嘉義縣 國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	三年級	課程設計者		陳明容	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期 (資訊融入 5 節)
年級 課程主題名稱	保護自己-	-流行迷思	符合校訂 課程類型	■第一類 □第二	-類 □第三類	頁 □第四類
學校願景	藝文	有品 創新 扎根 國際		本教學活動希望引導 內容的提問討論等方式,該 引發的相關問題,並學會)	襄學生知道日常生活	中所流行的事物可能
總綱 核心素養	E-A2 具備探索問題自體驗與實踐處理日常 E-B2 具備科技與資富 並理解各類媒體內容	生活問題。 訊應用的基本素養,	, ,	1. 透過書籍閱讀,認識生活 決的方法。 2. 能運用科技媒體,將閱言 體驗。		

教學進度	單元	教學活動	連結領	(領綱)學習表現	自訂	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
正及	名稱	活動一:看封面,猜內容	域/議題語文	5-Ⅱ-10 運用預	學習內容 1. 書籍簡	1. 在小組討論中,發現一	1. 能說出一窩蜂流行發	1. 橋梁書:我	
		1. 觀察封面,引導學生思考	20.72	》 測、推論、提問等策	報。	高峰流行發生的原因、影	生的原因、影響和解決	們都是一窩瘋	1
		什麼是「一窩瘋」?自己		略,增進對文本的理	2. 學習單。	響及解決方法。	方法。	(螢火蟲)	1
		曾經跟著「一窩瘋」做什		解。	, ,	2. 能流暢及有條理的進	-	2. 課程簡報	1
		麼事?故事裡可能會發生		2-Ⅱ-4 樂於參加討		行報告,並能針對他組的	針對他組的報告提出疑]
		哪些「一窩瘋」的事?		論,提供個人觀點和		報告進行提問。	問。	3. 學習單(自	I
		2. 學生閱讀書籍內容。		意見。		3. 認識魚骨圖,並能利用	3. 能依照老師的指示利	編)	1
		3. 引導學生比對預測、經驗		2-Ⅱ-2 運用適當詞		魚骨圖寫出書籍內容重	用魚骨圖寫出書籍內容		I
		與書籍內容,口述差異。		語、正確與法表達想		點。	重點。		I
		活動二:讀圖文,抓重點		法。			4. 能完成學習單。		1
Mr. / 1 \		1. 引導學生分組討論問題:		5-Ⅱ-6 運用適合學					I
第(1)	我們	(1)故事中,四年九班依序		習階段的摘要策					I
週	都是	一窩瘋了哪些事物?		略,擷取大意。					-
_ \	一窩	(2)引起這些一窩瘋事件	社會						5
第(5)	瘋	的起因各是什麼?		3d-Ⅱ-1 探究問題					I
週		(3)一窩瘋的流行有好有		發生的原因與影					I
		壞,請想想看,哪些流		響,並尋求解決問題					I
		行是好的?哪些流行		的可能作法。					I
		是壞的?請參考90、91							I
		頁內容,並各列出一個							I
		書裡面沒有提到的項							I
		目。							I
		(4)你們是用什麼標準來							I
		判斷流行的好與壞?							
		(5)面對一窩瘋的流行,你							
		認為小朋友應該要有							

		的正確觀念是什麼? 2. 指導學生進行上台報告,							
		報告後請聆聽的學生進行							
		提問,報告組進行答辯。							
		3. 老師統整問題與答案,做							
		重點歸納與提示。							
		活動三:魚骨圖,作筆記							
		1. 老師複習「魚骨圖」及運							
		用方法。							
		2. 指導學生將書籍重要內容							
		記錄在魚骨圖上。							
		3. 展示學生紀錄的魚骨圖,							
		學生互相觀摩,選出自己							
		心目中最棒的作品,並說							
		明理由。							
		活動一:看封面,猜內容	語文	5-Ⅱ-10 運用預	1. 書籍簡	1. 在小組討論中,發現沉	1. 能說出沉迷網路發生	1. 橋梁書:不	
		1. 觀察封面,引導學生思考		測、推論、提問等策	報。	迷網路發生的原因、影響	的原因、影響和解決方	再迷網(螢火	
		什麼是「迷網」?自己曾		略,增進對文本的理	2. 學習單。	及解決方法。	法。	虫	
第(6)		經「迷網」過嗎?「迷網」		解。		2. 能流暢及有條理的進	2. 能流暢的進行報告並	2. 課程簡報	
週		時都做些什麼事?		2-Ⅱ-4 樂於參加討		行報告,並能針對他組的	針對他組的報告提出疑	(自編)。	
_	不再	2. 學生閱讀書籍內容。		論,提供個人觀點和		報告進行提問。	問。	3. 學習單(自	
第	迷網	3. 引導學生比對經驗與書籍		意見。		3. 認識魚骨圖,並能利用	3. 能依照老師的指示利	編)	5
(10)	2011	內容,口述差異。		2-Ⅱ-2 運用適當詞		魚骨圖寫出書籍內容重	用魚骨圖寫出書籍內容		
週		活動二:讀圖文,抓重點		語、正確與法表達想		點。	重點。		
		1. 引導學生分組討論問題:		法。			4. 能完成學習單。		
		(1)故事裡的主角小剛曾		5-Ⅱ-6 運用適合學					
		經利用網路做過哪些		習階段的摘要策					
		事?		略,擷取大意。					

