

年級	三、四 年級	年級課程 主題名稱	龍瀨我家話藝術	課程 設計者	王明典、郭靜娟	總節數 /學期 (上/下)	60/上
符合 彈性課 程類型	第一類 統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他						
學校 願景	珍愛鄉土 創意龍港 希望啟航		與學校願景呼 應之說明	1. 本課程以龍港、副瀨社區人文為內容，讓學生能認識在地文化、建築，進而珍愛自己的家鄉。 2. 本課程以繪本、影片及社區踏查進行教學，並結合資訊、閱讀與記錄社區文化，提升學生與家鄉的情感連結，從中描繪出家鄉未來的幸福藍圖。 3. 本課程旨在讓學生對家鄉產生認同，利用在地素材並能提出創新的想法，實現家鄉翻轉的可能性。			
總綱 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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		課程 目標	1. 具備簡報製作的能力，並能將其應用於記錄社區人文資料。 2. 具備欣賞及創作藝術作品的的能力，從生活中培養對漂流木與建築藝術的鑑賞力。 3. 認同家鄉建築特色，關心在地人文，並能包容多元文化。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	單元一 東石達人秀	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 語文 5-II-12 主動參與班級、學校或社區的閱讀社群活動。	1. 閱讀在地文人作品與事蹟。 2. 各組自行設計一則謎語。 3. 各組發表猜一猜。 4. 社區達人。	1. 能聆聽及閱讀在地藝術達人的故事。 2. 能與同學合作設計謎語。 3. 能使用 word 建立資料，並發表作品。 4. 能使用資訊科技，搜尋東石鄉的社區達人。	1. 能簡單複述地藝術達人的故事。 2. 能完成謎語設計。 3. 能將謎題打成電子作品，並存檔。 4. 能利用 google 找出東石鄉的社區達人。	活動一：達人抵嘉啦 1. 閱讀 <u>鄉土謎</u> :大家一起臆謎猜。 2. 介紹東石文史達人黃哲永先生的背景與成就。 3. 分組設計一則謎語。 4. 作品分享與發表。 5. 找找看，還有哪些社區達人? 6. 分享與發表。	<u>鄉土謎</u> https://www.youtube.com/watch?v=5uYtXjvJhtA http://pr.ntnu.edu.tw/newspaper/index.php?mode=data&id=26512 臆謎猜學習單 社區達人學習單 電腦	6
		社會 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 透過影片與新聞報導認識泉伯，及墨壺畫家蔡棟樑。 2. 學習利用資訊設備搜尋社區達人相關資料。 3. 學習製作社區達人簡報，並上台發表。	1. 能知道泉伯與蔡棟樑的藝術事蹟。 2. 能從網路搜尋泉伯與蔡棟樑的資料，並摘取重點。 3. 能使用資訊科技，並與同儕共同合作，完成社區達人的簡報。 4. 上台分享報告各組所製作的簡報內容。	1. 能說出泉伯與蔡棟樑兩位在地藝術家的名字與事蹟。 2. 能將網路蒐集到的資料，製作完成社區達人簡報。 3. 能上台發表簡報內容。 4. 能與同儕一起探究社區達人的成就。	活動二：達人一點通 1. 介紹漂流木藝術達人泉伯，及墨壺畫家蔡棟樑。 2. 小組透過網路搜尋兩位藝術達人相關資料及報導。 3. 介紹 PPT 的製作方式。 4. 統整資料，並將所收集的資料製作成 PPT。 5. 各組分享報告。	電腦 電視 泉伯與蔡棟樑簡報	6
第(5)週 -	單元二 跟著	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1. 了解漂流木對東石海域環境	1. 能了解漂流木對環境造成的傷害。	1. 能認真聆聽並觀賞漂流木新聞影片。	活動一：漂流木何去何從 1. 觀賞有關漂流木積滿東石漁港報導影片。	1. 蔡孟峻 榮 吳北 陳建邦 (2022 年 1 月 5	4

第(9)週	達人動一動		的影響。	2. 能探究漂流木的危害。	2. 能說出漂流木對環境帶來的危害，並提出解決方案	2. 討論影片中發生什麼事？	日)。雨狂下！
