

參、彈性學習課程計畫

【 一 】年級彈性學習課程計畫

上學期(20)週共(80)節、下學期(20)週共(80)節，合計(160)節。

上學期				
週次 \ 類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	1.迎新活動(2)
第二週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	2.性別平等教育~如何保護自己(2)
第三週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第四週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第五週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第六週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0

第七週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第八週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第九週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	3.校外教學(6)
第十週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十一週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十二週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十三週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十四週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	4.與閱讀有約(2)

第十六週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	5.校慶活動(10)
第十七週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十八週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十九週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第二十週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
總 計	58	0	0	22

下學期

週次 \ 類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第二週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	1.性別平等教育~小心網路(2)
第三週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第四週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第五週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第六週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第七週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2)	0	0	0

	3 國際文化(1)			
第八週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	2.兒童節活動(2)
第九週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十一週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十二週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十三週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	3.母親節活動(6)
第十四週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(1)	0	0	4.與閱讀有約(2)
第十六週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(1)	0	0	0

第十七週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十八週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第十九週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
第二十週	1 跨域閱讀(1) 2.邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(1)	0	0	0
總 計	68	0	0	12

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程架構：

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
1 跨域閱讀	1.北極熊危險 2.真是太過分了 3.大頭妹 4.爸爸放暑假 5.又窄又小的房子	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
2 邏輯遊樂園	1.解決 10 以內的合成分解問題 2.25 元的組合 3.了解學生是否撥出正確的時刻	18	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
3 國際文化	1.字母的聲音(a~n) 2.閱讀素養	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

下學期

課程名稱	內容	節數	項目
1 跨域閱讀	1.巫婆的掃帚 2.阿莫的臭毛衣 3.紅公雞 4.紙袋公主 5.給還是拿	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
2 邏輯遊樂園	1.多追少 2.我會立體堆疊 3.百變金塔大考驗 4.數數兒	28	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
3 國際文化	1.字母的聲音(o~z) 2.閱讀素養	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

(二)課程內涵：(請依據統整性探究課程架構安排分別編寫課程計畫)

課程名稱：1 跨域閱讀(一上)					項目：■主題 □專題 □議題			
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~4 週	1.北極熊危險	國-E-A3 國-E-B3 國-E-C1	1.能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 2.能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元一：北極熊危險 活動一：繪本導讀 1.故事導讀 2.問題引導 3.認識北極熊 4.動動腦：討論如何落實節能減碳的生活。 活動二：學習單寫作與分享	4	態度檢核 課堂問答 上台發表 學習單	自編教材 參考資料： 劉怡君 (2009)。北極熊危險，世一	家庭教育 性別平等 教育
第 5~8 週	2.真是太過分了	國-E-A3 國-E-B3 國-E-C1	1.能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 2.能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元二：真是太過分了 活動一：繪本導讀 1.故事導讀 2.問題引導 活動二：學習單寫作 活動三：學習單發表 活動四：角色扮演	4	態度檢核 參與討論 課堂問答 上台表演 學習單	自編教材 參考資料： 派特·湯姆森(2005)。真是太過分了，天下雜誌。	家暴防治 性侵害防 治教育
第 9~12 週	3.大頭妹	國-E-A3 國-E-B3 國-E-C1	1.能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 2.能從故事內容培養尊重他人的態度。	單元三：大頭妹 活動一：繪本導讀 1.故事導讀 2.問題引導 3.動動腦：練習形容詞 活動二：學習單寫作與分享	4	態度檢核 參與討論 課堂問答 學習單	自編教材 參考資料： 土田伸子 (2005)。大頭妹，小魯文化。	家庭教育 性別平等 教育
第 13~16 週	4.爸爸放暑假	國-E-A3 國-E-B3	1.能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事	單元四：爸爸放暑假 活動一：繪本導讀 1.故事導讀	4	態度檢核 參與討論 課堂問答	自編教材 參考資料：	家暴防治 性侵害防

課程名稱：1 跨域閱讀(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		國-E-C1	內容。 2.能發現生活中的問題，並知道如何解決。	2.問題引導 活動二：學習單寫作與分享		學習單	李光福 (2017) 爸爸放暑假。	治教育
第 17~20 週	5. 又窄又小的房子	國-E-A3 國-E-B3 國-E-C1	1.能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 2.能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元五：又窄又小的房子 活動一：繪本導讀 1.故事導讀 2.問題引導 活動二：學習單寫作與分享	4	態度檢核 參與討論 課堂問答 學習單	自編教材 參考資料： 茉莉亞·唐納森 (2009) 又窄又小的房子，維京國際。	家暴防治 性侵害防治教育

