

## 參、彈性學習課程計畫

### 【二】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					
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		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第三週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第四週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第五週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第六週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第七週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第八週		悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第九週		悅來閱好(1) 玉見森林(1)			

	家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十一週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十二週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十三週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十四週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十五週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十六週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十七週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十八週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十九週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二十週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二十一週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			

總計	84			
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	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第三週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第四週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第五週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第六週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第七週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第八週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第九週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			

第十一週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十二週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十三週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十四週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十五週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十六週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十七週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十八週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第十九週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二十週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(1)			
第二十一週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)桌遊課程(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
悅來閱好	(1)圖書館利用教育 (2)閱讀素養 (3)資訊素養	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
玉見森林	1. 我們的森林(2) 2. 傾聽樹說(6) 3. 玉光森林探險記(10) 4. 與作者有約(3)	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
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	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
桌遊	1.認識桌遊 2.桌遊實作 3.完成學習單	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
悅來閱好	(1)圖書館利用教育 (2)閱讀素養 (3)資訊素養	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
石框寶盒	1.石頭湯(3) 2.石頭家族(6)	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	3.石頭會說話(6) 4.穿越石框(6)		
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	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
桌遊	1.認識桌遊 2.桌遊實作 3.完成學習單	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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：

悅來閱好(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-A3 國 E-C2 生活 E-B3	1. 遵守圖書館的各項規則 2. 認識圖書的結構與功能	1. 活動一：認識書的結構與功能認識書的外表、內部結構，以及圖書的功能，讓學生能實際找出手邊書的各個結構、了解書的功能。並利用簡單的四步驟來認識一本書。 2. 活動二：製作自己的書 製作完整結構的 14 頁小書，選出 5 本故事書的封面，以故事梯的結構寫出故事大綱，再擴增內容，成為一本有創意的小書。	6	口述、 實際操作	電腦 簡報 書籍 學習單 A4 白紙 2 張 剪刀 膠水	
第 7-16 週	閱讀素養	國 E-C2 國 E-A1 生活 EA-2 生活 EC-1	1. 圖像組織 2. 認識各類型出版品（雜誌、報紙、橋樑書）	1. <b>議題：家庭教育</b> 繪本導讀：「我的媽媽真麻煩」 2 問題與討論：家人有哪些？家人之間的相處情形？ 3. 個別發表：介紹一位自己的家人。 4. 伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關家人的圖書，並與大家分享。 5. 歸納統整	10	口述	圖書館各類圖書、愛的書庫	法定課程

			<p><b>議題：性別平等教育</b></p> <p>繪本導讀：「小小其實並不小」</p> <p>2 問題與討論：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(1)自己是一個「？」的人。</li><li>(2)自己與別人相同與不同的地方？</li></ul> <p>3. 男生女生配：(1)觀察男生女生外表的特徵和五官、肢體名稱。請學生發表男生和女生外在相同和不同之處。</p> <p>(2)身體自主權的介紹：如何保護隱私處。</p> <p>3. 延伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關家人的圖書，並與大家分享。</p> <p>4. 歸納統整</p> <p><b>議題：家暴防治教育</b></p> <p>繪本導讀：「奇奇的不安」</p> <p>2 問題與討論：(1)何謂家庭暴力。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(2)家庭暴力有類型。</li><li>(3)誰是家庭暴力的受害者。</li><li>(4)處理家暴事件求助方式。</li></ul> <p>3. 伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關家人的圖書，並與大家分享。</p> <p>4. 歸納統整：多數人會有家庭暴力就是肢體暴力的迷思，其實不然。而當孩子目睹家人暴力過程時，孩子也正承受家庭暴力的影響，目睹家庭衝突時，應懂得對外求援。</p> <p><b>議題：性侵害防治教育</b></p>			
--	--	--	---	--	--	--

