

嘉義縣更寮國小 109 學年度彈性學習課程教學內容規劃表

年級	中年級	課程設計者	黃鈺珊		教學總節數 /學期(上/下)	20/上學期
年級課程主題名稱	桌游享諺		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校願景	健康 尚品 樂學 合作		與學校願景呼應之說明	1. 透過不同媒材閱讀文章，讓學生更喜愛閱讀。 2. 以合作學習增進學習興趣，培養閱讀的好習慣。 3. 藉由閱讀增進學生良好的品格。		
核心素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	1. 學習利用資訊尋找資料，並理解與分辨各類媒體內容的意義與影響。 2. 透過藝術創作與欣賞，培養生活中的美感，並促進學生的多元感官的發展。 3. 透過桌游互動，建立良好的互動關係，並學習團隊溝通與合作。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	學習表現	自訂學習內容	學習目標	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
------	------	------	---------	------	--------	------	----------------	------	----

第 1 週 第 10 週	認識桌游與閩南諺語	<p>活動一:認識桌游(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先介紹童趣桌游:UNO, 並試玩 10 分鐘, 讓學生進入情境 2. 介紹各領域的桌游, 數學領域-can' t stop; 社會領域-大富翁等等。 3. 讓學生討論, 桌游帶來的好處並分享。 4. 介紹閩南語桌游-台灣諺語桌游趣 	語文							
		<p>活動二:認識閩南語諺語-綠區(3 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將桌游內部的諺語分成綠區、橘區、紅區。 2. 老師自製 ppt 與結合影片資源, 解紹綠區的諺語, 共 18 句 3. 諺語抽抽樂, 學生自行抽一張綠區卡牌, 用表演的方式演出諺語的涵義讓其他學生猜, 達到複習的效果。 	語文 資訊	<p>2-II-4 樂於參加討論, 提供個人的觀點和意見。</p> <p>1-II-5 能依據引導, 感知與探索音樂元素, 嘗試簡易的即興, 展現對創作的興趣。</p>	理解桌游的使用	運用適當詞語、正確語法表達諺語含意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過討論, 培養合宜的互動與溝通態度和技巧。 2. 透過遊戲互動, 培養學習的高峰經驗。 3. 學習運用各種不同的表達方式傳達想法。 4. 透過分享, 培養學生樂於分享的情意素養。 	<p>1. 學生能透過討論, 理解桌游帶來的好處及吸引力</p> <p>2. 學生能上台分享自己與小組的想法。</p> <p>3. 能利用多元的方式表達諺語的涵義。</p>	ppt 影片 各式桌游 小白板 白板筆 相機	1 0
		<p>活動三:認識閩南語諺語-橘區(3 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 將桌游內部的諺語分成綠區、橘區、紅區。 5. 老師自製 ppt 與結合影片資源, 解紹綠區的諺語, 共 16 句 6. 諺語畫畫樂, 學生自行抽一張橘區卡牌, 用繪畫的方式表現出諺語的涵義, 讓其他學生猜, 達到複習的效果。 	語文 藝術 與人文							

		<p>活動四：認識閩南語諺語-紅區(3節)</p> <p>7. 將桌游內部的諺語分成綠區、橘區、紅區。</p> <p>8. 老師自製 ppt 與結合影片資源，解紹綠區的諺語，共 16 句</p> <p>9. 諺語編編樂，學生自行抽一張紅區卡牌，用編故事的方式融入諺語，讓其他學生猜，達到複習的效果。</p>	<p>語文</p> <p>藝術與人文</p>						
<p>第 11 週</p> <p>第 13 週</p>	<p>諺語桌游大會師</p>	<p>活動一：桌游趣(綠區+橘區)(1節)</p> <p>1. 老師先講解遊戲規則</p> <p>2. 老師示範遊戲流程</p> <p>3. 學生對於遊戲有疑惑的請提問</p> <p>4. 遊戲開始</p> <p>5. 分享遊戲體驗(個人)</p> <p>活動二：桌游趣(橘區+紅區)(1節)</p> <p>1. 老師先講解遊戲規則</p> <p>2. 老師示範遊戲流程</p> <p>3. 學生對於遊戲有疑惑的請提問</p> <p>4. 遊戲開始</p> <p>5. 分享遊戲體驗(個人)</p> <p>活動三：桌游趣(綠區+橘區+紅區)(1節)</p> <p>1. 老師先講解遊戲規則</p> <p>2. 老師示範遊戲流程</p> <p>3. 學生對於遊戲有疑惑的請提問</p> <p>4. 遊戲開始</p>	<p>語文</p> <p>綜合</p>	<p>2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>理解桌游的使用</p> <p>運用適當詞語、正確語法表達諺語含意</p>	<p>1. 透過遊戲互動，培養學習的高峰經驗。</p> <p>2. 學習運用各種不同的表達方式傳達想法。</p> <p>3. 透過方享，培養學生樂於分享的情意素養。</p>	<p>1. 學生能透過討論，理解桌游帶來的好處及吸引力</p> <p>2. 學生能上台分享自己與小組的想法。</p> <p>3. 學生能利用多元的方式表達諺語的涵義。</p>	<p>桌游計時器</p>	<p>3</p>

