

## 最有運動家精神的校園動物

### 摘要內文

以學校辦理運動會的契機為背景，鼓勵學生參與「最有運動家精神的校園動物」徵圖比賽。教師採融入綜合活動領域課程的實施模式，以ORID焦點討論法等方式，引導學生學習生命教育，並讓學校的運動會真實融入跨領域&跨議題課程(健體、藝術及生命)，共譜美麗的學習樂章。

學生在找尋校園動物、描繪具有運動家精神的動物，以及寫出理由等學習歷程，培養學生養成關心物種生命的意願與態度，並從感受、體會、詮釋與學習的具體行動，藉由表徵的校園動物學習媒材，達成與自己與他人的對話媒介，引導學生自我探究出生命的意義與價值，而能師法動物，其實也是和自己學習的深度對話，肯定自我、自主學習的一種學習歷程。

教案設計及課程實施內涵包含「哲學思考」、「終極關懷」、「靈性休養」等，預計課程實施對象為中年級學生，實施時間為3節課。

關鍵字：運動家精神、校園動物、自主學習

### 生命教育議題融入綜合活動領域教學示例「最有運動家精神的校園動物」

#### 一、內容說明

##### (一)設計理念：

##### 1.發展在地生命教育課程

為發展屬於陽明山國小在地化的生命教育課程，本校善用鄰近陽明山國家公園的地理優勢，及豐沛天然資源成為媒材，其中又以學生校園生活日常可預見的各式動物為教材。

##### 2.引導學生學習尊重生命

學生如何學習與人類以外的物種和諧共處，尊重生命，保護生命，一直是生態豐富學校應予高度關照的課題。

##### 3.學校重大活動融入課程

以學校運動會為背景，並鼓勵學生參與「最有運動家精神的校園動物」徵圖比賽活動計畫，採融入綜合活動領域課程的模式，並藉由ORID焦點討論法等方式，向生命學習。

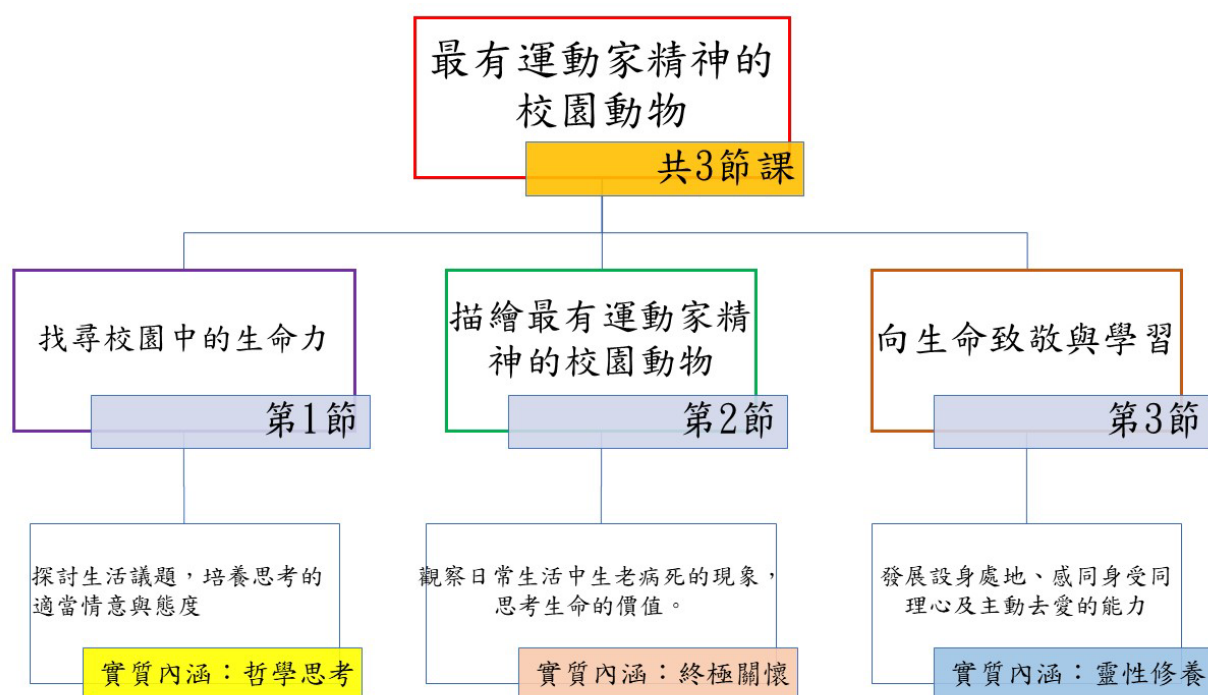
##### 4.以學習任務引導省思與實踐

引導學生找尋校園動物、描繪具有運動家精神的動物，以及寫出理由等學習歷程，培養學生養成關心物種生命的意願與態度，並從感受、體會、詮釋與學習的具體行動，藉由表徵的校園動物學習媒材，達成與自己與他人的對話媒介，引導學生自我探究出生命的意義與價值，也是和自己的對話，肯定自我的學習歷程。

##### 5.彰顯教育永續與跨域學習價值

將學生以關心生命教育為核心的動物圖像創作，經過參與學校舉辦的票選活動，成為學生學習的對象，並由學校創做成運動會獎牌，讓學校運動會有跨域的學習內涵與目標。

(二)教學示例架構圖：



(三)單元內容：

領域/科目	綜合活動領域	設計者	蔡侑欣、李哲文、梁志恒
適用階段	<input type="checkbox"/> 第一學習階段 <input checked="" type="checkbox"/> 第二學習階段 <input type="checkbox"/> 第三學習階段	建議教學時間 (以3-6節為限)	3節
實施類別	<input type="checkbox"/> 單一領域融入 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域融入（ <u>藝術</u> 領域） <input type="checkbox"/> 跨科融入 <input type="checkbox"/> 跨議題融入	實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 領域/科目 <input type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間 <input type="checkbox"/> 其他，_____
