

壹、彈性學習課程計畫

【 三 】年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(126)節、下學期(21)週共(126)節，合計(252)節。

上學期						
週次	類別 節數	統整性主題/專題/ 議題探究課程	節數	社團活動與技藝課程	節數	其他類課程
第一週	陶笛	1			數學補救教學	1
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
	安全教育	1				
第二週	陶笛	1			數學補救教學	1
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	安全教育	1				
	國際教育	1				
第三週	陶笛	1			數學補救教學	2
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				

第四週	陶笛	1			數學補救教學	1
	歸來好旅行	1				
	資訊教育	1				
	性別平等教育	1				
	國際教育	1				
第五週	陶笛	1			數學補救教學	1
	歸來好旅行	1				
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
	性別平等教育	1				
第六週	陶笛	1			數學補救教學	1
	歸來好旅行	1				
	資訊教育	1				
	性別平等教育	1				
	國際教育	1				
第七週	陶笛	1			數學補救教學	2
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
	歸來好旅行	1				
第八週	陶笛	1			數學補救教學	1

	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	家庭教育	1				
	國際教育	1				
第九週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
	家庭教育	1				
	歸來好旅行	1				
第十週	資訊教育	1			親子運動會【融入性 別平等教育】	3
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
第十一週	陶笛	1			親子運動會【融入性 別平等教育】	1
	資訊教育	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
	歸來好旅行	1				
第十二週	陶笛	1			親子運動會【融入性	1

	資訊教育	1			別平等教育】	1
	國際教育	1			國語補救教學	
	歸來好旅行	1				
第十三週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
	性別平等教育	1			親子運動會【融入性別平等教育】	1
第十四週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1			親子運動會【融入性別平等教育】	1
第十五週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1				
	歸來好旅行	1				

	國際教育	1				
					校外教學	1
第十六週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1			校外教學	1
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
第十七週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1			校外教學	1
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
第十八週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1			校外教學	1
	歸來好旅行	1				
	國際教育	1				
第十九週	陶笛	1			校外教學	1
	資訊教育	1				

	歸來好旅行	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
第二十週	資訊教育	1			國語補救教學	1
	陶笛	1				
	國際教育	1			校外教學	1
	歸來好旅行	1				
第二十一週	資訊教育	1			校外教學	1
	歸來好旅行	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
總計節數	90				36	

下學期						
週次	類別 節數	統整性主題/專題/ 議題探究課程	節數	社團活動與技藝課程	節數	其他類課程 節數
第一週		陶笛	1			數學補救教學 1

	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
	安全教育	1				
第二週	陶笛	1			數學補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	安全教育	1				
	國際教育	1				
第三週	陶笛	1			數學補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	家庭教育	1				
	國際教育	1				
第四週	陶笛	1			數學補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	家庭教育	1				
	國際教育	1				
第五週	陶笛	1			數學補救教學	1

	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	性別平等教育	1				
	國際教育	1				
第六週	陶笛	1			數學補救教學	2
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
第七週	陶笛	1			數學補救教學	2
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
第八週	陶笛	1			兒童節【融入性別平等教育】	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1			數學補救教學	1
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
第九週	陶笛	1			兒童節【融入性別平等教育】	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1			數學補救教學	1
	資訊教育	1				
	國際教育	1				

第十週	資訊教育	1			數學補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1			兒童節【融入性別平等教育】	2
	國際教育	1				
第十一週	陶笛	1			數學補救教學	2
	資訊教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	國際教育	1				
第十二週	陶笛	1			母親節【融入家庭教育】	1
	資訊教育	1			國語補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	國際教育	1				
第十三週	陶笛	1			母親節【融入家庭教育】	1
	資訊教育	1			國語補救教學	1
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	國際教育	1				
第十四週	陶笛	1			母親節【融入家庭教育】	1
	資訊教育	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				

第十五週	陶笛	1			母親節【融入家庭教育】	1
	資訊教育	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
第十六週	陶笛	1			國語補救教學	1
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
	性別平等教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
第十七週	陶笛	1			國語補救教學	2
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	資訊教育	1				
	國際教育	1				
第十八週	陶笛	1			國語補救教學	2
	資訊教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	國際教育	1				
第十九週	陶笛	1			國語補救教學	2
	資訊教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				

	國際教育	1				
第二十周	經濟作物豆薯牛蒡	1			國語補救教學	1
	國際教育	1				
	資訊教育	1				
	性別平等教育	2				
第二十一周	陶笛	1			國語補救教學	2
	資訊教育	1				
	經濟作物豆薯牛蒡	1				
	國際教育	1				
總計節數	90				36	

參、第一學期彈性學習課程計畫

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A)

每週學習節數(0-1)節，上學期(21)週共(19)節，下學期(21)週共(19)節，合計(38)節。

課程名稱	陶笛—陶笛風華歸來奏響		實施年級	三年級(上)
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。 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。			
議題融入				
學習重點	學習 表現	藝術 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。 2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。		
	學習 內容	藝術 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。 社會 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。		