\top		31 A	Τ
	(2)小剛利用網路做過的	社會	
	事,對他造成什麼樣的		3d-Ⅱ-1 探究問題
	影響?		發生的原因與影
	(3)這些影響對小剛來說		響,並尋求解決問題
	是好是壞?		的可能作法。
	(以上三題的答案請用一		
	個表格整理出來)		
	(4)填寫「網路成癮評量		
	表」,並自己計算得		
	分,評估自己有沒有迷		
	惘的傾向。		
	(5)請用表格整理出組員		
	的檢測結果。		
	(6)網路是現代人流行且		
	方便的工具,請每個人		
	針對迷網的同學提出 2		
	點具體的建議,經過小		
	組討論,選出最重要的		
	4點。		
	2. 指導學生進行上台報告,		
	報告後請聆聽的學生進行		
	提問,報告組進行答辩。		
	3. 老師統整問題與答案,做		
	重點歸納與提示。		
	活動三:魚骨圖,作筆記		
	1. 老師複習「魚骨圖」及運		
	用方法。		
	2. 指導學生將書籍重要內容		
	記錄在魚骨圖上。		

		0 0 - 0 1 1 4 1 4 0 5							
		3. 展示學生紀錄的魚骨圖,							
		學生互相觀摩,選出自己							
		心目中最棒的作品,並說							
		明理由。							
		活動一:看封面,猜內容	語文	5-Ⅱ-10 運用預	1.書籍簡	1. 在小組討論中,發現追	1. 能說出追星事件發生	1. 橋梁書:超	
		1. 觀察封面,引導學生思考		測、推論、提問等策	報。	星事件發生的原因、影響	的原因、影響和解決方	級追星族(螢	
		什麼是「追星」、「追星		略,增進對文本的理	2. 學習單。	及解決方法。	法。	火蟲)	
		族」?自己曾經「追星」		解。		2. 能流暢及有條理的進	2. 能流暢的進行報告並	2. 課程簡報	
		過嗎?「追星」時都做些		2-Ⅱ-4 樂於參加討		行報告,並能針對他組的	針對他組的報告提出疑	(自編)。	
		什麼事?		論,提供個人觀點和		報告進行提問。	問。	3. 學習單(自	
		2. 學生閱讀書籍內容。		意見。		3. 認識魚骨圖,並能利用	3. 能依照老師的指示利	編)	
		3. 引導學生比對經驗與書籍		2-Ⅱ-2 運用適當詞		魚骨圖寫出書籍內容重	用魚骨圖寫出書籍內容		
Adr		內容,口述差異。		語、正確與法表達想		點。	重點。		
第		活動二:讀圖文,抓重點		法。			4. 能完成學習單。		
(11)	la ta	1. 引導學生分組討論問題:		5-Ⅱ-6 運用適合學					
週	超級	(1)王萱萱為了追星依序		習階段的摘要策					_
-	追星	做了哪些事?		略,擷取大意。					5
第	族	(2)這些事對她造成什麼	社會						
(15)		樣的影響?		3d-Ⅱ-1 探究問題					
週		(3)這些影響對王萱萱來		發生的原因與影					
		說是獲得還是損失?		響,並尋求解決問題					
		(以上三題的答案請用		的可能作法。					
		一個表格整理出來)							
		(4)閻老師的斑規海報上							
		有哪些班規?							
		(5)這些班規有什麼共同							
		點?							
		(6)王萱萱違反了哪一							

