

參、彈性學習課程計畫

【一】年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(84)節、下學期(21)週共(84)節，合計(168)節。

上學期				
類別 週次 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	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第二週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第三週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第四週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第五週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第六週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第七週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第八週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第九週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			

第十週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十一週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十二週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十三週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十四週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十五週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十六週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十七週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十八週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第十九週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第二十週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
第二十一週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1)、繩出玉現(1)			
總計	84			

下學期

類別 週次	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	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第二週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第三週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第四週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第五週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第六週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第七週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第八週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第九週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十一週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十二週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			

第十三週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十四週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十五週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十六週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十七週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十八週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第十九週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第二十週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
第二十一週	玉見閱讀(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 桌遊課程(1) 玉藝光廊(1)			
總計	84			

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程架構：(請依學校實際情形條列，表格請自行增刪)

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
玉見閱讀	(1)圖書館利用教育 (2)閱讀素養	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題

	(3)資訊素養		
家鄉頂「瓜瓜」	(1)導讀「瓜」相關英語繪本 (2)學習「瓜」相關英文歌曲	21	■主題 □專題 □議題
桌遊	1.認識桌遊 2.桌遊實作 3.完成學習單	21	■主題 ■專題 □議題
繩出玉現	(1)繩出玉現	21	■主題 □專題 □議題

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
玉見閱讀	(1)圖書館利用教育 (2)閱讀素養 (3)資訊素養	21	■主題 □專題 ■議題
家鄉頂「瓜瓜」	(1)導讀並學習「瓜」相關英語繪本 (2)學習「瓜」相關英文歌曲 (3)初步了解家鄉特色	21	■主題 □專題 □議題
桌遊	1. 認識桌遊 2. 桌遊實作 3. 完成學習單	21	■主題 ■專題 □議題
玉藝光廊	(1)無所不繪 (2)葉葉相印	21	■主題 □專題 □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：

玉見閱讀(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 1-6 週	圖書館利用教育	國 E-B1 國 E-B2 生活 E-B2	1. 認識圖書館的位置和服務人員 2. 認識圖書館的功能。 3. 了解書差用法。 4. 學會借還書的方法。	1 瞭解圖書館閱覽方式 ppt。 2 莉莉的第一張借書證繪本共讀 3. 認識書本結構，學會愛惜書本。 4. 學會自己借還書並知道圖書館規則。	6	口述、實際 操作 參觀	圖書館 書插 借書證 電腦 實物投影 機	師資、融入 之議題內容 重點、.....
第 7-15 週	閱讀素養	國 E-C2 國 E-A1 生活 E-A1 生活 E-B1	1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣。 2. 能覺察不同媒體的運用時機。	1. 可以聆聽故事，並重述大意 2. 樂於接觸各類型文本 3. 能喜愛閱讀圖書，並樂於和家人分享。 4. 能看封面預測故事 5. 能畫出書中主角	11	口述、繪畫	圖 書 館 各 類圖書、愛 的書庫	【性別平等 教育】、【性 侵害防治教 育】、【家庭 暴力防治教 育】、【家庭 教育】四大 法定課程
第 16--21 週	資訊素養	國 E-A1 國 E-A2 綜 E-A2	1. 覺察生活中的問題。 2. 說出嘗試解決問題的方法。 3. 表達並分享自己的想法。	1. 運用 IRS 及時反饋系統掌握學生閱讀理解狀況 2. 多媒體閱讀 3. 線上電子書	4	口說、任務 學習單	國語日報 圖書館 電腦	
課程名稱：玉見閱讀(下) 項目：<input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input checked="" 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 1-6 週	圖書館利用教育	國 E-B1 國 E-B2 生活 E-B2	1.知識：認識圖書的結構與功能。 2.態度：珍惜圖書、喜愛閱讀。	1.認識圖書館十大分類。 2.認識圖書的結構與功能(ppt)	4	口述、實際操作	圖書館 電腦 實物投影機	【性別平等教育】、 【性侵害防治教育】、【家庭暴力防治教育】、【家庭教育】四大法定課程
第 7-15 週	閱讀素養	國 E-C2 國 E-A1 生活 E-A1 生活 E-B1	鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。	1.運用策略閱讀媒材(預測、連結、圖像組織)。 2.運用書箱共讀，先自己讀，老師再補充 3.可以講故事給同學家人聽 4.融入議題閱讀繪本(不要碰我)	11	口述、繪畫	圖書館各類圖書、愛的書庫	
第 16-21 週	資訊素養	國 E-A1 國 E-A2 自 E-A1 自 E-A2	1.覺察生活中的問題。 2、說出嘗試解決問題的方法。 3、表達並分享自己的想法。 4、運用環境素材進行遊戲式創作活動。	1.覺察問題並想辦法解決 2.教學主題：Super 3 步驟—計畫、執行、評鑑 3 教學活動：大樹，您好！（配合生活課程） 說一說 樹長得都一樣嗎？ 樹，它們哪裡不一樣？	6	口說、任務學習單	圖書館 校園地圖 電腦	