		社會 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	2. 學習解決漂流木所帶來的危害。 3. 認識漂流木的價值與功能。	3. 能知道漂流木的價值與功能。	3. 能說出漂流木的價值與功能。	3. 為什麼會有漂流木？ 4. 漂流木為我們帶來哪些危害？ 5. 討論如何解決海邊漂流木問題？ 6. 各組上台報告漂流木有哪些利用價值？ 7. 完成學習單。	20 噸漂流木, 垃圾積滿東石漁港。華視新聞。 https://news.cts.com.tw/cts/life/202108/202108032051696.html
		藝文 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。 藝文 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。 語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 觀察不同漂流木藝術，體會漂流木與生活環境的關係。 2. 分析漂流木藝術品的結構，比較不同漂流木藝術的特徵。	1. 能觀察漂流木藝術，體會及說明漂流木藝術與生活環境的關係。 2. 能欣賞漂流木藝術，分析與比較漂流木藝術的特徵。	1. 能樂於參與並觀察漂流木藝術，體會及說明漂流木藝術與生活環境的關係。 2. 能充分表達漂流木藝術品的結構，完整描述漂流木藝術品的特徵。	活動二:戀戀漂流木 1. 欣賞漂流木藝術作品。 2. 分享自己曾在哪裡看過類似藝術品。 3. 透過影片,介紹漂流木藝術家／王偉權。 4. 請學生發表討論: a 請學生探索漂流木和樹枝的質感。 b 請學生觀察漂流木的自然形體與創作的關係。 c 請學生分析漂流木藝術的結構特徵。 5. 請學生發表欣賞漂流木藝術的心得。 6. 完成學習紀錄單。	漂流木達人。 Youtube。 https://www.youtube.com/watch?v=DWDjozkJcYg&t=1s 3. 詹怡宜 (2022 年 1 月 10 日)。漂泊人遇見漂流木 重拾人生新方向 一步一腳印 20180422。 TVBS 優選頻道。 https://www.youtube.com/watch?v=McMAN_LjEz

		藝文 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝文 2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 藝文 3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。	1. 如何撿拾漂流木。 2. 各組畫設計圖。 3. DIY 時間：漂流木創作。 4. 收拾與作品欣賞發表。	1. 能知道漂流木的撿拾原則，並蒐集校園枯樹枝，與他人共同參與藝術創作美化環境。 2. 能分組共同設計創作草圖。 3. 探索漂流木特性，進行漂流木藝術創作並展現對藝術創作的興趣。 4. 能上台發表作品。	1. 能說出漂流木的撿拾原則，且樂於蒐集樹枝，主動積極進行藝術創作，並完成作品美化校園。 2. 能完成創作草圖。 3. 能探索樹枝，有效運用樹枝特性進行創作，充分展現藝術創作熱忱，並完成漂流木藝術創作。 4. 能勇於上台發表作品。	活動三：化腐朽為神奇 1. 教室或校園中擺設木藝作品。 2. 帶領學生欣賞作品。 3. 將學生分組，各組到校園中蒐集撿拾樹枝。 4. 學生自由探索樹枝特性，並依樹枝的自然形體進行創作。 5. 整理漂流木或樹枝，討論樹枝形體，決定創作主題。 6. 利用樹枝進行藝術創作。 7. 指導學生熱熔槍的使用方式及注意事項。 8. 提供多元媒材供學生創作。 9. 作品欣賞與發表。 10. 收拾與整理。	漂流木藝術圖片(2022 年 1 月 10 日)。6 處用漂流木創造的藝術美景。台灣旅行趣。 https://taiwan.sharelife.tw/article_aid-3566.html 漂流木或樹枝。 熱熔槍 熱熔膠 彩繪用具 各式配件 紙板或木板	7
第 (10) 週 - 第(14) 週	單元 三 安居 樂業 好所在	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語文 5-II-12 主動參與班級、學校或社區的閱讀社群活動。 語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 繪本：一個愛建築的男孩。 2. 蓋房子的基本構造。 3. 各國建築特色。 4. 利用各種素材進行創作，蓋一棟未來的房子。 5. 作品欣賞與發表。	1. 能主動參與並閱讀有關建築的繪本及書籍。 2. 能與組員討論房子的構造。 3. 能使用資訊科技，搜尋各國建築的特色。 4. 能利用各種不同的素材進創作一棟房子。	1. 能安靜閱讀建築相關書籍。 2. 能適當並完整表達房子的構造。 3. 能使用 google，認識各國建築的特色。 4. 能說出各國建築的特色。 5. 能完成蓋房子藝術創作。	活動一：愛上建築 1. 繪本教學：<u>一個愛建築的男孩</u>。 2. 文本討論。 3. 介紹房子的基本構造。 4. 認識不同國家的建築特色。 5. 「打造一個家」藝術創作。 6. 欣賞與發表。	繪本：<u>一個愛建築的男孩</u> 房子的基本構造簡報 電視 電腦 瓦楞紙 白膠 剪刀 彩繪用具	7
