

## 二、社團活動/技藝課程

每週學習節數(1)節，上學期(15)週共(15)節、下學期(15)週(15)節，合計(30)節。

(一)上學期社團活動課程規劃(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>	<p>1. 用正確的指法認識並熟練基本鍵和定位鍵</p> <p>2. 透過闖關遊戲逐步由字母練習進步到單字練習，經過練習後進一步背出單字</p>	<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>
		<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</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>	<p>1. 將不同卡牌用故事連接起來，訓練組織和邏輯力</p> <p>2. 運用策略認識大鵬灣的各種生態</p>	

## 桌遊

響，並思考解決方法。

**社-E-B3**

體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的环境與文化內涵。

**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-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。

**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

**英-E-A1**

具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試

的能力。

三、能利用說明知識卡，增進對自己家鄉動植物的認識。

四、能透過遊戲過程，更加認識家鄉內的水文地理環境。

五、能透過卡牌，學會快速辨別，並做出正確的判斷。

六、透過遊戲，訓練反應力以及專注力。

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。

八、培養上台發表的能力。

九、透過遊戲，訓練孩子組織、策略的能力。

1. 和組員合作贏取遊戲勝利


		<p>運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>數-E-A1</p> <p>具備喜歡數學、對數學世界好奇、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 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 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
3	創意美術	<p>藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感</p> <p>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</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作。</p> <p>藝-E-C3</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學習不同的著色技法建立學生對色彩的敏銳度，以及多元的藝術欣賞。</li> <li>提升技術能力，通過各種材和技法的練</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>舉辦校內展覽：組織成員在校內舉辦藝文展示他們的創作成果，並接受師生的觀摩。</li> <li>創作主題作品：根據特定的主題或題材，每位成員完成老師指導的成果作品。</li> </ol>	

		<p>體驗本地及全球藝術與文化的多元性。</p>	<p>習,提升學生的繪畫創作技巧。</p> <p>3. 激發創作力,鼓勵學生進行腦力激發和創作思維的能力展現。</p> <p>4. 學習藝術理論中以及各種藝術流派的知識,增強學生對藝術的理解和鑑賞能力。</p> <p>5 通過集體創作和合作項目,培養學員的溝通能力和技巧。</p> <p>6. 計劃並組織校內外的藝術展覽和參加校內外的比賽增加學員的能力。</p>	<p>2. 積極參加校內外所舉辦的各種藝文活動,以增加學員的參與度並爭取獲得榮譽。</p> <p>3. 定期參加社區有相關的藝文工作坊,或與別校美術社團進行藝文交流,學習不同多元的創意文化與技術。</p> <p>4. 參與學校或社區的公共藝術項目,如壁畫設計或裝置藝術的參與,讓學員的作品有機會保存並展示出來在公共空間。</p>	
4	唐詩賞析	<p>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。</p>	<p>1. 認識五言絕句。</p> <p>2. 五言絕句賞析、吟唱、背誦。</p> <p>3. 體會古人感悟人生苦樂、生活哲理。</p> <p>4. 培養學生對於國語文的興趣,能運用國語文認</p>	<p>1. 能分辨絕句和律詩。</p> <p>2. 能朗讀、背誦、賞析 15首五言絕句。</p>	

		<p>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。</p>	<p>識自我、表現自我，建構學生健康的身心及健全的生活態度。</p> <p>5. 學生有朗讀、背誦的機會，可加強自信心，更可提昇學習風氣。</p>	<p>3. 能利用習得的五言絕句，畫出該首詩的意境。</p> <p>4. 能說明該首絕句的大意。</p> <p>5. 能認識五言絕句的詩人；王之渙、王維、白居易、孟浩然、李白、杜甫、、、、、等詩人。</p>	
--	--	---	---	---	--

(二)上學期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)

教學進度與 學習活動	社團名稱  <b>朗朗學英文</b>	<b>桌遊</b>	<b>創意美術</b>	<b>唐詩賞析</b>
		<b>學習活動</b>	<b>學習活動</b>	<b>學習活動</b>
<p>第(3)週，(1)節</p>	<p>1. 鍵盤上的</p>  <p>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。</p> <p>2. 鍵盤 F、J 鍵上有突起，分別為左右手食指擺放處。</p> <p>3. <b>基本鍵與定位鍵</b> 中心概念在於「基本鍵」與「定位鍵」的使用。 所謂<b>基本鍵</b>，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，</p>	<p>話好好玩-說書大對抗</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 上台發表。</p> <p>4. 選出最佳故事。</p>	<p>1. 水彩入門 水彩工具介紹</p> <p>1. 工具選擇： 水彩顏料：選擇不透明水彩及水彩用具包括筆洗、水彩筆和調色盤</p> <p>2. 水彩筆：選擇幾支不同的圓頭水彩筆，如 2 號、6 號和 10 號，可以對大部分初學者比較得心應手</p> <p>3. 以上是水彩入門的基礎知識和技巧，通過反覆的練習，學員才能逐漸掌握水彩的特點，創作出理想的作品。</p>	<p>1. 登鶴雀樓(王之渙) 賞析、誦讀、</p> <p>2. 唐詩介紹</p>

