

彈性學習課程計畫(113)

【三】年級彈性學習課程計畫(每週 6 節)

上學期(22)週共(120)節、下學期(21)週共(120)節，合計(240)節。

		上學期						
週次	類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程					其他類課程	
		陶笛	校本	閱讀	國際教育	資訊	法令	領域補救教學 校際/班級活動
第一週								
第二週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第三週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	家庭教育 2	
第四週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第五週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第六週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第七週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第八週		陶笛 1	歸來好旅行 2	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		
第九週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1
第十週			歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1 校外教學 1
第十一週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		校外教學 2
第十二週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		校外教學 2
第十三週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		校外教學 2
第十四週		陶笛 1	歸來好旅行 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		親子運動會

								1(融入性別 平等教育)
第十五週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			親子運動會 2(融入性別 平等教育)
第十六週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			親子運動會 2(融入性別 平等教育)
第十七週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			親子運動會 2(融入性別 平等教育)
第十八週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 2	
第十九週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	性別平等教育 1	數學補救教學 1	
第二十週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	性別平等教育 1	數學補救教學 1	
第二十一週			閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	性別平等教育 2	數學補救教學 1	
第二十二週								
總 計	18	10	20	20	20	6	12	14

彈性學習課程計畫(113)

【三】年級彈性學習課程計畫(每週 6 節)

上學期(22)週共(120)節、下學期(21)週共(120)節，合計(240)節。

		下學期						
週次	類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程					其他類課程	
		陶笛	校本	閱讀	國際教育	資訊教育	法令	領域補救教學 校際/班級活動
第一週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 2
第二週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 2
第三週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	家庭教育 1	數學補救教學 1
第四週		陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	家庭教育 1	兒童節 1(融入性別平等教育)
第五週		陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		兒童節 1(融入性別平等教育)
第六週		陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		兒童節 1(融入性別平等教育)
第七週		陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		兒童節 1(融入性別平等教育)
第八週		陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 2	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		
第九週		陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 2	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		
第十週			經濟作物豆薯 牛蒡 2	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		母親節 1(融入家庭教育)

第十一週	陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 2	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			
第十二週	陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			母親節 1(融入 家庭教育)
第十三週	陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			母親節 1(融入 家庭教育)
第十四週	陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1			母親節 1(融入 家庭教育)
第十五週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	性別平等教育 2		
第十六週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1	性別平等教育 2		
第十七週	陶笛 1	經濟作物豆薯 牛蒡 1	閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 1	
第十八週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 2	
第十九週	陶笛 1		閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 2	
第二十週			閱讀 1	國際教育 1	資訊教育 1		數學補救教學 3	
第二十一週								
總 計	18	15	20	20	20	6	13	8

參、彈性學習課程計畫：上學期(22)週共(120)節，下學期(21)週共(120)節，合計(240) 節。

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(18)節，下學期(21)週共(18)節，合計(36)節。

課程名稱	陶笛—玩美「陶」音秀歸來		實施年級	三年級上學期
課程目標	1. 學生能藉由樂器學習接觸音樂，練習視譜及學習相關樂理。 2. 學生能吹奏六孔陶笛。 3. 透過藝術欣賞與創作體驗教學，增進學生藝術鑑賞與創作能力，進而涵養藝術，豐富其生活與心靈。			
核心素養 具體內涵	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與 生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。			
議題融入				
學習重點	學習 表現	音-1-Ⅱ-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的 基本技巧。 音-2-Ⅱ-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。 國-1-Ⅱ-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。		
	學習 內容	音 E-Ⅱ-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。 音 E-Ⅱ-3 讀譜方式，如：五線譜、唱 名法、拍號等。 音 A-Ⅱ-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲， 以及樂曲之創作背景或歌 詞內涵。 音 A-Ⅱ-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一 般性用語。 國 Ad-Ⅱ-3 故事、童詩、現代散文等。		
表現任務	1. 學生能學習陶笛的吹奏技巧，與同儕學習組成陶笛自學團隊，參與學校各式活動。（聖誕節演出） 2. 代表學校參與相關音樂比賽。			
教學資源	陶笛、多媒體撥放器			

教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(2)週 第(3)週 第(4)週 第(5)週	一、古典名曲	1. 音樂欣賞 (1) 古典樂欣賞「歡樂頌」 (2) 「土耳其進行曲」的故事 2. 音樂家故事 (1) 樂聖「貝多芬」的故事 3. 練習曲「歡樂頌」、「土耳其進行曲」、「快樂的鐵匠」 (1) 視譜吹奏 (2) 換氣點的重點 (3) 分組吹奏 4. 認識升記號	4	
第(6)週 第(7)週 第(8)週 第(9)週	二、流行樂章	1. 認識低音譜記號 (1) 認識低音譜記號 (2) 低音譜上的音符 (3) 低音譜樂理評量 2. 練習曲「歌聲滿行囊」、「問候歌」 (1) 視譜吟唱拍打節奏 (2) 視譜吹奏、伴奏音樂 (3) 小組輪奏	4	
第(11)週 第(12)週 第(13)週 第(14)週	三、動漫世界	1. 認識大譜表 (1) 大譜表上的絕對音名 (2) 練習寫出大譜表上的音 2. 進行曲音樂欣賞 (1) 動漫分享 3. 練習曲「無敵鐵金剛」、「龍貓-散步」 (1) 唱譜 (2) 高音吹奏氣息訓練 (3) 齊奏練習 (4) 搭配音樂伴奏	4	

第(15)週 第(16)週 第(17)週	四、歡樂聖誕	1. 聖誕節的故事 (1)故事欣賞 2. F 調音階指法 (1)溫故知新-半音的概念 3. 練習曲「天賜歡樂」、「聖誕老公公」 (1)畫出音符時值並拍打 (2)視譜吹奏 (3)歌曲練習、背譜	3	
第(18)週 第(19)週 第(20)週	五、恭賀新喜 (1). 圓滑奏	1. 圓滑與連結 (1) 圓滑奏練習 2. 新年新希望 3. 練習曲「拜年」「拜訪春天」 (1)分組競賽 (2)視譜吹奏 (3)小組討論、報告、發表吹奏	3	

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(10)節，下學期(21)週共(15)節，合計(25)節。

課程名稱	歸來好旅行		實施年級	三年級上學期
課程目標	1. 認識歸來的景點、機構和古厝。 2. 走讀歸來的重要景點、機構和古厝。 3. 能將走讀的體驗和觀察記錄下來。 4. 設計歸來社區導覽桌遊。			
核心素養 具體內涵	社 E-B3 體驗生活中自然族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。 藝-E-B3 善用多元感官，覺察感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。			
議題融入	戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗 與珍惜環境的好。 家 E13 熟悉與家庭生活相關的社區資源。			
學習重點	學習 表現	社 2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。		
	學習 內容	社 Bb-II-1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。 綜 Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。		
表現任務	根據社區景點機構和古厝討論並繪製社區路線導覽桌遊。			
教學資源	https://ketr0403.pixnet.net/blog/post/346049014 屏東縣屏東市歸來社區農村再生計畫 http://blog.news-007.com/pd/news_ii.html?nID=1357 屏東E報-番花			

<https://hiyakawaryo6.pixnet.net/blog/post/304433889>

農村風情網

自編教材、電子白板、網路

教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(2)週 第(4)週 第(5)週 第(6)週 第(7)週	走讀歸來	活動一：猜猜我是誰 1. 認識歸來在地景點 教師事先準備有關歸來景點圖片。 2. 教師向學生說明規則： 教師會向學生展示圖片，學生必須根據圖片的線索，猜出這是歸來的哪個景點。 3. 回答採取舉手搶答的方式，所有圖片都搶答完畢後，教師可以帶著學生將所有景點複習一次，並點出本次課程的重要主題：很多學生雖然都出生於歸來，並在歸來生活長大，但對於歸來的各個景點卻不是那麼熟悉。因此，本次課程將會讓大家深入了解歸來人必知的景點。 4. 從歸來社區街道地圖中標示出景點： 歸來社區活動中心、歸來火車站 3D 地景彩繪、馬克磚 63 巷藝術、蔣家古厝、八角亭雞蛋花。 5. 說明各參訪景點的路線與參訪順序。 馬克磚 63 巷藝術街、歸來社區活動中心、歸來火車站 3D 地景彩繪、蔣家古厝、八角亭雞蛋花。 一、校外教學地點規劃 (一) 上網蒐集景點在地資料。 (二) 利用假日探勘教學路線。 (三) 規劃行程及時間、動線。 (四) 教學景點拍照。	5	

		二、製作學生校外教學學習單 (一)景點簡介 (二)製作學習單 (三)備註攜帶物品及注意事項 三、校外教學活動 說明探訪路線： 向學生說明各參訪景點的路線與參訪順序。馬克磚 63 巷藝術街、歸來社區活動中心、歸來火車站 3D 地景彩繪、蔣家古厝、八角亭雞蛋花。 (一) 活動地點： 08：00 - 08：25 從歸來國小到歸仁路 63 巷 08：25 - 08：50 馬克磚 63 巷藝術街 08：50 - 09：05 歸仁路 63 巷到歸來社區活動中心 09：05 - 10：00 歸來社區活動中心 10：00 - 10：30 歸來火車站 3D 地景彩繪 10：30 - 10：50 歸來火車站到蔣家古厝 10：50 - 11：30 蔣家古厝、八角亭雞蛋花 11：30 收穫滿滿，快樂賦歸 走回歸來國小 1. 景點一：馬克磚 63 巷藝術街 住家上的柱子上有藝術的創作，把馬賽克磚拼成一幅圖畫，近看的工法很細緻的，貼得很漂亮，走進 63 巷讓人覺得好有朝氣跟活力。 這條街是志工們經過一個月的辛苦拚貼，把馬賽克磚一塊一塊地貼成一幅畫，雖然這條街不長，但每幅圖案都是歸來社區當地的特色。 2. 景點二：歸來社區活動中心 佔地992平方公尺，建築面積459.99平方公尺，總樓地板面積937.2平方公尺，是一棟融合閩南、日式風格的二層樓的建築物，於民國95年底完工，周邊有生態池景觀。		
--	--	---	--	--

		活動中心內部設施有禮堂、圖書室、團體辦公室等，除作為社區舉辦活動之場所之外，在社區發展協會的構想中，此處亦是 未來發展地區觀光的遊客服務中心。文化處表示，歸來社區居民團結凝聚是屏東社區營造的典範。 3. 景點三：歸來火車站 (1)歸來車站最初屬於台鐵鳳山支線上的一個客運招呼站，於民國45年5月1日啟用。鳳山支線是當年日本人為屏東平原砂糖成品，當時台糖屏東糖廠是全東南亞最大的製糖廠，開發平原上豐富的物產，並加速人員及軍事運輸，運送砂糖而興建的。 (2)火車站上：將農村的生活貼在柱子上，整個月台更有歸來地區的特色，歸來火車站被列為招呼站，進停靠區間車，日均旅客人次約 5、60 人，月台上稀稀疏疏的旅客感覺有點冷清，但也創造出一份悠閑的時光。主要描述農業三寶牛蒡斗數青蔥及超過百年歷史的雞蛋花王。 (3)火車站下：3D 地景彩繪大約 60 公尺，主要描述農業三寶：牛蒡、豆薯、青蔥 3D 地景彩繪形成上下都有鐵道的感覺下面是 3D 鐵路，上面是高架鐵路。漂浮的車票，這三張車票又各有它的含意，成功歸來、大肚歸來、大林歸來。沿路高架化後底下的空間不但適合運動散步，偶爾也能在木椅上放空，鄉間空氣新鮮，也沒有吵雜的車流聲。 屏東火車站地址：屏東市歸仁路五之 4 號 4. 景點四：蔣家古厝 歸來地區雖屬都市化程度較高之農村社區，許多傳統房舍都以改建，但在巷弄田野間，任課發現依然保存原貌或些微改建之傳統三合院與古厝，也是農村的一大特色。 蔣家古厝是社區內最古老的古厝，距今已有150年以上的歷史。這座古厝的正面為大廳，兩邊是廂房，並有伸手及護龍，建築所用材料及手法極為講究，古色古香的門檻，雕工精緻的窗櫺，及其代表富貴的紅		
--	--	---	--	--

磚庭院，處處顯出顯現出從前大戶人家的風華與氣派。

5. 景點五：八角亭雞蛋花

地址：屏東市歸仁路與歸義巷交接口

歸來慈天宮廟前廣場的番花-緬梔，又稱雞蛋花，香花植物，夾竹桃科緬梔屬植物之一，枝幹之乳液有毒性。雞蛋花有股淡淡的香味，外表就像荷包蛋內黃外白，很可愛的花。即使到冬天也會開著零星的花，到了夏天的花季吸引更多來朝聖。而生長如此巨大的雞蛋花也是台灣少見之特殊景觀，在地耆老表示，這棵屏東縣內最大、最老的雞蛋花樹由荷蘭人於1647年引進種下的，超過三百年歷史，所以稱為「老番花」。

慈天宮前的雞蛋花是歸來人的信仰指標，而圓展冠幅、開花繁盛的雞蛋花老樹佇立在慈天宮廣場前，是歸來人對家鄉共同記憶。二十多年前老樹曾因強烈颱風而傾倒，當時居民合力扶正，才又回復生機，也表示老樹與社區之間不可分割的生活連結。

歸來在日治時期曾經是種植甘蔗的甘蔗廊，當地的蔣家煌議員回憶兒時，幾乎成天都在雞蛋花樹下玩耍，居民稱為「廊後」，也就是甘蔗廊之後。老樹下的廣場，是歸來人生活、遊戲、約會、消費的中心，許多長者經常坐在樹下聊天，直到用餐時刻才回家休息。歸來社區協會成員、屏東科技大學陳榮華老師也特別為老樹譜出一首動聽的民謠歌「番花」，讓大家知道老樹與世代歸來居民密不可分的連結。