				<p>想一想 準備先和校園裡的「老公公樹」交朋友，你知道這位樹朋友的名字嗎？</p> <p>我會想辦法 我想認識這棵樹，我可以怎麼做呢？</p> <p>主題書籍尋寶去 圖書室裡有一些書或雜誌、光碟 可以幫助我們解決問題、找到答案</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

【110 學年度上學期】

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」				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
第一週~第五週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A1	1.導讀「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英文歌曲	<p>1.能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Here you are./Thank you ② Try again. / OK. ③ Hurry up! ④ Watch out! ⑤ How are you?/ I'm fine.。</p> <p>2.能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：① Stand up. ② Sit down. ③ Open your book. ④ Close your book.。</p> <p>3.能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Aa-Mm。</p> <p>4.能認識大小寫字母 Aa-Mm 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。</p> <p>5.能聽、說及辨識大小寫字母 Aa-Mm 的代表單字。</p> <p>6.能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。</p> <p>7.能聽辨並說出數字 1-15。</p>	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」

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
				8.能夠使用適當的英語學習策略。 9.樂於參與課堂活動。 10.透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11.能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。				
第六週~第十週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A2 綜-E-A2	1.導讀「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英文歌曲	1.能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Here you are./Thank you ② Try again. / OK. ③ Hurry up! ④ Watch out! ⑤ How are you?/ I'm fine.。 2.能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：① Stand up. ② Sit down. ③ Open your book. ④ Close your book.。 3.能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Aa-Mm。 4.能認識大小寫字母 Aa-Mm 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5.能聽、說及辨識大小寫字母 Aa-Mm 的代表單字。 6.能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7.能聽辨並說出數字 1-15。 8.能夠使用適當的英語學習策略。 9.樂於參與課堂活動。 10.透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11.能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」

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
第十一週~第十五週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 生-E-A2	1.導讀「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英文歌曲	1.能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Here you are./Thank you ② Try again. / OK. ③ Hurry up! ④ Watch out! ⑤ How are you?/ I'm fine.。 2.能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：① Stand up. ② Sit down. ③ Open your book. ④ Close your book.。 3.能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Aa-Mm。 4.能認識大小寫字母 Aa-Mm 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5.能聽、說及辨識大小寫字母 Aa-Mm 的代表單字。 6.能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7.能聽辨並說出數字 1-15。 8.能夠使用適當的英語學習策略。 9.樂於參與課堂活動。 10.透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11.能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	
第十六週~第二十一週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 生-E-A3	1.導讀「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英文歌曲	1.能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Here you are./Thank you ② Try again. / OK. ③ Hurry up! ④ Watch out! ⑤ How are you?/ I'm fine.。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」					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.能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：① Stand up. ② Sit down. ③ Open your book. ④ Close your book.。 3.能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Aa-Mm。 4.能認識大小寫字母 Aa-Mm 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5.能聽、說及辨識大小寫字母 Aa-Mm 的代表單字。 6.能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7.能聽辨並說出數字 1-15。 8.能夠使用適當的英語學習策略。 9.樂於參與課堂活動。 10.透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11.能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。				