第(3)週，(1)節

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。

6. **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

7. 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。

1. 答人(太上隱者)賞析、誦讀、背誦

2. 認識絕句和律詩

<p>第(5)週，( 1 )節</p>	<p>1. 老師指導說明英打闖關練習的操作方式</p> <p>2. 學生開始進行英打闖關練習--中排 (a s d f g h j k l)</p> <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。</p> <p>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>	<p>說話好好玩-說書大對抗</p> <p>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。</p> <p>2. 學生進行遊戲設置及分組。</p> <p>1. 3. 分組體驗並實際操作。</p>	<p>1. 色彩理論</p> <p>2. 三原色介紹 三原色(色相三角形)由三個彼此等距的顏色組成一個三角形:如紅、黃、藍,這些顏色的組合,會給人一種動態平衡的感覺</p>	<p>1. 小松(王建) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 認識五言絕句</p>
<p>第( 6)週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--中排</p> <p>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 )</p> <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。</p> <p>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>	<p>說話好好玩-說書大對抗</p> <p>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。</p> <p>2. 學生進行遊戲設置及分組。</p> <p>1. 3. 分組體驗並實際操作。</p>	<p>1. 水彩紙張與材質的應用</p> <p>2. 認識如何選擇合適的紙張來達到最佳的畫作效果</p>	<p>1. 竹里館(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 王維簡介</p>

<p>第( 8)週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次—上排</p> <p>2. 學生開始進行英打闖關練習—下排 ( z x c v b n m )</p> <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。</p> <p>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>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 「說書大對抗」分組體驗。</p> <p>1. 4. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1 三原色練習(一)</p> <p>2 彩色世界(一) 作品名稱-大嘴鳥 利用三原色的調色原理, 將十二色相法, 在大嘴鳥的作品中, 展現出來, 學員可以在本張作品中, 將所學的調色法, 運用在上面, 設計完成需要四節課的時間。</p>	<p>1. 相思(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 王維生平介紹</p>
----------------------	---	--	---	--

<p>第( 9)週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打關關練習 2 次--下排</p> <p>2. 學生開始進行英打關關練習--上中排， 中排(asdfghjkl) 上排 (qwertyuolp)</p> <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。</p> <p>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>	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <p>1. 介紹紅樹林的特質、特色、分布位置以及其消失的種類。</p> <p>2. 介紹紅樹林中，常見的水鳥名稱以及牠們科目，進而強化孩子們「界、門、綱、目、科、屬、種」的概念。</p> <p>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>	<p>1 三原色練習(二)</p> <p>2 彩色世界(二)</p> <p>作品名稱-大嘴鳥</p> <p>利用三原色的調色原理, 將十二色相法</p> <p>1. , 在大嘴鳥的作品中, 展現出來, 學員可以在本張作品中, 將所學的調色法, 運用在上面, 設計完成本週為第二節練習</p>	<p>1. 送別(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 介紹詩佛---詩中有畫畫中有詩</p>
----------------------	---	---	---	---

<p>第( 10 )週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上中排</p> <p>2. 學生開始進行英打闖關練習--中下排 中排(asdfghjkl) 下排(zxcvbnm)</p> <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。</p> <p>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>	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <p>1. 「啾啾的好鵬友」遊戲前準備以及遊戲規則講解。</p> <p>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> <p>1. 其中水鳥有五大科可進行特殊加分。</p> <p>學生分組實際體驗。</p>	<p>1 三原色練習(三)</p> <p>2 彩色世界(三)</p> <p>作品名稱-大嘴鳥</p> <p>利用三原色的調色原理, 將十二色相法, 在大嘴鳥的作品中, 展現出來, 學員可以在本張作品中, 將所學的調色法, 運用在上面, 設計完成本週為第三節練習</p> <p>1.</p>	<p>1. 登鸛雀樓(王之渙) 賞析、誦讀、</p> <p>2. 唐詩介紹</p>
------------------------	---	--	--	---