				繪本導讀：「家庭相簿」 2 問題與討論：生活中的危機有哪些 狀？可能會在那些地方發生？哪些人有 可能是會傷害你的人？ 3. 個別發表：保護自己的方法。。 4. 伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有 關家人的圖書，並與大家分享。 5. 歸納統整：(1)身體的隱私權。 (2)何謂性侵害。(3)自我保護的秘 訣。(4)我們是身體的主人，如果別 人隨意觸碰我，要勇敢說「不」。			
第 17-21 週	資訊素養	國-E-A2 國-E-A3 生活-E-A2 生活-E-A3 生活-E-B3	覺察問題並表達資 訊需求。	活動 1：覺察問題—從校園中引發問 題、發表想法 活動 2:Super3 之一計畫—嘗試解決 問題的方法 活動 3:Super3 之二執行—引導找書 活動 4:Super3 之三評鑑—比較發表 活動 5：覺察新問題 延伸活動：拼拼湊湊也很美	5	口說、 任務 學習單	國語日報 圖書館 電腦

課程名稱：悅來閱好（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 1-6 週	圖書館利用教育	國-E-A3 國 E-C2 生活 E-B3	1. 瞭解書籍的演變與發展 2. 認識字典、百科等參考工具	1. 文字與書籍的演變與發展 (1) 影片欣賞：解密圖書 DNA. (2) 文字的發明 (3) 紙的發明 (4) 印刷術 2. 認識各種工作書	6	口述、實際操作	電腦 PPT	
第 7-16 週	閱讀素養	國-E-C1 國-E-C2 生活 EA-2 生活 EC-1	1. 認識各類型出版品（雜誌、報紙、橋樑書） 2. 能分享閱讀內容	<p><b>議題：家庭教育</b> 繪本導讀：「朱家故事」 2 問題與討論：家事應該由誰來做？ 3. 延伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關家人的圖書，並與大家分享。 4. 歸納統整：認識家事內容，並了解家事是全家人的事，並能參與家事活動及感恩家人的付出。</p> <p><b>議題：性別平等教育</b> 繪本導讀：「我討厭男生」、「我討厭女生」 2 問題與討論：你印象中男生、女生的樣子或行為？ 3. 延伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關性別平等的圖書，並與大家分享。 4. 影片賞析：「花木蘭」 5. 歸納統整</p> <p><b>議題：家暴防治教育</b> 繪本導讀：「象爸爸著火了」 2 問題與討論：(1)家暴行為的樣態(2)尋求協助的方式 3. 延伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關情緒管理與自我保護的圖書，並與</p>	10	口述、繪畫	圖書館各類圖書、愛的書庫	法定課程

				大家分享。 4. 歸納統整  <b>議題：性侵害防治教育</b> 繪本導讀：「你不可以隨便碰我」 2 問題與討論：安全碰觸和不安全的碰觸 3. 延伸閱讀與說書活動：到圖書館閱讀有關自我保護的圖書，並與大家分享。 4. 歸納統整：「善意的觸摸」和「惡意的觸摸」兩者不同的地方。在別人亂摸他的時候要如何反抗，並且要他了解性侵害發生的時候，絕對不是孩子的錯。				
第 17-21 週	資訊素養	國-E-A2 國-E-A3 生活-E-A2 生活-E-A3 生活-E-C2	認識獲取資訊的管道及方法，滿足資訊需求。	暖身活動：閱讀《無尾熊和小花》 活動 1：覺察問題—校園踏查任務 活動 2：Super3 之一計畫—確定探究問題、如何找答案 活動 3：Super3 之二執行—圖書館找書 活動 4：Super3 之三評鑑—確認答案並發表	5	口說、任務發表	圖書館 電腦	

(二)110 學年度 **上**學期課程內涵：(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：玉見森林（上學期）					項目： <input checked="" 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
第一週~ 第二週	我們的森林	國-E-B3 生-E-A1 環 C1	1.能說出玉光森林的特色和物種。	1.《我們的森林》繪本導讀。 2.透過繪本，指導學生從什麼角度觀察森林中的生態及物種。	2	觀察評量 口頭發表 實作評量	1.《我們的森林》繪本 PPT 2.玉光森林	環境教育