		5. 分享遊戲體驗(個人)							
第14週 第18週	創意 諺語	<p>活動一:諺語尋寶樂(2節)</p> <p>1. 學生利用平板找到教育部台灣閩南語常用詞辭典 https://twblg.dict.edu.tw/holodict_new/index/fulu_suyan_level1.jsp</p> <p>2. 自行找尋喜歡的諺語並理解諺語意思</p> <p>3. 自行尋找影片或俗語小故事，增加理解</p> <p>活動二:諺語小卡創作(2節)</p> <p>1. 學生挑選3句喜歡的諺語，仿作桌游的小卡進行創作(圖、諺語、解釋都要)</p> <p>活動三:諺語小卡大賞(1節)</p> <p>1. 學生分成兩組，輪流上台分享作品</p> <p>2. 另一組學生給予回饋</p> <p>3. 教師拍照留下記錄</p>	語文	<p>資 a- II -2 能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>資 a- II -3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>瀏覽器的使用</p> <p>數位學習網站與資源的使用</p> <p>健康的數位使用習慣</p> <p>資訊科技之使用原則</p>	<p>1. 體會搜尋的樂趣，培養自學的能力。</p> <p>2. 能運用所學，進行藝術創作。</p> <p>3. 能了解並遵守資訊倫理與使用，不隨便非法下載影片</p> <p>4. 透過上台方享，培養學生樂於分享的情意素養</p>	<p>1. 學生能自行上網自學諺語</p> <p>2. 學生能建立健康的數位使用習慣與態度。</p> <p>3. 能利用繪畫的方式表達諺語的涵義。</p>	平板 著色 用具 空白 小卡	5
第19週 第20週	諺語 大比拚	<p>活動一:諺語大比拚(1節)</p> <p>1. 將學生的創意諺語加進閩南語桌游卡牌裡，增加遊戲趣味</p> <p>2. 老師先講解遊戲規則</p> <p>3. 老師示範遊戲流程</p> <p>4. 學生對於遊戲有疑惑的請提問</p> <p>5. 遊戲開始</p> <p>6. 分享遊戲體驗(個人)</p>	語文	<p>2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處並表達自己的想法和感受。</p>	<p>理解桌游的使用</p> <p>運用適當詞語、正確語法表達諺語含意</p>	<p>1. 透過遊戲互動，培養學習的高峰經驗。</p> <p>2. 學習運用各種不同的表達方式傳達想法。</p> <p>3. 透過方享，培養學生樂於分享的情意素養。</p> <p>4. 內省自身的成長</p>	<p>1. 學生能透過討論，理解桌游帶來的好處及吸引力</p> <p>2. 學生能上台分享自己與小組的想</p>	桌游 回饋 單	2

	<p>活動二: 桌游回饋分享(1 節)</p> <p>1. 發下回饋單, 請學生將這學期印象最深刻的事和想說的話寫下來</p> <p>2. 學生上台分享</p> <p>3. 老師回饋</p>						法。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 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學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(2)節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名: 蘇品弘</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名: 黃鈺珊</p>								

嘉義縣 更寮 國小 109 學年度彈性學習課程教學內容規劃表

年級	中年級	課程設計者	黃鈺珊		教學總節數 /學期(上/下)	20/下學期			
年級 課程主題 名稱	閩南享諺(下)		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類					
學校 願景	健康 尚品 樂學 合作		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過不同媒材閱讀文章，讓學生更喜愛閱讀。 2. 以合作學習增進學習興趣，培養閱讀的好習慣。 3. 藉由閱讀增進學生良好的品格。					
核心 素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， 並理解各類媒體內容的意義與影響 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 學習利用資訊尋找資料，並理解與分辨各類媒體內容的意義與影響。 2. 透過藝術創作與欣賞，培養生活中的美感，並促進學生的多元感官的發展。 3. 透過桌游互動，建立良好的互動關係，並學習團隊溝通與合作。					
教學 進度	單 元 名 稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	自訂學習內容	學習目標	評量內容 (表現任務)	教學 資源	節 數