教學示例單元 或活動名稱		找尋具有運動家精神的校園動物	
設計依據			
核心素養	總綱 核心素養	A2：系統思考與解決問題 C1：道德實踐與公民意識	
	領域 核心素養 具體內涵	綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。	
學習重點	學習表現	1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。	
	學習內容	Ad-II-2 正向思考的策略。 Cd-II-1 生活中環境問題的覺察 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。	

生命教育議題融入	學習主題	■哲學思考    □人學探索    ■終極關懷    □價值思辨    ■靈性修養		
	實質內涵	生E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 生E4 觀察日常生活中生老病死的現象，思考生命的價值。 生E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。		
SEL融入		■自我覺察■自我管理■社會覺察□人際關係技巧□負責任的決定    □無		
教材來源		自編教材、自製AI繪本(三季人、青出於藍)		
教學設備		大屏、電腦、平板、碼錶、哨子、A4 影印紙、彩色筆、便利貼、投票箱		
學習目標				
1. 能探討生活議題，包含如何以正向觀點欣賞校園動物的生命力，並養成關心的意願與態度。 2. 能從校園動物的觀察中，思索生命價值，並延伸至自己生命的意義與價值。 3. 能發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。				
學習活動設計				
學習活動內容及實施方式(含教學策略)			時間	學習評量
活動一(第一節)：找尋校園中的生命力				
一、引起動機~連結生命教育主題書展 (一)教師揭示並講解自製的AI繪本「三季人」，並講解三季人的故事。 (二)激發學生對於探索「井底之蛙」與「夏蟲」的興趣。			5 分鐘	
二、準備活動-處處留心皆學問 (一)教師延伸「井蛙不可語海」、「夏蟲不可語冰」、「曲士不可語道」之內涵，期許學生師法古人，處處留心皆學問，並鼓勵學生應勤勉上學。 (二)提問學生是否能從生活中，包含校園、居住及大自然環境中找出類似三季人的故事，由人類觀察動物的習性，而衍伸出學習的道理。 (預設學生回應：螞蟻搬運食物、蜜蜂採花、螳螂捕蟬等多元答案)			10 分鐘	口語表達
三、發展活動~探索校園中「勇敢的生命力」 (一)教師以「5W」方式，說明學習任務與實施方式： 1. 人(WHO)：2 人 1 組。 2. 事(HOW)：用平板拍下所找到的動物，至少 3 種。 3. 時(WHEN)：15 分鐘 4. 地(WHERE)：陽明山國小上操場及下操場。 5. 物(WHAT)：活得很勇敢的動物 (二)完成學生分組與平板分配，以及功能測試正常後，讓學生開始分組實施學習任務。 (三)提醒請學生紀錄「動物名稱」與「勇敢的理由」。 (四)說明將於 15 分鐘時間到時聽到哨聲「嗶-嗶-嗶」			15 分鐘	學習單