## 課程名稱：玉見森林（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
				3. 玉光森林踏查：導覽玉光森林的地理環境，介紹生態物種。 4. 分組發表：(1)能說出玉光森林的五種物種。(2)能描述出玉光森林地理及生態特色。				
第三週~第八週	傾聽樹說	國-E-B3 生-E-A1	1.能利用圖書館查詢資料。 2.能知童詩的寫作格式。 3.能完成童詩仿作	1.請小朋友分組選擇一種校園植物，利用圖書館資源查詢資料，了解該植物的各項特性。 2.各組發表查詢資料後統整的結果。 3..導讀「我是行道樹」童詩。 4.指導童詩的寫作格式。 5.延伸閱讀有關擬人寫作的童詩。 6.每個學生選擇一種玉光森林的樹木來進行童詩仿作「我是一棵○○樹」。	6	觀察評量 口頭發表 實作評量	1.「我是行道樹」及童詩寫作格式 PPT 2.學習單	環境教育
第九週~第十八週	玉光森林探險記	國-E-B3 生-E-A1 環 B3	1.能了解繪本組成元素 2.能進行繪本編製	1.以狐狸孵蛋為例說明構成故事的「故事要件」。一個完整的故事必須包括：主題、主角、過程、結果和啟發、新想法等。 2.練習以《我們的森林》繪本無字書，編寫出包括主題、主角、過程、結果和啟發的故事。 3.分組討論完成學習單：以玉光森林為場景，請各組討論並寫出故事中的主題、人物、過程、結果和啟發。 4.依據學習單寫下的內容，發展成一個故事。 5.將完成的故事加上繪圖，使其成為一個完整的繪本。	10	口頭發表 實作評量	1.「狐狸孵蛋」PPT 2.「超圖解創意寫作」圖書 3.學習單 4.粉彩紙	環境教育
第十九週~第二十一週	與作者有約	國-E-B3 生-E-A1	1.能以完整通順的句子進行繪本發表	1.將「童詩仿作」以及「玉光森林探險記繪本」展示出來，並請小朋友進行閱讀。 2.個人發表：每個人朗讀自己的童詩作品。 3.分組發表：各組派一位代表以說書人方式來	3	口頭發表 實作評量	1.個人童詩創作 2.分組繪本創作	

課程名稱：玉見森林（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
			2.能聆聽別人發表的作品並給予心得回饋	介紹自己創作的繪本。 每人5分鐘上台發表自己的故事。 4.全班發表完畢後，其他同學適時的給予回饋及讚美。				

(二)110學年度下學期課程內涵：(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：石框寶盒（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
第一~三週	石頭湯	國-E-B3 生-E-A2	1. 能仔細聆聽繪本內容 2. 能了解「合作」意涵	1. 繪本「石頭湯」導讀 2. 分組討論並進行心得發表 3. 將心得記錄下來，練習短文創作	3	口頭發表 實作評量	「石頭湯」繪本及桌遊	環境教育
第四~九週	石頭家族	生-E-A1 環 C1	1. 能了不同地區的石頭樣貌。	1 石頭種類的圖片賞析 (1)校園中各處(操場、前庭、車道)的石頭。 (2)校外各處(海邊、路邊、河邊、山上)的石頭。 2. 各類石頭樣貌所呈現出的意涵	6	口頭發表	資料來源： <a href="http://blog.xuite.net/demuh/wretch/98491480-【自然筆記】地質篇-會說話的石頭">http://blog.xuite.net/demuh/wretch/98491480-【自然筆記】地質篇-會說話的石頭</a> <a href="http://forestlife.info/Onair/270.htm">http://forestlife.info/Onair/270.htm</a> 【石頭的故鄉】	環境教育
第十~十五週	石頭會說話	生-E-A1 環 C1	1. 能了解不同石頭在生活中演變與運用	1. 繪本「活生生的石頭」導讀與問題討論。 2. 分組討論與發表石頭在生活中呈現的樣貌與運用。	6	口頭發表	「活生生的石頭」繪本	環境教育
第十六~二十一週	穿越石框	生-E-B3 環 B3	1. 能收集石頭並發表觀察後	1. 各類石頭藝術作品賞析。 2. 探索校園角落收集各類石頭(大	6	口頭發表 實作評量	彩繪用具 白膠	環境教育

課程名稱：石框寶盒（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
			想法。 2. 能利用水彩用具彩繪石頭 3. 能完成馬賽克石頭名牌框 4. 能完成石頭相框	小、形狀、顏色不一的石頭) 3. 將石頭洗乾淨並進行分類，觀察石頭的外形、紋路並進行討論、發表 4. 石頭相框設計草稿繪製 5. 將之前收集較扁平的小石頭進行圖案彩繪 6. 動手製作石頭彩繪相框 7. 作品賞析			木頭相框 小石頭	

