

二、社團活動/技藝課程

上學期(15)週共 (15) 節、下學期(15)週(15)節，合計(30)節。

(一)社團活動課程規劃(表九) (備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入、教材設計說明)

編號	社團名稱	核心素養	學習目標	表現任務	備註
1	朗朗學英語	<p>英-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。</p> <p>英-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。</p> <p>英-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。</p>	<p>一、培養學習英語的興趣和習慣。</p> <p>二、英打姿勢的重要</p> <p>三、鍵盤位置的認識</p> <p>四、英文基本鍵與定位鍵的認識與熟練</p> <p>五、數字基本鍵與定位鍵的認識與熟練</p> <p>六、認真練習英打，並有興趣的學習</p> <p>七、能學會以打字的方式背單字</p> <p>八、通過「朗朗學英語字彙第一集」001~005</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 用正確的指法認識並熟練基本鍵和定位鍵 2. 透過闖關遊戲逐步由字母練習進步到單字練習 3. 經過練習後進一步背出單字 	<p>中、高年級協同教學合班融入</p> <p>【性別平等教育】</p> <p>【生涯發展教育】</p>
2	桌遊	<p>社-E-A2</p> <p>敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p>	<p>一、藉由卡牌，增強創意與想像力。</p> <p>二、能利用看圖說故事的過程，增進語言表達</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將不同卡牌用故事連接起來，訓練組織和邏輯力 2. 運用策略認識大鵬灣的各種生態 	<p>中、高年級協同教學合班融入</p> <p>【性別平等教育】</p> <p>【家庭教育】</p> <p>【環境教育】</p>

		<p>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。</p> <p>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。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜性的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>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</p> <p>英-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。</p> <p>數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好</p>	<p>的能力。</p> <p>三、能利用說明知識卡，增進對自己家鄉動植物的認識。</p> <p>四、能透過遊戲過程，更加認識家鄉內的水文地理環境。</p> <p>五、能透過卡牌，學會快速辨別，並做出正確的判斷。</p> <p>六、透過遊戲，訓練反應力以及專注力。</p> <p>七、鼓勵學生發揮想像力，並透過加長句型，編成故事，去提升語文能力。</p> <p>八、培養上台發表的能力。</p> <p>九、透過遊戲，訓練孩子組織、策略的能力。</p>	<p>3. 和組員合作贏取遊戲勝利</p>	<p>【品德教育】 【國防教育】 【海洋教育】 【生涯發展教育】</p>
--	--	---	--	-----------------------	---

	<p>奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。</p> <p>數-E-A3</p> <p>能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</p> <p>數-E-C2</p> <p>樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p> <p>全-U-A3</p> <p>具備規劃適用在地情境之應變與防救措施的能力，以適當態度與多元知能因應天然與人為之災害狀況。</p> <p>全-U-A2</p> <p>具備探討國際情勢與國家發展的批判思考能力，體認國家安全與自身之關係，並以正向態度有效解決與生活有關問題。</p> <p>藝-E-B1</p> <p>理解藝術符號，以表達情意觀</p>			
--	--	--	--	--

		點。 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。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。			
--	--	--	--	--	--

(二)社團活動課程實施內涵(表十) (請依進度填列社團式教學進度與活動內容、評量方式，可跨多週填列)

上學期

社團 名稱 教學進度與 學習活動	<u>朗朗學英語社</u>	<u>桌遊社</u>
	學習活動	學習活動

1. 鍵盤上的



八個鍵稱為基本鍵，在打字的時候雙手要放在這八個鍵上，如上圖所示。

2. 鍵盤 F、J 鍵上有突起，分別為左右手食指擺放處。

3. 基本鍵與定位鍵

中心概念在於「基本鍵」與「定位鍵」的使用。

所謂**基本鍵**，指的是「A S D F」及「J K L ;」八個鍵，前四個鍵分別對應到「左手」的小指、無名指、中指、以及食指，後四個鍵則對應到「右手」的食指、中指、無名指、以及小指。初學打字法時，在打字開始前，應將八隻手指放置在基本鍵上，各手指由基本鍵「出發」去按其他按鍵，之後須再迅速「回歸」到基本鍵，然後再「出發」去按下一個鍵。