<p>立即回到教室。</p> <p><b>四、統整活動~校園動物真勇敢</b></p> <p>(一)教師運用「ORID焦點討論法」，並先以「Objective(客觀事實)」對應「動物名稱」；及以「Reflective(感受反應)」對應「勇敢的理由」之方式，引導請學生分組依序分享探索的結果。</p> <p>(二)預期學生分享內容有：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 蝴蝶(O)/在天空中以美麗的姿態飛舞(R)</li> <li>2. 螞蟻(O)/勤奮搬運食物、排隊井然有序(R)</li> <li>3. 蜜蜂(O)/辛苦採花蜜，而且可能遇到天敵(R)</li> <li>4. 毛毛蟲(O)/自己照顧自己，冒著被補食風險(R)</li> </ol> <p>(三)教師歸納學生所結果，肯定每位學生都能完成學習任務，並能說出勇敢的理由。</p> <p>(四)預告下一節課的學習任務~找出運動家</p>	10 分鐘	高層次發表
<p><b>活動二(第二節)：描繪最有運動家精神的校園動物</b></p> <p><b>一、引起動機-尊重物種生命</b></p> <p>(一)教師揭示並講解自製的AI繪本「近青者藍」，引導優質環境對於學習的重要。</p> <p>(二)教師運用大屏揭示第1節課中學生所完成「校園動物真勇敢」學習任務的紀錄與照片。</p> <p>(三)提問校園動物的存在功能與價值。 (分解者、傳播花粉、利益植物生長等)</p> <p>(四)提醒學生校園中有許多物種生命應予尊重。</p> <p><b>二、準備活動-運動會不只是體育競賽</b></p> <p>(一)教師介紹今年度的運動會內容，除了運動項目外，學校新增結合藝術領域學習的「找尋運動家精神的校園動物」徵圖比賽活動。</p> <p>(二)教師鼓勵每一位學生均參加徵圖比賽，並運用上一節課程中因完成學習任務，所學習到學習方法，以「最有運動家精神」為主題，找到自己認為最適切的校園動物。</p> <p>(三)教師發送每位1張A4空白紙。</p> <p><b>三、發展活動-描繪出最有運動家精神的校園動物</b></p> <p>(一)教師提問學生什麼是「運動家精神」？ 預期學生回答： 「不放棄、不怕輸、不嘲笑落後的同學、勝不驕、敗不餒、能團隊合作，爭取榮譽、能為同學加油。」</p> <p>(二)教師說明學習任務：為描繪出校園中具有運動家精神的動物名稱，並寫出理由。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先寫出至少3種具有運動家精神的動物名稱。</li> <li>2. 再篩選出自己認為最佳的動物代表。</li> </ol>	<p>5 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>25 分鐘</p>	<p>口頭發表</p> <p>學習單</p> <p>高層次發表</p>