課程名稱：1 跨域閱讀(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~4 週	1.巫婆的掃帚	國 E-A3 國 E-B3 國 E-C1	能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元一：巫婆的掃把 活動一：繪本導讀 活動二：故事討論 活動三：練習講述故事大意 活動四：討論書中故事內容孩子喜歡的部分、深受感動的部分？ 活動五：填寫學習單。	4	討論實作 觀察問答	繪本 「巫婆的掃把」	家庭教育 性別平等 教愈
第 5~8 週	2.阿莫的臭毛衣	國 E-B3 國 E-C1	能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元二：阿莫的臭毛衣 活動一：繪本導讀 活動二：故事討論 活動三：練習講述故事大意 活動四：故事偵探 請孩子分別找出故事中最讓他驚喜、快樂、難過、害怕的部份，再請孩子發表。 活動五：填寫學習單。	4	討論實作 觀察問答	繪本 「阿莫的臭毛衣」	家庭教育 性別平等
第 9~12 週	3.紅公雞	國 E-A3 國 E-B3	能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 能從故事內容培養尊重他人的態度。	單元三：紅公雞 活動一：討論過生日的經驗。 活動二：繪本導讀 活動三：故事討論 活動四：說話練習 活動五：填寫學習單	4	討論實作 觀察問答	繪本 「紅公雞」	家暴防治 性侵害治 教育

課程名稱：1 跨域閱讀(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 13~16 週	4.紙袋公主	國 E-B3	能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元四：紙袋公主 活動一：討論童話故事中的性別角色。 活動二：繪本導讀 活動三：故事討論	4	討論實作 觀察問答	繪本 「紙袋公主」	家暴防治 性侵害防 治教育
第 17~20 週	5.給還是拿	國 E-B3 國 E-A3	能在閱讀的過程中，參與圖畫書的討論，並充分了解故事內容。 能發現生活中的問題，並知道如何解決。	單元五:給還是拿 活動一：繪本導讀 活動二：故事討論 活動三：練習講述故事大意	4	討論實作 觀察問答	繪本 「給還是拿」	家暴防治 性侵害防 治教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 3~4 週	遊戲名稱 多追少	E-A1 E-C2	1.能說讀 1 到 10，並確定 10 以內的。 2.能做 10 以內各數形、音、量的連結。 3.能用不同形式表徵 10 以內的數。 4.利用 1 到 10 的數詞序列描述事物的位置及先後關係。	單元一：多追少 一.目標：在具體情境中，能了解 10 以內兩量的多少。 二.課前準備：數字卡 0~10 各 4 張、哨子。 三.遊戲規則： 1.全班分成 2 組（多餘者當裁判），兩組相距 6 公尺，面對面排成一排。 2.遊戲進行前，先劃定活動範圍，並限制追人時間 30 秒。 3.兩組中間畫一條線，將所有數字牌混合洗牌，放在中間線上。 4.每組依序出來 1 人，同時各抽 1 張數字卡，聽到老師吹的哨聲同時現出數字卡，數字多者追數字少的，被追到的輸，同數字則平手，再抽 1 次。 5.分勝負後，兩組同時換下一人繼續玩。各組累計，輸最多次的組受罰表演。	3	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	數學遊戲 配合課程 分與合 性別平等 教育
第 5 週	遊戲名稱 芝麻開門	E-A1 E-C2	1.掌握數的正確概念。 2.解決 10 以內數量合成與分解的問題。	單元一：芝麻開門 一.目標：在具體情境中，解決 10 以內的分解問題。 二.課前準備：10 個不透明袋子、50	2	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	數學遊戲 配合課程 分與合 安全教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			<p>題。</p> <p>3.描述 10 以內數量合成與分解的解題過程。</p> <p>4.認識並能使用 10。</p> <p>5.能從數學遊戲中提升數學能力及興趣。</p> <p>6.懂得分工合作並完成任務。</p>	<p>個花片（或其他東西）</p> <p>三.遊戲規則：</p> <p>1.全班分成 5 組（多餘者當裁判），每組一個不透明的袋子，袋內放 10 個花片（或其他東西）當作寶物。</p> <p>2.每組派一人當守門精靈（手拿裝寶物的袋子），其餘成員以接力的方式輪流當阿里巴巴，手拿空袋到對面向他組守門精靈取寶物。</p> <p>3.每次取寶藏時，阿里巴巴需喊：「芝麻開門」，精靈才可將寶袋打開讓阿里巴巴拿取寶藏。</p>				
第 6~7 週	遊戲名稱 芝麻開門	E-B2 E-C3	<p>1.掌握數的正確概念。</p> <p>2.解決 10 以內數量合成與分解的問題。</p> <p>3.描述 10 以內數量合成與分解的解題過程。</p> <p>4.認識並能使用 10。</p> <p>5.能從數學遊戲中提升數學能力及興趣。</p> <p>6.懂得分工合作並</p>	<p>單元二:芝麻開門</p> <p>4.阿里巴巴抓起寶藏後要先猜剩下的寶藏還有多少，再點數取出的寶藏數量（先猜再數），在阿里巴巴點數的同時，守門精靈亦要點數剩餘的寶藏，若正確無誤，阿里巴巴才可喊：「芝麻開門」而取寶成功得一分（老師幫忙計分），否則寶物就被守門精靈拿回而算取寶失敗。</p> <p>5.小組比賽，10 分鐘內取寶藏成功最多次的小組獲勝。</p> <p>四.統整：教師結論。</p>	2	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	數學遊戲 配合課程 分與合 多元文化教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			完成任務。					
第 8 週	遊戲名稱 支援前線 1 top10	E-A1 E-C2	1.掌握數的正確概念。 2.解決 10 以內數量合成與分解的問題。 3.描述 10 以內數量合成與分解的解題過程。 4.認識並能使用 10。 5.能從數學遊戲中提升數學能力及興趣。 6.懂得分工合作並完成任務。	單元一:支援前線 1 top10 一、目標：在具體情境中，解決 10 以內的合成問題。二、課前準備： 0~10 的數字卡 6~7 組。三、遊戲規則： 1.全班分成 5~6 組，每組發給一組 0~10 的數字牌，每組士兵依序排定支援順序，以接力方式輪流出擊。2.老師當司令（亦可由多餘的同學擔任），手持一組 0~10 的數字牌 3.哨音一起，第一位士兵跑到司令前抽牌後跑回自己崗位並將牌面向隊友，其餘隊友見到數字後需支援一張數字牌，使兩張湊成 10（例如：抽到 3 及支援 7，抽到 10 支援 0，以此類推。） 4.支援成功得一分（由司令計分或多餘的同學擔任記分員），每次只能支援一次，支援後不論成敗，抽牌者將牌送回司令處，支援牌送回己隊。 5.哨音再響，第二位士兵出擊，方法同前一次。 6.比賽時間、獎懲由教師或	2	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	數學遊戲 配合課程 分與合 失智症