4. **定位鍵**：然而如何才能在不看鍵盤的狀況下讓手指找回「基本鍵」，其祕訣就在「定位鍵」，**定位鍵**指的是基本鍵裡的「F」鍵及「J」鍵，這兩個按鍵上各有一個小小的突起，當左手的食指碰到「F」鍵上的突起，便可以確認食指已回到「F」鍵上，同理右手食指碰到「J」鍵上的突起，便知道已回到了「F」鍵上。

5. 數字鍵區裡也有它自己的基本鍵及定位鍵，其基本鍵為「4 5 6 Enter」，定位鍵則為「5」。

6. 英文基本鍵的那個手指，一條斜線就由那個手指打。

說話好好玩-說書大對抗

1. 教師展示 6 張卡片，並將每一張卡片串成一個有情境的故事。
2. 接著，請五組的學員一樣隨機抽六張卡片，並且組織出屬於他們自己的故事。
3. 上台發表。
4. 選出最佳故事。

<p>第(3)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師指導說明英打闖關練習的操作方式 2. 學生開始進行英打闖關練習--中排 (a s d f g h j k l) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>說話好好玩-說書大對抗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講解「妙語說書人」的遊戲規則，並藉由網路示範影片，讓孩子們實際觀看遊戲實況會發生的各種情形。 2. 學生進行遊戲設置及分組。 3. 分組體驗並實際操作。
<p>第(4)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--中排 2. 學生開始進行英打闖關練習--上排(q w e r t y u i o p) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>說話好好玩-說書大對抗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講解「妙語說書人」的遊戲規則，並藉由網路示範影片，讓孩子們實際觀看遊戲實況會發生的各種情形。 2. 學生進行遊戲設置及分組。 3. 分組體驗並實際操作。
<p>第(5)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次—上排 2. 學生開始進行英打闖關練習--下排 (z x c v b n m) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「妙語說書人」延伸規則的講解，並利用網路影片進行相關示範教學。 2. 將上次同名次的學生安排於同一組，讓程度相仿的孩子一起遊玩，進而增加遊戲的樂趣。 3. 「說書大對抗」分組體驗。 4. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。

<p>第(7)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--下排 2. 學生開始進行英打闖關練習--上中排， 中排(asdfghjkl) 上排(qwertyuop) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹紅樹林的特質、特色、分布位置以及其消失的種類。 2. 介紹紅樹林中，常見的水鳥名稱以及他們科目，進而強化孩子們「界、門、綱、目、科、屬、種」的概念。 3. 說明大鵬灣內有那些濕地，以及濕地的相關特色及功能。
<p>第(8)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上中排 2. 學生開始進行英打闖關練習--中下排 中排(asdfghjkl) 下排(zxcvbnm) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「啾啾的好鵬友」遊戲前準備以及遊戲規則講解。 2. 說明「啾啾的好鵬友」的計分方法，一共可分為紅樹林、水鳥、伴生濱海以及濕地生物等四大類型的卡牌。 <p>1. 其中水鳥有五大科可進行特殊加分。 學生分組實際體驗。</p>
<p>第(9)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--中下排 2. 學生開始進行英打闖關練習—上下排 上排(qwertyuop) 下排(zxcvbnm) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「啾啾的好鵬友」遊戲前準備以及遊戲規則講解。 2. 說明「啾啾的好鵬友」的計分方法，一共可分為紅樹林、水鳥、伴生濱海以及濕地生物等四大類型的卡牌。 <p>2. 其中水鳥有五大科可進行特殊加分。 學生分組實際體驗。</p>