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)
第一週 第二週 第三週 第四週 第五週	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	5	
第六週 第七週 第八週 第九週	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	
第十一週 第十二週 第十三週 第十四週	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」	4	

		(1)唱譜 (2)高音吹奏氣息訓練 (3)齊奏練習 (4)搭配音樂伴奏		
第十五週 第十六週 第十七週	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	
第十八週 第十九週 第二十週	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	

備註：

混齡教育實施說明(未實施者毋須填列)：

- (1) 混齡教育實施年段以同一學習階段安排為優先，或依課程規劃經校內課程發展委員會決議實際實施混齡教學年級。
- (2) 學校務必實施一門混齡統整性主題/專題/議題探究課程，另以每週固定排課或不得少於該門校訂課程全學年度節數之三分之二。
- (3) 混齡型態得參考以下型態，並納入該領域/科目學習與教學重點、教學進度及評量方式總表：
 - a. 全班教學(使用同一份教材)
 - b. 平行課程(各年級使用各自的教材)
 - c. 螺旋課程(學習共同主題，各年級難度不同)
 - d. 課程輪替(全班一起同一份教材，但有設計輪流實施，今年上 A 年級課程，明年上 B 年級的課程)
 - e. 科目交錯(同一節課，A、B 年級分別上不同科目)
- (4) 混齡教育請依照單元架構繪製課程架構表(詳見 p. 16 混齡課程範例 1-1)

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

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八A)

每週學習節數(0-1)節，上學期(21)週共(19)節，下學期(21)週共(19)節，合計(38)節。

課程名稱	陶笛—陶笛風華歸來奏響		實施年級	三年級(下)
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。 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。			
議題融入				
學習重點	學習表現	藝術 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。 2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。		
	學習內容	藝術 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。 社會 社 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。		

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)
第一週 第二週 第三週 第四週 第五週	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	5	
第六週 第七週 第八週	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 (1). 評量 (2). 音樂欣賞 (3). 唱拍節奏	3	

第九週 第十一週 第十二週	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) 節奏練習 (4) 評量	3	
第十三週 第十四週 第十五週 第十六週	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	
第十七週 第十八週 第十九週 第二十週	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	

備註：

1. 混齡教育實施說明(未實施者毋須填列)：

- (5) 混齡教育實施年段以同一學習階段安排為優先，或依課程規劃經校內課程發展委員會決議實際實施混齡教學年級。
- (6) 學校務必實施一門混齡統整性主題/專題/議題探究課程，另以每週固定排課或不得少於該門校訂課程全學年度節數之三分之二。
- (7) 混齡型態得參考以下型態，並納入該領域/科目學習與教學重點、教學進度及評量方式總表：
 - a. 全班教學(使用同一份教材)
 - b. 平行課程(各年級使用各自的教材)

c. 螺旋課程(學習共同主題，各年級難度不同)

d. 課程輪替(全班一起同一份教材，但有設計輪流實施，今年上 A 年級課程，明年上 B 年級的課程)

e. 科目交錯(同一節課，A、B 年級分別上不同科目)

(8) 混齡教育請依照單元架構繪製課程架構表(詳見 p. 16 混齡課程範例 1-1)

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (1) 節，上學期(21)週共(21)節，下學期(21)週共(21)節，合計(42)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。			
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(1)週 第(2)週 第(3)週 第(4)週 第(5)週 第(6)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。	6	

		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】 - 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。 - 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(7)週 第(8)週		【引起動機】 說明課程的目的—歸來導覽桌遊設計及課程注意事項。	4	

第(9)週 第(10)週		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(11)週 至 第(21)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。	11	

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)。



		<table><tr><td rowspan="2">起點 6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td rowspan="2">社會習</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td colspan="5">  </td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td colspan="5"> ! 機會牌 ? 命運牌 </td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td colspan="5"></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>! 機會</td><td>十出發</td></tr></table>	起點 6						社會習																! 機會牌 ? 命運牌																			! 機會	十出發	第十節 結束	
起點 6							社會習																																								
																																															
		! 機會牌 ? 命運牌																																													
					! 機會	十出發																																									

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (1) 節，上學期(21)週共(21)節，下學期(21)週共(21)節，合計(42)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 2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 社 3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。 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-2 人口分布與自然、人文 環境的變遷相互影響。			
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(1)週 第(2)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第一、二節課：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。	2		

	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) 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。	
--	---	--

		-----第二節課結束-----		
第(3)週 第(4)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第三、四節課：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. 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。	2	

		-----第四節課結束-----		
第(5)週 第(6)週 第(7)週	豆薯小偵探	◎豆薯小偵探 第五、六、七節課：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】 (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」	3	

		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#.YlZcoshBxPY -----第七節課結束-----		
第(8)週 第(9)週	牛蒡小偵探	第八、九節：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	2	

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 第(11)週 第(12)週	牛蒡小偵探	◎ 牛蒡小偵探 第十、十一、十二節：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	3	