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				學童自行訂定。				
第 10~11 週	遊戲名稱 支援前線 2 大風吹	E-A1 E-C2	1.掌握數的正確概念。 2.解決 10 以內數量合成與分解的問題。 3.描述 10 以內數量合成與分解的解題過程。	單元二:支援前線 2 大風吹 一、目標：在具體情境中，解決數的合成問題。 二、課前準備：每生一張椅子、0~10 數字卡 4 組。	2	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	家庭教育
第 12~13 週	支援前線 2 大風吹	E-A1 E-C2	1.認識並能使用 10。 2.能從數學遊戲中提升數學能力及興趣。 3.懂得分工合作並完成任務。	單元三:支援前線 2 大風吹 三、遊戲規則： 1.全班小朋友都各自有一張椅子，選出一個小朋友當鬼，每人挑選一張數字牌，當鬼的小朋友沒有椅子。 2.玩大風吹，當鬼說：「大風吹」其餘人回：「吹什麼？」鬼說：「吹跟我合起來是（？）的人」，跟鬼合起來是？數字的人就要起身換位子，沒搶到的人當鬼。 3.連續二次沒搶到位子或不知搶位的人，在遊戲結束要接受處罰	2	口語評量 學生操作	0~10 數字卡	性別平等 教育
第 14 週	25 元的組合	E-A1 E-C2	1.學生能使用 10 個、5 個、2 個、1 個一數的技巧及從	單元一:25 元的組合 1.教師將撲滿內的錢倒出，詢問學生	2	口語評量 學生操作	錢幣軟磁 一元五元	人權教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			幣值大的錢幣點數的策略解題。	<p>是否有拿過零用錢的經驗、或是否有過買東西的經驗，或是否有看過各種不一樣的硬幣，藉以引起學生的學習動機。</p> <p>2.利用 9 張「硬幣用途多」圖卡，向學生介紹硬幣的用途，並詢問學生是否有過相同的經驗。硬幣除了可以買東西時，可以用來投入自動販賣機買飲料，或是撥打投幣式公共電話等。</p> <p>3.參考活動(小遊戲)：我是快「搶」手-（高組）老師說出硬幣的用途，讓二位學生比賽找出代表該項活動的圖卡，拿到較多圖卡者獲勝。（低組）老師說出硬幣的用途，並同時呈現硬幣用途圖卡，讓二位學生比賽找出代表該項活動。</p>			十元硬幣	
第 17 週	對對碰遊戲	E-A1 E-B3 E-C3	學生能使用 10 個、5 個、2 個、1 個一數的技巧及從幣值大的錢幣點數的策略解題。	<p>單元二：對對碰遊戲</p> <p>1.教師利用 POWERPOINT 一一講解 1 元、5 元、10 元硬幣的正反面外觀與上面的數字。</p> <p>2.利用硬幣圖卡或真實的硬幣，讓學</p>	1	口語評量 學生操作	錢幣軟磁 一元五元 十元硬幣	性別平等 教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				<p>生進行三種硬幣的配對及分類活動。</p> <p>3.參考活動（小遊戲）：</p> <p>(1)對對碰遊戲-（高組）學生從上面一組的硬幣圖卡中拿一張翻到正面，再在下面一組的硬幣圖卡中找一張翻到正面，如果一樣就可以拿起來放到旁邊。如果不一樣，則再翻回背面，直至全部硬幣圖卡都配對完。（低組）老師將三種硬幣圖卡擺放在上列，讓學生將抽到的硬幣圖卡配對擺放在在下列。</p> <p>(2)我的小豬撲滿：學生將一堆硬幣（包含1、5、10元），依分類盒上面的硬幣標示，將三種硬幣分類投入分類盒中。</p>				
第 18 週	葉大雄的一天	E-A1 E-B3 E-C3	能認識常用時間用語，並報讀日期與鐘面上整點、半點的時刻	<p>活動一：認識常用時間用語</p> <p>一、引起動機：</p> <p>小朋友，昨天葉大雄發生了好多事，你想知道嗎？但是葉大雄沒有戴手錶，都不曉得事情是幾點發生的，我們趕快坐著時光機，和老師一同回到昨天，幫忙撥鐘告訴大雄吧。</p> <p>二、講述故事：</p> <p>大雄的鬧鐘壞了，睡到早上 8:00 才</p>	2	實作評量	多元評量 學習單	利用時鐘 搭配時間 數學遊戲 家庭教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				<p>起床，大雄匆匆忙忙嘴裡咬了一片土司便出門，跑到學校已是經 8:30，老師氣得叫大雄到後面罰站。9:30 老師發下數學考卷，大雄考了 0 鴨蛋，他心想今天完蛋了，回去一定會被媽媽臭罵一頓。</p> <p>中午 12:00，大雄去推餐車，在路上被大哥哥撞到，湯筒的湯潑到大雄的衣服。下午 1:30，大雄的眼睛多了一個「黑輪」，因為剛剛下課被胖虎欺負。3:00 放學，在回家的路上，有一隻野狗在追大雄，大雄邊跑邊哭，躲到 4:00 才回家。</p> <p>晚上 7:00 媽媽檢查功課，發現了那張考卷，媽媽對著葉大雄吼：「你一個禮拜都別想有點心可以吃了！」9:30 大雄上床睡覺，他跟哆啦 A 夢訴苦：「今天真是倒楣的一天，嗚…」</p>				
第 19 週	葉大雄的一天 我會看時鐘	E-A1 E-B3 E-C3	<p>1.通過操作和遊戲，培養幼兒探究、合作的學習意識和能力。</p> <p>2.學會看整點。</p>	<p>活動一:猜時鐘謎語，激發幼兒關注時鐘的興趣。</p> <p>1、師：小朋友，今天老師給大家請來了一位好朋友，猜猜它是誰？仔細聽：滴嗒滴嗒，滴嗒滴嗒，會走沒有腿，會說沒有嘴，它會告訴我們什麼</p>	1	實作評量	多元評量 學習單	利用時鐘 搭配時間 數學遊戲 科技教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				<p>時候睡，什麼時候起。</p> <p>2、提問：你在哪些地方見過鐘錶？那裡為什麼要有鐘錶？[設計意圖：將好聽的謎語，作為活動的開始，激發了幼兒關注時鐘的興趣；問題：「你在哪裡見過時鐘？」直接指向幼兒的相關經驗，引導幼兒知道時間在人們生活中的作用。]</p> <p>活動二：認識時鐘，學認整點。</p> <p>1、感知鐘面。引導幼兒回憶：你知道鐘面上有什麼嗎？（請幼兒交流。）時鐘上到底有什麼呢？小數字是怎樣排隊的？指針是怎樣跑的？請小朋友仔細看一看。（每組一個時鐘，請幼兒與同伴觀察交流，老師每組認真傾聽，了解幼兒的觀察能力。）師引導幼兒重點了解：（1）有 1-12 個數字，知道數字的排列規律，了解數字之間的關係，如 12 與 6 在一條直線上等；引導幼兒扮演時鐘 12 個數字，模仿小時鐘站好，體驗時鐘數字的排列規律。（2）有兩根指針，黑色長針是分針、黑色短針是時針。了解時針與分針的關係，分針跑一圈，時</p>				

