

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： 茱莉亞·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
			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。	個花片（或其他東西） 三.遊戲規則： 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。 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。 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。				
第 6~7 週	遊戲名稱 芝麻開門	E-B2 E-C3	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	單元二:芝麻開門 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。 5.小組比賽，10 分鐘內取寶藏成功最多次的小組獲勝。 四.統整：教師結論。	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，你想不想知道啊？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：滴答滴答，滴答滴答，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 <input checked="" 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	
				<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，畫圈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 檢紅點	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：檢紅點</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。</p> <p>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	

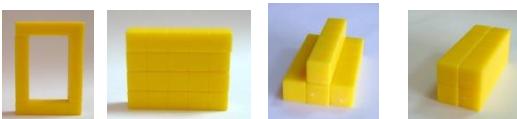
課程名稱：2 邏輯遊樂園(一下)

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：雙手指於背後，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
				<p>活動：</p> <p>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。</p> <p>2.學生準備：雙手抱於背後，閉上眼睛心中默數至30，達到心靜的狀態。</p>				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	<p>活動一:排積木。</p> <p>1.請學生利用四個黃色(5cm³)積木任意堆疊。</p> <p>教師佈題：請問各組堆疊出的形體，哪一個體積最大？為什麼？</p> <p>學生可能堆疊出的形體：</p> 	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	<p>活動一：</p> <p>引導學生觀察及判斷複合形體某一層積木的分布情形。</p> <p>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。</p> <p>教師佈題：與各組比較起來，哪個體積大？為什麼？</p> <p>活動二：1 立方公分的堆疊。</p> <p>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。</p>	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
				<p>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」。</p> <p>3.請學生利用1立方公分的積木，堆疊出指定的形體。</p> <p>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？</p> <p>http://www.mathplayground.com/cube_perspective.html</p> <p>點數積木遊戲</p>				
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。	<p>活動：能認識數字 1-9</p> <p>1.教師準備數字卡，水果9個、電腦、貼紙。</p> <p>2.教師將椅子在電腦前圍成半圓形。</p> <p>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。</p>	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。	<p>活動：能認識數字 1-9(找出正確數字)</p> <p>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。</p> <p>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.....」。</p>	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，學生在紙板上面走，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	* 字母的書寫	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	1.能聽辨教室用語。	● 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。 能跟讀含字母 O, P, Q 之相關單字。	3	上課態度 活動參與度 師生互動	Cool English	
		E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	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。					
第 6 週	* 字母的書寫 (O, P, Q) * 遊戲學英文 (蘿蔔蹲)	E-A1	1.能聽辨教室用語。	● 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
		E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	2.能書寫字母 O, P, Q。					
第 7-9 週	字母的聲音 (R, S, T)	E-A1	1.能聽辨教室用語。	● 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	
		E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	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。					
第 10 週	* 字母的書寫 (R, S, T) * 歌曲樂園 16 Twinkle Twinkle Little Star	E-A1	1.能聽辨教室用語。	● 複習字母 A~T 及其發音。 ● 製作 R, S, T 字母卡。 能跟唱英文歌曲：	1	上課態度 活動參與度 卡片製作	Cool English	環境教育
		E-A2 E-B1 E-B2 E-C2	2.能書寫字母 R, S, T 能跟唱英文歌曲：					

	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。 <p>酷英測驗：能聽辨 A~N 的發音並選出其對應的字母。</p>	2	上課態度 活動參與度 挑戰成果	Cool English	