## 【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	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	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	
				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。					
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	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。	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-B2	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-B3	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	

【110學年度下學期】

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」					項目： <input checked="" 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. ③Come in,please. ④Let's go!/OK. ⑤See 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 。 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。	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	
第六週~第十週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1	1.導讀並學習「瓜」相關英語繪本 2.學習「瓜」相關英	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	5	參與度評量 觀察評量 口語評量	玉光圖書館 繪本 ppt	

## 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
		英-E-C2 自-E-A2	文歌曲 3.初步了解家鄉特色	know. ③Come in,please. ④Let's go!/OK. ⑤See 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 。 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。		活動評量 作業評量	單槍 電腦	
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-B2	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. ③Come in,please. ④Let's go!/OK. ⑤See you. 。 2. 能聽、說教室用語，並正確使用於生活情境： Raise your hand. Put	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	
				<p>down your hand. Take out your book. Put away your book.。</p> <p>3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz 。</p> <p>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。</p> <p>5. 能聽、說及辨識大小寫字母 Nn-Zz 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 16-30。</p> <p>8. 能夠使用適當的英語學習策略。</p> <p>9. 樂於參與課堂活動。</p> <p>10. 透過引導，能理解「瓜」相關繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。</p> <p>11. 能跟讀及吟唱「瓜」相關歌謠。</p> <p>12. 了解家鄉特色並體會家鄉之美。</p>					
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-B3	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	<p>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.。</p> <p>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.。</p> <p>3. 能聽、說、認讀及描寫大小寫字母 Nn-Zz 。</p>	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	
				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。					

## 110 學年度上學期

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	準備周	生活 -E-B1 綜-E-A1	1. 了解桌遊教室基本規範 2. 知道桌遊的定義 3. 學習遵守教室及遊戲規則	1. 準備活動： 複習桌遊教室基本規則， 教師問答並完成初步分組。 2. 發展活動：快手疊杯競賽時間 3. 綜合活動： 宣布暖身比賽競賽結果，並請學生留意誰的行為值得嘉許、誰的行為需要改善。	1	口頭問答	快手疊杯	

第二～五週	誰是牛頭王	數-E-A2 綜-E-B1	1. 桌遊常規持續建立 2. 知道數列排序的規則 3. 能夠做好基本的自我管理 4. 能夠清點並將桌遊收拾整理	1. 準備活動: 桌遊介紹-誰是牛頭王 2. 發展活動: a. 討論此桌遊可能運用到的概念 數列的操作排序 b. 分組試玩及競賽，教師周邊巡 協助，並依能力開桌分派工作 c. 分組試玩及競賽，找到牛頭王 3. 綜合活動: 各組討論心得後，推 派代表上台分享經驗	4	口頭問答 實測評量	誰是牛頭王	
第六～九週	字母瘋火輪	國-E-A1 英-E-B1	1. 藉由桌遊複習所學的生字、生詞 2. 喚起對英文的興趣	1. 準備活動: 桌遊介紹-字母瘋火輪 2. 發展活動(國語): a. 請學生回想從一年級到現在學到的生字或生詞，並請學生在實作前先回想三組生詞，以備不時之需 b. 分組競賽，比賽後再請各組贏家出列再比一輪，選出最後冠軍，並預告隔周進行英文PK 3. 發展活動(英語): a. 請學生照著國語的玩法進行並實施能力分組，選出冠軍 b. 請冠軍分享英文好的秘訣 3. 4. 綜合活動：各組討論心得後，推派代表上台分享經驗並清點遊戲道具	4	口頭問答 實測評量	字母瘋火輪	