【綜合活動】

1. 活動後學生在教學過程中，將活動見聞、感受，以文字圖畫呈現於「我的家鄉歸來學習單」中。
2. 教師歸納今日學習重點，並請學生完成「我的家鄉歸來學習單」作業。

第五節結束

第(8)週 第(9)週		【引起動機】 1. 說明課程的目的—歸來導覽桌遊設計及課程注意事項。 2. 回顧走讀社區當日的旅遊照片和影片。 3. 說出自己走讀社區的過程中，印象最深刻的景點或事物、視覺聯想。 【發展活動】 1. 運用說明書及桌遊教學影片，帶領學生體驗 2 款特色桌遊(大富翁、拔毛運動會) 2. 教師巡視協助解決遊戲中遇到的問題。 3. 學生分享體驗特色桌遊的心得與收穫、遊戲策略及技巧。 4. 透過簡報(桌遊設計規劃 ppt)引導學生從遊戲規則說明書中，找出設計桌遊的重要要素，並學習其設計模式、骨幹元素(如機會命運卡片、擲骰子前進、串連同色房屋、固定時間收租…),再依任務性質進行組內分工。 5. 依適當人數分組(6 人左右)，以小組合作方式實際創作歸來特色桌遊 (1)組內分工職務：總監、創意設計、文案、美工…等。 (2)討論桌遊主題，運用想像力豐富創作主題。將歸來的重要景點、機構和古厝、物產.. 等社區元素融入(如編寫成「機會」紙牌、或以歸來三寶做成遊戲公仔…),並設計桌遊創作規畫草圖。 ※社區元素如:歸來社區活動中心、歸來火車站、馬克磚 63 巷藝術街、蔣家古厝、八角亭雞蛋花、牛蒡、豆薯、檳榔、慈天宮… ※機會和命運裡面可以「休息一輪」、「求救」、「倒退#格」、「前進#格」……等設計。題目由學生出題，範圍就是歸來的人事物…。 6. 參考 2 款桌遊(大富翁、拔毛運動會)的遊戲規則說明書，實際敘寫桌遊說明書，並替自製桌遊命名。 7. 使用美術用具(厚紙板、畫筆、剪刀、海報紙…)，以社區導覽為主	3	第 8 週 2 節 第 9 週 1 節
------------------------	--	---	----------	--------------------------------

		題，仿作 2 款桌遊(大富翁、拔毛運動會)。 8. 提供桌遊範例讓學生填入元素。 【綜合活動】 提問、心得分享，討論繪製社區路線導覽桌遊的課程中印象深刻的部分 第八節結束		
第(10)週 第(14)週		【引起動機】 1. 介紹桌遊的歷史發展－古埃及到現代 甚麼是桌遊？ 桌遊是桌上型益智遊戲的簡稱，又稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲、圖板遊戲、骰牌遊戲，以及其他在桌邊或任何由數名玩家面對面於同一空間玩的遊戲的泛稱。 最早的桌遊 西元前 3500 年左右，在古埃及王朝陵墓發現的「賽尼特棋」(Julius Perdana)為目前發現最古老的遊戲。西元前 3000 年左右，古埃及王朝出現利用獅子型狀的遊戲配件所進行的棋盤遊戲，伊朗亦有「波斯雙陸棋」(Backgammon)出現。英國考古學家則在美索不達米亞古城中發現皇家圖板遊戲的遺跡，推估時期約為西元前 2560 年左右。 骰子的起源 到西元一世紀時，羅馬帝國覺得骰棒太麻煩了，於是參考希臘和波斯的骰子並開始大量製造(這骰子就是現在我們常看到的六面骰)，骰子遊戲隨著羅馬帝國到處出戰也慢慢地流入其他國家，就這樣成為了風靡了六世紀的桌上遊戲。 棋盤的演變 西元前 1500 年左右，中國商朝出現「六博」(Liubo)的棋盤遊	2	

		戲，到了西元前 650 年左右，印度出現「恰圖蘭卡」(Chaturanga)的棋盤遊戲，對後代的棋類遊戲(包括中國象棋、西洋棋、日本將棋、朝鮮將棋(Janggi)等)產生極大的影響。 西元前 100 年左右，羅馬學者的著作中出現棋盤遊戲的記載，為最早出現羅馬棋的文獻。西元 200 年左右，波斯雙陸棋傳入中國。西元 400 年左右，「桌棋」(Tafl game)遊戲已出現在北歐地區。到了西元 1100 年左右，法國南部已出現西洋棋盤，並使用特製的棋子進行遊戲。 撲克牌的起源 從中國唐朝的紙牌漸漸傳入到各國，在不同的國家改變了外型與玩法。最後紙牌在 14 世紀正式傳入歐洲，當時法國製作的紙牌因為設計精簡容易印刷及生產，在英國的幫助下漸漸遍佈世界各地，又因人們喜歡玩撲克遊戲，因此這副紙牌就是我們的「撲克牌」啦! 桌遊的興盛 桌上遊戲的興盛則出現在 18、19 世紀，工業革命發生後，大量的機器取代人力，讓一般大眾增加了休閒娛樂的時間。但由於當時的印刷技術成本過高，非一般中產階段所能負擔，因而無法普及流行。到了 1860 年，米爾頓·布萊德里(Milton Bradley)開發出平版印刷的使用，使得印刷技術大為進步。不僅使彩色印刷製品的成本大為降低，同時也讓印刷生產的速度大為提昇。自此以後，桌上遊戲便開始萌發成長，並逐漸轉為興盛。 地產大亨 西元 1933 年，美國人查理斯達洛(Charles Darrow)在大西洋城渡假時，發明了「地產大亨」(Monopoly)圖板遊戲，並於 1935 年正式發行。由於此時正處於美國經濟大蕭條時期，推出後廣受歡迎，並在世		
--	--	---	--	--

		界各地陸續出現各種國家的版本，成為近代最具代表性的圖板遊戲。 請學生們分享最有印象的歷代桌遊/自己最喜歡的桌遊。 【發展活動】 活動一：介紹拔雞毛、大富翁兩款特色桌遊 1. 運用說明書及桌遊教學影片，帶領學生體驗 2 款特色桌遊(大富翁、拔毛運動會) 2. 教師巡視協助解決遊戲中遇到的問題。 3. 學生分享體驗特色桌遊的心得與收穫、遊戲策略及技巧。 4. 透過簡報（桌遊設計規劃 ppt）引導學生從遊戲規則說明書中，找出設計桌遊的重要要素，並學習其設計模式、骨幹元素（如機會命運卡片、擲骰子前進、串連同色房屋、固定時間收租…），再依任務性質進行組內分工。 活動二：自己做做看—設計歸來桌遊 1. 回顧走讀社區當日的旅遊照片和影片，說出自己走讀社區的過程中，印象最深刻的景點或事物、視覺聯想 2. 依適當人數分組(6 人左右)，以小組合作方式實際創作歸來特色桌遊 (1.) 組內分工職務：總監、創意設計、文案、美工、… (2.) 討論桌遊主題，運用想像力豐富創作主題。將歸來的重要景點、機構和古厝、物產.. 等社區元素融入(如編寫成「機會」紙牌、或以歸來三寶做成遊戲公仔…)，並設計桌遊創作規畫草圖。 ※社區元素如:歸來社區活動中心、歸來火車站、馬克磚 63 巷藝術街、蔣家古厝、八角亭雞蛋花、牛蒡、豆薯、檳榔、慈天宮… ※機會和命運裡面可以「休息一輪」、「求救」、「倒退#格」、「前進#格」……等設計。題目由學生出題，範圍就是歸來的人事物…。		
--	--	--	--	--

3. 參考 2 款桌遊(大富翁、拔毛運動會)的遊戲規則說明書，實際敘寫桌遊說明書，並替自製桌遊命名。
4. 使用美術用具(厚紙板、畫筆、剪刀、海報紙...)，以社區導覽為主題，仿作 2 款桌遊(大富翁、拔毛運動會)
5. 提供桌遊範例讓學生填入元素

【綜合活動】

1. 進行自創桌遊發表分享會:各組輪流上台報告，講解自創桌遊的內容介紹。
2. 進行桌遊競賽體驗：
學生分組體驗創意自創桌遊，試玩各組所設計的桌遊，從中探索和欣賞他組自創桌遊的樂趣。
3. 學生回饋對其他組自創桌遊體驗的心得和建議、優缺點，說出自己最喜歡的設計並討論須修正的地方。
4. 教師進行補充說明及討論、歸納分析，統整課堂上的提問
學生發表分享桌遊課程的心得與收穫(這一堂課學習到的內容)。



- 桌遊：拔毛運動會
- 簡介：
記憶翻牌，相同前進，超越即拔毛，獲得全部的雞毛則獲勝，那些瞎眼雞或健忘雞，最後只能光著屁股呆若木雞！
- 遊戲人數：2-4人
- 建議年齡：4歲以上

						紅寶石 
			! 機會牌	? 命運牌		
				! 機會		出發 

第十節結束

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(2)節，下學期(21)週共(2)節，合計(4)節。

課程名稱	法定議題-家庭教育		實施年級	三年級上學期
課程目標	1. 提升積極參與家庭活動的責任感與態度。 2. 激發創造家人互動共好的意識與責任，提升家庭生活品質。			
核心素養 具體內涵	社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 藝-E-B3 善用多元感官，覺察感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
議題融入	【家庭教育】 家 E1 了解家庭的意義與功能。 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。			
學習重點	學習 表現	社 2a-Ⅱ-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 社 2b-Ⅱ-1 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。 社 3c-Ⅱ-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 藝 1-Ⅱ-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。		
	學習 內容	社 Bc-Ⅱ-2 家庭有不同的成員組成方式；每個家庭所重視的價值有其異同。 社 Cc-Ⅱ-1 各地居民的生活與工作方式 會隨著社會變遷而改變。 藝-視 E-Ⅱ-2 媒材、技法及工具知能。 藝-視 E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與 立體創作、聯想創作。		
表現任務	1. 能知道自己與家庭間的關係。 2. 能進一步認識家中的阿公、阿嬤。 3. 能知道阿公、阿嬤小時候玩的童玩。 4. 能知道如何操作古早童玩。 5. 能知道阿公、阿嬤的興趣。 6. 能知道阿公、阿嬤一天的作息。			

教學資源	網路影片			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(3)週	家庭教育 【家有一老如有一寶】	【活動一】：『觀察長輩』 (一)由教師發問： 1. 平常阿公、阿嬤在家裡都做些什麼事情呢？ 2. 哪些事情是它們最喜歡做的？ (二)教師說明：今天我們一起來認識阿公、阿嬤在家的生活點滴。 (三)分享篇 1. 請小朋友上台發表生活紀錄表的訪問內容？ 2. 教師歸納學生討論之內容，並設計成一張統計海報。 【活動二】：『分享生活』 (一). 阿公、阿嬤生活中，哪些事情最困擾他們？ (二). 在家事部分，有哪些事情是我們可以協助的？例如掃地、擦桌子…等。 1. 示範掃地方法。 2. 示範擦桌子方法。 3. 示範收拾碗筷。 4. 示範摺衣服。 (三). 以上基本的家事都會了，可以鼓勵小朋友幫忙做家事囉！ 【活動三】：『感恩的心』 1. 展示數張感謝卡片供小朋友觀察 2. 設計感謝卡送給阿公、阿嬤。 3. 展示自己設計的感謝卡片。 4. 教師歸納：除了送卡片以外，還可以幫他們槌背或按摩。	2	

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(4)節，下學期(21)週共(4)節，合計(8)節。

課程名稱	法定議題-性別平等教育		實施年級	三年級上學期
課程目標	1. 能夠認識生理性別、性別特質、性傾向、性別認同的差異，覺察身體意象對身心的影響。 2. 能覺察性別角色的刻板印象（例如職業、學校、家庭場域）。			
核心素養 具體內涵	綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。			
議題融入	【家庭教育】 家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。 家 E11 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。 【性別平等教育】 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。			
學習重點	學習 表現	綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 社 2c-II-1 省思個人的生活習慣 與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。		
	學習 內容	綜 Ba -II-1 自我表達的適切性。 綜 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。 社 Aa-II-1 個人在家庭、學校與社會中有各種不同的角色，個人發展也會受其影響。 社 Bc-II-2 家庭有不同的成員組成方式；每個家庭所重視的價值有其異同。		
表現任務	1. 能用健康的心態面對兩性的異同。 2. 能破除性別角色的刻板印象，解構性別歧視的迷思，並發展正確的性別觀念與價值評斷。			

	3. 能培養兩性之間的和諧態度，並建立學童之間良好的相處模式。			
教學資源	● 繪本花園 ppt ● 學習單			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(19)週 第(20)週	性別平等教育 【玩娃娃的男孩夢想成真】	【活動一】：『繪本導讀』 1. 教師請學生根據書名猜測故事內容並提問引起學生的好奇心。 2. 教師進行「玩具總動員」活動：藉由學生在小白板上寫下自己最喜歡的三樣玩具，並經由分組討論的過程中，觀察孩子的個別差異與性別差異。 3. 老師總結。 【活動二】：大家來閱讀 1. 藉由閱讀「晨讀 10 分鐘人物故事 集—玩娃娃的男孩夢想成真」的書籍內容，瞭解欣賞別人的專長，而不是以刻板印象來定義他人。 2. 提出問題和兒童討論、分享。 3. 分組討論與分享 4. 老師總結：藉由此書的內容導正部分小朋友覺得「玩洋娃娃的男生就是娘娘腔」的想法，在學生了解「性別認同常是來自於學習與模仿」後，進一步能破除性別刻板印象，進而彼此尊重。	2	
第(21)週	性別平等教育 【我們這一家】	【活動三】：寫一寫完成學習單 【活動四】換人做做看—體驗活動 角色扮演—我們這一家 1. 學生分組扮演：男性角色由女生擔任，而女性角色則由男生擔任。 2. 進行不同角色的體驗活動（學生自由安排劇情）。 3. 發表表演後的感想。 4. 教師總結：	2	