	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 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(13)週 第(14)週 第(15)週	牛蒡小偵探	◎ 牛蒡小偵探 第十三、十四、十五節：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。 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-----	3	
-------------------------------------	--------------	--	----------	--

第(16)週 第(17)週 第(18)週	豆薯、牛蒡小偵探	第十六、十七、十八節：植物不同的外型和內部構造與生長、行為、繁殖和適應環境有關 【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、繁殖和適應環境有關 (一) 葉片 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?	3	
-------------------------------------	-----------------	--	----------	--

		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(19)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	第十九節課：台灣農產品生產追溯的 QR Code 知多少 【準備活動】	1	

		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。 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(20)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	◎ 歸來豆薯、牛蒡的身分證 第二十節課：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？	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。 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？ (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(21)週	歸來豆薯、牛蒡的身分證	第二十一節課：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。	1	

		【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。 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 A)

每週學習節數 (0-2) 節，上學期(21)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. 觀察自己從小到大的變化。 2. 認識兩性生長的異同。					
核心素養 具體內涵	A2 系統思考與解決問題 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。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。					
議題融入	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。					
學習重點	學習 表現	綜 2a-Ⅲ-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 健康與體育 3b-Ⅱ-2 能於引導下，表現基本的人際溝通互動技能。				
	學習 內容	綜 Ba-Ⅲ-1 多元性別的人際互動與情感表達。 健康與體育 Aa-Ⅱ-1 生長發育的意義與成長個別差異。				
表現任務	1. 能用健康的心態面對兩性的異同。 2. 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	● 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(4)週 第(5)週	性別平等教育 【看看自己，比較別人】	【活動一】：猜猜我是誰 1. 請小朋友拿出自己帶來的小時候照片，老師隨意拿出某個小朋友的照片，問其他小朋友是否能猜出他是哪一位同學。 2. 詢問小朋友單就照片他們可以分辨出小嬰兒的性別			2	

		嗎？如何看出來？ 3. 請小朋友觀察小嬰兒有哪些共同的特徵？ 【活動二】：大家一起來討論 1. 請小朋友說出現在的自己跟小時後的自己有什麼不同？ 2. 回想爸爸跟媽媽有哪些外表上的差別？請小朋友發表意見，由老師記錄於黑板上。 3. 老師跟小朋友介紹男生跟女生身體結構的差異，給予完整的觀念，鼓勵小朋友提出問題並給予解答。		
第(6)週 第(13)週	性別平等教育 【看看自己，比較別人】	【活動三】：寫一寫完成學習單 【活動四】 1. 老師說明兩性隨著年紀的成長會有外徵上的改變。 2. 老師強調認識自己身體的重要，並且要學習尊重別人的身體和保護自己身體的能力。	2	

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (0-2) 節，上學期(21)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. 能了解從事校園服務學習活動無關性別。 2. 每個人都有責任參與服務學習活動，只要有能力就要主動幫忙。			
核心素養 具體內涵	社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 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。			
議題融入	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 E9 檢視校園中空間與資源分配的性別落差，並提出改善建議。			
學習重點	學習 表現	綜合 3a-Ⅲ-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。 社會 2c-Ⅱ-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。 社會 3c-Ⅱ-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。		
	學習 內容	綜合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 社會 Aa-Ⅱ-2 不同群體（可包括年齡、性別、族群、階層、職業、區域或身心特質等）應受到理解、尊重與保護，並避免偏見。 社會 Ac-Ⅱ-1 兒童在生活中擁有許多權利（可包括生存權、學習權、表意權、隱私權、身體自主權及不受歧視的權利等）與責任（可包括遵守規範、尊重他人或維護公共利益等）。 社會 Dc-Ⅱ-1 班級與學校公共事務的安排，可以透過師生適切的討論歷程做出決定。		
表現任務	1. 能用健康的心態面對兩性的異同。 2. 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	● 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(5)週 第(16)週	性別平等教育 【大家一起來】	【活動一】：想想看 1. 老師詢問小朋友：「要使我們的班級或校園看起來乾乾淨淨、上起課來舒舒服服的方法有哪些？」 2. 老師詢問：「我們班上在整潔活動時間要做哪些工作？負責哪些區域？」 【活動二】：大家一起來討論 1. 老師先幫小朋友分組，依照打掃區域的組別分組坐好，並選出主席和記錄。 2. 「你所負責的整潔工作有沒有發現用什麼方法可以掃得又快又乾淨？」請小朋友討論並記錄下來。 3. 「我們所負責的整潔工作，有哪些是男（女）生不能做的？」「什麼樣的工作由男（女）生來做會比女（男）生做的好？」請小朋友討論並記錄下來。 4. 「如果每個人的整潔工作都要重新調整，你最想做哪一樣工作？為什麼？」	2	
第(20)週	性別平等教育 【大家一起來】	【活動三】：寫一寫完成學習單 【活動四】 1. 老師請各組發表針對各項問題討論出的結果。 2. 請小朋友能給發表者回饋，如給予掌聲或適時發問。 3. 老師對各組小朋友所發表結果的加以統整，並詢問小朋友對此結論有何看法。 4. 老師說明整潔工作並沒有性別上的區分，只要肯用心去做，每一個人都能順利完成自己所負責的工作。	2	