<p>第( 11)週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--中下排</p> <p>2. 學生開始進行英打闖關練習—上下排 上排(qwertyuIop) 下排(zxcvbnm)</p> <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。</p> <p>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>	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <p>1. 「啾啾的好鵬友」遊戲前準備以及遊戲規則講解。</p> <p>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> <p>2. 其中水鳥有五大科可進行特殊加分。</p> <p>學生分組實際體驗。</p>	<p>1 三原色練習(四)</p> <p>2 彩色世界(四)</p> <p>作品名稱-大嘴鳥</p> <p>利用三原色的調色原理，將十二色相法，在大嘴鳥的作品中，展現出來，學員可以在本張作品中，將所學的調色法，運用在上面，設計完成本週為第四節練習</p>	<p>1. 鹿柴(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 畫出一首詩的意境</p>
-----------------------	---	--	---	--

<p>第( 12)週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上下排</p> <p>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)</p> <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。</p> <p>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>	<p>我們的家鄉-啾啾的好鵬友</p> <p>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。</p> <p>2. 學生分組實際體驗。</p> <p>3. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1. 作品完成欣賞 學員彼此交流互評</p>	<p>1. 鳥鳴澗(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 王維---田園詩派</p>
<p>第( 13 )週，( 1 )節</p>	<p>1. 複習上週教學英打闖關練習 2 次--上中下排</p> <p>2. 學生開始進行英打闖關練習—單字</p> <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。</p> <p>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>	<p>誰是 UNO 王</p> <p>1. UNO 牌的規則介紹，以及所有特殊功能卡的相關功能介紹。</p> <p>2. 學生分組實際操作。</p> <p>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>	<p>1. 空間練習(一)</p> <p>2. 一點消失法(一)</p> <p>作品名稱: 房間設計(一)</p> <p>本週學習空間的練習利用一點消失法的技法,讓學員設計屬於自己的房間,有四節課的學習。</p>	<p>1. 雜詩(王維) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 唐詩背誦遊戲</p>

<p>第( 14 )週，( 1 )節</p>	<p>1. 再次熟練--學生開始進行英打闖關第八關單字練習</p> <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。</p> <p>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>	<p>誰是 UNO 王</p> <p>1. UNO 牌的規則介紹，以及所有特殊功能卡的相關功能介紹。</p> <p>2. 學生分組實際操作。</p> <p>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>	<p>1. 空間練習(二)</p> <p>2. 一點消失法(二)</p> <p>作品名稱: 房間設計(二)</p> <p>本週學習空間的練習利用一點消失法的技法,讓學員設計屬於自己的房間,本週為第二節練習。</p>	<p>1. 新嫁娘(王建)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 總複習</p>
<p>第( 16)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> <p>1. 複習 UNO 的玩法，以及相關功能卡的規則及使用時機。</p> <p>2. 介紹 UNO 的數字以及功能卡的英文講法。</p> <p>3. 英語版 UNO 學生實際操作。</p> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1. 空間練習(三)</p> <p>2. 一點消失法(三)</p> <p>作品名稱: 房間設計(三)</p> <p>週學習空間的練習利用一點消失法的技法,讓學員設計屬於自己的房間,本週為第三節練習。</p>	<p>1. 問劉十九(白居易)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 白居易生平介紹</p>

<p>第( 17 )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> <p>1. 介紹「豬朋狗友」的遊戲玩法。</p> <p>2. 透過影片觀看，讓孩子們熟悉遊戲中的運行方式。</p> <p>3. 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>1. 空間練習(四)</p> <p>2. 一點消失法(四)</p> <p>作品名稱： 房間設計(四)</p> <p>週學習空間的練習 利用一點消失法的技法，讓學員設計屬於自己的房間，本週為第四節練習。</p>	<p>1. 哥舒歌(西鄙人)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 押韻介紹</p>
------------------------	---	---	---	---

<p>第( 18)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>1. 作品完成欣賞</p> <p>2. 學員彼此交流互評</p>	<p>1. 月下獨酌(李白) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 李白生平介紹</p>
-----------------------	---	---	-------------------------------------	--

<p>第( 19)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>1. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1. 期末優秀作品回顧 (一)期末總檢討學習單心得報告</p>	<p>1. 玉階怨(李白)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 詩仙軼事介紹</p>
-----------------------	---	---	--	--