		(1)家事不只是媽媽的事，而是大家的事。 兩性之間的不同不僅反應於社會上，其實在我們自己的家裡往往就可以看見，不合理的狀況應當解決，給兩性一個自由平等的相處空間。 (2)男女生的特質其實是因人而異的，我們原本以為的並不一定是正確的，所以這些特質其實是男女都可能有的，男生可以溫柔，女生也可以強壯，每個人都有自己的特色，所以不要因為妳/你是女生或男生就一定要怎麼樣。發揮自己的優點，對自己有信心，並當個有智慧去分辨事情的人才是最重要的。		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	資訊教育		實施年級	三年級上學期
課程目標	一、啟發學生電腦學習動機和興趣，包括了解電腦軟硬體及在生活上的應用，並能健康使用電腦。 二、使學生具備 Windows 10 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。 三、從做中學，教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。 四、教導學生學會繪圖軟體小畫家，能利用電腦思維構思畫畫流程與創作。 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 六、培養學生當碰到問題，能具備使用電腦的思維來解決問題的能力			
核心素養 具體內涵	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。 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-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。			
議題融入	【資訊教育】 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			
學習重點	學習 表現	1. 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣 5. 自 po -II-2 能依據觀察、 蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。 6. 自 ai-II-3 透過動手實 驗，享受以成品來表現自己構想的樂趣。		

		7. 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。		
	學習 內容	1. 資議 S- II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 資議 T- II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D- II-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H- II-1 健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T- II-3 數位學習網站與資源的體驗。 6. 自 INf- II-1 日常生活中常見的科技產品。 7. 綜 Ab-II-2 學習行動。		
表現任務	1. 能正確分辨並說出電腦的相關配件及功能 2. 能正確開關電腦、調整音量，並操作滑鼠運行「卡打車打打氣」遊戲 3. 能夠調整視窗大小並設置個人化桌面			
教學資源	1.Windows 10 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第 2 週 第 5 週	第一章 電腦生活・多采多姿	壹、準備活動 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「日常生活中有哪些電腦的應用？」藉以引	4	

		起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹電腦在生活上的應用，電腦科技無所不在。 2. 藉由動畫影片，讓學生認識電腦由來。 3. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 4. 藉由實際觀察，讓學生了解電腦基本配備，背後有哪些連接埠，和各式各樣的電腦。 5. 依功能說明電腦分為哪些周邊設備，及常見的用品。 6. 老師示範正確坐姿，教導學生電腦健康操，使其了解使用電腦健康保健觀念。 參、綜合活動 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 觀察學生使用電腦時的坐姿，並一一個別指導調整。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 6 週 第 10 週	第二章 電腦使用・真簡單	壹、準備活動 ◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你會正確的開機和關機嗎？」藉以引起學習動機。	5	

		透過書本或動畫影片，介紹作業系統種類及 Windows 10。 2. 教導學生如何開機，及多使用者帳號開機方法。 3. 教導學生如何使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」軟體，練習滑鼠操作。 4. 藉由教學影片，介紹觸控裝置的使用和體驗。 5. 介紹光碟機、螢幕及喇叭的使用，實際指導學生操作螢幕、喇叭的調整。 6. 教導學生如何正確關機，及關機注意事項。包括：睡眠、重新啟動的使用時機。 7. 老師提問並分組討論，如何保養、清潔電腦配備及注意事項。 參、綜合活動 1. 學生練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉滑鼠移動、按一下左鍵等操作方式。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 11 週 第 15 週	第三章 視窗操作・我最行	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「你想設定特別或跟自己有關的桌面背景	5	

		呢？」藉以引起學習動機。 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows 10 桌面環境及認識基本工具圖示。 - 介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。 - 說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 - 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。 - 介紹開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及應用小算盤、查看天氣等程式。 - 引導學習如何簡化程式的啟動步驟？包括：釘選程式到開始畫面或工作列，以及拖曳到桌面，建立捷徑。 參、綜合活動 - 學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 - 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 - 學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 - 學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 - 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 16 週 第 21 週	第四章 英文輸入・輕鬆打	壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。	6	

	◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「能快速找到 26 個英文字母的按鍵嗎？」藉以引起學習動機。 透過教學影片，介紹鍵盤功能鍵、打字區、數字鍵等配置。 2. 教導學生正確英打指法，說明每根手指頭應負責的按鍵。 3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習「基準鍵、食指移位、上列鍵、下列鍵」等按鍵位置。 4. 教導學生開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹。 包括：透過按住 Shift 鍵輸入英文大小寫，刪除、修改文字和儲存檔案。 5. 進而教導學生練習校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」。 6. 介紹常用快速按鍵，包括快速切換視窗、左右視窗並列等。 參、綜合活動 1. 學生找出鍵盤上 26 個英文字母位置，並開啟記事本輸入一篇英文自我介紹。 2. 學生搭配打字軟體上機練習，以健康打字方法，培養正確標準指法。 3. 學生熟練指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，期待養成「不看鍵盤打字」目		
--	---	--	--

標。

4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，作為這一單元的評量作業。

5. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	閱讀有意思	實施年級	三年級上學期
課程目標	1. 能將閱讀材料與實際生活情境相聯結，透過生活化的語文，學習解決問題，將知識轉化為能力。 2. 配合各單元，引導學生從事多元的閱讀，並學習與人討論分享。		
核心素養 具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 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。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 藝-E-B3 善用多元感官，覺察感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。		
議題融入	【戶外教育】 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。 戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。 戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。 【生命教育】 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 生 E2 理解人的身體與心理面向。 生 E3 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。 生 E5 探索快樂與幸福的異同。 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。 【人權教育】 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		

	人 E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。 【閱讀素養】 閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。 閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。 閱 E12 培養喜愛閱讀的態度。 【生涯規畫教育】 涯 E7 培養良好的人際互動能力。 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。 【安全教育】 安 E2 了解危機與安全。 安 E14 知道通報緊急事件的方式。 【家庭教育】 家 E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及其他親屬等）。 【資訊教育】 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 【環境教育】 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價值關懷動、植物的生命。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。 【海洋教育】 海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。 【原住民族教育】 原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。	
學習重點	學習 表現	【語文領域】 1-Ⅱ-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 1-Ⅱ-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。 2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。

		5-II-1 以適切的速率朗讀文本，表現抑揚頓挫與情感。 5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 【綜合領域】 綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。
	學習 內容	【語文領域】 Aa-II-1 標注注音符號的各類文本。 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 Bb-II-2 人際交流的情感。 【藝術領域】 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。 【綜合領域】 綜 Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。
表現任務	一、從閱讀的詩歌和文章中，學會觀察事物，進而藉物抒情，用分說法和順敘法描述事情。 二、從統整識字中，認識標點符號，增強文字的運用能力。 三、從閱讀的文章中，學習欣賞不同的寫法，並將參觀或蒐集的資料加以整理。 四、了解文章內涵，了解打開新視野的重要，進而主動積極的打開心胸，擴充自己的學習視窗。 五、從欣賞課文文章中，學會珍愛時光，認識生活的智慧，體驗臺灣的好風光，並閱讀各種有趣的文章。 六、評量方式：口頭發表、書面報告、作業單、作品檔案、實作表現、試題測驗、課堂測驗、課堂觀察、同儕互評	
教學資源	康軒版教科書、 <u>晨讀 10 分鐘</u> 、 <u>笑話學成語 1-6</u> 、 <u>大家來說繞口令</u> 、有聲書： <u>臺灣河川之美——淡水河……</u> 等	

教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(2)週 第(3)週 第(4)週 第(5)週 第(6)週	一、心的悄悄話 二、妙故事點點名 三、繞口令村 學習地圖一	一、參考書目：<u>晨讀 10 分鐘：樹先生跑哪去了——童詩精選集</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 詩是最精鍊、最有韻味的文學作品，而童詩，更多了孩子特有的天真和趣味。這本特別為小學生設計的童詩選集，邀請兒文作家林世仁，精選臺灣老中青三代創作者——林良、管管、林煥彰、林武憲、楊茂秀、陳木城、方素珍、王淑芬、米雅、子魚等三十六位名家的經典童詩，透過活潑有趣的故事、賞析和遊戲，帶領小讀者進入語文的奇妙世界。一天一首小詩，激發孩子的想像與創意！ 3. 教師針對本書的運用方式： (1) 童詩的句子精簡，篇幅很短，如果沒有適當的引導，孩子們很難體會童詩中的情意。 (2) 這本書除了幫助孩子理解童詩、品味童詩，還教導孩子發揮想像，創造童詩，並進而愛上童詩。 (3) 書中篇章的安排，提供老師在做童詩教學時，利用活潑有趣的引導，可以省去教學的負擔。 4. 童詩朗讀技巧練習。 二、教冊參考書目：<u>看笑話學成語 1-6</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 本套書以有趣的生活點滴故事，介紹成語的意思，化解了孩子與成語第一類接觸的緊張。「笑話」與「成語」的組合，也引發了孩子學習語文的熱烈情緒。 3. 教師的運用： 本套書以「幽默一下」、「成語加油站」、「成語試金石」、「成語萬事通」等四部分伸展成語學習的觸角。讀完本書，孩子更可	5	

		熟練的運用成語，認識更豐富的成語樣貌。教師可以找適合和學生分享的故事，作為教學之用。 4. 藉由提問，讓學生在文章中找出答案並標示起來，學習抓取文章重點。 5. 學生進行閱讀理解題目的練習。 三、教冊參考書目：<u>大家來說繞口令</u> 1. 分組進行閱讀。 2. 本書內容： 本書有四十三則繞口令及六首臺語童謠。每則繞口令都有指導和創作部分，以遊戲方式做最好的發音訓練。這是一本有關繞口令獨一無二的好書。 3. 教師的運用： 本套書會說話的人口齒清晰、咬字清楚、抑揚頓挫富節奏感，聽起來特別討人喜歡可以用互動方式練習和創作繞口令的指導書。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 5. 雙人合作練習。		
第(7)週 第(8)週 第(9)週 第(10)週 第(11)週	四、小丑魚和海葵 五、飛舞的絲帶 六、小女生 學習地圖二 閱讀階梯一 丸子與我	一、參考書目：<u>青蛙和蟾蜍——好朋友</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 故事裡描繪的是青蛙和蟾蜍這對寶貝兄弟日常生活中互動的小故事，青蛙與蟾蜍有著不同的特質，但他們對待對方的真情真愛真關懷，超越了個性上的限制，發展出一段動人的情誼。 3. 教師的運用： (1) 本青蛙的個性成熟、體貼，他的心一直處在寧靜喜悅裡，他用心中那分不變的好及快樂來面對他的生活及好朋友。蟾蜍倒像是真實生活裡的人，帶點傻勁，懶懶拙拙的，又有點任性，但卻帶著至真至情。當他發現自己對不起朋友時，會真心的道歉。	5	

		(2)本書中共有五個小故事，分別為「工作表」、「花園」、「餅乾」、「惡龍與巨人」、「夢」。請學生對故事的題目發表自己的想法。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 二、參考書目：<u>青蛙和蟾蜍——快樂時光</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 故事敘述青蛙和蟾蜍兩個好朋友的互動，闡述同理心、互助及關心在朋友之間的重要性。青蛙和蟾蜍特殊的個性、出人意表的行為和想法，讓故事的發展充滿幽默風趣的驚喜，可以充分感受青蛙和蟾蜍的童心及純真的友誼。 3. 教師針對本書的運用： 仿「青蛙和蟾蜍」的故事內容，以「友誼」為主題，找兩種可以當成好朋友的主角，例：課文中的小丑魚和海葵、螭蝦和蜥蜴、蜜蜂和蝴蝶、太陽和月亮等，進行小組故事創作圖畫接龍。各組學生自行列出故事大綱，進一步體會「好朋友」的互助共生關係，並在日常人際關係中加以實踐。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 5. 學生發表與好朋友互動的情形。 三、參考書目：<u>新世紀散文家：鍾怡雯精選</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 此書為鍾怡雯散文作品的彙編，能從鍾怡雯書寫的文字中，看到她許多的生命經驗。 3. 學生進行閱讀理解題目的練習。		
第(12)週 第(13)週 第(14)週 第(15)週	七、淡水小鎮 八、安平古堡參觀記 九、馬太鞍的巴拉告 學習地圖三	一、故事有聲書：<u>臺灣河川之美——淡水河</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 作者透過精緻的手繪圖，特殊的書本設計，將<u>淡水河</u>——	5	

第(16)週

這條臺灣第三大的河川，匯聚了大漢溪、新店溪和基隆河，從歷史中一路行過臺灣的都會和鄉野。

3. 教師針對文意進行說明：

這是第一本以長軸模式，將淡水河從淡水出海口到北橫群山，以手繪的方式，將沿途流域做了最完整的呈現。目睹滄海變桑田，時代的起伏興衰，人事的聚散離合，也讓孩子感受到一條河川所孕育的生命與歷史。

4. 讓學生口述發表對環保的想法。

5. 學生進行閱讀理解題目的練習。

二、參考書目：臺灣古蹟之美

1. 分組進行閱讀、討論。

2. 本書內容：

文建會規畫以古蹟美感的表現為重，編選近七十處古蹟，含本島與離島。透過文字說明各古蹟的歷史與美感價值，全書中、英文對照，兩百頁，這些文化遺產的空間之美、造型之美、構造之美、工藝之美，以及人文之美在逐頁的圖文編排中，展現無遺。