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				針走一個數字；知道指針是順時運轉。[設計意圖：這一環節安排了回憶鐘面、觀察鐘面、討論鐘面及我做小數字等活動，幫助幼兒在感性經驗的支撐下建立起鐘表面的直觀模型，符合孩子的思維特點，孩子們在參加小組討論、探索過程中，互相借鑑、互相補充，調動了孩子學習的主動性，培養幼兒合作學習的意識，提高了孩子獨立獲取知識的能力。]2、自主探究，學認整點。依次出現表示1點、2點、3點的鐘面問：「這是幾點？為什麼？你是怎麼知道的？」引導幼兒通過觀察、推理找規律，知道表示整點時，分針指12，時針指著幾就是幾點整。以遊戲方式引導幼兒操作練習，如，教師撥出時間，幼兒快速說出時間；教師說出時間，幼兒快速撥出時間。				
第 20 週	葉大雄的一天	E-B3 E-C1	1.通過操作和遊戲，培養幼兒探究、合作的學習意識和能力。 2.學會看整點	活動一：認識時鐘的規律 (1) 有 1-12 個數字，知道數字的排列規律，了解數字之間的關係，如 12 與 6 在一條直線上等；引導幼兒扮演時鐘 12 個數字，模仿小時鐘站好，體驗時鐘數字的排列規律。 (2) 有兩根指針，黑色長針	1	實作評量	多元評量 學習單	利用時鐘 搭配時間 數學遊戲 能源教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				是分針、黑色短針是分針。了解時針與分針的關係，分針跑一圈，時針走一個數字；知道指針是順時運轉。				