第十週	教室小英雄	社-E-C1 綜-E-C1	1. 請同學匿名分享誰在遊戲中的行為值得嘉許、誰的需要改進 2. 一起打掃桌遊教室，培養道德感	1. 透過便利貼，把自己的觀察寫下來，並貼在黑板，並請大家上台輪流觀察是否有一些行為是大家一直提到的，並針對這些行為進行表揚或改進。 1. 2. 請同學一同為教室消毒，一起把環境弄乾淨。	1	口頭問答	自製學習單	第十週
第十一~十四週	滿腦子番茄	國-E-A3 藝-E-C2	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	1. 準備活動：桌遊介紹-滿腦子番茄 2. 發展活動： a. 先請學生試玩一輪後請學說說看贏得遊戲的法則 b. 蒐集卡片中的物品，再請學生以比手畫腳的方式說表演出來，看看哪組默契好。 3. 綜合活動：各組討論心得，並清點桌遊	4	口頭問答 實測評量	滿腦子番茄	第十一~十四週
第十五~十九週	沉睡皇后 2: 沉睡魔咒	社-E-B1 國-E-C2	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. 準備活動：請學生介紹-沉睡皇后 2. 發展活動： a. 請學生試玩一輪，並觀察學生是否還記得玩法 b. 請還記得規則學生上台為大家解說遊戲原理。 c. 隨機抽問學生是理解卡牌的功能性 3. 綜合活動： a. 為每位皇后創作一個故事，不須跟卡片裡的功能性有關。	5	口頭問答 實測評量	沉睡皇后	

				b. 請學生拿著自己的故事，去跟其他同學進行比對，看看是否能把兩個以上的腳色串聯成一個大故事。				
第二十~二十一週	期末回顧	社-E-C2 綜-E-C2	複習這學期使用過的桌遊	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 3. 分享完成後開桌每組不同遊戲，可交換組員玩不同桌遊	2	口頭問答	自製學習單	

## 110 學年度下學期

課程名稱： 桌遊(下學期)					項目： <input checked="" type="checkbox"/> 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
第一週	桌遊維護	綜-E-A2 生活-E-B1	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		
第二週	破冰週	生活-E-A2 國-E-A3	1. 學生能夠透過桌遊分享假日發生趣事 2. 學生能夠欣賞、傾聽及觀察他人假期的精采	1. 透過妙傳爆趣桌遊讓學生進行分享自己的假期生活 2. 學生能夠回想自己假期生活的狀態是否會讓人想要效仿 3. 利用桌遊讓學生把狀態再次帶回學校主題，學生能夠收心	1	參與度	妙傳爆趣	

第三~六週	拉密週	數-E-C2 綜-E-A2	學生對於拉密玩法熟悉且能夠運用自如	1. 規則說明 2. 學生在拉密桌遊上能夠清晰且了解如何進行遊戲 3. 學生能夠告知說明拉密規則如何進行 4. 學生能夠精準無誤完成一場拉密比賽	4	1. 實作 2. 參與度	拉密	
第七週	校內拉密比賽	綜-E-B1 生活-E-C2	學生能夠完成比賽流程及賽制	學生能夠完成拉密比賽	1	參與度	拉密	
第八~十三週	空間規劃週	數-E-B1 綜-E-A3	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	1. 學生在桌遊實作中，能夠理解空間對應概念。 2. 學生能理解平面的形狀並準確地說出形狀名稱。 3. 學生能營造空間感、立體感，並在遊戲道具的感官刺激下有系統的理解平面與立體形狀的關係。	6	1. 實作 2. 參與度	綿羊爭牧場、寶石陣、Blokus、不倒翁、	
第十四週	期中總複習	綜-E-A3 生活-E-C1	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		
第十五~十八週	冒險精神與風險控管週	綜-E-B1 數-E-A3	1. 學生藉由遊戲能夠培養冒險精神 2. 學生可以有風險管理的基礎概念	1. 學生能夠在遊戲中學習冒險精神，也可以知道自己能力所限而有所暫停的時候 2. 學生能透過擬訂解決問題的計畫化危機成轉機。	4	1. 參與度 2. 實作	印加寶藏、奇雞連連	

第十九~ 二十一週	邏輯思維週	數-E-C1 綜-E-A2	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 3. 學生能夠互助討論並思考運作邏輯思維	1. 規則說明 2. 學生能夠正確的了解遊戲規則 3. 學生可以有邏輯性的進行遊戲 4. 延伸活動：說說與鄰居的關係，並成為一個好鄰居	4	1. 參與度 2. 實作	左鄰右舍	第十九~ 二十一週
--------------	-------	------------------	--	--	---	-----------------	------	--------------