3. 教師可運用全書彩色印刷，節錄位在學校附近的古蹟，做深入簡介，並鼓勵學生利用假日與家人實地參觀，與本書做對照。

4. 學生進行閱讀理解題目的練習。

5. 以文字圖畫呈現於「家鄉歸來古蹟之美」：如慈天宮、蔣家古厝等。

三、閱讀文章：科學小百科

1. 分組進行閱讀、討論。

2. 本書內容：

你知道便利貼是怎麼發明的嗎？呼拉圈是玩具還是健身器

		材？橡皮擦是橡膠做的嗎？科學世界裡，有許許多多有趣的發明過程。有時候生活中一個簡單的問題，卻怎麼也想不出原因，科學小百科就是你的好幫手。 3. 學生進行閱讀理解題目的練習。		
第(17)週 第(18)週 第(19)週 第(20)週 第(21)週	十、狐狸的故事 十一、巨人的花園 十二、奇特的朋友 學習地圖四 閱讀階梯二 拜訪火燒島	一、參考書目：<u>伊索寓言</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 文章欣賞： 本篇故事分別描述了<u>伊索寓言</u>中，兩則關於狐狸的故事，這兩隻狐狸，遇到不同的事件，都運用了自己的方法解決困境。讀完這兩則故事會讓讀者進一步，想閱讀其他<u>伊索寓言</u>中，關於狐狸的故事。 3. 教師可以讓學生比較故事和課文之間的差異，透過不同版本的童話，思考哪種安排更能表達故事的寓意。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 二、參考書目：<u>影響孩子一生的奇幻名著：王爾德童話全集——快樂王子</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 本書收錄<u>王爾德</u>的九篇童話，教導孩子美好的品格。如在<u>快樂王子</u>裡，真正的快樂是分享給需要的人。少年國王，能站在別人的立場為別人著想。<u>西班牙公主</u>，拿別人的真心當成自己的享樂，不顧別人感受，會使人心碎。夜鶯與玫瑰，真愛是願意為對方付出全部的愛心。忠誠的友誼，真正的友誼需要彼此以忠實的心相待。漁夫和他的靈魂，靈魂失去良心會變得無所適從。星孩，看重一個人良善的心。 3. 教師可以推薦學生自主閱讀，作為延伸教學之用。 三、參考書目：<u>小王子</u> 1. 分組進行閱讀、討論。	5	

		2. 文章分析： 該書為<u>小王子</u>全文故事，且有附圖，可引起學生的閱讀興趣。 3. 可引導學生閱讀整個故事，也可針對片段進行討論。 4. 學生進行閱讀有感之發表。		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	國際教育(上學期)		實施年級	3 年級上學期
課程目標	1. 能進行國際教育文化面向的語言學習。 2. 能聽辨及說出教室用語並做適當的回應。 3. 能聽辨及說出故事中生字，並理解應用。 4. 能聽懂句子，並跟讀故事對話與內容。			
核心素養 具體內涵	1. 英語-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 2. 英語-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 3. 藝術與人文領域 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
議題融入	安全教育-建立安全意識。提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力。防範事故傷害發生以確保生命安全。			
學習重點	學習 表現	英語領域 ◎1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎2-II-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 ◎3-II-6 能看懂繪本故事的主要內容。 ◎4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 ◎5-II-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。 ◎6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 藝術領域 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。		
	學習 內容	英語領域 ◎Ad-II-2 簡易、常用的句型結構。 ◎Ae-II-2 繪本故事、兒童短劇。 藝術與人文領域		

		藝術領域 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
表現任務	知識(K):1. 結合既有知識與經驗，覺察生活周遭所隱藏的視覺元素。 2. 藉由圖文並茂的繪本認識新的單字。 技能(S):1. 能運用視覺元素(dot)進行聯想創作。 2. 能理解圖文之間的關係，猜測單字意義以讀懂繪本內容。 態度(A):1. 發揮想像力與創造力。 2. 透過聯想創作、以 Circle Share 和 Gallery Walk 活動來分享作品，賞析生活中的美麗事物。			
教學資源	英語繪本 - The Three Little Pigs、 Dear Zoo 、T Five Little Ducks 、The Three Wishes 電視 ，電腦設備			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(2)週 第(6)週	繪本學習 The Three Little Pigs	英語繪本 - The Three Little Pigs 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5	
第(7)週 第(11)週	繪本學習 Dear Zoo	英語繪本 - Dear Zoo 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5	
第(12)週 第(16)週	繪本學習 Five Little Ducks	英語繪本 - Five Little Ducks 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話	5	

		4. 進行活動遊戲		
第(17)週 第(21)週	繪本學習 The Three Wishes	英語繪本 - The Three Wishes 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5	

參、第二學期彈性學習課程計畫

一、統整性主題/專題/議題探究課程 上學期(22)週共(120)節，下學期(21)週共(120)節，合計(240) 節。

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(18)節，下學期(21)週共(18)節，合計(36)節。

課程名稱	陶笛—玩美「陶」音秀歸來		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 學生能藉由樂器學習接觸音樂，練習視譜及學習相關樂理。 2. 學生能吹奏六孔陶笛。 3. 透過藝術欣賞與創作體驗教學，增進學生藝術鑑賞與創作能力，進而涵養藝術，豐富其生活與心靈。			
核心素養 具體內涵	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與 生活的關聯，以豐富美感經驗。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。			
議題融入				
學習重點	學習 表現	音-1-Ⅱ-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的 基本技巧。 音-2-Ⅱ-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。 國-1-Ⅱ-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。		
	學習 內容	音 E-Ⅱ-2 簡易節奏樂器、曲調樂器的基礎演奏技巧。 音 E-Ⅱ-3 讀譜方式，如：五線譜、唱 名法、拍號等。 音 A-Ⅱ-1 器樂曲與聲樂曲，如：獨奏曲、臺灣歌謠、藝術歌曲， 以及樂曲之創作背景或歌 詞內涵。 音 A-Ⅱ-2 相關音樂語彙，如節奏、力度、速度等描述音樂元素之音樂術語，或相關之一 般性用語。 國 Ad-Ⅱ-3 故事、童詩、現代散文等。		
表現任務	1. 學生能學習陶笛的吹奏技巧，與同儕學習組成陶笛自學團隊，參與學校各式活動。（母親節演出） 2. 代表學校參與相關音樂比賽。			
教學資源	陶笛、多媒體撥放器			

教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(1)週 第(2)週 第(3)週 第(4)週	一、台灣民謠	1. 複習附點音符 (1)視附點音符拍打節奏 (2)附點音符與拍號 2. 台灣民謠欣賞 (1)音樂創作的背景涵義 (2)跟著音樂一起唱 3. 練習曲「高山青」、「天黑黑」 (1)視譜吟唱 (2)分組輪奏 (3)搭配音樂伴奏	4	
第(5)週 第(6)週 第(7)週	二、電影配樂	1. 拍與拍子 (1)時間=拍子 (2)唱白節奏 (3)唱打拍子 2. 音樂欣賞 3. 練習曲「多那 多那」「情書」 (1)視譜吹奏 (2)個人吹奏 (3)小組輪奏 (4)評量 (5)音樂欣賞 (6)唱拍節奏	3	
第(8)週 第(9)週 第(11)週	三、東方樂風	1. 音的強弱 (1)力度 (2)強起與弱起練習 2. 演奏記號(一) 3. 練習曲「聞笛」「古月照今塵」 (1)視譜吹奏 (2)唱譜打拍子	3	

		(3)節奏練習 (4)評量		
第(12)週 第(13)週 第(14)週 第(15)週	四、媽媽我愛您	1. 討論-我的媽媽 2. 練習曲「媽媽寶貝」「白髮吟」 (1)歌曲吟唱 (2)視譜吹奏 (3)搭配伴奏音樂吹奏 (4)音色與樂句調整	4	
第(16)週 第(17)週 第(18)週 第(19)週	四、驪歌輕唱	1. 離別情感 (1)說出有什麼形容詞代表離別 (2)討論離別的感受 2. 五線譜上的線 (1)雙節線、反覆記號和終止線 3. 練習曲「萍聚」「朋友」 (1)視譜吹奏 (2)齊奏練習 (3)小組和個人	4	

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(10)節，下學期(21)週共(15)節，合計(25)節。

課程名稱	經濟作物-豆薯、牛蒡		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 認識豆薯、牛蒡的外形與構造。 2. 認識豆薯、牛蒡的種植與成長。 3. 能將豆薯、牛蒡的成長歷程和觀察結果記錄下來。 4. 製作豆薯、牛蒡的台灣農產品生產溯源。			
核心素養 具體內涵	B1 符號運用與溝通表現 B3 藝術涵養與美感素養 自-E-B3 透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。			
議題融入	環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。			
學習重點	學習 表現	自 ai-Ⅱ-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。 自 ai-Ⅱ-1 保持對自然現象的好奇心，透過不斷的探尋和提問，常會有新發現。 自 pa-Ⅱ-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 自 tr-Ⅱ-1 能知道觀察記錄所得自然現象結果是有其原因的，並依據習得的知識說明自己的想法。 社 3a-Ⅱ-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 社 3c-Ⅱ-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 社 3c-Ⅱ-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。		
	學習 內容	自 INb-Ⅱ-6 常見植物的外部形態主要由根、莖、葉、花、果實及種子所組成。 自 INb-Ⅱ-7 動植物體的外部型態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。 自 INf-Ⅱ-1 日常生活中常見的科技產品。		

		社 Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 社 Ca-II-1 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。		
表現任務	1. 學生將觀察豆薯生長過程的成長紀錄，整理成農產品生產追溯的資料，製作豆薯的「生產追溯」。 2. 學生將觀察牛蒡生長過程的成長紀錄，整理成農產品生產追溯的資料，製作牛蒡的「生產追溯」。 3. 學生製作出「空心菜、小白菜」的農產品生產追溯 QR Code 並進行掃描讀取資訊。學生透過 QR Code 與同儕介紹分享「空心菜、小白菜」。			
教學資源	電腦、單槍、平板、PPT			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(5)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第一節課：豆薯的生長 【準備活動】 1. 教師準備簡報，並進行說明，讓學生能進一步認識豆薯的成長。 2. 教師了解學生的對於豆薯的背景經驗以及知識。 3. 學生透過與教師的互動了解種植豆薯的經驗以及栽種時的注意事項。 一、認識豆薯的植物外部型態與特徵 (一)根及莖 採收期塊根。作為蔬菜及藥用。塊根可生食或熟食。也可以製成殺蟲劑，有效防治蚜蟲。可治中暑。 蔓性一年生草本植物，蔓細有茸毛，有許多分枝，它往往匍匐地面。蔓自由伸長，蔓長 2~5 公尺，蔓的節間依生長時期的高低而有長短。主根紡錘形或扁球形、碟形，肉質，徑 20~30 公分，表皮呈黃褐色，易剝落。 (二)葉 葉為三複葉，頂小葉菱形，每小葉斜卵形，濃綠色，表面光滑，具疏毛，葉背色較淺。 (三)花(花期 8~9 月)	1	

		花為總狀花序，每一花序約有 20 餘節，每節著花 2~4 朵，花為紫藍色或白色蝶形。 一般只有花序下部的花能夠結莢結籽，莢果長 10~12cm，寬 1.5cm，未熟時濃綠，熟則轉深褐色，密生鏽色茸毛，莢內含種子 8~10 粒，種子扁平，為帶微綠的淡黃色，種皮堅硬，水分及空氣不易透入，故發芽緩慢。 (四)果實(果期 11~12 月) 莢果扁平，長 6~12 公分，有毛茸，內有種子 4~9 枚。 (五)種子 種子有毒，不能食用，含魚藤酮能製作殺蟲劑。 二、認識豆薯種植的培育環境與成長過程 (一)豆薯土壤：種植豆薯需要求土層深厚、疏鬆、排水良好的壤土或砂壤土，且吸收力很強，耐乾旱。 (二)氣候與季節：豆薯的生長期長，需 5~7 個月才能收穫。 播種期 6~10 月，生育適溫 25-30℃，若氣候低於 20℃，其生育不佳。 【綜合活動】 1. 教師統整今日所學的豆薯相關知識，小組統整後記錄在海報上，並上台發表今日所學習到的知識。 -----第一節課結束-----		
第(6)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第二節課：豆薯的種植與過程 【準備活動】 1 由教師介紹種植豆薯的過程以及在歸來的種植豆薯發展故事，以及與歸來社區的連結。 【發展活動】 一、教師介紹豆薯生育的四個時期	1	

		1. 發芽期：播種至第一對真葉展開。 2. 幼苗期：第一對真葉展開至發生 6~7 個複葉和數條側根。 3. 發棵期：莖葉迅速生長，塊根開始形成。 4. 結薯期：塊根迅速膨大，約 60 天左右。 二、教師介紹種植過程 1. 土壤選擇：選擇土層深厚、肥力中等、乾燥的沙質壤土為好。 2. 精細整地：播種前 15 天將土塊打碎耙平，做成 1.2~1.3 米寬的高畦，畦溝深 25 厘米左右，以利排水。 3. 播種：行株距 20~25 厘米，每穴播種子 3~4 粒，播種後再蓋上草木灰，每畝用種量 2.5 公斤左右。豆薯種子種皮堅實，播前用 30℃ 的溫水浸泡 3~4 小時，置於 25℃~30℃ 的溫度下催芽。待芽初出即進行播種。 4. 搭架：當豆薯苗長到 30 厘米高時，每穴插小山竹 1 根，將相鄰的豆薯苗扎在一起讓藤爬上架。 5. 採收：採收豆薯播種 4 個月後，塊根已膨大，即可開始採收。 【綜合活動】 一、各組學生經過教師的解說了解豆薯的生長過程並分享 1. 教師帶領學生統整豆薯從播種到採收的完成過程並記錄。 -----第二節課結束-----		
第(7)週 第(8)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第三、四、五節課：豆薯田體驗 【準備活動】 1. 整隊到豆薯田地，透過豆薯達人解說，實地踏查，觀察豆薯的土壤環境，及豆薯的外型特徵。 2. 學生到達定點位置，能聽到教師及達人說話，看到達人示範。 【發展活動】	3	

	(一)觀察及認識豆薯的外型特徵 1 外型辨識：讓學生觀察豆薯的外形特徵 2. 觸感為何：試請學生觸摸豆薯，覺得觸感如何？ 3. 味道：植物的外皮或內部聞起來有什麼味道？ 一、豆薯採收體驗 二、講解採收豆薯以及豆薯的保存的注意事項： 1. 採收時，需保持土壤乾燥狀態。 2. 採收時需小心，不能傷害塊根，讓表皮完整，以避免貯藏期間快速腐爛。 3. 注意儲存的环境溫度、濕度控制，儲存期間需定期檢查產品狀況，且要移除腐爛塊根。 三、達人示範如何以正確的方式採收豆薯 四、分組體驗採收豆薯，並集合 快樂採收、收穫滿滿、賦歸 【綜合活動】 1. 教師發下「我的豆薯觀察檢核表」 2. 教師引導完成「我的豆薯觀察檢核表」 從豆薯的外型特徵到種植環境逐一帶領學生完成檢核表 3. 小組分享自己自己的豆薯觀察檢核表 4. 分享採收的過程與結果(紀錄於各組海報) 豆薯的介紹 http://kplant.biodiv.tw/%E8%B1%86%E8%96%AF/%E8%B1%86%E8%96%AF.htm 豆薯栽培方法 https://read01.com/zh-tw/nE47oy.html#.Y1ZcoshBxPY -----第五節課結束-----	
--	--	--

