

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(20)週共(80)節，合計(164)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	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第二週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第三週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第四週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第五週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第六週	悅來閱好(1) 玉見森林(1)			

	家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第七週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第八週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第九週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十一週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十二週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十三週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十四週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)

第十五週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十六週	玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十七週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第十八週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第十九週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第二十週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第二十一週	悅來閱好(1) 玉見森林(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
總 計	65			19

下學期				
類 別 節 數 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	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第二週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第三週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第四週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第五週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			
第六週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			

第七週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第八週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第九週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十一週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十二週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1) 舞蹈肢體開發(1)			悅來閱好(1)
第十三週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十四週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十五週	石框寶盒(1)			悅來閱好(1)

	家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第十六週	石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			悅來閱好(1) 舞蹈肢體開發(1)
第十七週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第十八週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第十九週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
第二十週	悅來閱好(1) 石框寶盒(1) 家鄉頂「瓜瓜」(1)			舞蹈肢體開發(1)
總 計	62			18

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	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
玉見森林	1. 我們的森林 2. 傾聽樹說 3. 玉光森林探險記 4. 與作者有約 5. 認識桌遊 6. 桌遊實作 7. 完成學習單	21	■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	21	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	(2)學習「瓜」相關英文歌曲		
舞蹈肢體開發	1. 認識身體 2. 跳跳虎, 來跳舞 3. 風兒輕輕吹 4. 夏蚊成雷 5. 吹個大氣球	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	20	<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	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	2.石頭家族 3.石頭會說話 4.穿越石框 5. 認識桌遊 6. 桌遊實作 7. 完成學習單		
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	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
舞蹈肢體開發	1. 認識身體 2. 草莓、西瓜配 3. 來來來打地鼠 4. 變形蟲大冒險	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	5. 吹個大氣球		
--	----------	--	--

(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 1-6 週	圖書館利用教育	國-E-A3 國 E-C2	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 17-21 週	資訊素養	生活-E-A2 生活-E-A3 生活-E-B3 環 E-2 環 E-3	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	環境教育

課程名稱：悅來閱好(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

課程名稱：悅來閱好(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 1-6 週	圖書館利用教育	國-E-A3 E-C2	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 17-20 週	資訊素養	生活-E-A2 生活-E-A3 生活-E-C2 環 E-2 環 E-3	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	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
第 1-2 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。 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。	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
第 3-8 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 9-18 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。	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

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
				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。				
第 19-21 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 2.能聆聽別人發表的作品並給予心得回饋	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。	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：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 1-3 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 4-9 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	6	口頭發表	資料來源： http://blog.xuite.net/demuh/wretch/98491480- 【自然筆記】地質篇-會說	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
				上)的石頭。 2. 各類石頭樣貌所呈現出的意涵			話的石頭 http://forestlife.info/Onair/270.htm 【石頭的家鄉】	
第 10-15 週	石頭會說話	生-E-A1 環 C1	1. 能了解不同石頭在生活中的演變與運用	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 16-20 週	穿越石框	生-E-B3 環 B3	1. 能收集石頭並發表觀察後想法。 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	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	5	口頭發表 實作評量	彩繪用具 白膠 木頭相框 小石頭	環境教育

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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 1-5 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1	1. 導讀「瓜」相關英語繪本 2. 學習「瓜」相關英語	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	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」(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
		英-E-C2 自-E-A1	文歌曲	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。		活動評量 作業評量	單槍 電腦	
第 6-10 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	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?/	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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
		自-E-A2		<p>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> <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>		作業評量	電腦	
第 11-15 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.。	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」(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。				
第 16-21 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	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」(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
				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。				

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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 1-5 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2	1.導讀並學習「瓜」 相關英語繪本	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境： ① Nice to meet you.	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」(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
		英-E-B1 英-E-C2 自-E-A1	2.學習「瓜」相關英文歌曲 3.初步了解家鄉特色	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。		活動評量 作業評量	單槍 電腦	
第 6-10 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2	1.導讀並學習「瓜」相關英語繪本	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境： ① Nice to meet you.	5	參與度評量 觀察評量	玉光圖書館	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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
		英-E-B1 英-E-C2 自-E-A2	2.學習「瓜」相關英文歌曲 3.初步了解家鄉特色	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。		口語評量 活動評量 作業評量	繪本 ppt 單槍 電腦	
第 11-15 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2	1.導讀並學習「瓜」相關英語繪本	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境： ① Nice to meet you.	5	參與度評量 觀察評量	玉光圖書館	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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
		英-E-B1 英-E-C2 自-E-B2	2.學習「瓜」相關英文歌曲 3.初步了解家鄉特色	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。		口語評量 活動評量 作業評量	繪本 ppt 單槍 電腦	
第 16-20 週	家鄉頂「瓜瓜」	英-E-A1 英-E-A2	1.導讀並學習「瓜」相關英語繪本	1. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境： ① Nice to meet you.	5	參與度評量 觀察評量	玉光圖書館	