<p>3. 寫出選定的理由。</p> <p>4. 再將動物圖像描繪出來。</p> <p><b>四、統整活動-校園動物好厲害</b></p> <p>(一)學生自主分享學習任務之成果，包含描繪圖像與擇定理由。</p> <p>(二)學生間提問與回饋。</p> <p>(三)教師總結歸納，並鼓勵學生可於下課後繼續修正，並將協助學生報名學校運動會的徵圖比賽。</p> <p>(四)教師預告下一節課將辦理班級票選活動。</p>	5 分鐘	口頭發表
<p><b>活動三(第三節)：向生命致敬與學習</b></p> <p><b>一、引起動機-民主與尊重</b></p> <p>(一)教師揭示臺灣民意代表、縣市長、總統等公民選舉的照片。</p> <p>(二)向學生介紹投票表達支持候選人的方式是自由、民主與尊重等社會型態的象徵。</p> <p><b>二、準備活動-動物也可以是候選人</b></p> <p>(一)教師引導學生揭示自己的徵圖作品，並簡介作品，為自己推薦的動物拉票。</p> <p>(二)完成說明後，由學生依序將自己的作品張貼於白板上。</p> <p>(三)教師用數字標籤貼紙為學生作品貼上序號。</p> <p><b>三、發展活動-最佳運動家精神動物出爐</b></p> <p>(一)教師提供每位學生便利貼，一人 2 張，以標註心目中的最佳運動家精神。(可以是自己的作品，也可以是別人的作品)。</p> <p>(二)提供學生瀏覽每張作品的時間，並提醒學生除了審核繪畫外，也要注重簡介說明。</p> <p>(三)全班依序投票，完成後由師生共同統計出班上的前三名。</p> <p><b>四、統整活動-向動物學習運動家精神</b></p> <p>教師運用「ORID焦點討論法」，以「Interpretive (詮釋意義)」及「Decisional (決定行動)」，引導請學生找出票選前三名之動物，所可以對應的「詮釋意義」與「決定行動」。</p> <p>(一)引導學生分組討論，並說出或寫出票選前三名動物的運動精神與內涵。</p> <p>例如：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 螞蟻，團隊合作、遵守秩序的精神。</li> <li>2. 甲蟲，面對困難與障礙，能勇往直前。</li> <li>3. 蜜蜂，勤勞，有毅力。</li> </ol> <p>(二)引導學生說出或寫出於生活中可以學習的行動。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 甲蟲，在學習與生活上的獨立自主。</li> </ol>	<p>5 分鐘</p> <p>5 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>	<p>實作與發表</p> <p>實作與觀察</p> <p>分組討論、高層次發表</p>

2. 螞蟻，在拔河運動的齊心努力。 3. 蜜蜂，在求學上的持之以恆。 (三)教師總結，除了票選前三名的動物外，同學自己推薦與描繪的動物，也都是很值得人類學習與感恩的對象。例如番鴨、五色鳥、蝴蝶、台灣藍鵲等。 (四)每一位學生完成的作品，都很有自我學習與仿效的價值，亦在學生同意下，由教師協助向學校報名。		
--	--	--

## 二、教學提醒(或省思)

- (一)此教學計劃源自於學校所辦理的運動會徵圖計畫，藉由融入綜合活動領域課程與生命教育實施，發現可以有系統、有效率提高學生學習成效。
- (二)本教案所運用的「5W」有效引導學生達成學習任務，因為安排學生有走出教室而至校園環境的探索活動，有明確「人、事、時、地、物」的引導，讓學生能專注達成任務。
- (三)本教案亦運用「ORID焦點討論法」於學生發表前的分組討論，而特於課堂中2度使用，是依照學習內容與程度，分成「OR」及「ID」，目的在於引導學生聚焦當日的學習重點，亦可將「具象化」的校園動物中，分析出讓學生理解與分析運用的「抽象概念」
- (四)發現不只是生命教育，也有公民教育，高度符應自發、互動、共好，從行動中實踐尊重、包容與關懷。
- (五)其實當每位學生參與校園運動家精神動物作品的學習任務之際，就以開啟自己與自己、自己與動物，以及自己與他人等，在互動學習上的不斷對話，也可以說是孩子所寫出的運動家精神，也也是反映對於自己的期許，以及對於和同儕互動的方式。