第(9)週	牛蒡小偵探	第六、七節：認識牛蒡 【準備活動】 1. 拿出預先準備的牛蒡，詢問學生是否知道是何種植物？ 在生活中有看過或食用過？口感如何？接著討論植物可能的外型為何？ 食用的牛蒡可能是植物的哪個部位？ 2. 簡單介紹牛蒡達人與其事蹟。 【發展活動】 一、認識牛蒡外型 1. 外型辨識：解說牛蒡是位於植物的根部，請學生觀察牛蒡外型為何， 外皮與內部顏色為何？ 2. 觸感為何：請學生觸摸牛蒡，觸感如何？ 3. 味道：植物的外皮或內部聞起來有味道嗎？ 二、認識牛蒡的植物外部型態與特徵 (一)根及莖 二年生草本植物，根部長，外皮粗，肉質灰白色，主根深入地下 40～150 公分，視品種及深耕程度而定。植物株高可達 1.5 公尺以上。 (二)葉 葉係互生且寬廣可達 50 公分以上，甚粗硬，呈心臟形，下表皮密生白色細毛，葉柄長，有縱溝。牛蒡葉片上的細毛構造，會收空氣中水氣，順著葉梗縱溝流到植物中心。  (三)花 一株平均著生 120 個頭狀花，總苞片針狀，先端成齒狀，容易附著於衣服上，每個頭狀花約含有 70 朵筒狀花。花開花期為 2 天，花為兩性花，赤紫	2	
--------------	--------------	--	----------	--

色，筒狀花冠，先端五裂，花瓣稍有剛毛，筒狀花之開花期自上午起開至下午 1 時左右，自花授粉。

(四)果實

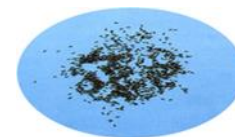
果實為蒴果呈長橢圓形，兩端截切形，側面受壓迫呈三稜形，灰褐色，冠毛短具有小齒脫落性鱗片，果實長約 6.4~7.4 公厘。



(五)種子

種子為水滴形，呈暗灰色，類似葡萄種子，但更細長些，千粒重約 11.2~11.4g。一顆種子可以長成一株牛蒡。牛蒡種植無法用幼苗移植方式栽種，需用種子播種才能成長收成。

三 認識牛蒡種植的培育環境與成長過程



(一)牛蒡土壤:

牛蒡主根耐水性差，主根浸在水面之下 2 日以上則腐敗，宜選擇排水良好之地種植。牛蒡極適合種植於土層深厚之壤土或砂質壤土，可生產肥大而長，歧根、鬚根少且表皮裂縫少及光滑而肉質柔軟之直根產品，土壤反應以 pH 值 6.5~7.5 微酸性至微鹼性為最適宜質壤土。

歸來地區的土質，為特有粘板岩老沖積土，即當地俗稱的「紅土沙」土質(又稱紅砂土)，土質較為鬆軟，且排水性高。長久以來就是有名的良好品質牛蒡生產區。

(二)氣候與季節:

牛蒡生育適溫 20~25℃，但種子在 15℃ 以下或 35℃ 以上時發芽率低下，主根極耐寒，但地上部在 3℃ 則枯死，台灣若在春季播種因採收時雨水過多，容易發生根部腐爛。夏季也有相同的情形，且溫度過高，種子不易萌芽，至於在冬季播種則受到低溫的影響，初期生育緩慢所以皆不適當，最適宜月份，一般在 9 月下旬至 10 月上旬，隔年 3-5 月採收。播種成長至採收約為 5 個多月。

【綜合活動】

		教師統整學生的經驗和觀察發表，將牛蒡外型、觸感和特徵，做完整的歸納解說。 -----第七節結束-----		
第(10)週	牛蒡小偵探	◎ 牛蒡小偵探 第八、九節：認識牛蒡種植過程 【準備活動】 教師說明其種植牛蒡的經歷，以及在歸來的種植發展故事。 【發展活動】 一、牛蒡種植過程：整地-播種-育苗-灌溉-施肥-收穫 (一)整地深耕及作畦： 牛蒡的食用根部很長，以深耕加肥料可提高品質與產量，先用大型曳引機整地，將肥料充分與土壤混合，然後再以深耕挖掘機深耕大約 1 公尺深，打碎土壤中底部硬塊整平後隨即作畦，行距為 60 公分，畦高約 15～20 公分，深耕兼作畦同時完成，以供機械播種。 (二)播種 1. 種子帶：種子帶就是將精選的牛蒡種子經由真空吸著式種子帶製造機使種子固定於每 12 公分單粒的可分解的不織布帶上，製作完成的種子帶每捲長 1000 公尺，牛蒡種植每 10 公畝約需 2 捲。 2. 播種方法：利用種子帶條播種植機將種子帶埋入土中 1.5～2.0 公分，同時進行覆土與鎮壓，使得種子與土壤密切接觸。播種後同時施用殺草劑噴施於畦面，以防除雜草。目前以大型曳引機操作(整地、深耕、作畦)一貫化作業同時完成。播種時間約為 9 月到 10 月之間。 (三)育苗與長葉 種子帶播種後 5～7 天可發芽，長出兩片子葉需要 10 天，生育初期本葉 4～5 片約需要 20-30 天，帶到 5 個月後長成採收時，葉片約可長到 12-13 片。 (四)灌溉	2	

		生育初期宜保持土壤適當濕度，幼苗生長若土壤乾燥時需要以軟帶噴灑灌溉，以免影響或阻礙牛蒡直根之垂直伸長。歸來地區地下水源充沛，水脈源自大武山，不但水量豐富、水源安全且富含礦物質，對牛蒡長成和品質都有很好的助益。 (五)追肥: 生育期間為保持土壤能充分供給肥分，可酌施肥料。追肥施於行間以免灼傷葉，同時配合進行中耕及培土，可避免土壤乾燥及防除雜草，以免阻礙幼根之發育，促進初期生長 (六)收穫:牛蒡播種後約4~5個月可採收，約在隔年3月到5月之間。 【綜合活動】 教師感謝牛蒡達人的講解，牛蒡從播種到收穫的完整過程。並綜合整理種植過程重點。 ----- 第九節結束 -----		
第(11)週	牛蒡小偵探	◎ 牛蒡小偵探 第十、十一節：牛蒡田體驗 【準備活動】 整隊到牛蒡田地，透過牛蒡達人解說，實地踏查觀察牛蒡的土壤環境，及植物根莖葉外型特徵。 【發展活動】 一、牛蒡的採收體驗 以往透過人工採收，較為費力且辛苦。現代則多改用機械輔助採收。採收時以機械掘溝將莖葉刈除，由於牛蒡根部入地甚深且肥大，採收時，先掘開行間土壤30~40公分，待機械鬆動土後，再稍為用手搖動之後即可拔取。 二、注意事項：請達人解說拔牛蒡時應注意事項。	2	

		1. 人工採收:拿圓楸挖開牛蒡兩旁的土壤。注意不能太接近牛蒡植株以免挖斷。挖鬆牛蒡四周土壤，須注意挖深一點，因有些牛蒡會長達一公尺甚者更長。慢慢挖開牛蒡完整根部後，小心拔出整株牛蒡。 2. 機械採收: 跟在機械後，因植栽和土壤已經機械鬆開。注意安全，跟在機械後面撿起已鬆開的牛蒡。 三、達人示範: 請達人示範正確的牛蒡採收方式。 四、進行體驗: 分組進行入田，依照達人示範體驗採收牛蒡。 【綜合活動】 1. 分組體驗拔牛蒡過程，並集合學生分享經驗與心得。 2. 教師綜合整理採收體驗感受。 3. 發派作業，讓學生完成學習單。 -----第十一節結束-----		
第(12)週	豆薯、牛蒡小偵探	第十二節：植物不同的外型和內部構造與生長、行為、繁衍和適應環境有關 【準備活動】 1. 同學準備之前所記錄的豆薯和牛蒡觀察學習紀錄。 2. 填寫牛蒡觀察記錄檢核表，分享發表其觀察記錄與心得感想。 3. 分組針對牛蒡體驗與觀察情形作提問。 【發展活動】 一、歸納豆薯、牛蒡的外部型態與內部構造的規律性和差異性 1. 同學發表豆薯、牛蒡植物外型與構造上有那些相同點，表達分享。 2. 分組討論豆薯、牛蒡植物外型與構造上有那些差異點，表達分享。 二、認識豆薯、牛蒡不同外型及內部構造與生長、行為、繁衍和適應環境有關 (一) 葉片	1	

		1. 探索討論:同學觀察兩種植物葉片有何不同呢? 2. 引導歸納: 葉片的生長方式和植物的爭取陽光照射或取得水分有關 (1) 豆薯:為喜日照植物, 葉片為了獲得陽光, 會以藤蔓向高處攀爬, 來獲得足夠成長所需陽光, 藤蔓自由生長, 可長成至 2-5 公尺。 種植豆薯者會用支架控制其高度, 以免藤蔓生長太多, 葉片吸收植株營養, 使收成的豆薯球根部成生長狀況不佳。 (2) 牛蒡:植物成長特別需要足夠水量, 牛蒡靠著大大的葉子, 如同集水盤般, 加上葉片上特殊細毛構造, 有收集空氣中水蒸氣的作用, 而葉片的葉柄呈現溝狀, 可讓細毛收集的水氣透過溝狀構造, 流到呈現半圓形凹槽的葉梗, 像是運輸通道般再流進植物中心, 進行水氣吸收以提供根部生長。而牛蒡根部往土壤深處生長, 也可因根深而獲得較多水分, 有些牛蒡根部長的甚至可長地下 1 公尺多。 (二) 種子: 1. 探索討論:同學觀察兩種植物種子有何不同呢? 2. 引導歸納:種子的長成樣態與生存繁衍有關 (1) 豆薯:豆薯種子具有毒性, 不易被動物食用, 有利於其植物繁衍生存。 (2) 牛蒡:牛蒡種子數量較多。植物每株生有 120 頭狀花, 每個頭狀花又有 70 個筒狀花, 自花授粉後形成果實, 會產生很多數量種子, 有益其植物繁衍生存。 (三)、根部: 1. 探索討論:同學觀察兩種植物根部形狀有何不同呢? 2. 引導歸納: (1) 豆薯:適合排水性佳的貧瘠土生長, 水分太多會使球根部龜裂, 因此根部呈現圓球塊狀, 較不需要向土壤深處來獲得更多水分。 (2) 牛蒡:植物成長需水量多, 除了葉片收集水分外, 根部也需往土壤地下長長來吸收足夠水分。		
--	--	---	--	--

		此外，牛蒡根部的成長樣態也和適應環境有很大關係。牛蒡種子萌芽長出子葉後，會先長出一根細細長長的牛蒡細根，十五天的期間這條細根，會因為蚯蚓、土層鬆動等原因斷裂，斷裂之後細長主根會不見，餘下根頭部位，長成粗粗的短樣子像是粗胖的人蔘，再往土壤地下生長。為適應環境，牛蒡根部會長得更強壯以利於植物成長。 【綜合活動】 1. 教師綜合歸納植物規律性與差異性。 2. 學生分享發表其發現與心得感想。 參考資料:行政院農業委員會農業知識入口網、牛蒡產銷班農業月刊、歸來大力蔘網站 -----第十二節結束-----		
第(13)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	第十三節課：台灣農產品生產追溯的 QR Code 知多少 【準備活動】 一、哪裡有 QR Code 1. 發現生活中與 QR Code 有關的事物文件。 教學提醒 1. 教師需具備的教材電子發票商業廣告 DM 旅遊導覽等 QR Code 文件，供學生觀看或練習讀取用。 2. 具分享無線網路功能的智慧型手機或平板電腦數片 【發展活動】 一、認識 QR Code 1. 介紹 QR Code：了解讀取 QR Code 的基本條件與原理。 2. 練習讀取生活文件中的 QR Code：學會利用平板電腦或智慧型手機讀取 QR Code。	1	

		二、介紹農產品身分證(4 章 1Q) 1. 教師提問：「各位同學有選購農產品的經驗嗎?那麼你們有看過農產品的身分證——三章一 Q 嗎？」 2. 教師介紹：「什麼是農產品身分證三章 1Q 呢?有 CAS 台灣優良農產品、產銷履歷農產品(TAP)、CAS 是台灣有機農產品等四種標章，就是我們的 3 章，及台灣農產品生產追溯的 QR Code，合起來就是 3 章 1Q 了。」 3. 介紹臺灣農產生產追溯的 QR Code (1)分為縣市代碼、申請者類別帶碼、流水號 (2)介紹臺灣農產生產追溯的網站，並以歸來農民(陳健行、陳朝源)為例 三、QR Code 製作教學 1. 老師提問：如何將作品分享給更多人呢？ 2. 以播放影片的方式介紹 QR CODE 在生活上的應用【手機行動商務 QR Code 應用】https://www.youtube.com/watch?v=arG05y1UPPY。 3. 【資訊轉換】老師介紹製作 QR CODE 的方法： QR Code 條碼產生器 (http://qr.calm9.com/tw/) 步驟一：複製 QR CODE 欲連結的純文字 步驟二：至 (http://qr.calm9.com/tw/)網站點選製作 步驟三：在「純文字」欄位貼上豆薯生長履歷、牛蒡生長履歷，再點選「產生」 步驟四：點選「下載條碼 PNG」 步驟五：將 QR Code 圖片命名「存檔」 步驟六：將 QR Code 列印出來，貼至學習單上。 【綜合活動】 1. 從 QRcode 可以知道食材的那些訊息。 2. 思考食材溯源對於消費者的重要性。		
--	--	---	--	--