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)

每週學習節數(0-1)節，上學期(21)週共(21)節、下學期(21)週共(21)節，合計(42)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	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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。		

議題融入	品 EJU4 自律負責。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J2 重視群體規範與榮譽。		
學習重點	學習表現	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 【跨領域】 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 【跨領域】藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【跨領域】英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 【跨領域】國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 【跨領域】數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	

	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 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。 【跨領域】5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係（R-3-1）。 7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 4. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 【跨領域】5. 國 Ab-II-4 多音字及多義字。 6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 3. 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 【跨領域】4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6. 綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。 1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 【跨領域】5. 數 R-3-2 數量模式與推理（I）：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等
--	----------	---

表現任務	軟體操作、口頭問答、地圖手繪路線、英文短句打字練習、中文短句打字練習、繪圖與填色練習、「火星上的第一棵植物」設計繪圖作品。			
教學資源	Windows 10 電腦入門輕鬆學（巨岩出版）、老師教學網站互動多媒體、課程影音、課本習題等。			
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 1 週 － 第 4 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。	4	

第 5 週 – 第 8 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。 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。	4	
第 9 週 – 第 14 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。	6	

		◎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。 2.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。 3.說明「環保除害蟲」遊戲，如何使用滑鼠左、右鍵操作。 4.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。 5.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。 6.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 1.學生體驗如何開啟視窗，並將視窗變大、變小、變不見。 2.學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉滑鼠左、鍵交替操作。 3.學生實作「個人化」設定，選定喜歡的背景、主題樣式。 4.學生操作練習常用的程式，釘選程式和建立捷徑。 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。		
第 15 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。 ◎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？	7	

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。

每週學習節數（0-1）節，上學期(21)週共(21)節、下學期(21)週共(21)節，合計(42)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	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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。		

議題融入	品 EJU4 自律負責。 品 J5 資訊與媒體的公共性與社會責任。 品 J2 重視群體規範與榮譽。		
學習重點	學習表現	資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 【跨領域】健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 【跨領域】 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 【跨領域】藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 資議 p-II-1 認識以資訊科技溝通的方法。 【跨領域】英 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。 【跨領域】國 3-II-1 運用注音符號，理解生字新詞，提升閱讀效能。 國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 【跨領域】藝 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 資議 t-II-3 認識以運算思維解決問題的過程。 【跨領域】數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。	

	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 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 3. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】4. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 5. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 4. 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 【跨領域】5. 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。 【跨領域】5. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 6. 數 N-3-6 解題：乘除應用問題。乘數、被乘數、除數、被除數未知之應用解題。連結乘與除的關係（R-3-1）。 7. 健體 Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。 8. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（文書軟體）。 4. 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【跨領域】6. 英 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 7. 健體 Bc-II-2 運動與身體活動的保健知識。 【跨領域】5. 國 Ab-II-4 多音字及多義字。 6. 國 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 3. 資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 4. 資議 H-II-3 資訊安全的基本概念。 2. 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作（繪圖軟體）。 【跨領域】4. 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 5. 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 6. 綜 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 7. 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。 1. 資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 2. 資議 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 3. 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 【跨領域】5. 數 R-3-2 數量模式與推理（I）：以操作活動為主。一維變化模式之觀察與推理，例如數列、一維圖表等
--	----------	---

表現任務	軟體操作、口頭問答、地圖手繪路線、英文短句打字練習、中文短句打字練習、繪圖與填色練習、「火星上的第一棵植物」設計繪圖作品。			
教學資源	Windows 10 電腦入門（巨岩出版）、老師教學網站互動多媒體、課程影音、課本習題等。			
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 1 週 － 第 6 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。	6	

		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 7 週 - 第 12 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。 ◎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	6	

		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 13 週 — 第 18 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？ 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	6	

		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 19 週 - 第 21 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	3	

		角能夠移動追逐。 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 A)