				1					
		條?如果你是張佳							
		琪,看到王萱萱違規的							
		行為,你會怎麼做?							
		(7)請參考書本 90、91 頁							
		的測驗,幫王萱萱診斷							
		看看,她是不是得了							
		「追星症候群」?							
		(8)每個人都有偶像,請整							
		理書中的訊息,給瘋狂							
		追星的王萱萱一些具							
		體的建議(至少三點)。							
		2. 指導學生進行上台報告,							
		報告後請聆聽的學生進行							
		提問,報告組進行答辯。							
		3. 老師統整問題與答案,做							
		重點歸納與提示。							
		活動三:魚骨圖,作筆記							
		1. 老師複習「魚骨圖」及運							
		用方法。							
		2. 指導學生將書籍重要內容							
		記錄在魚骨圖上。							
		3. 展示學生紀錄的魚骨圖,							
		學生互相觀摩,選出自己							
		心目中最棒的作品,並說							
		明理由。							
第	「流	活動一:大富翁 DIY	語文	2-Ⅱ-4 樂於參加討	1. 大富翁海	1. 認識鍵盤並學會注音	1. 能使用鍵盤,利用注	1. 課程簡報	
(16)	行迷	1. 老師展示大富翁海報,複		論,提供個人觀點和	報。	輸入法。	音輸入法在WORD中輸入	(自編)。	5
週	判	習遊戲規則以及其中「機		意見。	2. 大富翁遊	2. 認識 WORD 文書處理軟	文字。	2. 大富翁遊	<u> </u>
•	•			•	•				

		1			•						
_	大富	會」和「命運」的設定規		2-Ⅱ-2 運用適當詞	戲規則說	體並學會運用。	2. 能寫出與本學期所學	戲。			
第	翁	則。		語、正確語法表達想	明。	3. 認識非常好色軟體並	相關的情境設定。				
(20)	DIY	2. 老師介紹複習鍵盤以及注		法。	3. 鍵盤大	學會運用。	3. 能使用非常好色軟				
週		音輸入法及 WORD 文書處理			圖。	4能運用所學,完成情	體,製作大富翁遊戲圖				
		軟體的基本使用方法。	社會	3d-Ⅱ-1 探究問題	4. WORD 文書	境設定的討論與遊戲圖	紙。				
		3. 老師介紹非常好色海報、		發生的原因與影	處理軟體。	紙的設計。	4. 能用流暢及正確的語				
		底圖及文字方塊的使用方		響,並尋求解決問題	5. 非常好色	4. 能在體驗遊戲後說出	法說出自己的感受。				
		法。		的可能作法。	軟體。	自己的感受。					
		4 學生分組,運用本學期學	資訊								
		過的書籍內容,討論「機		認識鍵盤,學會注音							
		會」與「命運」的情境設		輸入法。							
		定。		認識 WORD 文書處理							
		5. 學生利用注音輸入法與		軟體,並學會運用。							
		WORD 文書處理軟體,將情		認識非常好色軟							
		境設定輸入並列印出來。		體,並學會運用。							
		6. 學生利用非常好色設計出									
		大富翁遊戲圖紙並列印出									
		來。									
		7. 學生體驗「流行迷思」大									
		富翁遊戲,並發表感受。									
教材	数材來源 □選用教科書 () ■自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)										
本主題是 否融入資 訊科技教		□無 融入資訊科技教學內容									
訊料: 學內		■有 融入資訊科技教	《學內容	共(5)節 (以連	結資訊科	技議題為主)					
特教	雪求	※身心障礙類學生: □無	ŧ								
77 37	m) </th <th>■有-智能障礙(1)人、導</th> <th colspan="9">■有-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、其它障礙(1)人</th>	■有-智能障礙(1)人、導	■有-智能障礙(1)人、學習障礙(1)人、其它障礙(1)人								

學生課程

※資賦優異學生: ■無

- ※課程調整建議(特教老師填寫):
- 調整
- (1)多給予嘗試機會,提升自信心。
- (2)請同學給予合理的包容、接納,並協助他行為管理。
- (3)一次下達一個指令或要求,並同時給予口頭的加強提示

特教老師簽名:林曉婷

普教老師簽名:陳明容