【110 學年度下學期】

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」					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
第一週~第五週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A1	1.導讀並學習「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英文歌曲 3.初步了解家鄉特	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境： ① Nice to meet you. Nice to meet you,too. ② I don't know. ③Come in,please. ④Let's go!/OK. ⑤See you.。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」

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
			色	2. 能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：Raise your hand. Put down your hand. Take out your book. Put away your book.。 3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz。 4. 能認識大小寫字母 Nn-Zz 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5. 能聽、說及辨識大小寫字母 Nn-Zz 的代表單字。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能聽辨並說出數字 16-30。 8. 能夠使用適當的英語學習策略。 9. 樂於參與課堂活動。 10. 透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11. 能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。 12. 了解家鄉特色並體會家鄉之美。				
第六週~第十週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A2 綜-E-A2	1. 導讀並學習「瓜」相關英語繪本 2. 學習「瓜」相關英文歌曲 3. 初步了解家鄉特色	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Nice to meet you. Nice to meet you, too. ② I don't know. ③ Come in, please. ④ Let's go!/OK. ⑤ See you.。 2. 能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：Raise your hand. Put down your hand. Take out your book. Put away your book.。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」

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
				3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz。 4. 能認識大小寫字母 Nn-Zz 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5. 能聽、說及辨識大小寫字母 Nn-Zz 的代表單字。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能聽辨並說出數字 16-30。 8. 能夠使用適當的英語學習策略。 9. 樂於參與課堂活動。 10. 透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11. 能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。 12. 了解家鄉特色並體會家鄉之美。				
第十一週~第十五週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A2 綜-E-A2	1. 導讀並學習「瓜」相關英語繪本 2. 學習「瓜」相關英文歌曲 3. 初步了解家鄉特色	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Nice to meet you. Nice to meet you, too. ② I don't know. ③ Come in, please. ④ Let's go!/OK. ⑤ See you.。 2. 能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：Raise your hand. Put down your hand. Take out your book. Put away your book.。 3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz。 4. 能認識大小寫字母 Nn-Zz 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」

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
				5. 能聽、說及辨識大小寫字母 Nn-Zz 的代表單字。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能聽辨並說出數字 16-30。 8. 能夠使用適當的英語學習策略。 9. 樂於參與課堂活動。 10. 透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11. 能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。 12. 了解家鄉特色並體會家鄉之美。				
第十六週~ 第二十一週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2 自-E-A3 綜-E-A3	1. 導讀並學習「瓜」相關英語繪本 2. 學習「瓜」相關英文歌曲 3. 初步了解家鄉特色	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境：① Nice to meet you. Nice to meet you, too. ② I don't know. ③ Come in, please. ④ Let's go!/OK. ⑤ See you.。 2. 能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境：Raise your hand. Put down your hand. Take out your book. Put away your book.。 3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz。 4. 能認識大小寫字母 Nn-Zz 正確的書寫位置，並以正確的筆順描寫。 5. 能聽、說及辨識大小寫字母 Nn-Zz 的代表單字。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能聽辨並說出數字 16-30。	6	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」					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
				8. 能夠使用適當的英語學習策略。 9. 樂於參與課堂活動。 10. 透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 11. 能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。 12. 了解家鄉特色並體會家鄉之美。				

課程名稱：桌遊(上學期)					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
第一週	認識桌遊	國-E-B1 綜-E-A2	1. 學習培養桌遊規則默契 2. 學生能理解分組意義	1. 本學期課程介紹 2. 本學期課程要求說明 3. 簡易破冰桌遊遊戲	1	1. 實作 2. 參與度	哆寶	
第二～七週	簡單數學週	數-E-A1 綜-E-B1	1. 透過遊戲加強學生學習數學的興趣	1. 遊戲規則說明 2. 能夠學習簡單數學加減運算 3. 從遊戲中對數學感到興趣且不害怕學習數學 4. 學生可以從遊戲中學習數字大小排列 5. 學生能從溝通中覺察自己在群體中適合的角色	6	1. 實作 2. 參與度 3. 學習單	數字急轉彎(7ATE9)、抓得妙、誰是牛頭王	
第八～十一週	卡牌操作邏輯週	國-E-A2 綜-E-A2	1. 學生能夠對於桌遊的卡牌操作熟悉	沉睡皇后 1. 規則說明	4	1. 實作 2. 參與度	沉睡皇后	