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1 週	活動一 尋找好朋友 活動二 數字小火車	E-A1 E-C2	理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。	活動一：尋找好朋友 透過一對一對應，解決 10 以內兩量的比較 1.教師先請學生直覺猜猜看小朋友和椅子排得一樣長，哪一種比較多？利用畫線連連看的方式進行一對一對應，連完後會剩下一張椅子。再發表怎麼知道椅子夠不夠坐。二、能畫○表示數量，比多少 1.請學生點數布丁、果汁的數量，畫○代表，再一對一對應比較多少。2.教師可準備紅色花片 10 個和藍色花片 10 個，分別裝在袋子裡。請兩位學生分別從袋子裡抓一把花片，比	2	實作評量 上台發表	撲克牌	多元文化教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				<p>較誰抓到的花片比較多(少)?動動腦認識「一樣多」</p> <p>1.請學生發表自己是怎麼知道的。2.學生可能回答：布丁有5個，甜甜圈有5個，兩個數字一樣，所以是一樣多。或是，5個布丁和5個甜甜圈畫○後連起來剛好都連完。</p> <p>活動二：數字小火車</p> <p>三、自製表徵來比較10以內的數1.請學生根據題目的訊息，畫圖表示蜻蜓和蝴蝶的數量，再一對一畫線連起來。2.因為蝴蝶有多1隻，沒有連到線，因此蝴蝶比較多，蜻蜓比較少。四、運用數字來判斷兩量的多少1.根據圖示，先點數黑鴨和白鴨各有幾隻?2.學生可自行運用畫○連線，或是用看數字等方式判斷黑鴨比較多，並能理解黑鴨比白鴨多，就是白鴨比黑鴨少。</p>				
第3~4週	活動三 撿紅點	E-A1 E-C2	理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。	<p>活動一：撿紅點</p> <p>一、觀察題目情境，選擇使用加法或減法解題1.引導學生先理解題意，再判斷要用加法，還是減法算式。2.畫圈或心算求出答案，再列出正確的算式。</p> <p>動動腦 用減法算式表示情境</p> <p>1.引導學生觀察與思考：原有7顆氣球，飛走一些後，有4顆還在手上，把原有的7顆減去還在的氣球，就是飛走的氣球，所以答案是「$7-4=3$」。</p>	2	實作評量 上台發表	骰子	資訊教育
第5~6週	活動四：	E-A1	理解一千以內數	活動二：寶藏在哪裡	2	實作評量	圖畫紙	人權教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	寶藏在哪裡 活動五：加減小店長	E-C3	的位值結構，據以做為四則運算之基礎。	學習從 10 開始累 10，連續數至 50 從 10 開始，逐次累加 10 顆草莓，進行累 10 活動，建立 10、20、30、40、50 的數詞序列。 活動三：加減小店長 二、學習從 60 開始累 10，連續數至 1001.引導學生觀察白色積木與橘色積木的關係。2.累積 5 個十是 50 後，認識 60-90 的認識。3.學生數出 10 個十，再認識 10 個十是一百。三、學習從 30 開始累 1，連續數至 401.從 30 開始，逐次累加 1 個人，建立 31~40 的數詞序列。2.用積木表示出 33，進行累 1，至認識 40。四、用積木表示出 49 多 1 及 99 多 1 是多少。		上台發表	量角器	
第 7 週	箱子裡是什麼	E-A1 E-C2	1. 能依給定圖示，將簡單形體做平面鋪設與立體堆疊	活動一：「箱子裡是啥」數學繪本導讀。 1.能透過既有經驗做兩件體積的直接比較。 2.能用「體積」的語詞來描述比較結果。 活動： 1.教師準備：將全班學生分為六組，按小組座位坐下，各組發下一包古氏積木和每人一包 1 立方公分積木。 2.學生準備：雙手背於背後，閉上眼睛心中默數至 30，達到心靜的狀態。	2	實作評量 上台發表	古式積木 電腦 投影槍	配合數學遊戲圖形的認識 環境教育
第 7 週	箱子裡是什麼	E-A1 E-C2	1. 能依給定圖示，將簡單形體做平面鋪設與立體堆疊	活動一：「箱子裡是啥」數學繪本導讀。 1.能透過既有經驗做兩件體積的直接比較。 2.能用「體積」的語詞來描述比較結果。	2	實作評量 上台發表	古式積木 電腦 投影槍	配合數學遊戲圖形的認識