課程名稱：家鄉頂「瓜瓜」(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
		英-E-B1 英-E-C2 自-E-B3	2.學習「瓜」相關英文歌曲 3.初步了解家鄉特色	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。		口語評量 活動評量 作業評量	繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：桌遊課程(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1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2-5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6-9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	1. 準備活動：桌遊介紹-字母風火輪 2. 發展活動(國語)： a. 請學生回想從一年級到現在學	4	口頭問答 實測評量	字母瘋火輪	

			興趣	<p>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</p> <p>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</p> <p>3. 發展活動(英語):</p> <p>a. 請學生照著國語的玩法進行並實施能力分組，選出冠軍</p> <p>b. 請冠軍分享英文好的秘訣</p> <p>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</p>				
第10週	教室小英雄	社-E-C1 綜-E-C1	<p>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</p> <p>2. 一起打掃桌遊教室，培養道德感</p>	<p>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。</p> <p>1. 2. 請同學一同為教室消毒，一起把環境弄乾淨。</p>	1	口頭問答	自製學習單	第十週
第11-14週	滿腦子番茄	國-E-A3 藝-E-C2	<p>1. 透過遊戲訓練語言表達能力</p> <p>2. 藉由圖像呈現發揮想像力</p>	<p>1. 準備活動: 桌遊介紹-滿腦子番茄</p> <p>2. 發展活動:</p> <p>a. 先請學生試玩一輪後請學說說看贏得遊戲的法則</p> <p>b. 蒐集卡片中的物品，再請學生</p>	4	口頭問答 實測評量	滿腦子番茄	第十一~十四週

				<p>以比手畫腳的方式說表演出來，看看哪組默契好。</p> <p>3. 綜合活動：各組討論心得，並清點桌遊</p>				
第15-19週	沉睡皇后2： 沉睡魔咒	社-E-B1 國-E-C2	<p>1. 學生能夠對於桌遊的卡牌操作熟悉</p> <p>2. 學生可以了解桌遊內容及出牌規則</p>	<p>1. 準備活動：請學生介紹-沉睡皇后</p> <p>2. 發展活動：</p> <p>a. 請學生試玩一輪，並觀察學生是否還記得玩法</p> <p>b. 請還記得規則學生上台為大家解說遊戲原理。</p> <p>c. 隨機抽問學生是理解卡牌的功能性</p> <p>3. 綜合活動：</p> <p>a. 為每位皇后創作一個故事，不須跟卡片裡的功能性有關。</p> <p>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。</p>	5	口頭問答 實測評量	沉睡皇后	
第20-21週	期末回顧	社-E-C2 綜-E-C2	複習這學期使用過的桌遊	<p>1. 學生能夠小組討論決定共同玩一款桌遊</p> <p>2. 學生能夠清楚熟知桌遊的規則及解說</p> <p>3. 分享完成後開桌每組不同遊戲，可</p>	2	口頭問答	自製學習單	

				交換組員玩不同桌遊				
--	--	--	--	-----------	--	--	--	--

課程名稱：桌遊課程(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1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2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3-6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	4	1. 實作 2. 參與度	拉密	

				賽				
第7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8-13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14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15-18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19-20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	2	1. 參與度 2. 實作	左鄰右舍	第十九~二十一週
---------	-------	------------------	--	--	---	-----------------	------	----------

課程名稱：舞蹈肢體開發（上學期）							項目：	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 1~4 週	認識身體	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-B1 健體 E-B3 藝-E-A1	會主動參與課程並投入其中 可以接受不同文化之音樂與舞蹈	藉由口令反應認識身體器官名稱 將學過動作組合成律動小品	4	課堂表現 舞蹈呈現	動作組合	
第 5~8 週	跳跳虎，來跳舞	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-A3 健體 E-B3 藝-E-A1	能了解文化薈萃之藝術精華 能喜愛文化薈萃的藝術 了解國劇的基本面貌	利用不同的動作組合，訓練其關節的運用	4	課堂表現 舞蹈呈現	動作組合	
第 9~12 週	風兒輕輕吹	藝-E-A1	可以接受異國舞蹈文化 增進其國際觀與視野	利用肢體搖擺移動，訓習其方向感	4	課堂表現 舞蹈呈現	介紹圖片	

課程名稱：舞蹈肢體開發（上學期）						項目：	主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/>	
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
			懂得尊重不同的文化與藝術產物					

課程名稱：舞蹈肢體開發（下學期）						項目：	主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/>	
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	認識身體	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-B1 健體 E-B3 藝-E-A1	會主動參與課程並投入其中 可以接受不同文化之音樂與舞蹈	藉由口令反應認識身體器官名稱 將學過動作組合成律動小品	4	課堂表現 舞蹈呈現	動作組合	
第 5~8 週	草莓、西瓜配	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-A3 健體 E-B3 藝-E-A1	能增進其肢體反應能力 能即興配合道具演出 了解音樂屬性與肢體的關聯性	藉由水果的辨識,套用於方位	4	課堂表現 舞蹈呈現	水果道具	
第 9~12 週	來來來打地鼠	健體 E-A1 健體 E-B1 藝 E-C2	懂得甚麼動作用什麼肌肉群去運作與輔助	運用律動遊戲,訓練彈跳動作	4	課堂表現 舞蹈呈現	大塊體操墊	