每週學習節數 (0-2) 節，上學期(21)週共(2)節，下學期(21)週共(2)節，合計(4)節。

課程名稱	法定議題-安全教育			實施年級	三年級上學期
課程目標	1.能和小組組員進行校園大探索的活動。 2.能寫出校園的危險地方及可能發生的危險。 3.能說出校園的危險地方及在校園內保護自身安全的方法。				
核心素養 具體內涵	A3 規劃執行與創新應變 健體-E-A3具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 A3規劃執行與創新應變 綜合-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。				
議題融入	安 E1 了解安全教育。 安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。 安 E8 了解校園安全的意義。				
學習重點	學習 表現	健體 1c-Ⅱ-2 認識身體活動的傷害與防護概念。 綜合 3a-Ⅱ-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。			
	學習 內容	健體Ba-Ⅱ-1居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。 綜合Ca-Ⅱ-1生活周遭潛藏危險的情境。 綜合Ca-Ⅱ-2生活周遭危機情境的辨識方法。 綜合 Ca-Ⅱ-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。			
表現任務	教導學童注意自身的安全是避免他們遭受危險的方法之一，隨時注意自己所處的環境，才能遇到事情時做最好的反應。本活動將讓學生實際探查學校環境，了解校園的危險角落，並透過分享討論的過程，知道校園內的危險環境，提升自我保護的能力。				
教學資源	● 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(1)週 第(2)週	安全小達人	【準備活動】 教師於課前先行畫出校園簡略地圖〔影印放大使用〕，並校園地圖分成六大區域，讓六組學童各負責一個區域，供學童於課程中使用。 【引起動機】 教師大略講述「小紅帽與大野狼」的故事，並說明小紅帽貪玩、沒有提高警覺，讓大野狼有機可趁，以致於自己和外婆都陷入危險。如果小紅帽能多對四周環境提高警覺，也許她就可以避開許多危險。 【發展活動】 1.進行「校園大探索」活動： 教師說明活動進行方式：將學生分為六組，發下校園簡略地圖，請各組學生分別到所負責的區域進行探查，並紀錄危險的地點及可能發生的危險於地圖上。 教師提醒學童注意事項：請各組學童到校園進行探查時，要注意自己的安全，並且保持安靜，不可嬉鬧而影響他人上課。 (1)教師說明記錄要點：將危險的地方用紅色彩色筆直接標註在地圖上，並在旁邊紀錄可能發生的危險。 與學童約定時間，時間到請回到教室集合。 (2)各組學童到所負責的區域，實際進行探查活動，並做紀錄於地圖上。 (3)請各組學童派代表分享探查的結果，並說明校園危險的地方，老師適時加以說明，並請學童能在分享過程裡，提出問題加入討論。 (4)教師引導學童進行小組討論「校園大探索」活動後的相關問題，將學童分組，小組進行討論，小組討論後，推派代表上臺與大家分享討論結果。 2.校園中哪些地方較危險？(陰暗角落、地下室、停車場、偏僻的地方、廁所，這些地方容易躲藏壞人、容易發生意外)在校園內如何注意自己的安全？(不到危險角落玩耍、不要太早到學校、盡量不要一個人自己四處玩、上廁所盡	2	
------------------------	--------------	---	----------	--

		量結伴而行、不要隨便和校園內的陌生人交談或帶他前往一些地方、遵守校園安全規則、遇到可疑的人、事、物要馬上報告師長) 3.教師指導學童完成「安全小達人」學習單。 【總結活動】 教師歸納說明透過探查活動，我們將更了解校園的環境，也可以發現校園到處都有危險，尤其角落或頂樓，很容易發生危險，應盡量避免到那些地方，若有不得已，也不要單獨前往。而且校園是一個開放的環境，雖有門禁管制，但有心人士仍可能會闖進來，所以在校園裡應隨時保持警覺，隨時注意自身的安全，才能免於危險之中。而當你在校園內發生危險，可以大叫求救，而當你看到同學發生危險也應該協助他並馬上通知校園內的師長。		
--	--	--	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (0-2) 節，上學期(21)週共(2)節，下學期(21)週共(2)節，合計(4)節。

課程名稱	法定議題-安全教育		實施年級	三年級下學期
課程目標	1. 能說出日常生活應該注意的安全。 2. 能說出日常生活中危害安全的行為及避免事故傷害的方法。 3. 能規劃出日常生活中保護安全的安全守則。			
核心素養 具體內涵	●A3 規劃執行與創新應變 健體-E-A3具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 ●A3規劃執行與創新應變 綜合-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。			
議題融入	安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見的事故傷害。 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	健體 1c-Ⅱ-2 認識身體活動的傷害與防護概念。 綜合 3a-Ⅱ-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。		
	學習 內容	健體Ba-Ⅱ-1居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。 綜合Ca-Ⅱ-1生活周遭潛藏危險的情境。 綜合Ca-Ⅱ-2生活周遭危機情境的辨識方法。 綜合 Ca-Ⅱ-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。		
表現任務	日常生活有許多潛藏的危機，常會造成我們生命的危害，因此應該隨時提高警覺，才能享受安全的生活。因此透過討論，認識日常生活中應該注意的安全，避免發生危險，並製作安全守則提醒小卡，減低或避免事故傷害發生。			
教學資源	● 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(1)週 第(2)週	安全一把罩	【引起動機】 教師播放<u>臺北市政府社會局</u>「兒少安全大進擊」兒童居家安全 MV 宣導影片，藉由有趣的舞蹈宣導生活中需要注意的安全，透過影片讓學童認識日常生活中有許多應該注意的安全。 【發展活動】 1. 教師引導學童討論生活中有哪些地方需要注意安全？例如：居家安全、校園安全、交通安全、運動安全、天然災害安全…。 2. 教師說明生活中有許多要注意安全的地方，依據上面討論的項目，引導學童進行小組討論這些地方要注意哪些安全： 將學童分組，小組進行討論，小組討論後，推派代表上臺與大家分享討論結果。 (1) 居家安全：小心使用電器用品、沒使用的插頭要拔下來、熱水器應裝在室外以避免一氧化碳中毒、小心使用瓦斯爐、廁所地板容易濕滑要避免滑倒、不在樓梯間嬉戲以免摔傷…。 (2) 校園安全：遵守遊樂器材使用規則、不到危險的角落、使用剪刀、美工刀時要小心、小心校園裡的陌生人、上廁所要找同學陪同…。 (3) 交通安全：注意交通號誌、走路要走人行道、不要走偏僻地方或暗巷、過馬路要走斑馬線、不可以馬路上嬉戲、…。 (4) 運動安全：要穿合適的運動穿著、要在適宜的場地運動、運動前要先暖身、打球時避免衝撞而受	2	