## 三、附件:教學相關資料(課程會用到的參考資料，可掃描成圖檔附在下方)

### 附件一：教師自製AI繪本 I-三季人

 <p>住在大草原的蚱蜢，因為生命短暫的限制，無法和他討論冬天的冰。 The grasshopper living on the great prairie cannot discuss winter ice with it due to the limitations of its short life.</p>	 <p>一隻住在井裡的青蛙因為受限於環境，無法和他討論什麼是大海。 A frog living in a well cannot discuss what the sea is like due to limitations of its environment.</p>	 <p>學生問老師為什麼小朋友要上學？有何好處？讀書真的有用嗎？ Students ask teachers why children need to go to school? What are the benefits? Is studying really useful?</p>
夏蟲不可語冰	井蛙不可語道	教師提醒學生不成為三季人



## 附件二：教師自製AI繪本 2-近青者藍

 <p>孟子從老師那裡逃學回家，孟母正在織布，看見孟子回來，非常生氣。 Mencius skipped school and returned home from his teacher's place, only to find his mother weaving cloth and getting very angry when she saw him.</p>	 <p>把物品放在紅色顏料旁邊，久而久之，自然會被染紅。 Placing items next to red paint will naturally dye them red over time.</p>	 <p>如果物品放在黑色顏料旁邊，久而久之，同樣也就被染黑。 If the items are placed next to black paint, they will eventually be dyed black as well.</p>
子不學斷機杼	近朱者赤	近墨者黑