<p>第(10)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上下排 2. 學生開始進行英打闖關練習—上中下排 上排(qwertyuIop) 中排(asdfghjkl) 下排(zxcvbnm) 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 460」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 知識卡題目複習，以及鵬灣濕地動植物概念重新導入，讓孩子們更能夠在遊戲前加深印象。 2. 學生分組實際體驗。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。
<p>第(11)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上中下排 2. 學生開始進行英打闖關練習—單字 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 200」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>誰是 UNO 王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UNO 牌的規則介紹，以及所有特殊功能卡的相關功能介紹。 2. 學生分組實際操作。 3. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。
<p>第(12)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 再次熟練--學生開始進行英打闖關第八關單字練習 3. 老師巡視學生練習的狀況，並隨時給予指導，提醒手指的位置需要正確。 4. 達「標準分數 200」即過關，並可以做自我挑戰，再多練習，提高測驗分數。 	<p>誰是 UNO 王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. UNO 牌的規則介紹，以及所有特殊功能卡的相關功能介紹。 2. 學生分組實際操作。 3. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。

<p>第(13)週，(1)節</p>	<p>1. 001-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 001-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 001-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 001-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數 260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 001-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>誰是 UNO 王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習 UNO 的玩法，以及相關功能卡的規則及使用時機。 2. 介紹 UNO 的數字以及功能卡的英文講法。 3. 英語版 UNO 學生實際操作。 <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>
<p>第(16)週，(1)節</p>	<p>1. 002-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 002-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 002-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 002-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數 260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 002-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>分類大集合</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹「豬朋狗友」的遊戲玩法。 2. 透過影片觀看，讓孩子們熟悉遊戲中的運行方式。 3. 學生分組並實際操作。 <p>遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。</p>

<p>第(17)週，(1)節</p>	<p>1. 003-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 003-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 003-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 003-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數 260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 003-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>分類大集合</p> <p>4. 介紹「豬朋狗友」的遊戲玩法。</p> <p>5. 透過影片觀看，讓孩子們熟悉遊戲中的運行方式。</p> <p>6. 學生分組並實際操作。</p> <p>遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。</p>
<p>第(18)週，(1)節</p>	<p>1. 004-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 004-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 004-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 004-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數 260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 004-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>分類大集合</p> <p>1. 回顧「豬朋狗友」的遊戲玩法。</p> <p>2. 加入「北極熊」與「海豹」的新組合玩法。</p> <p>3. 透過影片觀看，讓孩子們熟悉遊戲中的運行方式。</p> <p>4. 學生分組並實際操作分組大對抗。</p> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>

<p>第(19)週，(1)節</p>	<p>1. 005-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 005-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 005-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 005-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數 260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 005-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>分類大集合</p> <p>5. 回顧「豬朋狗友」的遊戲玩法。</p> <p>6. 加入「北極熊」與「海豹」的新組合玩法。</p> <p>7. 透過影片觀看，讓孩子們熟悉遊戲中的運行方式。</p> <p>8. 學生分組並實際操作分組大對抗。經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>
--------------------	---	--

下學期

<p>教學進度與學習活動</p>	<p>社團名稱</p> <p><u>朗朗學英語社</u></p>	<p><u>桌遊社</u></p>
------------------	----------------------------------	-------------------

社團名稱 教學進度與 學習活動	<u>朗朗學英語社</u>	<u>桌遊社</u>
	學習活動	學習活動
第(2)週，(1)節	1. 006-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 006-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 006-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 006-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 006-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵	數字對對碰—誰是牛頭王 1. 用「牌七接龍」作為引起動機，從孩子們熟悉的遊戲中，帶入單元主題。 2. 介紹「誰是牛頭王」的遊戲規則。 3. 利用網路影片，讓孩子們觀看實際玩法，以及會出現的情況。 4. 進行學生分組及實際操作。

<p>第(3)週，(1)節</p>	<p>1. 007-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 007-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 007-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 007-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 007-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>數字對對碰—誰是牛頭王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習「誰是牛頭王」的遊戲規則。 2. 加入進階版的遊戲規則。 3. 進行學生分組及實際操作。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。
<p>第(4)週，(1)節</p>	<p>1. 008-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 008-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 008-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 008-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 008-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>數字對對碰—誰是牛頭王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習「誰是牛頭王」的遊戲規則。 2. 加入進階版的遊戲規則。 3. 進行學生分組及實際操作。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。