		-----第十三節課結束-----		
第(14)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	◎ 歸來豆薯、牛蒡的身分證 第十四節課：歸來豆薯、牛蒡的生產追溯 【準備活動】 一、老師提問：豆薯的生長歷程有哪些階段？ 牛蒡的生長歷程有哪些階段？ (學生準備豆薯海報牛蒡學習單，教師準備圖片引導學生回答。) 【發展活動】 一、製作「豆薯生產追溯」 製作豆薯的生長履歷。 1. 老師提問：台灣農產品生產追溯的 QR Code 可以知道食材的那些訊息？ (學生可能的回答：產品名稱、產地、生產者姓名、生產紀錄(作業日期、作業種類、作業內容)……等。 2. 教師引導學生記錄的內容可以有哪些項目？ (產品名稱、產地、生產者姓名、生產紀錄(作業日期、作業種類、作業內容)……等。 3. 老師指導學生將蒐集的資料，使用文書處理軟體 (word) 做成檔案。 (1) 指導學生將自己化身為植物，設計屬於自己的自我介紹。 (2) 指導學生將作品上傳至老師指定的網頁。 二、製作牛蒡「生產追溯」。 1. 老師提問：台灣農產品生產追溯的 QR Code 可以知道食材的那些訊息？ (學生可能的回答：產品名稱、產地、生產者姓名、生產紀錄(作業日期、作業種類、作業內容)……等。 2. 教師引導學生記錄的內容可以有哪些項目？	1	

		(產品名稱、產地、生產者姓名、生產紀錄(作業日期、作業種類、作業內容)……等。 3. 老師指導學生將蒐集的資料，使用文書處理軟體 (word) 做成檔案。 (1) 指導學生將自己化身為植物，設計屬於自己的自我介紹。 (2) 指導學生將作品上傳至老師指定的網頁。 【綜合活動】 一、 分享與欣賞：分享豆薯的自我介紹。同學互相賞析作品。 -----第十四節課結束-----		
第(17)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	第十五節課：歸來豆薯、牛蒡的生產追溯 【準備活動】 一、將作品分享給更多人 1. 簡單複習 QR code 教學過程 2. 教師將第七節所教學的 QR code 過程簡單複習講解。 讓學生發表解說製作 QR code 的步驟，確認學生了解程度。 【發展活動】 一、將觀察記錄資料轉成 QR code 1. 依照步驟，實作完成豆薯、牛蒡的生產追溯 QR code。 QR Code 條碼產生器(http://qr.calm9.com/tw/) 步驟一：複製 QR CODE 欲連結的純文字 步驟二：至 (http://qr.calm9.com/tw/) 網站點選製作 步驟三：在「純文字」欄位貼上豆薯生長履歷、牛蒡生長履歷，再點選「產生」 步驟四：點選「下載條碼 PNG」 步驟五：將 QR Code 圖片命名「存檔」 步驟六：將 QR Code 列印出來，貼至學習單上。	1	

		2. 學生於電腦教室實際操作。 【綜合活動】 一、讀取歸來豆薯、牛蒡的生產追溯 QR code 1. 小組實際掃描 QR code。 2. 從各組作品中，選出最欣賞的作品，並說明理由。 -----第十五節課結束-----		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(2)節，下學期(21)週共(2)節，合計(4)節。

課程名稱	法定議題-家庭教育		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能。 2. 提升積極參與家庭活動的責任感與態度。 3. 激發創造家人互動共好的意識與責任，提升家庭生活品質。			
核心素養 具體內涵	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-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。			
議題融入	【家庭教育】 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。			
學習重點	學習 表現	綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方 式，展現合宜的互動與溝 通態度和技巧。 社 2c-Ⅱ-1 省思個人的生活習慣 與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。 社 3d-Ⅱ-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。		
	學習 內容	綜 Ad-II-1 情緒的辨識與調適。 綜 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 社 Aa-Ⅱ-1 個人在家庭、學校與社會中有各種不同的角色，個人發展也會受其影響。 社 Bc-Ⅱ-2 家庭有不同的成員組成方式；每個家庭所重視的價值有其異同。		
表現任務	1. 引導兒童察覺「家庭危險訊號」。 2. 引導兒童發展社會資源網絡，減低暴力傷害。			
教學資源	網路影片			

教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(3)週	家暴教育 【認識家暴】	活動名稱：能察覺家庭危險訊號 【活動一】：『認識家暴』 1. 教師提問：「你們曾經在電視新聞或報紙上看過小朋友被家人傷害的事情嗎？」請一、兩位兒童上臺發表。 (教師統整兒童的回答，舉出一個「家庭暴力」的實際案例)案例：臺北縣五股鄉一對夫婦經常要女兒拿重的東西，然後跪在地上爬行，或是在女兒爬行擦地板的時候，用腳去踩女兒的手掌，這位女童的父母還經常將女兒綑綁關在廁所裡，甚至禁止女兒去學校上課。 2. 教師提問：「各位同學，從上面的案例當中，你覺得哪些動作、行為是『家庭暴力』？」請二、三位兒童發表。(用腳踩、綑綁、關在廁所裡) 3. 教師整理兒童回答的內容，並進一步提問：「『家庭暴力』只是大人打小孩嗎？兒童再想想看還有哪些動作、行為也叫「家庭暴力」？請二、三位兒童發表。 ◎用言語辱罵、破壞財物、使兒童的身體和心理受到傷害的都是屬於『家庭暴力』的範圍。 4. 教師補充說明：「『家庭暴力』有很多種，不一定只是毆打，有時候威脅、恐嚇、排斥、孤立小朋友，或者是沒有提供適當的食物、衣物、沒有給小朋友安全的住所與照顧，這些都可以稱為是『家庭暴力』。」 5. 教師請全班兒童再想一想，誰有可能遭受到『家庭暴力』的傷害呢？」整理兒童的回答。 6. 教師強調：「被打的人不一定是小孩子或是女生，也有可能是年長的父母或是先生都有可能會被打。」 7. 教師歸納：『家庭暴力』有很多種，例如，精神上的虐待例如言語辱罵、疏於照顧、身體的毆打、性虐待、經濟控制與財物破壞等。活動名稱：學會適時避開危險，減低暴力傷害。	1	
第(4)週	家暴教育 【認識家暴】	【活動二】：『家暴大蒐秘』 1. 教師提問下列問題：	1	

		教師：小朋友，你們知不知道，在哪種情形下容易發生『家庭暴力』？（例如：在爸爸媽媽開始爭吵之後，或是在施暴者喝酒之後等。） 2. 教師：在『家庭暴力』發生之前，施暴者有沒有什麼特別的特徵線索？（例如：在父母大聲吵架、摔東西、或喝酒之後） 3. 教師：當你看到父母大聲吵架、摔東西或喝酒之後，可能發生『家庭暴力』時，你可以怎麼做？（可以先離開現場、找地方躲起來） 4. 教師：當你身處在『家庭暴力』情境當中時，你可以怎麼做？（先保護自己是最重要的、找安全的地方躲起來，例如：房間、不要用言語或是行為刺激施暴者） ◎打架並不能解決問題，父母的爭吵並不是小朋友的錯。當『家庭暴力』發生時，小朋友要記得保護自己是最重要的。不要用言語或行為刺激施暴者，避免引發更多暴力行為，避免使自己的身體受到更多的傷害。 5. 教師發給兒童每人一張「找一找－危險訊號在哪裡」學習單，請兒童一起討論看看。」 （1）在什麼樣的情況下，家人會生氣打人？ （施暴的時間、地點、原因，以及施暴者的行為習慣。） （2）當『家庭暴力』發生的時候，你要怎麼保護自己？ （3）各組發表討論內容。 （教師發下學習單，請同學分組討論並填寫） 【活動三】：『歸納分享』 1. 發生『家庭暴力』的線索：父母大聲吵架、摔東西、喝酒之後。 2. 保護自己不受傷害的正確方法：無論家中發生什麼事情，保護自己是最重要的，可以先找地方躲起來，例如：房間或桌子底下。另外，不要說刺激施暴者的話，或做出讓施暴者更生氣的事情，避免引發更多的虐待傷害。		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(4)節，下學期(21)週共(4)節，合計(8)節。

課程名稱	法定議題-性別平等教育		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 能夠認識生理性別、性別特質、性傾向、性別認同的差異，覺察身體意象對身心的影響。 2. 認識性騷擾等，並知道尋求救助管道。 3. 調辨識與破除性別刻板的情感表達與互動。			
核心素養 具體內涵	綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。			
議題融入	【性別平等教育】 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、 性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。			
學習重點	學習 表現	社 2b-Ⅱ-1 2b-Ⅱ-2 體認人們對生活事物 與環境有不同的感受，並加以尊重。 社 3d-Ⅱ-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 綜 2a-Ⅱ-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。		
	學習 內容	社 Ba-Ⅱ-1 人們對社會事物的認識、感受與意見有相同之處，亦有差異性。 綜 Aa-Ⅱ-3 自我探索的想法與感受。 綜 Ba-Ⅱ-1 自我表達的適切性。 綜 Ba-Ⅱ-3 人際溝通的態度與技巧。		
表現任務	1. 認識與尊重人我界線、學習同理心。 2. 了解自己的行為與法律條文的連結。 3. 認識與尊重人我界線、學習同理心。 4. 了解自己的行為與法律條文的連結。			

教學資源	1. 繪本「不要親我」 2. 角色扮演的道具箱 3. 剪刀、書面紙、彩色筆			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(15)週	性侵害防治教育 【辨識生活中的人際關係與身體界線】	【活動一】：『問答分享』 提出問題：今天的心情如何？ 最近一週來有什麼事想說一說？ 【活動二】：『繪本導讀』 一、繪本欣賞學習身體自主權 (一)身體會說「不」 1. 提出問題：封面小孩子的動作代表什麼意思？ 2. 「我們來演演看！」分別扮演拒絕者與被拒絕者的動作並說出動作代表的想法或心情。 (二)欣賞繪本以掌握學生閱讀及解讀畫面的能力。 教師先念一遍，學生欣賞每一幅圖畫；然後換學生念一遍，教師欣賞圖畫。 (三)教師提出問題以掌握學生對繪本內容了解的程度及觀念的澄清。例如：你最喜歡哪一頁的圖畫？為什麼？你覺得蓮娜是個什麼樣的孩子？蓮娜家裡有些什麼人？常來他家的客人是誰？分別有什麼特色？蓮娜如何表示不喜歡客人親她？最後一頁蓮娜親貓咪的畫面你有什麼看法？	2	
第(16)週	性侵害防治教育 【辨識生活中的人際關係與身體界線】	二、辨識生活中的人際關係與身體界線 (一)教師提出問題以掌握學生曾經享有的被愛親密的美好經驗或是被強迫身體接觸的不舒服經驗及心情。例如：從小到現在你記得誰抱過你？誰親過你？誰跟你有其他的身體接觸？感覺怎麼樣？你曾經拒絕別人的抱或親或身體接觸嗎？為什麼拒絕？怎麼樣拒絕？心情如何？ (二)畫出生活中會有身體接觸的人群同心圓，以掌握學生家庭及學校生活中關係較緊密的親友、同儕或朋友。	2	

		1. 用對開紙畫出大同心圓，圓心寫上自己的名字。 2. 提出問題如：哪些人是與你生活在一起照顧妳最多，你認為最親密的？寫在同心圓 1。 3. 哪些同學是學校生活中最麻吉的好朋友？寫在同心圓 2。 4. 哪些人是生活中每天相遇卻話不多，互動也少的人？寫在同心圓 3。 (三)針對不同關係的人群討論身體的界限 1. 剪出數個紙人。 2. 討論生活中(同心圓 1)(同心圓 2)(同心圓 3)的人不可碰觸及可碰觸你的身體部位。 3. 在紙人上分別以紅色(不可碰觸的身體部位)及綠色(可碰觸的身體部位)筆標示出來。 4. 確認身體的隱私處包括：嘴唇、胸部、肚臍、陰莖、睪丸(女生是陰唇、陰蒂)、肛門、臀部、大腿內側。 (四)合意性行為之探討：我們倆人兩情相悅、雙方同意，可以讓他／她碰觸到我的身體哪一部位？甚至進一步性交呢？ 【活動三】：『生活紅綠燈』 一、法律條文停看聽：將上一個活動出現的學生行為與相關條文連結。 1. 非身體語言與性騷。 2. 性別歧視與性騷。 3. 尊重與性騷。 4. 正確與安全的性交。 5. 強制猥褻。 6. 強制性交 二、對構成性騷擾或性侵害的言行說”不”例如：你的胸部好大(波霸、飛機場、屁股好翹)、你是男人婆(娘娘腔、同性戀)、說誰和誰在廁所親吻、掀裙子、偷看上廁所、偷看換衣服、遊戲阿魯巴、脫褲子、暴露身體隱私處、乘人不及抗拒而為親吻、擁抱或觸摸其臀部、胸部或其他身體隱私處… 三、記錄自己在家中或學校拒絕別人或被人拒絕的事件。		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	資訊教育		實施年級	三年級下學期
課程目標	一、啟發學生電腦學習動機和興趣，包括了解電腦軟硬體及在生活上的應用，並能健康使用電腦。 二、使學生具備 Windows 10 作業系統操作能力，包括視窗操作，及檔案管理的應用技巧。 三、從做中學，教導學生熟悉正確的鍵盤法，及中英文輸入的技巧。 四、教導學生學會繪圖軟體小畫家，能利用電腦思維構思畫畫流程與創作。 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 六、培養學生當碰到問題，能具備使用電腦的思維來解決問題的能力			
核心素養 具體內涵	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。			
議題融入	【資訊教育】 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。			
學習重點	學習 表現	1. 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 3. 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 4. 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣 5. 自 po -II-2 能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。 6. 自 ai-II-3 透過動手實，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 7. 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。		