		藝文 3-II-1 能樂於參與各類	1. 閱讀教學：一		1. 能說出古蹟建築的變遷	活動二：建築之美		8

		藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。	看就懂古蹟建築。	1. 能認識古蹟建築藝術。	現象。	1. 閱讀教學： <u>一看就懂古蹟建築--美麗的屋脊與多變的屋簷。</u>	<u>一看就懂古蹟建築</u>	
		社會 1a-II-3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。	2. 社區踏查。	2. 能感受不同社區文化的特色。	2. 能說出社區建築文化的特色。	2. 帶學生走入社區，尋找古蹟建築，拍照並記錄社區中的老建築。	相機	
		社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。	3. 介紹與欣賞寺廟建築藝術。	3. 能展現欣賞廟宇建築實的禮儀。	3. 能安靜欣賞寺廟建築藝術。	3. 認識台灣寺廟建築格局。	紀錄單	
		資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	4. 參觀慶福宮與富安宮的建築特色。 5. 拍攝寺廟	4. 能說明並比較出不同建築，以及慶福宮、富安宮的風格、特色及差異。 5. 能有興趣學習拍照方法，拍攝寺廟建築。	4. 能拍出及說出慶福宮、富安宮的建築特色及差異。 5. 能快樂的使用相機拍攝記錄寺廟建築。	4. 參觀慶福宮，欣賞廟宇建築藝術並拍照。 5. 參觀富安宮，欣賞廟宇建築藝術並拍照。 6. 分享與發表。	台灣寺廟建築格局簡報 電腦 電視	
第 (15) 週 - 第(18) 週	單元 四 閩南 建築 大觀 園	社會 1a-II-3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。	1. 閩南式建築的種類與特色。	1. 能知道閩南式建築的種類與特色。	1. 能說出閩南式建築的種類與特色。	活動一：愛上老建築	閩南式建築的種類與特色簡報	6
		資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。	2. 遊戲：閩南式建築拳。	2. 能習寫閩南式建築學習單。	2. 能完成閩南式建築學習單。	1. 認識閩南式建築的種類與特色。	閩南式建築學習單	
		語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 語文 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	3. 閩南式建築學習單。 4. 簡報製作方式。 5. 分組設計製作閩南式建築簡報。 6. 各組討論解說文字稿。	3. 能學習簡報的製作 4. 能將閩南式建築的特色製作成簡報。 5. 能分組討論海報解說內容。 6. 各組上台發表簡報內容。	3. 能樂於製作閩南式建築簡報。 4. 能共同完成閩南式建築的特色簡報。 5. 能寫出閩南式建築的特色解說稿。	2. 透過遊戲(閩南式建築拳)熟悉三合院、單身手和一條龍的建築特色。 3. 學習單習寫。 4. 分組製作閩南式建築介紹簡報。 5. 各組完成解說稿。 6. 分享與欣賞	電腦 電視	
		資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 到社區踏查，尋找龍	1. 能從龍港社區中尋找及拍攝閩南傳統建築。	1. 能完成拍攝龍港社區的特色建築。	活動二：副瀨心、龍港情	筆記簿	6
		語文 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。	港、副瀨的建築特色。	2. 能從副瀨社區中尋找及拍攝閩南傳統建築。	2. 能完成拍攝副瀨社區的特色建築。	1. 龍港及副瀨社區踏查。	相機	
		語文 2-II-2 運用適當詞語、	1. 蒐集並拍攝			2. 尋找特色建築，並進行採集。 3. 各組將所拍攝的照片製作成數位相片書。	電腦	