## 附件三：運動會徵圖實施計畫

<p>臺北市士林區陽明山國民小學</p> <p>113 學年度運動會徵圖比賽活動計畫</p> <p>一、依據：</p> <p>(一) 本校行事曆。</p> <p>(二) 本校運動會實施計畫。</p> <p>二、徵圖對象：</p> <p>本校幼兒園及國小全體教職員工生與家長，可個人或團體形式投稿。</p> <p>三、徵選主題說明：</p> <p>陽明山國小位於生態資源豐富之陽明山區，校園內常可遇見有別於市區之各種動物，而每種動物皆有適合運動會精神的各種特徵，請您選擇一種個人認為最符合本校運動會精神之動物，以繪畫方式將它表現出來。</p> <p>四、作品規格：</p> <p>尺寸以 A4 紙張大小為限（直橫式不拘、紙張自備），手繪或電腦繪圖皆可（須留意原創性，不可抄襲他人作品），繪製內容須符合本次主題，並須以文字描述投稿內容的精神。</p> <p>五、評選機制：</p> <p>於全校集會時間進行全校親師生票選，取前六名，如有同票數狀況以致前六名人數超過 6 人，將由校內一級主管、藝文領域老師及家長代表共同評選。</p> <p>六、比賽期程：</p> <p>(一) 收件截止日：113 年 10 月 25 日（五）下午 4 點前。</p> <p>(二) 公開票選日：113 年 10 月 29 日（二）兒童朝會。</p> <p>(三) 共同評選（如有需要）：113 年 10 月 30 日（三）下午 1 點 30 分。</p> <p>七、獎勵辦法：</p> <p>第一名：圖書禮券 1000 元。</p> <p>（另作品將成為本學年度運動會代表動物，印製於相關文宣、紀念品等。）</p> <p>第二名：圖書禮券 600 元。</p> <p>第三名：圖書禮券 400 元。</p> <p>第四名至第六名：圖書禮券 300 元。</p>	<p>113 學年度運動會徵圖比賽活動報名表</p> <table border="1"> <tr> <td>作品名稱</td><td>報名編號</td></tr> <tr> <td>作品簡介 (請寫下您的動物主角為什麼符合本校運動會精神)</td><td>(由學輔處填寫，依收件順序排列)</td></tr> <tr> <td>作者姓名 (共同投稿需列出所有作者姓名)</td><td>作者身份 <input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 教師 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 共同創作</td></tr> </table> <p>著作發表與授權利用同意書：</p> <p>本人同意將本人參賽「臺北市士林區陽明山國民小學 113 學年度運動會徵圖比賽」參賽作品原稿歸陽明山國小所有，並無償授權主辦單位永久利用，主辦單位保有任何形式(如數位化、公布上網、公開傳輸、光碟、書報雜誌、作品複製、改作、裝裱設計)重製、推廣、保存、轉載、散布、公開發表及展出授權之權利，不另外支付本人酬勞或版稅，本人保有著作人格權。</p> <p>參賽作品確係本人之原創作品且未曾參賽、公開發表或出版，如發生仿冒、抄襲及違反規定情事，本人願負法律責任，主辦單位得取消其得獎資格、追回獎勵，取消之名額不另遞補。以上條款，本人已詳閱無異議並同意。</p> <p>參賽人簽名： 法定代理人： (未滿 18 歲者須請全體法定代理人簽名) 2024 年 月 日</p> <p>※注意事項</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>參加比賽即視為同意活動之相關規定，如有未盡事宜，主辦單位得隨時於班級群組修正、公布及發布相關訊息，請參賽者自行閱覽。</li> <li>未簽署發表與授權利用同意書者，不予受理報名暨評審作業。</li> </ol>	作品名稱	報名編號	作品簡介 (請寫下您的動物主角為什麼符合本校運動會精神)	(由學輔處填寫，依收件順序排列)	作者姓名 (共同投稿需列出所有作者姓名)	作者身份 <input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 教師 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 共同創作
作品名稱	報名編號						
作品簡介 (請寫下您的動物主角為什麼符合本校運動會精神)	(由學輔處填寫，依收件順序排列)						
作者姓名 (共同投稿需列出所有作者姓名)	作者身份 <input type="checkbox"/> 學生 <input type="checkbox"/> 教師 <input type="checkbox"/> 家長 <input type="checkbox"/> 共同創作						
徵選主題與獎勵辦法	創作理念與著作權使用同意						

#### 四、附錄(參考書目及網站)

(一)書籍：臺北市社會情緒教育智能錦囊國小篇(臺北市國小綜合活動領域輔導團)