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				活動： 1.教師準備：將全班學生分為六組，按小組座位坐下，各組發下一包古氏積木和每人一包 1 立方公分積木。 2.學生準備：雙手背於背後，閉上眼睛心中默數至 30，達到心靜的狀態。				環境教育
第 11~12 週	排積木	E-A1 E-B1	1.能依給定圖示，將簡單形體做平面鋪設與立體堆疊	活動一:排積木。 1.請學生利用四個黃色（5cm ³ ）積木任意堆疊。 教師佈題：請問各組堆疊出的形體，哪一個體積最大？為什麼？ 學生可能堆疊出的形體： 	4	實作評量 上台發表	古式積木 電腦 投影槍	配合數學遊戲圖形的認識 多元文化教育 失智症
第 14 週	1 立方公分的堆疊	E-A1 E-B1	1.能依給定圖示，將簡單形體做平面鋪設與立體堆疊	活動一： 引導學生觀察及判斷複合形體某一層積木的分布情形。 1.教師展示五個黃色積木堆疊的形體，讓學生透過點數積木個數的方式來比較體積的大小。 教師佈題：與各組比較起來，哪個體積大？為什麼？ 活動二：1 立方公分的堆疊。 1.每人發下 1 立方公分的積木一包，請學生拿出一個並用直尺量一量積木的邊長。	2	實作評量 上台發表	古式積木 電腦 投影槍	配合數學遊戲圖形的認識 性別平等教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				2.每一邊長是 1 公分的正方體，體積是 1 立方公分，讓學生認識體積的單位為「立方公分」。 3.請學生利用 1 立方公分的積木，堆疊出指定的形體。 教師佈題：請問總共使用了幾個 1 立方公分的積木？所堆疊出的形體體積是多少立方公分？ http://www.mathplayground.com/cube_perspective.html 點數積木遊戲				
第 16 週	數數兒 能認識數字 1-9。	E-A3 E-B1	能依數詞指出正確的數字。 能配合具體物的數量，找出正確的數字。	活動：能認識數字 1-9 1.教師準備數字卡，水果 9 個、電腦、貼紙。 2.教師將椅子在電腦前圍成半圓形。 3.引起動機：請學生一起複習兒歌「一、二、三打電話」（一角兩角三角形，四角五角六角半，七角八角手插腰，九角十角打電話...），引起他們對數詞的興趣。	2	口語評量 學生操作	電子白板 認識加法 ppt	能用五個一數完成遊戲 環境教育
第 17~18 週	數數兒 能認識數字 1-9。	E-A3 E-B1	1.能依數詞指出正確的數字。 2.能配合具體物的數量，找出正確的數字。	活動：能認識數字 1-9(找出正確數字) 一、準備活動：(一) 教師準備數字卡，水果 9 個、電腦、貼紙、錄音機、錄音帶。教師將椅子在電腦前圍成半圓形。 二、引起動機：老師說一個故事：「小明的爸爸開了一個農場，有很多動物...，有一隻牛、二隻豬、三隻狗、四隻雞.....」。	1	觀察法 辨認法 問答法 實作法 問答法	電腦 水果 9 個 電腦 錄音機 錄音帶 數字卡 貼紙	資訊教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				<p>三、發展活動：</p> <p>活動(一)1.依照圖片中物品的數量，由老師點算後，並說出有幾隻動物，再由學生從數個數字中指出正確的數字。2.數字的呈現，先由每次1至3個，再到1至5個，最後1至9個，由少至多反覆練習。活動(二)在電腦上現出一個數字，老師問學生：「這個數字怎麼唸？」請學生讀出，再將同等數量的物品取出（可由學生自己取出，或由老師協助數數取出）。</p> <p>四、綜合活動大家一起玩「走數字路」遊戲。將寫有數字的紙卡，隨意在地板上擺一個圓圈。當音樂響起時，學生在紙板上走，音樂停時，每位學生停站在一張紙板上，每位學生說出他所站之紙卡上的數字名稱，答對三次給予貼紙獎勵。</p>				
第 19 週	數數兒 能認識數字 1-9。	E-A1 E-C2	看到「數」字 能用「量」來表示。	<p>活動:貼紙娃娃並點數</p> <p>準備活動：1.教師準備數字卡（1-9）、電腦、珠子、貼紙、花片、袋子。2.教師於上課前將學生的桌椅排成半圓形，圍著電腦。</p> <p>播放有關數字的歌。「一個、兩個、三個小朋友」（老師在黑板上貼出紙娃娃，並點數）。「四個、五個、六個小朋友」（老師在黑板上貼出紙娃娃，並點數）。「七個、八個、九個小朋友」（老師在黑板上貼出紙娃娃，並點數）。「我們都是小朋友，哈！！」</p>	1	實作法 觀察法	珠子 數字卡	人權教育