		正確語法表達想法。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。	社區中的閩南建築。 3. 分組到電腦教室製作數位相片書。 4. 發表與分享。	3. 能利用資訊設備製作相片書。 4. 能藉由照片，適當的表達對社區建築的想法與心得。	3. 能分組使用資訊科技，完成相片書。 4. 能上台清楚表達對社區建築的想法。	4. 各組上台發表與分享。		
第 (19) 週 - 第(20) 週	單元 五 成果 發表	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 語文 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 作品準備與收集。 2. 分組解說練習。 3. 布置會場。 4. 期末成果發表。	1. 能使用資訊科技準備與收集成果發表的作品。 2. 能練習如何上台解說。 3. 能協助布置成果發表場地。 4. 能上台解說作品。	1. 能分組完成成果發表的簡報。 2. 能認真練習作品解說。 3. 能完成會場布置。 4. 能勇於上台發表。	1. 作品準備與收集。 2. 分組解說練習。 3. 布置會場。 4. 期末成果發表。	學生作品 會議桌 電腦 單槍 布幕	6
教材來源	☐ 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學內容	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(20)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： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) 普教老師簽名：郭靜娟							

三、嘉義縣 龍港 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三、四 年級	年級課程 主題名稱	與鰲鼓溼地的對話	課程 設計者	王明典、郭靜娟	總節數/學期 (上/下)	63/上
符合 彈性課 程類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	珍愛鄉土 創意龍港 希望啟航		與學校願景呼應之說明	1. 本課程以在地濕地環境為內容，讓學生認識濕地的生態，進而珍愛自己的家鄉。 2. 本課程以閱讀、遊戲及藝術實作方式進行教學，提升學生的學習動機，激發他們的創意，增加成功表現自我的機會。 3. 本課程旨在讓學生對家鄉產生認同，運用創新資訊與科技，開啟對未來的希望及新視野。			
總綱 核心素 養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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. 探索濕地自然生態，並實地踏查，體驗溼地與生活的關係。 2. 應用資訊設備，理解與溼地相關的各類媒體內容與意義。 3. 培養創作濕地相關素材的藝術作品，體驗藝術創作的樂趣。 4. 具備理解他人感受，樂於與人互動，合作完成溼地相關任務。			

教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題)/ 學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 － 第 (6) 週	單元 一 發現「溼 」樂園	語文2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 語文 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1.繪本: <u>漫遊鰲鼓溼地</u> 。 2.漫遊鰲鼓溼地經驗談。 3.溼地的形成與特性。 4.從 google 地圖中找鰲鼓溼地的位置。 5.討論學習單	1.能安靜聆聽 <u>漫遊鰲鼓溼地</u> 繪本，並分享遊鰲鼓溼地的經驗。 2.能知道濕地形成的原因及特性。 3.能從 google 地圖中找到鰲鼓溼地的位置。 4.能小組討論學習單。	1.能安靜聽完繪本，並勇於分享經驗。 2,能說出溼地形成的原因與溼地的特性。 3.能從 google 地圖中，正確找到鰲鼓溼地的位置。 4.能完成學習單。	<u>活動一:鰲鼓溼地的形成</u> 1.繪本欣賞: <u>漫遊鰲鼓溼地</u> 。 2.討論與分享遊鰲鼓溼地的經驗。 3.請學生分組討論溼地所具有的特性有哪些?並寫在小白板。 4.介紹鰲鼓溼地的形成原因。 5.利用資訊設備搜尋，從 google 地圖中找到鰲鼓溼地的位置。 6.師生共同討論學習單。	1. <u>漫遊鰲鼓溼地</u> 。 2. 濕地簡介 PPT。 3. 電腦。 4. 鰲鼓溼地學習單。	6