			2. 學生可以了解桌遊內容及出牌規則	2. 學生能夠正確的使用卡牌 3. 學生可以有邏輯性的出牌 4. 學生可以知道卡牌的功能性 5. 學生可以創作出自己的牌卡		3. 學習單		
第十二週	期中總複習	生活-E-C2 綜-E-B1	複習前十二週使用過桌遊	1. 學生能夠小組討論決定共同玩一款桌遊 2. 學生能夠清楚熟知桌遊的規則及解說	1	1. 實作 2. 參與度		
第十三週	桌遊維護週	生活-E-A1 綜-E-A2	1. 培養桌遊規則默契 2. 桌遊教具清點	1. 本學期課程回顧 2. 請學生分享自己最喜歡的桌遊並與同學分享 3. 學習如何維護桌遊教具及清點	1	1. 參與度 2. 實作		
第十四~十七週	語言表達週	國-E-A3 綜-E-B3	1. 透過遊戲訓練語言表達能力 2. 藉由圖像呈現發揮想像力 3. 將詞語進行連串	1. 利用自己所知道的詞彙去形容表達。 2. 能夠利用形容詞及相似詞來形容及表達遊戲內容 3. 牌進行一連串的故事討論，並請學生互相給予回應	6	1. 參與度 2. 實作 3. 學習單	滿腦子番茄、妙語說書人	
第十八~二十一週	卡牌操作週	數-E-A2 綜-E-B3	1. 學生能夠對於桌遊的卡牌操作熟悉 2. 學生可以了解桌遊內容及出牌規則	1. 規則說明 2. 學生能夠正確的使用卡牌 3. 學生可以有邏輯性的出牌 4. 學生可以知道卡牌的功能性 5. 學生可以熟悉桌遊中的通用符號並善用 6. 能欣賞卡片繪畫的意義，並挑選能代表自己的圖案	4	1. 參與度 2. 實作	假不喵、大魚吃小魚	

課程名稱：桌遊(下學期)

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
第一週	今日營業中	國-E-B1 綜-E-A2	1.培養桌遊規則默契 2.桌遊教具清點	1.本學期課程介紹 2.本學期課程要求說明 3.學習如何維護桌遊教具及清點	1	1.參與度 2.實作		
第二~五週	認識自己、友愛同學	綜-E-C2 生活-E-C2	1. 能夠做好基本的自我管理 2. 手眼協調反應能力	醜娃娃 1.友愛同學，尊重卡片：說明遊戲中的規範、遊戲倫理、玩具愛護 2.發展活動：醜娃娃遊戲介紹 3.綜合活動：分組試玩、收拾清點操作檢核 4.認識自己：醜娃娃腳色介紹，看看有沒有哪個腳色跟自己很像，說說看為甚麼，並與同學分享 5.醜娃娃電影欣賞	4	參與度	醜娃娃	
第六~九週	表演我也行	表 E- II -1 藝-E-A1	1.熟悉數學加法 2.學生能透過表驗，表達自己	搜捕農場動物 1.想想看農場上會有什麼樣的動物，並把他們畫下來 2.發展活動：搜捕農場動物遊戲介紹，並分組試玩 3.數學活動：遊戲會需要用到 $A+B=X$ 或 $A+B+C=X$ ，若有越多的組合，得到的遊戲代幣越多，可以讓學生練習 $+ \quad + \quad =X$ 中， \quad 能填入的數字	4	1.實作 2.參與度	搜捕農場動物	

