及活動 **(3**套, 請自行增列**)**

(此部分以描述子任務[task]的細節與具體的活動如何進行與達成主任務[mission]的目標)

子任務**1**:	備註**(**如工具資源等**)**	時間
活動1/2/3…說明: 說明如何透過這些活動達成更上位的任務宗旨		
子任務**2**:	備註**(**如工具資源等**)**	時間
活動1/2/3…說明: 說明如何透過這些活動達成更上位的任務宗旨		

子任務**3**:	備註**(**如工具資源等**)**	時間
活動1/2/3…說明: 說明如何透過這些活動達成更上位的任務宗旨		

(表單設計者:薛智暉、洪煌堯)

附錄**1-**檢核表

原則	請描述教案中的哪個活動設計、引導策略、科技輔助有呼應此原則 (如果沒有用到此原則, 則註明 “尚未用到”)	1(低)~7 (高) (請圈選呼應程度)
1. Epistemic Agency		1 2 3 4 5 6 7
2. Real Ideas, Authentic Problems		1 2 3 4 5 6 7
3. Community Knowledge, Collective Responsibility		1 2 3 4 5 6 7
4. Pervasive Knowledge Building		1 2 3 4 5 6 7
5. Idea Diversity		1 2 3 4 5 6 7
6. Democratizing Knowledge		1 2 3 4 5 6 7
7. Constructive Uses of Authoritative Sources		1 2 3 4 5 6 7
8. Improvable Ideas		1 2 3 4 5 6 7
9. Symmetric Knowledge Advance		1 2 3 4 5 6 7

10. Embedded, Concurrent & Transformative Assessment		1 2 3 4 5 6 7
11. Rise Above		1 2 3 4 5 6 7
12. Knowledge Building Discourse		1 2 3 4 5 6 7
13-自創		1 2 3 4 5 6 7
14-自創		1 2 3 4 5 6 7

15-自創		1 2 3 4 5 6 7

<目前的教案格式是只保留了最核心的設計元素(是一個最精簡的版本), 但老師們也可以依照您課堂上的需求來客製化並改進這個教案的設計格式。比如目前的教案並沒有含入素養導向教育中需要提及的學習表現與學習內容, 老師們可以自行增修。>