		自然 pa-Ⅱ-2 能從得到的資訊或數據，形成解釋、得到解答、解決問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自老師）相比較，檢查是否相近。						
		資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。						
		語文5-Ⅱ-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 語文 5-Ⅱ-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.閱讀有關溼地功能的科普文章。並圈出文章的重要訊息。	1.能閱讀科普文章，並圈出溼地的功能。 2.認識濕地的功能。	1.能找到文章中溼地的三大功能。 2.能完成學習單。 3.能說出溼地的價值。	<u>活動二:溼地的功能與價值</u> 1.師生討論溼地對生活帶來的影響。 2.教師提供有關溼地功能的科普文章，請學生閱	1. 科普文章: 感受溼地魅力。 2. 電腦。	6

		自然 pa-II-2 能從得到的資訊或數據，形成解釋、得到解答、解決問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自老師相比較，檢查是否相 近。	2. 認識濕地的功能。 3. 搜尋濕地的價值。 4. 認識 PPT 製作方式。 5. 分組製作溼地價值 PPT。	3. 能透過網路知道濕地的價值。 4. 能利用資訊科技，製作 PPT 分享溼地的價值。	4. 能使用資訊科技，完成簡報製作。	讀，並圈出重點。 3. 討論濕地有哪些功能？ 4. 各組搜尋溼地的價值相關資料。 5. 講解 PPT 製作方式。 6. 分組將蒐集資料製作成 PPT。 7. 分組報告與發表。	3. 溼地魅力學習單。	
		資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。						
		資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。	1. 利用 google 地圖搜尋鰲鼓溼地與學校之間的相關位置。 2. 搜尋台灣著名溼地的地理位置。 3. 利用繪圖軟體，標標出超過 100 種鳥類的溼地位置。 4. 繪製濕地分布情形。 5. 小組報告與發表。	1. 能使用 google 地圖搜尋資料。 2. 能知道台灣著名溼地的地理位置。 3. 能知道超過 100 種鳥類的溼地位置。 4. 能繪製濕地分布圖。	1. 能正確使用 google 地圖。 2. 能說出五個以上溼地的地理位置。 3. 能說出三個以上超過 100 種鳥類的溼地。 4. 能合作完成台灣溼地分布圖。	活動三:台灣溼地的分布 1. 請學生利用 google 地圖搜尋鰲鼓溼地，透過地圖了解鰲鼓溼地與學校之間的相關位置。 2. 全班進行分組，搜尋並記錄台灣還有哪些著名的溼地。 3. 請各組上台報告搜尋結果，並在台灣地圖上標示出超過 100 種鳥類的溼地位置。 4. 分析與比較溼地在台灣的分布情形。	1. 電腦。 2. 台灣地圖。 3. 彩色筆。	6
		自然pa-II-1能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。						
第 (7) 週 第 (13) 週	單元二 快樂鳥天堂	語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. <u>候鳥的世界</u> 2. 介紹鰲鼓溼地冬候鳥及夏候鳥。 3. 鰲鼓溼地的三寶。 4. 搜尋黑面琵鷺、反嘴鵒、高蹺鵒的資料。 5. 鰲鼓溼地踏查。	1. 能樂於討論，並對候鳥的世界提出個人的觀點。 2. 能對候鳥的種類感興趣，並分類。 3. 能使用資訊科技，蒐集有關黑面琵鷺、反嘴鵒、高蹺鵒的生態。 4. 能了解資訊科技的重要，並利用其設備認識常見候鳥生態。 5. 能觀察鰲鼓常見候鳥，並針對鰲鼓三寶提出問題。	1. 能針對繪本，踴躍發表自己的觀點。 2. 能正確說出候鳥的種類，並完成學習單。 3. 能正確分辨出鰲鼓溼地三寶的外型與特徵。 4. 能利用網路，正確查詢到三種鰲鼓溼地常見冬候鳥的習性、繁殖地、遷徙時間。 5. 能參與鰲鼓溼地踏查，並認真觀察濕地鳥類。	活動一:鰲鼓溼地賞鳥趣 1. 繪本欣賞: <u>候鳥的世界</u> 。 2. 討論什麼叫候鳥？ 3. 認識候鳥的分類。 4. 探索常見候鳥有哪些？ 5. 介紹鰲鼓溼地的三寶:黑面琵鷺、反嘴鵒、高蹺鵒。 6. 分組蒐集有關黑面琵鷺、反嘴鵒、高蹺鵒的外觀、習性、特性、繁殖地、遷徙時間等。 7. 鰲鼓溼地踏查。 8. 完成學習單。 9. 分享與發表。	1. <u>候鳥的世界</u> 。 2. 鰲鼓溼地賞鳥趣學習單。 3. 鰲鼓溼地常見候鳥簡報。 4. 鰲鼓溼地踏查記錄表。	7