Contents (目錄)																																																			
序	湯志民 局長 01																																																		
導言	鄭玉卿 教授 02																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>單元名稱</th> <th>頁數</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>三年級</td> <td></td> </tr> <tr> <td>靜的遊戲</td> <td>06</td> </tr> <tr> <td>情緒轉轉樂</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>情緒急轉彎</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>我的心情旋轉杯</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>拼圖遊戲</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>四年級</td> <td></td> </tr> <tr> <td>坦克遊戲</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>骨牌打擊隊</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>班上綠要大小事</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>我的心情會轉彎</td> <td>48</td> </tr> <tr> <td>我的家庭真整潔</td> <td>54</td> </tr> <tr> <td>五年級</td> <td></td> </tr> <tr> <td>蠅蝠遊戲</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>你寫我畫</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>防疫公聽會</td> <td>69</td> </tr> <tr> <td>珍愛自己 尊重他人</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>傳情畫意</td> <td>79</td> </tr> <tr> <td>六年級</td> <td></td> </tr> <tr> <td>渡河遊戲</td> <td>84</td> </tr> <tr> <td>尋找好夥伴大家來作伙</td> <td>88</td> </tr> <tr> <td>We Are a Team</td> <td>95</td> </tr> <tr> <td>拉拉MOVE</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>人生指北針</td> <td>105</td> </tr> </tbody> </table>		單元名稱	頁數	三年級		靜的遊戲	06	情緒轉轉樂	10	情緒急轉彎	15	我的心情旋轉杯	20	拼圖遊戲	26	四年級		坦克遊戲	30	骨牌打擊隊	34	班上綠要大小事	44	我的心情會轉彎	48	我的家庭真整潔	54	五年級		蠅蝠遊戲	60	你寫我畫	64	防疫公聽會	69	珍愛自己 尊重他人	74	傳情畫意	79	六年級		渡河遊戲	84	尋找好夥伴大家來作伙	88	We Are a Team	95	拉拉MOVE	100	人生指北針	105
單元名稱	頁數																																																		
三年級																																																			
靜的遊戲	06																																																		
情緒轉轉樂	10																																																		
情緒急轉彎	15																																																		
我的心情旋轉杯	20																																																		
拼圖遊戲	26																																																		
四年級																																																			
坦克遊戲	30																																																		
骨牌打擊隊	34																																																		
班上綠要大小事	44																																																		
我的心情會轉彎	48																																																		
我的家庭真整潔	54																																																		
五年級																																																			
蠅蝠遊戲	60																																																		
你寫我畫	64																																																		
防疫公聽會	69																																																		
珍愛自己 尊重他人	74																																																		
傳情畫意	79																																																		
六年級																																																			
渡河遊戲	84																																																		
尋找好夥伴大家來作伙	88																																																		
We Are a Team	95																																																		
拉拉MOVE	100																																																		
人生指北針	105																																																		

(二)網站：臺北市酷課雲線上教學資源

1. 社會情緒學習SEL陳學志教授<https://ono.tp.edu.tw/course/1523424#/>
2. 社會情緒學習智能錦囊(臺北市國小綜合活動領域輔導團)  
<https://ono.tp.edu.tw/shared-resource/2611299/detail#/>