		傷…。 (5) 天然災害安全：地震來時先找安全的地方躲避、平時做好地震逃生演練、颱風來之前做好防颱準備、颱風來時避免外出…。 3. 教師運用「巴警官與狗利亞」繪本進行故事教學：教師運用繪本與學童分享有關安全守則的故事，師生共同閱讀後，教師提問以下問題，請學童進行討論： (1) 你覺得巴警官是一個什麼樣的人？ (2) 巴警官與狗利亞的演講為什麼受學生歡迎？ (3) 故事中，提到哪些安全守則？ 4. 教師指導學童完成「安全守則小卡」學習單，學童完成後，鼓勵學童上臺與大家分享卡片內容。 【總結活動】 教師歸納說明日常生活中有許多要注意的安全，隨時要提高警覺，遵守安全守則，建立自我安全意識，以應付生活上危害安全的需要，才能享受健康安全的生活。		
--	--	---	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (1) 節，上學期(21)週共(21)節、下學期(21)週共(21)節，合計(42)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。 ◎4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 ◎3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 ◎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。 藝術與人文領域 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 ◎C-II-2 國內外主要節慶習俗。		

		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(1)週 第(5)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(6)週 第(10)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(11)週 第(15)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(16)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	6	

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	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 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-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。 ◎4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。 ◎3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 ◎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。		

		藝術與人文領域 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 ◎C-II-2 國內外主要節慶習俗。 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	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 3. 跟讀故事內容與對話 4. 進行活動遊戲	5	
第(16)週 第(21)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	6	

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數 (0-1) 節，上學期(21)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. 主動關心祖父母。 2. 體認祖父母對自己的關心。 3. 學會廢物利用的方法。			
核心素養 具體內涵	A1 身心素質與自我精進 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。 B3 藝術涵養與美感素養 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	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)。			
學習重點	學習 表現	社會 3c-Ⅱ-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 綜合活動 2d-Ⅱ-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。		
	學習 內容	社會 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。 綜合活動 Bd-Ⅱ-3 生活問題的創意解決。		
表現任務	引導學生觀察自己的祖父母，發覺祖父母的另一面，讓學生對於祖父母有更深入的了解，藉此加深彼此之間的感情。也希望在這過程中，將不浪費的美德及廢物利用的概念融入課程中。			
教學資源	● 繪本——怕浪費的奶奶。 ● 繪本——爺爺一定有辦法。 ● 學習單。 ● 八開圖畫紙			
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(8)週 第(9)週	家庭教育 【爺爺奶奶不一樣】	一、引起動機 教師展示吃完橘子後的果皮，請學生回答平常自己都是怎麼處理果皮。 (1)丟垃圾桶。 (2)當玩具(做成橘子皮子彈，利用筆管發射)。 (3)收集後交給爸媽，爸媽會做成清潔劑。 二、主要活動 (一)爺爺奶奶不一樣 1. 教師講述繪本故事：怕浪費的奶奶。 2. 學生進行分組討論以下問題。 (1)奶奶最常說的一句話是什麼？ (2)故事中的奶奶發揮創意，讓哪些東西可以繼續使用？她分別做成了什麼東西？ (3)為什麼老奶奶會覺得開燈是一種浪費的行為？你贊成老奶奶的說法嗎？ (4)你最喜歡故事中奶奶做出的哪一種物品，為什麼？ (5)如果你是故事中的小男孩，你喜歡這樣的奶奶嗎？為什麼？ (6)你曾經被爺爺奶奶或外公外婆說過太浪費了嗎？是發生了什麼事情？你覺得他們的說法合理嗎？ (7)你的爺爺奶奶曾經說過或做過什麼特殊的事情，讓你留下深刻的印象嗎？ 3. 小組成員上臺報告討論問題 3.5.6.7 題。 4. 教師小結：家中的長輩看過的事情比我們多，人生經歷也比我們豐富許多，因此多和家中的長輩相處，和他們聊天，也會學到許多知識，幫助我們解決問題。 ～ 第一節課結束/共 2 節 ～	2	
------------------------	---------------------------	---	----------	--