<p>第( 20 )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。</p> <p>1. 經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>2. 期末優秀作品回顧 (二)期末總檢討學習單心得報告</p>	<p>1. 夜宿山寺(李白)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 李白的作品介紹</p>
------------------------	---	---	--	--

下學期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)

名稱 教學進度與 學習活動	社團 朗朗學英文	桌遊	創意美術	唐詩賞析
	學習活動	學習活動	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。 進行學生分組及實際操作。	1. 水彩渲染法介紹 2. 技法實際練習	1. 秋浦歌(李白)賞析、誦讀、 2. 絕句介紹

<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> <p>1. 複習「誰是牛頭王」的遊戲規則。</p> <p>2. 加入進階版的遊戲規則。</p> <p>3. 進行學生分組及實際操作。</p> <p>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>	<p>1. 渲染法練習(一)</p> <p>2. 作品名稱： 璀璨寶石(一)</p> <p>本次水彩練習為渲染法，運用在作品-璀璨寶石的展現出寶石的光彩。</p> <p>水彩顏料在紙上借由水分的控制，而產生顏料的毛細現象而流動的效果，這種效果形成自然的色彩過渡和柔和的邊緣，而呈現在寶石作品，有其璀璨的特別效果，本次作品有四節課的練習。</p>	<p>1. 怨情(李白)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 認識五言絕句</p>
-----------------------	--	--	--	---

<p>第( 5 )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> <p>1. 複習「誰是牛頭王」的遊戲規則。</p> <p>2. 加入進階版的遊戲規則。</p> <p>3. 進行學生分組及實際操作。</p> <p>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>	<p>1. 渲染法練習(二)</p> <p>2. 作品名稱： 璀璨寶石</p> <p>本次水彩練習為渲染法，運用在作品-璀璨寶石的展現出寶石的光彩。水彩顏料在紙上借由水分的控制，而產生顏料的毛細現象而流動的效果，這種效果形成自然的色彩過渡和柔和的邊緣，而呈現在寶石作品，有其璀璨的特別效果，本次為第二次的練習。</p>	<p>1. 獨坐敬亭山（李白） 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 認識七言絕句</p>
-----------------------	--	--	---	---

<p>第( 6 )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> <p>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。</p> <p>2. 進行「誰是牛頭王」的終極系列大賽。</p> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1. 渲染法練習(三)</p> <p>2. 作品名稱： 璀璨寶石</p> <p>次水彩練習為渲染法，運用在作品-璀璨寶石的展現出寶石的光彩。</p> <p>水彩顏料在紙上借由水分的控制，而產生顏料的毛細現象而流動的效果，這種效果形成自然的色彩過渡和柔和的邊緣，而呈現在寶石作品，有其璀璨的特別效果，本次為第三次的練習。</p>	<p>1. 靜夜思(李白) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 李白詩風</p>
-----------------------	--	--	--	---

<p>第( 8 )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> <p>1. 進行「富饒之城」的玩法以及遊戲講解。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生分組操作體驗。</p> <p>遊戲玩法 Q&amp;A 時間。</p>	<p>1. 渲染法練習(四)</p> <p>2. 作品名稱： 璀璨寶石次水彩練習為渲染法，運用在作品-璀璨寶石的展現出寶石的光彩。水彩顏料在紙上借由水分的控制，而產生顏料的毛細現象而流動的效果，這種效果形成自然的色彩過渡和柔和的邊緣，而呈現在寶石作品，有其璀璨的特別效果，本次為第四次的練習。</p>	<p>1. 八陣圖(杜甫) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 孔明生平介紹</p>
-----------------------	--	---	--	---

<p>第( 9 )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> <p>1. 進行「富饒之城」的進階玩法以及遊戲講解。</p> <p>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。</p> <p>3. 進行學生分組及實際操作。</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>1. 作品完成欣賞</p> <p>2. 學員彼此交流互評</p>	<p>1. 江碧鳥逾白(杜甫)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 介紹詩聖---杜甫</p>
-----------------------	--	---	-------------------------------------	---

<p>第( 10 )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> <p>1. 進行「富饒之城」的進階玩法以及遊戲講解。</p> <p>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。</p> <p>3. 進行學生分組及實際操作。</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>1. 水彩渲染過渡法介紹。</p> <p>2. 技法實際練習</p>	<p>1. 江南曲(李益)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 畫出一首詩的意境</p>
------------------------	--	---	---------------------------------------	--