	學習 內容	1. 資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 2. 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 3. 資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。 4. 資議 H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。 5. 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。 6. 自 INf-Ⅱ-1 日常生活中常見的科技產品。 7. 綜 Ab-II-2 學習行動。		
表現任務	1. 能使用 WordPad 打出一段自我介紹或國語課本內容 2. 能修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案進行「新增、選取、複製、刪除」 3. 能以 3D 小畫家，實作繪製 3D 作品-聖誕卡片 4. 能夠設計腳本、安排角色及關卡			
教學資源	1.Windows 10 電腦入門輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 宏全線上好玩教學遊			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第 1 週 第 4 週	第五章 中文輸入・頂呱呱	壹、準備活動 ◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則呢？」藉以引起學習動機。 透過影片介紹微軟注音，並要求學生找找看注音符號與四個聲調	4	

		在鍵盤上哪些位置？ 2. 教導開啟WordPad，利用Shift鍵切換中英文模式 輸入一段中文自我介紹，了解常用字優先辨識，或學習選字。 3. 說明常用標點符號打法，包括快速鍵。 4. 講解自動辨識選字功能，及同音異詞如何自行選詞。 5. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，練習注音按鍵、常用詞句和多音字詞。 老師在一旁指導標準打字法，並介紹校園打字專家「計時測驗」，及如何傳送成績。 6. 教導學生學習WordPad基本文書編輯。包括：設定字型、加入標題、設定文字大小、顏色等格式、及段落對齊、存檔。 7. 接著，教導使用電腦便利貼，提醒生活大小事。 參、綜合活動 1. 學生上機練習「趣味中打」或「校園打字專家」鍵盤和字例練習，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法後，學生上機練習校園打字專家的「打字遊戲」和「計時測驗」，並傳送成績。 3. 依照老師指示，開啟 WordPad，打出一段自我介紹或國語課本內容。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 5 週 第 9 週	第六章 檔案管理・有妙方	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。	5	

		◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「想一想如何快速找到檔案？」藉以引起學習動機。 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案管理的重要性。 2. 介紹檔案和資料夾，讓學生熟悉檔案命名、副檔名類型和圖示。 教導學生分門別類管理，和建立資料夾。 3. 教導學生檔案整理，如何「選取、複製、移動、釘選」檔案、資料夾。 4. 說明檔案檢視和排序的方法，及檔案文件的預覽。 5. 介紹如何快速搜尋檔案，建立資料備份的觀念，和隨身碟使用注意事項。 6. 教導學生刪除檔案，和從「資源回收筒」還原、清理方法。 參、綜合活動 1. 學生嘗試修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。 2. 依老師的提示，學習完成檔案檢視和排序、搜尋檔案、備份資料等。 3. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 10 週 第 14 週	第七章 小畫家・塗塗鴉	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？	5	

貳、教學(發展)活動

1. 教師提問「你會畫一間房子、一個雪人嗎？」藉以引起學習動機。

藉由教學影片讓學生了解使用電腦畫畫的好處。

2. 引導學生使用電腦的思維構思畫畫流程，從構圖到畫元件、做背景、造型組合成一幅畫。

教導開啟小畫家，提問房子有哪些元件？如何畫呢？

再引導使用矩形、填入色彩、直線等工具繪製。

3. 解說如何改造房子變成二樓洋房，包括運用複製技巧。

4. 教導學生運用重疊組合，畫出聖誕樹造型，示範由上而下錯誤的畫法。

5. 解說怎麼畫小雪人？包括應用曲線畫微笑的臉，和使用鉛筆畫圍巾的流蘇。

6. 學生畫好基本元件後，接著解說如何組合成一幅畫？包括：設定背景和畫分割線、造型組合、貼上來源、透明處理。

7. 進而教導如何運用文字工具，寫下標題或祝福語，並加上星星、雪花等點綴，完成卡片。

參、綜合活動

1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。

2. 學生實作複製、改造，讓一樓的房子變成二樓洋房。

3. 學生嘗試畫出聖誕樹，和小雪人，如果畫不出來，觀察、請教老師或同學的畫法。

4. 學生設定背景，貼上來源，輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。

5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣

		性。 6. 開啟 3D 小畫家，實作繪製 3D 作品，作為這一單元評量作業。 7. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
第 15 週 第 20 週	第八章 運算思維初體驗	壹、準備活動 ◎準備上課所需影片和檔案。 ◎學生攜帶 Windows 10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「如何使用電腦的思維來解決問題？」藉以引起學習動機。 藉助教學影片讓學生明白「什麼是電腦的思維、可行方法、流程和步驟」。 2. 開啟Code.org，引導示範結合卡通、動畫和積木，讓學生了解如何思考解決問題，培養運算思維能力。 3. 老師教導、分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和移動距離。 做錯了，先讓學生想一想問題出在哪裡，分組討論解決方法，再給予指導。 4. 指導學生完成一至五關挑戰。 讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積本。 第五關挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？ 5. 說明第六關至第九關挑戰。 成功讓火箭發射、角色不停的上下走動，及讓另一主角能夠移動	6	

		追逐。 6. 引導學生分組執行第十關，讓學生自由創造遊戲。 參、綜合活動 1. 老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第九關。 2. 學生一步一步嘗試完成關卡。 做錯了，想一想再重來試試，一直無法解決，詢問老師或已完成的同學。 3. 學生分組討論，第十關自創遊戲，發揮想像力，設計腳本、安排角色及關卡。 透過同學不斷思考、討論與修改，完成遊戲，與他人分享成果。並比較彼此的優缺點，學習他人的優點。 4. 老師可使用「成果採收測驗」，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。		
--	--	---	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	閱讀真有趣	實施年級	三年級下學期
課程目標	1.能應用注音符號，理解字詞，檢索資訊，吸收新知，提昇閱讀效能。 2.具備聆聽不同媒材的能力，並根據內容、語境與對方互動、雙方充分表述意見。 3.用清晰語音、適當語速把握說話重點，與他人溝通時注意禮貌，並樂於參加討論。 4.能正確使用字詞，養成良好的書寫習慣，掌握楷書筆畫書寫方法。 5.培養寫作基本能力，透過寫作步驟、技巧書寫不同型式的作品，養成寫作習慣。 6.能利用字辭典分辨字詞義，正確的遣詞造句，說出語意完整的句子。 7.呼應孩子天性，運用課室場域讓孩子在遊戲中學習，透過國語文學習充實生活經驗。 8.鼓勵孩子從事有益的遊戲活動，啟發孩子在遊戲中跨域學習，體會團隊合作的重要。 9.能培養用心觀察的態度，透過不斷的新發現，感受充滿在生活中學習的樂趣。 10.運用推論、提問與摘要等策略閱讀多元文本，增進對文本的理解，體會閱讀樂趣。		
核心素養 具體內涵	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 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。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 藝-E-B3 善用多元感官，覺察感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。		
議題融入	【生命教育】 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 生 E2 理解人的身體與心理面向。		

生 E3 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。
生 E5 探索快樂與幸福的異同。
生 E6 從日常生活中培養道德感以及美感，練習做出道德判斷以及審美判斷，分辨事實和價值的不同。
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。

【人權教育】

人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
人 E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。

【閱讀素養教育】

閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。

【資訊教育】

資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

【科技教育】

科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。

【生涯規畫教育】

涯 E2 認識不同的生活角色。
涯 E4 認識自己的特質與興趣。
涯 E7 培養良好的人際互動能力。
涯 E12 學習解決問題與做決定的能力。

【安全教育】

安 E2 了解危機與安全。
安 E4 探討日常生活應該注意的安全。

【環境教育】

環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。
環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。
環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。
環 E14 覺知人類生存與發展需要利用能源及資源，學習在生活中直接利用自然能源或自然形式的物質。

【原住民族教育】

原 E14 學習或實作原住民族傳統採集、漁獵、農耕知識。

【戶外教育】

戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。
戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。

【海洋教育】

海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。
海 E15 認識家鄉常見的河流與海洋資源，並珍惜自然資源。

學習重點	學習表現	【語文領域-國語文】 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-1 以適切的速率朗讀文本，表現抑揚頓挫與情感。 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 5-II-5 認識記敘、抒情、說明及應用文本的特徵。 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 5-II-7 就文本的觀點，找出支持的理由。 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 5-II-9 覺察自己的閱讀理解情況，適時調整策略。 5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 【藝術領域】 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 【綜合領域】 綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。
	學習內容	【語文領域-國語文】 Ab-II-6 2,000 個常用語詞的使用。 Ab-II-7 國字組成詞彙的構詞規則。 Ac-II-2 各種基本句型。 Ac-II-3 基礎複句的意義。 Ac-II-4 各類文句的語氣與意義。 Ad-II-1 意義段。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ba-II-1 記敘文本的結構。 Bb-II-3 對物或自然的情懷。 Bc-II-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等文本。

		Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 【藝術領域】 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。 【綜合領域】 綜 Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。		
表現任務	1. 學生能透過觀察圖案與閱讀文字來認識文本內容，針對老師的提問進行發表。 2. 學生能運用閱讀的策略來掌握文本的重點，進行口說或書寫。 3. 學生能從文本敘述中，推論主角的個性特質。 4. 學生能將文本重點與同學一同歸納討論。 5. 學生進行口頭發表讀後感想以及自己的收穫。			
教學資源	1. 教科用書及圖書館用書 2. 數位媒材及網路資源 3. 圖書館及圖書教室			
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第(1)週 第(2)週 第(3)週 第(4)週 第(5)週	第一單元用心生活 一、許願 二、下雨的時候 三、遇見美如奶奶 學習地圖一	第一單元 一、康軒 3 下習作閱讀文章： <u>許願</u> 1. 全班共同閱讀「許願」。 2. 指導學生先默讀，再以適合文意的語氣朗讀。 3. 說一說： (1)關於許願的敘述，哪一個是正確的？ (2)請學生分析其他答案錯誤的部分在哪裡。 (3)關於在羅馬許願的說法，哪一個是正確的？ (4)請學生分析其他答案錯誤的部分在哪裡。 (5)哪一個詞語可以說明人們期待自己的願望能成真？ 4. 教師請學生分享自己體驗過或書中記載的其他許願習俗。 5. 學生進行閱讀理解題目的練習。	5	

		二、童詩開門：<u>春雨</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 文章欣賞： 這篇文章以時間的敘述手法，在視覺、聽覺、觸覺上描寫春天的驟雨。大雨給人的感覺和小雨完全不同。文中運用多種修辭技巧，例如摹聲詞和色彩的描寫，以及運用擬人的手法和生動詞語的描述，使讀者有身歷其境的感受，最後作者寫下對春雨的感受；是一篇非常生動的文章。 3. 教師針對文章進行運用： (1)指導學生一邊讀，一邊想像文字背後所表現的景致。 (2)鼓勵學生用圖畫的方式，表現上述文字的場景，畫完之後再相互比對。 (3)教師解說作者描寫的「景象」，請學生想像。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 三、康軒 3 下教冊參考書目：<u>愛書人黃茉莉</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容：<u>黃茉莉</u>瘦小害羞，天生近視、愛讀書。小時候不愛洋娃娃、溜冰鞋，她只喜歡讀書；長大後，大家約、跳舞，她依然只喜歡讀書。本書人物特色鮮明，故事從<u>黃茉莉</u>的外表開始，直接切入對書的愛與熱愛，內容溫馨自然又令人會心一笑。 3. 請學生就書名猜一猜書中會有怎樣的內容。 4. 鼓勵學生課後閱讀，並在課堂上和同學分享故事內容。 5. 鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。		
第(6)週 第(7)週 第(8)週 第(9)週	第二單元創意無限 四、工匠之祖 五、學田鼠開路 六、神奇密碼	第二單元 一、康軒 3 下習作閱讀文章： <u>鉛筆</u> 1. 全班共同閱讀「鉛筆」。 2. 指導學生先默讀，再以適合文意的語氣朗讀。	5	

第(10)週	學習地圖二 閱讀階梯一 蘋果甜蜜蜜	3. 說一說： (1)牧羊人用石磨在羊群身上做記號，有什麼優點和缺點？ (2)<u>法貝爾</u>和<u>康蒂</u>分別在石磨在裡面加入什麼？改良了石磨的哪些情況？ (3)最後我們所寫到的鉛筆，是哪一國人改良的？ 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 二、康軒 3 下習作閱讀文章：<u>樂高積木</u> 1. 全班共同閱讀「樂高積木」。 2. 指導學生先默讀，再以適合文意的語氣朗讀。 3. 說一說： (1)樂高的故鄉在哪？創始人是誰？ (2)樂高公司依序遇到哪些困難？如何解決困難？ (3)樂高公司對世界的影響是什麼呢？ 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。 三、康軒3下教冊參考書目：<u>科學小百科</u> 1. 分組進行閱讀、討論。 2. 本書內容： 你知道便利貼是怎麼發明的嗎？呼拉圈是玩具還是健身器材？橡皮擦是橡膠做的嗎？在科學世界裡，有許許多多有趣的發明過程。有時候生活中一個簡單的問題，卻怎麼也想不出原因，科學小百科就是你的好幫手。 3. 教師針對本書的運用：指導學生閱讀本書的目錄，學習使用百科全書的方法。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。		
第(11)週 第(12)週 第(13)週 第(14)週	第三單元探索大自然 七、油桐花・五月雪 八、大自然的美術館 九、臺灣的山椒魚	第三單元 一、康軒3下教冊參考書目： <u>油桐花下的精靈</u> 1. 分組進行閱讀。 2. 本書內容：	5	

第(15)週

學習地圖三

油桐花下有精靈嗎？五月間像白雪般的油桐花，灑遍了鄉間，在這樣浪漫的景色下，又會發生什麼樣的故事呢？一個從小聰明伶俐、乖巧聽話的五年級女生，因為父母親的離婚，她採取了非常極端的「行為叛逆」來表達不滿，叛逆到幾乎沒有都市學校肯收容她。後來，父親將她送到位於山林間的「小青山小學」。在這裡，她遇到一隻神祕的鍬形蟲、一個「隱身同學」、一位脾氣古怪的射箭教練，和一群純樸又愛耍寶的同學，曲折故事情節就這樣展開了。故事中可以看到這些青春期的孩子在遭遇困難時，勇敢的面對問題，還技巧的協助成人走出心中的陰霾。