		活動一:學生閱讀繪本——爺爺一定有辦法。 活動二:學生於小組內討論出本故事的重點，並分享閱讀後的心得。 活動三:教師提問，由學生舉手回答問題。 (1)爺爺為什麼一直願意幫約瑟想辦法？ (2)約瑟從爺爺身上學到了什麼？ (3)如果你是約瑟，你想對爺爺說什麼？ (4)故事中的爺爺和之前怕浪費的奶奶有什麼相同的地方？又有什麼不同的地方？ (5)你比較喜歡兩則故事中哪一位長輩的做法？為什麼？ (6)你從這兩位長輩的身上學到了什麼事？ 教師小結：約瑟的爺爺因為關心約瑟、疼愛約瑟，所以願意一直動腦筋幫約瑟想辦法，我們的爺爺奶奶也一樣疼愛我們，所以常常會默默的幫我們做許多事，希望小朋友回家後，除了多和爺爺奶奶在一起，學習他們的智慧，也要多關心他們的需求，讓爺爺奶奶知道你們也很關心他們。 9. 教師發下學習單，指導學生回家完成學習單。 ～ 第二節課結束/共 2 節 ～		
--	--	---	--	--

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八 A)

每週學習節數(0-1)節，上學期(21)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	一、了解什麼是家庭暴力。 二、知道有哪些家庭暴力的防治方式與管道。 三、知道有家暴事件發生時，可透過哪些管道尋求支援。			
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 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			
議題融入	【人權教育】 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。 【法治教育】 法 E6 理解權力的必要與限制。 【家庭教育】 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。			
學習重點	學習 表現	【綜合】 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。 【社會】 2c-II-2 澄清及珍視自己的角色與權利，並具備責任感。		
	學習 內容	【綜合】 Ca-II-1 生活周遭潛藏危機的情境。 Ca-II-2 生活周遭危機情境的辨識方法。 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。 【社會】 Ac-II-2 遇到違反人權的事件，可尋求適當的救助管道。		

表現任務	透過影片的觀賞，說明家庭暴力的定義與種類，並進一步探討家庭暴力防治之道，以建構孩子對家庭暴力正確概念，提升保護自己的能力，協助孩子當事件發生時能運用社會資源網絡且適時避開危險，達到自我保護的目的，減低傷害的發生，以免淪為家暴的受害者。			
教學資源	附件一：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(3)週 第(4)週	家庭教育 【打造零「暴」幸福家】	《我不要暴暴》 準備活動： 老師準備「OK 繃樂團-我要的愛(合唱版)」影片 一、引起動機 播放「OK 繃樂團-我要的愛(合唱版)」影片，並向學生提出問題： 1. 影片中小女孩是因為什麼原因而受到傷害？ 2. 影片中小女孩的爸爸所做的行為可能構成哪些暴力？ 3. 影片中小女孩得到哪些人的幫助才得以避免繼續受到傷害？ 二、發展活動 認識家庭暴力： 先引導學生想想家庭是由哪些人或成員組成，接著透過法律條文初步認識家庭暴力的定義，進而思考家庭暴力可能有哪幾種型態？ 1. 依暴力角色關係分類： (1) 婚姻暴力(夫妻之間) (2) 兒童暴力(家裡長輩對晚輩) (3) 老人虐待(對需特別照顧的長輩疏忽或給予不適當的照顧環境)	2	

		(4)非典型暴力(手足暴力、孩子對父母) 2. 依暴力方式分類： (1)肢體暴力(2)言語暴力(3)精神暴力(4)經濟暴力 (5)性暴力 三、綜合活動 回顧本節所學到的重要觀念，提問鼓勵學生主動回答： 什麼是家庭暴力呢？ 依暴力角色關係分類家庭暴力可能有哪幾種型態？ 依暴力方式分類家庭暴力可能有哪幾種型態？ 最後，強調暴力就是不對的，希望學生都能夠身體力行，並一起呼口號「遠離暴力，尊重別人，就是尊重自己」。 <第一節結束> 《除「暴」小勇士》 準備活動： 課前準備「兒少保護宣導影片--通報篇--一通電話，拯救一個孩子」、【家庭暴力防治法 20 年】宣傳片 一、引起動機 播放「通報篇--一通電話，拯救一個孩子」、【家庭暴力防治法 20 年】宣傳片，並向學生提問： 從影片中可以知道什麼是「113」保護專線？ 「113」保護專線可以保護遇到哪些困難的人？ 「113」保護專線可以提供遭遇家庭暴力者何種協助？ 二、發展活動 發生家庭暴力時，該怎麼辦？ 教師先引導學生思考，在面對家庭暴力時，可以先怎麼做才能保護自己，並介紹暴力情境發生時與暴力情境發生後，受害者的自我保護方式與求救管道。		
--	--	--	--	--