				4.表藝活動：請學生選定一種農場上的動物進行模仿，利用模仿進行超級猜一猜，再延伸表演動物故事情境劇場。				
第十週	期中回顧	生活 -E-C3 綜-E-C1	1. 培養遊戲中的道德感 2. 練習感謝他人，並反省自己	請學生針對前兩種桌遊，回想上課時有沒有覺得別人表現得很棒，或對自己很照顧的同學進行分享，也請學生檢討自己是否有需需要改進的地方	1	參與度	優點轟炸	
第十一~十五週	建築小達人	數-E-A2 生活 -E-C2	1. 訓練學生 2D 空間邏輯性 2. 增強學生對於空間規劃擺放的感受度 3. 認識不同種類的回收資源	1. 學生在桌遊實作中，能夠理解空間對應概念。除了平面的形狀、空間感，立體往上推疊的感官刺激，讓學生能夠有系統的觀念。 2. 請各組挑選不同的資源回收材料，並在規定時間內堆疊，推疊最高者獲勝	6	1. 實作 2. 參與度	綿羊爭牧場、寶石陣、Blokus、不倒翁、超級犀牛	
第十六~十九週	貝多芬也怕心臟病	數-E-B1 健體 -E-A3	1. 由遊戲中精熟 5 以內的分解合成	德國心臟病 1. 準備：5 以內加法規則種類搶答 2. 進行：介紹德國心臟病並試玩 3. 活動： a. 請學生討論，除了水果外，是否有其他的東西能代替 b. 簡單介紹德國，並介紹德國的音樂家，欣賞音樂並說說感想 c. 介紹心臟病的發生與預防，請學生回去可以與家進行衛教宣導	4	1. 實作 2. 參與度	德國心臟病	
第二十~二十一週	小惡魔&小天使	生活 -E-A2 綜-E-C1	1. 學生能認知良好的道德規範應該是玩遊戲的最高原則。	小惡魔&小天使 請學生回想這學期以來的自己與同學的表現，若覺得有同學是小天使的可以向對方表達自己的感謝，若	2	1. 參與度 2. 實作	自製學習單	

				覺得有誰在遊戲中表現不佳，可以以匿名的方式表達，請同學記得不要再犯。				
--	--	--	--	------------------------------------	--	--	--	--

【110 學年度上學期】

課程名稱：繩出玉現				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
第一週~第二週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	頭上空迴旋、頭側空迴旋： 1. 能在頭上空迴旋 2. 能在身體側邊作空迴旋 3. 短跳繩時，應指導兒童先學會繞繩的韻律。 4. 注意指導學生取好距離安全，不要甩到別人。	2	1. 繩子能與地面平行 2. 繩子能與地面垂直	一人一條跳繩	
第三週	繩出玉現	健體 E-A1 健體 E-C2	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	海浪跳（三人）： 1. 兩人蹲下各握長繩兩端，將繩貼近地面甩成水平波浪狀，讓另一人跳過。 2. 也可以練習垂直的波浪，但甩繩高度不可超過小腿。	1	1. 能三人合作完成甩繩及跳躍的動作	一人一條跳繩	
第四週~第五週	繩出玉現	健體 E-A1 健體 E-C2	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。	擺盪單人跳（三人）： 1. 能兩人合作持繩，以半迴旋方式擺動，中間一人半迴旋配合跳	2	1. 能三人合作完成甩繩及跳躍的動作 2. 可以跳 5	一人一條跳繩	

課程名稱：繩出玉現

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
			3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。			下以上		
第六週~第七週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	雙腳併攏二跳一迴旋(向前跳): 1. 能雙腳配合跳躍越過繩子 2. 能一次迴旋跳躍後，雙腳再做一次輕跳，準備下一次的迴旋跳	2	1. 可以跳 5 下以上	一人一條跳繩	
第八週~第九週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	雙腳併攏一跳一迴旋(向前跳): 1. 能雙腳配合跳躍越過繩子 2. 能一次迴旋跳躍後，接續下一次的迴旋跳	2	1. 可以跳 5 下以上	一人一條跳繩	