		社會 3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。						
		資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。						
		語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 社會 3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。	1. 影片欣賞:候鳥的天堂。 2. 候鳥與環境生態的關係。 3. 鰲鼓溼地面臨的問題。 4. 如何保護溼地。	1. 能踴躍討論候鳥與鰲鼓溼地環境生態的關係。	1. 能說出候鳥與環境生態的關係。 2. 能寫出兩點鰲鼓溼地面臨的問題。 3. 能利用網路找到保護溼地的方法。	活動二:讓溼地永遠美麗 1. 播放「鰲鼓溼地候鳥天堂」影片 2. 討論鰲鼓溼地為什麼會有那麼多候鳥？ 3. 討論候鳥與環境生態的關係。 4. 探討鰲鼓溼地面臨的問題。	1. 鰲鼓溼地候鳥天堂」影片。 2. 電腦。 3. 小白板。 4. 白板筆。	8

		資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。	5. 如何兼顧溼地開發與保育。 6. 濕地永續計畫書。	2. 能觀察鰲鼓溼地面臨的問題，並對溼地永續發展提出問題。 3. 能使用資訊科技，蒐集如何保護溼地的方法。 4. 能對溼地開發與保育，提出省思與問題。	4. 能針對溼地開發與保育，提出自己的看法。 5. 能用 word 寫一份濕地永續計畫書。	5. 蒐集如何保護溼地，讓溼地能永續發展。 6. 分組討論:如何兼顧溼地開發與保育。 7. 分組完成濕地永續計畫書。		
		語文 2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 聆聽繪本: 我家在這裡。 2. 黑面琵鷺、反嘴鵠和高蹺鵠的故鄉 3. 討論與查詢候鳥的故鄉，並記錄下來。 4. 分組使用資訊科技，製作候鳥書籤。 5. 上台發表作品。	1. 能聆聽繪本並發表何處是自己的家鄉。 2. 能知道溼地三寶來自何處。 3. 能利用網路查詢不同候鳥的故鄉與生活習性。 4. 能將蒐集的候鳥資料，使用 PPT 創作候鳥書籤。 5. 能珍視自己創作的候鳥書籤。	1. 能勇於發表與討論。 2. 能完成學習單。 3. 能說出一種溼地三寶的故鄉及習性。 4. 能共同創作，完成候鳥書籤。 5. 能愛惜候鳥書籤。	活動三:何處是我家 1. 繪本教學: <u>我家在這裡</u> 。 2. 討論什麼是故鄉?你的故鄉在哪裡?誰會有故鄉? 3. 溼地三寶黑面琵鷺、反嘴鵠和高蹺鵠的故鄉是哪裡? 4. 利用簡報製作鳥類履歷書籤。 5. 列印並護貝。 6. 作品欣賞與發表。	1. <u>我家在這裡</u> 。 2. 何處是我家學習單。 3. 電腦。 4. 粉彩紙。 5. 護貝紙、機。	6
第 (14) 週 — (19) 週	單元 三 風 中 旅 行 家	自然 po-Ⅱ-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。	1. 探討動物遷徙的原因及方式。 2. 哪些鳥類會遷徙? 3. 嘉義縣著名賞鳥地點與季節。 4. 摺紙:會飛的鳥。	1. 能知道候鳥遷徙現象與氣候的關係。 2. 能知道鳥類有不同的習性。 3. 能使用資訊科技，搜尋候鳥的遷徙季節與地點。 4. 能用色紙摺會飛的鳥。	1. 能說出一種候鳥遷徙的原因。 2. 能將鳥類分成留鳥、夏候鳥、冬候鳥、迷鳥。 3. 能從網路搜尋兩種以上候鳥的徙季節與地點。 4. 能正確摺出會飛的鳥。	活動一:一起去旅行 1. 討論動物為什麼要旅行? 2. 哪些動物會遷徙? 3. 動物遷徙的方法有哪些? 4. 觀賞影片:動物大遷徙。 5. 每種鳥類都會遷徙嗎? 6. 候鳥哪個季節會來台? 7. 介紹嘉義縣著名賞鳥地點。 8. 摺紙:會飛的鳥。 9. 作品布置與美化。	1. 動物遷徙簡報。 2. 動物大遷徙影片。 3. 電腦。 4. 色紙、交代、棉線。	7
		社會 3c-Ⅱ-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。		1. 能知道動物回家的本	1. 能說出三種以上有定位本能的動	活動二:找到回家的路	1. <u>海龜回鄉記</u> 。	7