		● 家庭暴力求助資源： 教師引導學生認識協助處理家庭暴力的機構、單位，以及這些機構可提供的協助及功能，還有防止家庭暴力的相關救助管道及法律措施。 家庭暴力中需要被協助的對象 可提供協助的聯絡單位、機構 ● 保護令 三、綜合活動 教師綜合歸納並強調： 統整兩節課的重點，複習家庭暴力的類型與求助管道，學生能了解遇到事件時，正確的處遇方式，以及保護自己、尊重他人的重要性。會保護自己，也能察覺週遭需要幫助的同學或親友，勇敢提供協助，進而引導學生動筆勾勒心目中幸福的家。 ● 填寫學習單 〈第二節結束〉		
--	--	--	--	--

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」

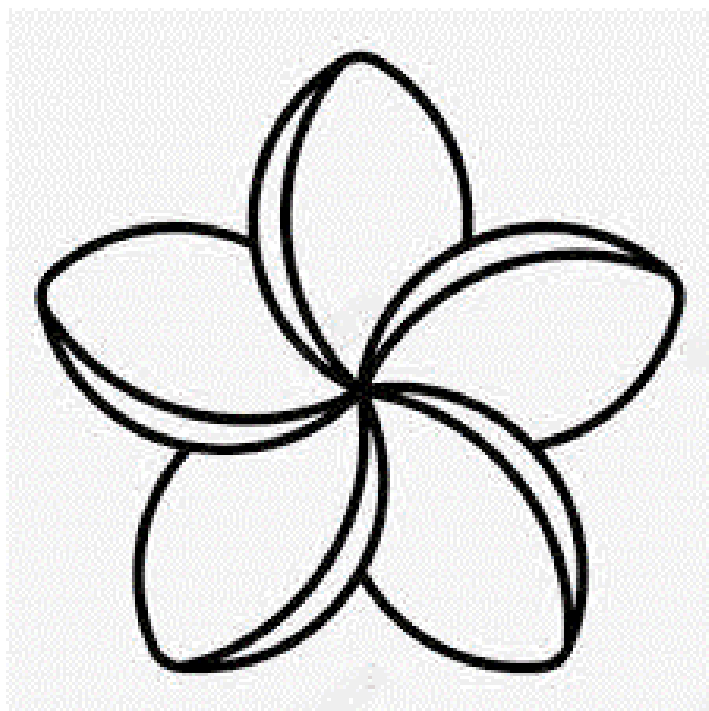
三年_____班 座號_____姓名_____

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。踎砥大廟口，顧著咱的家，永遠蹕作伙，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：_____

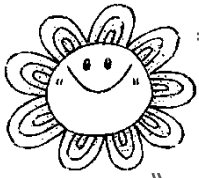
★請記錄豆薯、牛蒡為適應環境與生長需要，其成長外型的相同與差異：

一、相同：

植物構造上都有：_____

二、差異：

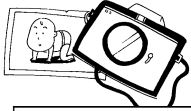
植物名稱	豆薯	牛蒡
葉片		
種子		
根部		



看看自己，比較別人

年 班 號
姓名

貼上小時候跟現在的照片，並且畫出未來的自己。



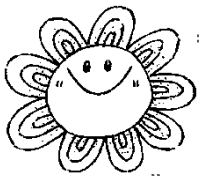
小時候的我



現在的我



未來的我



大家 一 起 來

年 班 號
姓名

- ☞ 我們班所負責的整潔工作區域有哪些？在整潔工作時間裡我們要做哪些整潔工作？

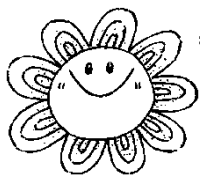
我們的整潔區域	
整潔工作的項目	

- ☞ 請寫出你用什麼方法把你所負責的整潔工作做得又快又乾淨？

- ☞ 班上所要做的整潔工作中，有哪些是男生不能做的？有哪些是女生不能做的？你的理由是什麼？

() 生 不能做的工作		我的理由是：
() 生 不能做的工作		我的理由是：

➡如果每個人的整潔工作都要重新調整，你最想做哪一樣工作？為什麼？



安全小達人

年 班 號
姓名

小朋友，經過校園大探訪的活動，你一定更認識學校的環境。了解環境潛藏的危險，才能有效防範事故傷害發生，擁有安全的校園生活。

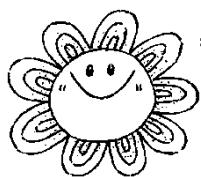
一、校園的危險角落有哪些？請你寫出來：

二、請你寫出兩種校園危險地方可能會發生的事故傷害？

危險地方	可能發生的事故傷害

三、請你寫出三種在校園內保護自身安全的方法？

1. _____
2. _____
3. _____



安全守則小卡

年 班 號
姓名

小朋友，巴警官製作了許多安全守則的小卡貼在公佈欄提醒自己與大家，現在由你試試看動手製作日常生活的「安全守則小卡」，完成後，請你剪下來，送給你想提醒的人。

★範例：

安全守則小卡

親愛的媽媽：

**煮飯時，
小心使用瓦斯爐！**

提醒人：王小美



★換你試試看：