課程名稱：繩出玉現

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
第十週~第十一週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	單腳跳躍一跳二迴旋(向前跳)： 1. 能用左腳、右腳輪流跳躍越過繩子 2. 能用單腳一次迴旋跳躍後，接續換另一腳下一次的迴旋跳 3. 能完成「單腳跳躍一跳二迴旋」	2	1. 可以跳 5 下以上	一人一條跳繩	
第十二週~第十三週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	單腳跳躍一跳一迴旋(向前跳)： 1. 能用左腳、右腳輪流跳躍越過繩子 2. 能用單腳一次迴旋跳躍後，接續換另一腳下一次的迴旋跳 3. 能完成「單腳跳躍一跳一迴旋」	2	1. 可以跳 5 下以上	一人一條跳繩	
第十四週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	原地跑步一跳一迴旋： 1. 以一跳一迴旋動作，進行原地跑步跳，前後腳不要交替，每二步一迴旋。	1	1. 可以跳 5 下以上		

課程名稱：繩出玉現

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
第十五週~第十六週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	跑步跳： 1. 分一繞跑兩步及一繞跑一步，前者比較容易學習。 2. 跑步與繞繩等兩項動作，不容易配何，宜加強予以訓練。 3. 應以肩關節為軸，伸直手臂，行大旋轉繞繩，如旋轉小時，足部容易被繩索纏住。	2	能連續跑步跳 20 公尺	一人一條跳繩	
第十七週~第十八週	繩出玉現	健體 E-A1 健體 E-C2	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	跑步跳(分組比賽)： 1. 分若干組，各組依序推一人，行繞繩跑步跳比賽，跑完二十公尺，依先後順序，按照 1、2、3、2. 辦法給分，至全部賽完後累積分數較少組獲勝。 2. 跑步跳的方法，事先應規定，如一繞跑兩步，或一繞跑一步等。	2	能遵守分組比賽規則	一人一條跳繩	
第十九週~第二十一週	繩出玉現	健體 E-A1	1. 能表現出跳繩的基本動作能力。 2. 對跳繩產生濃厚的學習興趣，並養成跳繩運動的習慣。 3. 能在遊戲或簡單比賽中，表現出一些跳繩的動作技巧。	雙腳併攏二跳一迴旋(向後跳)： 1. 能雙腳配合跳躍越過繩子 2. 能一次迴旋跳躍後，雙腳再做一次輕跳，準備下一次的迴旋跳	3	1. 可以跳 5 下以上	一人一條跳繩	

【110 學年度下學期】

課程名稱：玉藝光廊				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
第一週~第十週	無所不繪	生 E-A2 藝-E-A1 藝-E-C2	1.能聆聽繪本故事 2.能透過繪本認識植物/西瓜的特徵及其多樣性 3.能根據繪本內容回答問題，並完成學習單	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 老師導讀植物/西瓜相關繪本。 ➤ 學生根據繪本內容，完成學習單。 	10	口語評量 紙筆評量	繪本 學習單	<u>老婆婆的種子</u> <u>可以吃的植物</u> <u>小老鼠種大西瓜</u> <u>西瓜籽</u>
第十一週~第二十一週	葉葉相印	生 E-B3 藝-E-A1 藝-E-C2	1.能認識校園植物 2.能觀察落葉的特徵 3.能學會拓印技巧 4.能完成樹葉拓印畫	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 老師帶領學生導覽並解說校園植物。 ➤ 讓學生親身體驗，看一看、摸一摸、聞一聞，以感官認識校園植物。 ➤ 請學生蒐集葉脈清楚的落葉。 ➤ 請學生依照葉子形狀發想，可以拓印成什麼圖案。 ➤ 老師指導拓印技巧，並請學生創作樹葉拓印畫。 ➤ 學生分享作品及創作想法，其他學生則給予心得回饋。 	10	實作評量 口語評量	葉脈清楚的落葉 色鉛筆 圖畫紙	