		自然 po-II-1 能從日常 經驗、學習活動、 自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 自然 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然 現象的的結果是有 其原因的，並依據習得的知識，說明 自己的想法。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	1. 故事與討論：海龜回鄉記。 2. 認識動物的辨位本能。 3. 遊戲:跟著聲音走。 4. 候鳥與季風。 5. 摺紙飛機，看誰飛最久。 6. 學習單。	能。	2. 能參與瞎子找路活動。 3. 能知道候鳥飛行與氣候的關係。 4. 能從射飛機活動中，觀察風的功能。	物。 2. 能樂於參與體驗。 3. 能知道從網路查季風與候鳥遷徙的關係。 4. 能完成學習單。	1. 繪本欣賞： <u>海龜回鄉記</u> 。 2. 身體裡的指南針。 3. 體驗活動:瞎子找路。 4. 發表鰲鼓溼地的候鳥到底從哪裡飛來的? 5. 探索飛行的奧秘。 6. 候鳥飛行與氣候的關係。 7. 體驗活動:紙飛機飛上天。 8. 討論與回饋。	2. 電腦。 3. 候鳥飛行與氣候簡報。 4. 紙飛機。 5. 飛行的奧秘學習單。	
		社會 3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。 自然 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文 字或圖畫等，表達探究之過程、發現。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	1. 世界地圖。 2. 在世界地圖上標出候鳥遷徙的相關位置。 3. 候鳥遷徙地圖。 4. 上台報告與發表。	1. 能認識世界地圖地五大洲位置。 2. 能觀察世界地圖，並知道與候鳥遷徙有關的地理位置。 3. 能探究候鳥的遷徙路線。 4. 能小組合作，整理資料，利用資訊設備繪製候鳥遷徙地圖。 5. 能勇於說明及發表繪製內容。	1. 能說出五大洲名稱。 2. 能正確標示出西伯利亞與台灣的地理位置。 3. 能口頭報告，並從世界地圖中指出候鳥的遷徙路線。 4. 能共同繪出候鳥遷徙地圖。 5. 能清楚說明候鳥遷徙的途徑。	活動三:凡走過必留下足跡 1. 認識世界地圖。 2. 利用小畫家，將西伯利亞、台灣等相關位置，用不同顏色標示出來。 3. 發下候鳥履歷書籤，依書籤資料，從世界地圖找鳥的故鄉。 4. 分組繪製候鳥遷徙路線圖。 5. 請學生上台報告遷徙圖內容。	1. 世界地圖。 2. 亞洲地圖。 3. 彩色筆。 4. 電腦。	7	
第(20)週 (21)週	單元四成果展	語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 藝術 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	1. 討論決定發表內容與方式與日期。 2. 製作海報。 3. 會場布置。 4. 成果發表。	1. 能討論規畫成果發表會，並提出意見。 2. 能設計成果發表海報。 3. 能蒐集作品，美化及布置成果展的會場。	1. 能決定成果發表會的時間、日期與地點。 2. 能完成成果展海報。 3. 能完成成果發表會的會場布置。	1. 討論與規劃成果發表會。 2. 分組設計海報。 3. 共同布置會場。 4. 邀請全校師生欣賞學習成果。 5. 學生展示鳥類書籤。 6. 介紹與解說書籤內容及鳥類介紹。	1. 學生作品。 2. 壁報紙、麥克筆。	6	
教材來源		☐ 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學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(21)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： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(/人數)</u> ※資賦優異學生： ☐ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)：							

	普教老師簽名：王明典、郭靜娟

- 填表說明：
- (1)依照年級或班群填寫。
 - (2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。