課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 20 週	數數兒 能按順序從第 1 排到第 9。。	E-A3 E-B1	能由前到後（或由後到前）按順序從 1 排到 10	<p>活動:排列數字 1~9</p> <p>準備活動：教師準備錄音機，錄音帶，數字卡、動物卡。教師於上課前，將學生的桌椅圍著電腦排成半圓形。引起動機：教師播放投影片（錄影帶）詢問學生何種動物得第幾名？</p> <p>發展活動：活動（一）1.教師詢問小豬跑第幾名？你怎麼知道的？2.跑第三名的是哪一種動物？說說看，你怎麼知道的？3.教師仿問題 1.2，改變動物的名稱或順序。活動（二）教師指名 10 位學生坐在椅子上，帶領學生點數，並按座位順序，找出相對應的序數卡或數字卡。XX 在哪裡呢？全班學生一起點數。教師指出一位學生，並請全班同學找出正確的序數卡。</p> <p>綜合活動：大家換一換位置，重新排列教師隨機唱出序數，請該學生起立，熟悉序數關係。</p>	2	實作法 觀察法	數字卡 動物卡 椅子 數字卡	環境教育 失智症

課程名稱：國際文化（一上）

項目：☐主題 ☐專題 ☐議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-4 週	* 課程介紹 * Letter Sounds 字母的聲音 (A,B,C,D)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能了解本學期課程學習目標。 2.能聽辨教室用語。 3.能了解上課規則。 4.能聽辨所學字母其對應的發音。 5.能跟讀含所學字母之相關單字。	● 能了解在單字中，字母都有它代表的聲音。 ● 學會用簡單英語打招呼。 ● 能認讀字母 A,B,C,D 及其對應的發音。 能跟讀含 A,B,C,D 字母位字首、字中或字尾之相關單字。	4	上課態度 活動參與度	Cool English	
第 5 週	* 字母的書寫 (A,B,C,D) * 遊戲學英文 (心臟病)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能書寫 A,B,C,D 字母。	● 複習 A,B,C,D 字母及其所對應的發音。 ● 製作英文 A,B,C,D 字母卡。 利用遊戲方式複習所學字母--心臟病（聽音辨字）	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English 字卡	字卡用彩色筆製作 (右腦記憶法：紅綠黃藍)
第 6-9 週	字母的聲音 (E,F,G,H)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能聽辨所學字母及其對應的發音。 3.能跟讀含所學字母之相關單字。	● 能認讀字母 E,F,G,H 及其所對應的發音。 能跟讀含 E,F,G,H 字母位字首、字中或字尾之相關單字。	4	上課態度 活動參與度	Cool English	
第 10 週	* 字母的書寫 (E,F,G,H)	E-A1 E-A2 E-B1	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能書寫 E,F,G,H 字	● 複習字母 A~H 及其所對應的發音。 ● 製作英文 E,F,G,H 字母卡。	1	上課態度 活動參與度 字卡的製作	Cool English YouTube	

課程名稱：國際文化 (一上)

項目：☐主題 ☐專題 ☐議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	* 歌曲樂園 01 Looby Loo 嚕比嚕	E-B2 E-C2	母 3.能跟唱英文歌曲: Looby Loo 嚕比嚕	● 利用有趣的歌曲引起學生的學習興趣。 能跟唱歌曲且跟讀歌詞中新單字。			字卡	
第 11-14 週	字母的聲音 (I,J,K,L)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語 並做適當回應。 2.能聽辨所學字母 其對應的發音。 能跟讀含所學字母 之相關單字。	● 能認讀字母 I,J,K,L 及其對應的發音。 能跟讀含 I,J,K,L 字母位字首、字中或字尾之相關單字。	4	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 15 週	* 字母的書寫 (I,J,K,L) * 遊戲學英文 (一條龍)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語 並做適當回應。 2.能書寫 I,J,K,L 字母。	● 複習所學字母 A~L 及其所對應的發音。 ● 製作英文 I,J,K,L 字母卡。 利用遊戲方式複習所學字母 A~L (遊戲--字母一條龍)	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English 字卡	
第 16-17 週	字母的聲音 (M,N)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語 並做適當回應。 2.能聽辨所學字母 其對應的發音。 能跟讀含所學字母 之相關單字。	● 能認讀字母 M,N 及其對應的發音。 能跟讀含 M,N 字母位字首、字中或字尾之相關單字。	2	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 18 週	* 字母的書	E-A1	1.能聽辨教室用語	● 複習所學字母 A~N 及其所對應	1	上課態度	Cool	生命教育