#### 五、教學活動照片

本教學設計之活動照片分為四部分，包含「學生描繪與簡介」、「學生票選」、「結果出爐」、「融入運動會自製獎牌」等實施情形。

(一)學生描繪結果與創作理念

<p>創作理念：學習蜜蜂勤勞合作</p>	<p>創作理念：向藍鵲一樣強悍合作</p>





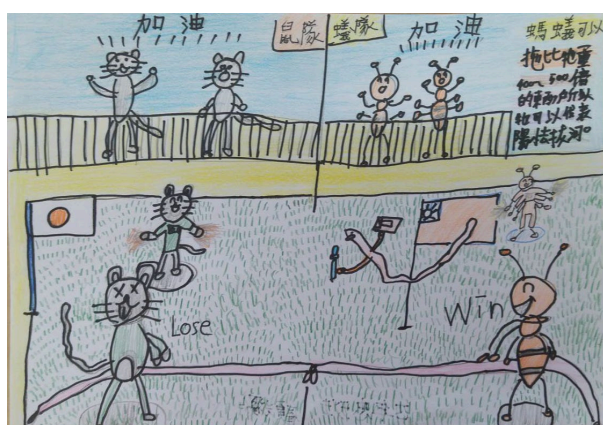
創作理念：學習蝴蝶團結合作求勝利



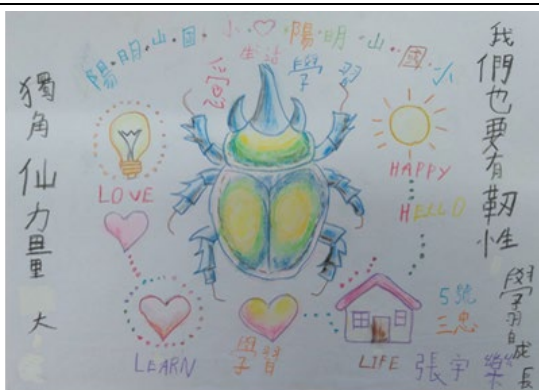
創作理念：學習螞蟻努力向前，爭取勝利



創作理念：學習蜜蜂努力合作獲得勝利



創作理念：學習螞蟻可以拖重物，可以拔河



創作理念：學習獨角仙力量大，我們也要有韌性學習成長



創作理念：學習蚱蜢向上跳躍

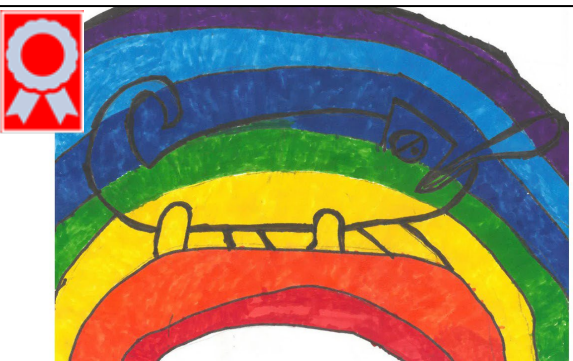
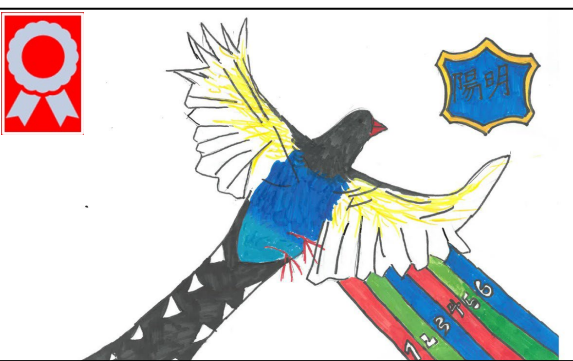
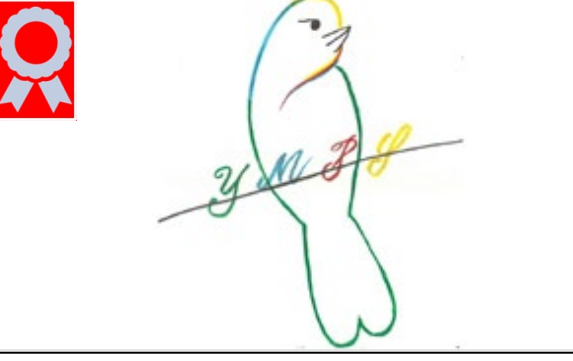
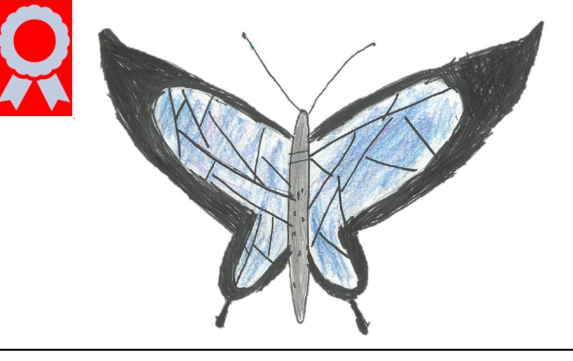
## (二)學生票選活動

	
票選情形 1-學生相互觀摩	票選情形 2-學生排隊投票
	
票選情形 3-教師引導	票選情形 4-教師觀摩學生投票結果

## (三)結果出爐

	
第一名：獨角仙與鍬形蟲	第二名：穿著制服手持球棒的松鼠



	
<p>第三名：操場跑道變色龍</p>	<p>第四名：陽明山國小的台灣藍鵲</p>
	
<p>第五名：展現生命潛力、自信色彩五色鳥</p>	<p>第六名：翩翩飛舞的蝴蝶</p>

#### (四)融入運動會自製獎牌

	
<p>依照全校運動家精神動物的票選結果與名次，轉化為學校運動會各競賽項目的獎牌。讓競賽獎學生也能得到校園動物的鼓勵，向動物的運動家精神學習，並懂得尊重生命。</p>	