<p>第1週 第5週</p>	<p>諺語漫畫大亂鬥</p>	<p>活動一:諺語複習樂 (1節) 1. 複習上學期的諺語,進入學習情境 2. 隨機抽考,請學生分組互相抽問諺語的涵義</p> <p>活動二:諺語四格漫畫 (3節) 1. 學生挑選(或用抽的)諺語,將諺語用四格漫畫的方式呈現。 2. 構思構圖。 3. 上色</p> <p>活動三:漫畫比賽 (1節) 1. 將每位學生的作品展示出來。 2. 發下評審表,每生一張,老師也一張,將評分內容寫下 3. 學生上台分享喜歡的作品及喜歡的理由。 4. 票選人氣王、創意王、搞笑王、精美王、認真王</p>	<p>語文</p> <p>藝術與文</p>	<p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力,豐富創作主題。</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處並表達自己的想法和感受。</p>	<p>依諺語意思構思四格漫畫。</p> <p>分享漫畫作品</p>	<p>1. 透過藝術的方式呈現語文領域。 2. 能體會創作的快樂。 3. 透過分享,培養學生樂於分享的情意素養</p>	<p>1. 學生能專注投入創作的過程。 2. 學生能欣賞別人的作品 3. 學生能上台分享自己與小組的想法。</p>	<p>ppt</p> <p>桌游 小卡 圖畫紙</p> <p>評分表</p>	<p>5</p>
<p>第6週 第8週</p>	<p>閩南諺語e起來</p>	<p>活動一:網路尋諺趣(1節) 1. 藉由網路搜尋找到喜歡的諺語故事(至少五則) 2. 進行諺語趣味問題答題遊戲</p> <p>活動二:網路mix閩南菜(1節) 1. 利用網路搜尋老師指定的主題:閩南傳統菜,並完成學習單 2. 老師將學習單展示在教室,供</p>	<p>語文</p> <p>資訊</p>	<p>資 t- II -2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p> <p>資 a- II -1 能了解資訊科技於日常生活之重要性</p>	<p>瀏覽器的使用</p> <p>數位學習網站與資源的使用</p> <p>健康的數位使用習慣</p>	<p>1. 瞭解並正確使用網路搜尋。 2. 利用網頁搜尋找到相關書籍或資料 3. 使用資訊科技解決課堂中的任務</p>	<p>1. 能知道網路搜尋的步驟。 2. 能利用網頁搜尋找到相關書籍或資料 3. 能對網路探索產生興趣</p>	<p>電腦</p> <p>仿作學習單</p>	<p>3</p>

		<p>大家賞析</p> <p>活動三:網路 mix 閩南服飾(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用網路搜尋老師指定的主題:閩南傳統服飾,並完成學習單 2. 老師將學習單展示在教室,供大家賞析 	資訊	<p>資 a- II -3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p>	資訊科技之使用原則				
第 9 週 第 13 週	閩南藝術節	<p>活動一:閩南電影欣賞(2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞一部閩南語電影 2. 請學生認真聽認真看劇情 <p>活動二:電影解析(3 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行電影的語言解析 2. 將人事時地物、故事主軸用心製圖的方式表現 3. 探討電影帶給我們的啟示 	語文 語文	<p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>5-II-6 就文本的觀點,找出支持的理由</p>	練習繪製心智圖	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體會電影的韻味,培養欣賞電影的素養。 2. 從文本(電影)的觀點,找出支持的理由。 3. 運用適當詞語繪製心智圖 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能投入電影情境。 2. 能說出電影的人事時地物與故事主軸。 3. 能理解電影帶來的啟示 	電影 心智圖	5
第 14 週 第 20 週	更察鄉土劇	<p>活動一:鄉土劇大破解(2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞鄉土劇 2. 分析劇情走向 3. 討論如融入諺語 <p>活動二:更察 10 分鐘鄉土劇(4 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 4 人一組,進行編劇 2. 決定角色與劇情走向 3. 編劇情內容並融入 5 句諺語 4. 進行演出 5. 老師全程錄影拍照記錄 <p>活動三:學期回饋分享(1 節)</p>	語文 藝術與文	<p>1-II-7 能創作簡短的表演。</p> <p>2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知,以表達情感</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處並表達自己的想法和感受。</p>	<p>人聲、動作與空間元素和表現形式</p> <p>肢體動作、語文表述、繪畫、表演等回應方式</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 體會表演的樂趣,培養多元表達的能力。 2. 能融會貫通,使用諺語融入情境 3. 透過戲劇表演,培養學習的高峰經驗 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能投入鄉土劇情境。 2. 能適當運用諺語。 3. 能趕於上台表演 4. 能反省自身成長 	<p>電視劇</p> <p>劇本</p> <p>相機</p> <p>回饋單</p>	7

	1. 發下回饋單作品，請學生將這學期印象最深刻的事和想說的話寫下來(包含覺得自己哪裡進步哪裡需要改進等) 2. 學生上台分享 3. 老師回饋								
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 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學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(3)節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人 ※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數,如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫): <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> 特教老師簽名: 蘇品弘 普教老師簽名: 黃鈺珊 </div>								