<p>第( 11 )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> <p>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。</p> <p>2. 進行「富饒之城」的PK大賽。</p> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<p>1. 水彩過渡法練習(一)</p> <p>2. 作品名稱: 花鳥彩墨畫(一) 作品名稱:花鳥畫</p> <p>3 技法實際練習</p> <p>本次練習為渲染法進階練習，將顏料渲染之後，要將邊緣作過渡練習，而呈現五色鳥的自然色調，本次作品有四節課的練習。</p>	<p>1. 憫農詩上(李紳) 賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 李紳生平介紹</p>
------------------------	--	---	---	--

<p>第( 12 )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> <p>1. 進行「妙筆神猜」的玩法以及遊戲講解。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生分組操作體驗-難度一、二。</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>1. 水彩過渡法練習(二)</p> <p>2. 作品名稱：花鳥彩墨畫(二)</p> <p>3 技法實際練習</p> <p>本次練習為渲染法進階練習，將顏料渲染之後，要將邊緣作過渡練習，而呈現五色鳥的自然色調，本次為第二節課的練習。</p>	<p>1. 憫農詩下(李紳)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 唐詩背誦遊戲</p>
------------------------	--	---	--	---

<p>第( 13 )週，( 1 )節</p>	<p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>5. 015-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> <p>1. 進行「妙筆神猜」的玩法以及遊戲講解。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生分組操作體驗-難度一、二。</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>1. 水彩過渡法練習(三)</p> <p>2. 作品名稱：花鳥彩墨畫(三)</p> <p>3. 技法實際練習</p> <p>本次練習為渲染法進階練習，將顏料渲染之後，要將邊緣作過渡練習，而呈現五色鳥的自然色調，本次為第三節課的練習。</p>	<p>1. 登樂遊原(李商隱)賞析、誦讀、背誦</p> <p>2. 總複習</p>
------------------------	--	---	---	---

<p>第( 15 )週，( 1 )節</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>5. 016-F 單字複習</li> <li>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</li> </ol>	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 進行「妙筆神猜」的PK大賽。</li> </ol> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 水彩過渡法練習(四)</li> <li>2 作品名稱：花鳥彩墨畫(四)</li> <li>3. 技法實際練習</li> </ol> <p>本次練習為渲染法進階練習，將顏料渲染之後，要將邊緣作過渡練習，而呈現五色鳥的自然色調，本次為第四節課的練習。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聽箏（李端）賞析、誦讀、背誦</li> <li>2. 周瑜生平介紹</li> </ol>
------------------------	---	---	---	--

<p>第( 16 )週，( 1 )節</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>5. 017-F 單字複習</li> <li>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</li> </ol>	<p>圖像大集合—妙筆神猜</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 進行「妙筆神猜」的PK大賽。</li> </ol> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成欣賞(一)</li> <li>2. 學員彼此交流互評</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 渡漢江（宋之問）賞析、誦讀、背誦</li> <li>2. 宋之問生平介紹</li> </ol>
------------------------	---	---	---	---

<p>第( 17 )週，( 1 )節</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>5. 018-F 單字複習</li> <li>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</li> </ol>	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先讓孩子們觀看甚麼是性別刻板印象的網路影片。</li> <li>2. 藉由網路影片，帶出許多性別迷思並且共同討論。</li> <li>3. 解釋「童話有異思」遊戲規則。</li> <li>4. 學生分組操作體驗。</li> </ol> <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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成欣賞(二)</li> <li>2. 學員彼此交流互評</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 春曉(孟浩然) 賞析、誦讀、背誦</li> <li>2. 孟浩然生平介紹</li> </ol>
------------------------	--	--	---	--

<p>第( 18 )週，( 1 )節</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>5. 019-F 單字複習</li> <li>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</li> </ol>	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 進行「童話有異思」的PK大賽。</li> </ol> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 優秀作品回顧(一)</li> <li>2. 總檢討學習單心得報告(一)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 宿建德江(孟浩然)賞析、誦讀、背誦</li> <li>2. 田園詩派介紹</li> </ol>
------------------------	---	---	--	---

<p>第( 19 )週，( 1 )節</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>5. 020-F 單字複習</li> <li>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</li> </ol>	<p>男女大不同-童話有異思</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 進行「童話有異思」的PK大賽。</li> </ol> <p>經遊戲結果，進行這個系列的頒獎活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 優秀作品回顧(二)</li> <li>2. 總檢討學習單心得報告(二)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 江雪(柳宗元)賞析、誦讀、背誦</li> <li>2. 五言絕句的押韻規則說明</li> </ol>
------------------------	---	---	--	--