

設計成效卓越的教學單元計畫：規劃專題 專題理念

專題類型

專題深入研究真實社會中，學生值得認識並瞭解的議題及事件。專題可以包含創意的角色扮演、發明製作、資訊科技、社會及不同的課程主題，讓學生學習相關內容，並展示學習成果。部分專題類型包括：

服務學習：這類專題經常涉及當地社區，讓學生將課堂上學到的課程，應用在真實的情境之中。訂定清潔本地下水道的計畫，或為本地公園設計遊樂場，便是服務學習的實例。閱讀整合服務學習的專題計畫：[不要污染地球](#)^[*]

模仿／角色扮演：這類專題旨在為學生提供真實及直接的經驗，學生可扮演另一個角色，或融入再現某時某地的模擬環境。模仿及角色扮演，對反省歷史、以多角度思考問題以及引起同理心，有很大的幫助。閱讀整合模仿／角色扮演的專題計畫：[美國移民夢：未來與希望之所在](#)^[*]

發明製作及設計：這類專題以真實生活的需求為基礎，也可以在假設情境中進行。要求學生製作真實的模型或設計方案，以解決真實的問題。閱讀整合發明製作及設計的專題計畫：[小發明大用處：發明實用機器](#)^[*]

解決問題：這類專題要求學生針對現實社會問題，設計解決方案，可能包含一假設情境或真實的困境。問題可能涵蓋課堂或學校裡的事件，如操場設計，或濕地保護等社區事務，甚至是範圍更廣的問題，例如全球暖化。閱讀整合解決問題的專題計畫：[我腳下的地球](#)^[*]

遠端合作：這類專題是線上教育任務，透過網路與其他班級、專家或社團合作，為學生提供真實社會的學習經驗。閱讀整合遠端合作的專題計畫：[知識泉湧](#)^[*]

線上調查：這類專題包含探究性的活動，學生所運用的部分或全部資訊，來自網際網路的資源，專題目的在於獲取並整合知識。閱讀整合線上調查的專題計畫：[不朽的英雄](#)^[*]

作品及表演活動類型

表演活動是一種評量挑戰，要求學生運用知識及技能完成活動或製作作品，以展示學習成果。
Jay McTighe 與 Grant Wiggins 針對表現任務訂立以下評估標準：

- 運用真實或模擬環境，成年人可在類似情境中找到各種限制、背景、動機及機會。
- 要求學生向特定對象說明。
- 以特定目標為基礎，應與對象有關。
- 讓學生有更多機會，於活動中融入個人特色。
- 提前說明活動、評估標準及課程綱要，以便引導學生學習。

作品及表演活動		
成 果	報告	歷史研究、科學研究、雜誌文章出版品及政策建議。
	設計	產品設計、家居設計、建築或學校設計藍圖、運輸方案。
	發明製作	模型、機器、展品及立體模型。
	評論文章	讀者來信、本地報紙或社區刊物的特約專欄、書評、影評及小說創作。
	藝術表達	陶器、雕塑、詩歌、美術、海報、卡通、壁畫、抽象拼貼畫、畫作、歌曲創作及電影劇本。
	印刷媒體：書、小冊子及宣傳材料。 多媒體：資訊查詢亭、影片、攝影日記、投影片及數位圖書。	自然路徑指南、社區歷史自助遊、公共服務公告、歷史剪貼簿、相片時程表、研究紀錄片、廣告片、訓練手冊、動畫 / 卡通。
表 演	報告	說服性建議書、啟發性的演講、辯論、資訊性講座、研究分析及結論、新聞廣播。
	技能示範	科學實驗過程、發明製作、特定體育技巧、輔導低年級學生。
	藝術／創意表現	舞蹈表演、戲劇、小品文、人物研究、紀錄片式戲劇、讀者劇場及廣播劇。
	模仿	諷刺劇、重演歷史事件及角色扮演。