<p>第(5)週，(1)節</p>	<p>1. 009-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 009-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 009-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 009-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 009-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>數字對對碰—誰是牛頭王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「誰是牛頭王」的相關遊戲規則。 2. 進行「誰是牛頭王」的終極系列大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。
<p>第(6)週，(1)節</p>	<p>1. 010-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 010-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 010-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 010-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 010-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>我是策略王—富饒之城</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「富饒之城」的玩法以及遊戲講解。 2. 讓孩子們觀看相關的網路教學影片，由於「富饒之城」的玩法較為複雜，因此拆成上、下讓孩子們觀賞。 3. 學生分組操作體驗。 4. 遊戲玩法 Q&A 時間。

<p>第(8)週，(1)節</p>	<p>1. 011-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 011-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 011-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 011-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 011-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>我是策略王—富饒之城</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「富饒之城」的進階玩法以及遊戲講解。 2. 讓孩子們觀看「富饒之城-下」的網路教學影片，並且幫他們複習先前的解色卡及功能卡的發動時機。 3. 進行學生分組及實際操作。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。
<p>第(9)週，(1)節</p>	<p>1. 012-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 012-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 012-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 012-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 012-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>我是策略王—富饒之城</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「富饒之城」的進階玩法以及遊戲講解。 2. 讓孩子們觀看「富饒之城-下」的網路教學影片，並且幫他們複習先前的解色卡及功能卡的發動時機。 3. 進行學生分組及實際操作。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。

<p>第(10)週，(1)節</p>	<p>1. 013-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 013-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 013-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 013-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 013-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>我是策略王—富饒之城</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「富饒之城」的相關遊戲規則，並讓孩子們分享上次他們各自所使用的遊戲策略。 2. 進行「富饒之城」的PK大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。
<p>第(11)週，(1)節</p>	<p>1. 014-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思</p> <p>2. 014-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音</p> <p>3. 014-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗</p> <p>4. 014-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。</p> <p>5. 014-F 單字複習</p> <p>6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵</p>	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「妙筆神猜」的玩法以及遊戲講解。 2. 讓孩子們觀看「妙筆神猜」網路教學影片，以了解遊玩的實際情況。 3. 學生分組操作體驗-難度一、二。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。

<p>第(12)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 015-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 015-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 015-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 015-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 015-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「妙筆神猜」的玩法以及遊戲講解。 2. 讓孩子們觀看「妙筆神猜」網路教學影片，以了解遊玩的實際情況。 3. 學生分組操作體驗-難度一、二。 4. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。
<p>第(13)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 016-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 016-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 016-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 016-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 016-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「妙筆神猜」的相關遊戲規則，並讓孩子們分享上次他們遊戲時所發生的趣事。 2. 進行「妙筆神猜」的PK大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。

<p>第(15)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 017-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 017-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 017-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 017-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 017-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「妙筆神猜」的相關遊戲規則，並讓孩子們分享上次他們遊戲時所發生的趣事。 2. 進行「妙筆神猜」的PK大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。
<p>第(16)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 0183-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 018-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 018-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 018-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 018-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先讓孩子們觀看甚麼是性別刻板印象的網路影片。 2. 藉由網路影片，帶出許多性別迷思並且共同討論。 3. 解釋「童話有異思」遊戲規則。 4. 學生分組操作體驗。 5. 遊戲結束後，由各組提出問題，再由學生提出相關回答，不足時，再由教師進行補充。

<p>第(17)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 019-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 019-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 019-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 019-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 019-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「童話有異思」的相關遊戲規則，並讓孩子們分享遊戲趣事。 2. 進行「童話有異思」的PK大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。
<p>第(18)週，(1)節</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 020-A 關認識單字--先閃示-英文…，再唸出英文，並同時顯示英文的中文意思 2. 020-B 記憶並唸出單字—先出現單字中文意思，再顯示英文和發音 3. 020-C 認讀單字測驗—學生可自行選擇測驗題數，進行單字測驗 4. 020-D 單字英打闖關，過關分數「標準分數260」。每次測驗時間五分鐘。 5. 020-F 單字複習 6. 單字測驗—老師針對今天 16 個單字的學習結果作施測，並給予獎勵鼓勵 	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 由各組孩子們開場，輪流說明並複習「童話有異思」的相關遊戲規則，並讓孩子們分享遊戲趣事。 2. 進行「童話有異思」的PK大賽。 3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。