課程名稱：國際文化 (一上)				項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	寫(M,N) * 歌曲樂園 02 Five Little Monkeys 五隻小猴子	E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	並做適當回應。 2.能書寫 M, N 字母。 3.能跟唱英文歌曲: Five Little Monkeys	的發音。 ● 製作英文 M,N 字母卡 ● 能理解歌曲意思 能跟唱並跟讀歌詞中新單字。		活動參與度 卡片製作	English YouTube	
第 19~20 週	酷英 Quiz 挑戰	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能熟悉 A~N 字母及其發音	● 利用字母歌謠，複習字母的名稱，並加強個別字母的認讀及其對應的發音。 酷英測驗：能聽辨 A~N 的發音並選出其對應的字母。	2	上課態度 活動參與度 挑戰成果	Cool English YouTube 字卡	

課程名稱：國際文化 (一下)				項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-2 週	* 課程介紹 複習字母的聲音 (A~N)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.了解本學期課程學習目標。 2.能聽辨教室用語。 3.能了解上課規則。 4.能聽辨字母 A~N 及其發音。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 A~N 及其相對應的發音。 能跟唱 ABC 字母歌謠。	2	上課態度 活動參與度	Cool English	第 1-2 週

第 3-5 週	* 字母的 聲音 (O, P, Q)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能聽辨字母 O, P, Q 及其發音。 能跟讀含字母 O, P, Q 之相關單字。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 O, P, Q 及其相對應的發音。 能跟讀含 O, P, Q 位字首、字中或字尾之相關單字。	3	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 6 週	* 字母的 書寫 (O, P, Q) * 遊戲學 英文 (蘿蔔蹲)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能書寫字母 O, P, Q。	● 複習字母字母 A~ Q 及其發音。 ● 製作 O, P, Q 字母卡。 ● 利用遊戲方式複習所學字母 A~ Q GAME：字母蘿蔔蹲	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English YouTube 字卡	
第 7-9 週	字母的聲 音 (R, S, T)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1. 能聽辨教室用語。 2.能聽辨字母 R, S, T 及其發音。 3.能跟讀含字母 R, S, T 之相關單字。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 R, S, T 及其相對應的發音。 能跟讀含 R, S, T 位字首、字中或字尾之相關單字。	3	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 10 週	* 字母的 書寫 (R, S, T) * 歌曲樂 園 16 Twinkle Twinkle Little Star	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能書寫字母 R, S, T 能跟唱英文歌曲：	● 複習字母 A~T 及其發音。 ● 製作 R, S, T 字母卡。 能跟唱並跟讀新單字。	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English YouTube 字卡	環境教育

	一閃一閃 小星星							
第 11-13 週	* 字母的 聲音 (U, V, W)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能聽辨字母 U, V, W 及其發音。 3.能跟讀含字母 U, V, W 之相關單字。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 U, V, W 及其相對應 的發音。 能跟讀含 U, V, W 位字首、字中或字 尾之相關單字。	3	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 14 週	* 字母的 書寫 (U, V, W) * 遊戲學 英文 (對對碰)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能書寫字母 U, V, W 3.能聽辨字母 U, V, W 及其發音。	● 複習字母 A~W 及其相對應的發 音。 ● 製作 U, V, W 字母卡。 ● 利用遊戲方式複習所學字母 A~ W GAME: -字母對對碰。	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English YouTube 字卡	
第 15-17 週	* 字母的 聲音 (X, Y, Z)	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能聽辨字母 X, Y, Z 及其發音。 3.能跟讀含字母 X, Y, Z 之相關單字。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 X, Y, Z 及其相對應 的發音。 能跟讀含 X, Y, Z 位字首、字中或字 尾之相關單字。	3	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
第 18 週	* 字母的 書寫 (X, Y, Z) * 歌曲樂 園 04 BATH	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語。 2.能書寫字母 X, Y, Z 3.能跟唱英文歌曲: BATH SONG 洗澡 樂趣多	● 複習字母 A~Z 及其所對應的發 音。 ● 製作 X, Y, Z 字母卡。 能跟唱並跟讀新單字。	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English YouTube 字卡	家庭教育

	SONG 洗澡樂趣 多							
第 19~20 週	酷英 QUIZ 挑戰	E-A1 E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語 並做適當回應。 2.能熟悉字母 A~Z 及其發音。	<ul style="list-style-type: none"> ● 能用簡單英語和老師互動。 ● 複習字母 A~Z 及其發音。 ● 能跟唱 ABC 字母歌。 酷英測驗：能聽辨 A~N 的發音並選 出其對應的字母。	2	上課態度 活動參與度 挑戰成果	Cool English	