3. 教師與學生共讀這本書，一起討論情節，以循序漸進的方式引導孩子，從故事裡體會「成長」的深層意義。
4. 教師鼓勵學生課後閱讀，並在課堂上和同學分享故事內容。
5. 鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。
6. 學生進行閱讀理解題目的練習。

二、康軒 3 下教冊參考書目：臺灣空中地理大教室：100 個你不可不知的關鍵地貌

1. 分組進行閱讀。
2. 本書內容：

臺灣就是一座活的地科教室！書中介紹了一百個臺灣最關鍵的地科知識景點，主題囊括地質、火山、臺地、盆地、平原、河流作用、海岸、災變、生態、產業、聚落、交通等。用了超過一百五十幅珍貴的空拍圖片，從空中觀察臺灣的地貌、了解臺灣的地理特色，深切而具體的認識這塊土地。

3. 本課課文介紹作者家鄉野柳的特殊地質，學生可以藉由本書發現臺灣還有許多有趣的地質、地景，等著我們去探索，學生也可在書中找到自己家鄉的相關資訊。
4. 教師鼓勵學生課後閱讀，並在課堂上和同學分享故事內容。

		5. 鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。 6. 學生進行閱讀理解題目的練習。 三、康軒3下習作閱讀文章：<u>消失中的石虎</u> 1. 全班共同閱讀「消失中的石虎」。 2. 指導學生先默讀，再以適合文意的語氣朗讀。 3. 說一說： (1) 請學生閱讀，並說一說文章的形式屬於哪類文章。 (2) 請學生討論這篇文章有哪些說明文的特徵，可以如何讀懂圖表的資訊。 4. 學生進行閱讀理解題目的練習。		
第(16)週 第(17)週 第(18)週 第(19)週 第(20)週	第四單元閱讀探照燈 十、漁夫和金魚 十一、聰明的鼠鹿 十二、還要跌幾次 學習地圖四 閱讀階梯二 故宮珍玩	第四單元 一、康軒3下教冊參考書目：<u>晨讀10分鐘：文學大師短篇名作選</u> 1. 分組進行閱讀。 2. 本書內容：精選世界各國文壇大師二十四篇短篇名作，作者分別來自不同文化背景，各篇文章蘊含了對全球人類以及自然萬物的關懷，反映現代人對人之所以為人的省思。 3. 教師鼓勵學生課後閱讀，並在課堂上和同學分享故事內容。 4. 鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。 5. 學生進行閱讀理解題目的練習。 二、康軒3下教冊參考書目：<u>聰明的鼯鹿：印尼傳統童話</u> 1. 分組進行閱讀。 2. 本書內容： 本課內容即改寫自印尼民間故事「聰明的鼯鹿」，故事是說在一個炎熱的午後，鼯鹿到溪邊喝水，突然老虎跳出來要吃掉牠，鼯鹿對老虎說：「我啊！實在是太小隻了，不合你的胃口！我帶你去抓人類當晚餐」。陸續有小男孩、老人家經過，鼯鹿都說不適合、不美味，直到一位年輕人過來，鼯鹿告訴老虎這個人可以吃，當老虎撲向「獵人」時，「碰——」老虎應聲倒下。	5	

麋鹿也得救了。

3. 鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。

4. 學生進行閱讀理解題目的練習。

三、康軒3下習作閱讀文章：夏綠蒂的網

1. 全班共同閱讀「夏綠蒂的網」。

2. 指導學生先默讀，再以適合文意的語氣朗讀。

3. 說一說：

(1) 故事中，哪些情節可以看出小豬韋伯的擔憂？

(2) 故事中，夏綠蒂如何為好友付出？

(3) 你從夏綠蒂兩次行動中發現什麼變化？

4. 學生進行閱讀理解題目的練習。

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

統整性主題/專題/議題探究課程上學期(22)週共(20)節、下學期(21)週共(20)節，合計(40)節。

課程名稱	國際教育(下學期)		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 能進行國際教育文化面向的語言學習。 2. 能聽辨及說出教室用語並做適當的回應。 3. 能聽辨及說出故事中生字，並理解應用。 4. 能聽懂句子，並跟讀故事對話與內容。			
核心素養 具體內涵	英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
議題融入	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。			
學習重點	學習 表現	英語領域 1-II-5 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 5-II-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 藝術領域 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 1-II-8 能結合不同的媒材，以表演的形式表達想法。 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。		

	學習 內容	英語領域 Ab-Ⅱ-1 子音、母音及其組合。 B-Ⅱ-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 藝術領域 音 A-Ⅱ-3 肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式。 視 E-Ⅱ-1 色彩感知、造形與空間的探索。			
表現任務	閱讀歷程 閱-I-E1 認識一般生活情境中所需使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。 閱-I-E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 1. 樂於參與小組的英語閱讀活動。				
教學資源	英語繪本 - Brown Bear Brown Bear What Do You See、Five Little Monkeys Jumping on the Bed、The Fox and the Cat、The Sly Fox and the Red Hen 電視，電腦設備				
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)	
第(1)週 第(5)週	繪本學習 Brown Bear Brown Bear What Do You See ?	英語繪本 - Brown Bear Brown Bear What Do You See ? 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5		
第(6)週 第(10)週	繪本學習 Five Little Monkeys Jumping on the Bed	英語繪本 - Five Little Monkeys Jumping on the Bed 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5		
第(11)週 第(15)週	繪本學習 The Fox and the Cat	英語繪本 - The Fox and the Cat 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動	5		

		3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲		
第(16)週 第(20)週	繪本學習 The Sly Fox and the Red Hen	英語繪本 - The Sly Fox and the Red Hen 1. 介紹繪本 2. 繪本故事生字、句型聽與說的學習活動 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5	

我的家鄉歸來

三年____班 座號____ 姓名____

我看見馬克磚63巷藝術街，有哪些幅圖畫
()



我看見馬克磚63巷藝術街，有哪些幅圖畫
()



我看見馬克磚63巷藝術街，有哪些幅圖畫
()



歸來社區發展協會有哪些相關的團體
()



歸來社區發展協會有哪些相關的團體
()



歸來社區發展協會有哪些相關的團體
()



歸來社區發展協會有哪些相關的團體
()



歸來社區發展協會有哪些相關的團體
()



歸來社區有哪些活動
()



歸來社區有哪些活動
()



歸來社區有哪些活動
()



歸來社區有哪些活動

()



歸來社區有哪些活動

()



歸來社區有哪些活動

()



歸來火車站的特點：

()



歸來火車站3D 地景彩繪的圖案

()



歸來火車站3D 地景彩繪的圖案

()



蔣家古厝的特點：

()



歸來慈天宮前的雞蛋花又稱

()



歸來慈天宮前的雞蛋花有幾年的歷史

()



我的家鄉，我驕傲的景點(

)

學唱歌曲「番花」

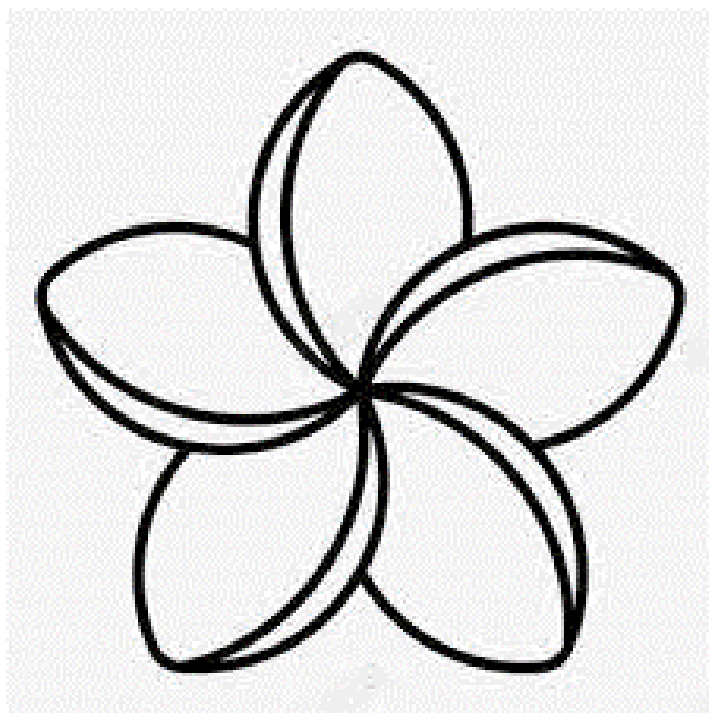
三年_____班 座號_____姓名_____

歸來番花之歌

詞/曲：陳榮華

番花，番花，嬌嬌仔五片花，清清的黃，抹砥中央，清清的白，滿身軀。歸欉番花，看著田蠅，相著鳥仔，帶著咱的夢，歸括仔地自由飛。番花骹，來泡茶，一人一杯，娥母著愛炕歸暝。踮砥大廟口，顧著咱的家，永遠蹓作伙，加咱陪。恬恬幾落百年，日子一天一天過，未曉生氣，毋覓哭過，正港伊是，歸來，番花！歸來，番花！

【雞蛋花著色圖】



豆薯田觀察檢核表

三年_____班 座號_____ 姓名_____

一、葉	1. 葉子的形狀是_____。 我還發現_____ 2. 葉緣的形狀是哪一種?請勾選 v ☐全緣☐鋸齒☐波浪狀。我還發現_____ 3. 葉脈的形狀是_____。 4. 葉子的顏色是 _____色。 5. 葉子聞起來有什麼味道_____。 6. 葉子的生長方式是哪一種?請勾選 v ☐互生  ☐對生  ☐輪生  ☐叢生  我還發現_____ 7. 葉子摸起來的感覺是是哪一種?請勾選 v ☐兩面光滑☐一面光滑☐不光滑 我還發現_____
二、根	1. 從地面上看得到根嗎? _____ 我還發現_____ 2. 根的形狀是哪一種?請勾選 v ☐軸根狀  ☐鬚根狀  我還發現_____
三、花	1. 豆薯開花時，花的顏色是_____
四、果實	1. 豆薯開花後，豆莢的形狀_____
五、其他 動植物	1. 除了昆蟲之外，有沒有看到什麼植物和動物? 我發現_____
六、其他	1. 觀察到其他同學沒發現的東西 我發現_____

◎ 我還記得豆薯的樣子：（將觀察到的畫在框框中）

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for a drawing. The corners are smoothly rounded, and the interior is completely blank white space.

牛蒡觀察檢核表

三年____班 座號____ 姓名____

一、葉	1. 葉子是_____的形狀。 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	2. 葉緣的形狀是 ☐ 全緣 ☐ 鋸齒 ☐ 波浪狀 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	1. 葉脈上是_____形狀 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	4. 葉子的_____色。 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	5. 葉子有_____味道。 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	6. 葉子的生長方式是 ☐ 互生  ☐ 對生  ☐ 輪生  ☐ 叢生  我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	7. 摘下葉片，有汁液流出。 汁液的顏色_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	8. 葉子摸起來的感覺是 ☐ 兩面光滑 ☐ 一面光滑 ☐ 不光滑 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
二、根	1. 從地面上看得到根。 我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
	2. 根的形狀是 ☐ 軸根狀  ☐ 鬚根狀  我還發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
三、花	1. 有開花。 花的顏色_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
四、果實	1. 有果實。 果實的形狀_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
五、昆蟲 動物	1. 有沒有看到什麼昆蟲和動物？ 我發現_____	☐ 我看見	☐ 沒看見
六、其他	1. 觀察到其他同學沒發現的東西 我發現_____		

◎ 我還記得牛蒡的樣子：（將觀察到的畫在框框中）

A large, empty rounded rectangular box with a thin black border, intended for a drawing. The corners are smoothly rounded, and the interior is completely blank white space.



植物種植階段紀錄表

三年_____班 座號_____姓名_____

☆ 植物名稱：_____

☆ 觀察外型特徵

(圖示)

☆ 植物種植階段以簡易文字圖畫描述：

播種 日期：_____	育苗 (灌溉) 日期：_____
長葉 日期：_____	根部採收 日期：_____

★請記錄豆薯、牛蒡為適應環境與生長需要，其成長外型的相同與差異：

一、相同：

植物構造上都有：_____

二、差異：

植物名稱	豆薯	牛蒡
葉片		
種子		
根部		

屏東縣歸來國小 112 學年度第一學期「性別平等教育」學習單

____年____班____號 姓名：_____

～玩娃娃的男孩夢想成真～

一、小朋友！你是怎麼知道自己是男生還是女生呢？如果可以選擇，在你心中真正想當的是男生還是女生？

我是_____生，因為_____

我希望當_____生，因為_____

二、下面有一些玩具你認為它適合女生或男生玩？請在□內打V。

玩具 性別	機關 槍	洋娃 娃	積木	玩具 汽車	籃球	躲避 球	遙控 飛機	跳繩	呼拉 圈	扮家 家酒
男生										
女生										
都可以										

三、一般市面上販售的玩具，上面有哪些標示呢？

四、威廉想要一個洋娃娃，你會覺得他很奇怪嗎？為什麼？

☐會

☐不會

因為_____

五、如果你是威廉，當你被罵娘娘腔時，你會有什麼感覺？

六、如果你認識的男同學抱一個洋娃娃，你會有什麼感覺？

三年__班__號 姓名：_____

我會保護我自己

一、 當家庭暴力事件發生時，你可以做的事有哪些？在（ ）中打 ○

- () 趕緊聯絡親近的人。
- () 打報案專線或婦幼專線。
- () 看見媽媽被爸爸打，要告訴老師。
- () 爸爸常常喝酒，喝了酒就會罵人、打人，要告訴老師。
- () 由大人陪同到醫院驗傷。
- () 都是因為我不好，所以發生這種事。
- () 我怕告訴媽媽，媽媽會罵我。
- () 知道錯的人不是自己，而是傷害你的人。

二、 我遇到緊急狀況時，我會趕緊打電話：

☎ 報案專線：_____

☎ 婦幼專線：_____

☎ 親人專線：_____

☎ ：_____

☎ ：_____



要熟記上面每一支電話！

