三、嘉義縣光華國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份

年級	中年級 年級課程 主題名稱	閱讀視界		課程 設計者	陳育純	總節數/學期 (上/下)	21/上學期	
符合 彈性課	以 □第二類 □社團課程 □技藝課程							
學校 願景	品閱 健康 國際觀 生態 文化 在地情	與學校願景呼 應之說明	1. 學生透過品閱能自我健康管理,拓展國際觀。 2. 讓閱讀融入生活,能探索自然生態,文化融合在地情意。					
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力,並以創 新思考方式,因應日常生活情境。		 能探索本身能力與創作力,透過運動與美食,實踐新生活哲學。 能操作科技產品,查閱資料,進而擁有資訊應用能力。 能思考自己實作能力,與人共同擬定計畫,拓展生活經驗,增進群 	己關係互動				

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	
		國語 5-Ⅱ-3 讀懂與學習階段	故事文本	1. 能讀懂故事文本並積極學習文本。	1. 學生能讀懂文本內容,學生若有不懂之	橋梁書:《精神打乒乓》	書本《精神打		
	精神打乒乓	相符的文本。	平板	2. 能把握教師說話的重點與提問的順序,在對談時也能	處,教師可適時補充。	【學生自學】	乒乓》		
		國語 2-Ⅱ-3 把握說話的重點	桌球	做出適當的回應。	2. 學生能 <mark>把握</mark> 教師提問的重點,在對談中	1. 學生讀懂故事文本。	平板		
焙		與順序,對談時能做適當的回	桌球基本技	3. 能 使用 平板搜尋桌球運動影片,表達自己對桌球運動	做適當回應。	2. 學生回憶曾參與桌球遊戲與不心心打凹桌球的經歷。	桌球拍		
		應。	能	之想法。	3. 學生使用平板上網搜尋有關桌球運動影	【教師導學】	被擠凹乒乓球		
l l		資議 p-Ⅱ-1 認識與 使用 資訊		4. 能透過實踐與自然科學結合,正確安全 <mark>操作</mark> 物品與	片,並向同學 <mark>表達</mark> 自己對桌球運動之想	1. 教師適時提問,學生回饋			
週		科技以 表達 想法。		器材,學習觀察被擠壓凹的乒乓球恢復原狀的解決過	法。	2. 給予學生上網查閱恢復被擠凹的乒乓球方法之任務		4	
-		自然科學 pe-II-2 能正確安全		程與記錄。	4. 學生透過實踐與自然科學結合,學習正	【組內共學】		4	
第		操作適合學習階段的物品、器		5 學生能運用桌球基本技能並練習,體驗停球接力賽之	確操作物品,觀察解決被擠壓的乒乓球恢	1. 學生透過合作實驗,學習解決被擠壓凹扁乒乓恢復原狀的任			
4		材儀器、科技設備及資源,並		合作樂趣,增進群已互動。	復原狀過程 <mark>記錄</mark> 。	務。			
週		能 觀察和記錄 。			5 學生能 運用 桌球基本技能並練習,體驗	2. 學生適時表達在實作過程的重點與想法。			
		健體 3d-Ⅱ-1 運用 動作技能			停球接力賽之合作樂趣,增進群已互動。	【組間互學】			
		的練習策略。				1. 運用桌球基本技能,體驗停球接力賽之合作樂趣,增進群己			
						互動機會。			

1

		國語 5-Ⅱ-3 讀懂與學習階段	單	1. 能讀懂故事內容並積極學習文本。	1. 學生能讀懂文本內容,學生若有不懂之	橋梁書:《快樂小學運動會》	書本《快樂小	
		相符的文本。	平板	2. 能把握教師說話的重點與提問的順序,在對談時也能	 處,教師可適時補充。	【學生自學】	學運動會》	
		國語 2-Ⅱ-3 把握說話的重點	活動設計表	做出適當的回應。	2. 學生能把握教師提問的重點,在對談中	1. 學生讀懂故事文本。	平板	
		與順序,對談時能做適當的回	格單	3. 能觀察書中各角色之個性並推測各人物有當下情緒	做適當回應。	2. 學生從各角色日常行為與運動會當天表現, 紀錄人物個性與	活動設計表格	
		應。		之分享。	3 學生能 <mark>觀察</mark> 書中各角色之個性並推測各	情緒。	單	
		資議 p-Ⅱ-1 認識與使用資訊		4. 能使用平板搜尋適合運動會親師生活動項目影片,並	人物當下之情緒。	【教師導學】		
第		科技以表達想法。		表達自己之想法。	4. 學生使用平板操作搜尋適合運動會活動	1. 教師適時提問,學生回饋		
5	址	健體 3d-Ⅱ-1 運用 動作技能		5 學生能 運用 肢體動作技能模仿或創作活動項目,與他	之項目,並向同學表達自己的想法。	2. 學生口頭分享書中各角色日常行為與運動會當天表現,推測		
週	樂	的練習策略。		人適時交流,多次合作練習活動要訣,	5. 學生能運用肢體動作技能來模仿或創作	人物個性與情緒之理由。		
-	小學	藝術 2-Ⅱ-5 觀察生活物件與		6. 珍視自己與他人之活動創作。增進群己互動。	活動項目,並能多次合作練習以完成任務。	【組內共學】		4
第	運動	藝術作品,並珍視自己與他人			6. 學生能珍視自己和他人的活動設計表格	1. 給予學生參與設計運動會項目之任務		
8	會	的創作。			單,增進互動。	2. 學生上網搜尋適合親師生均可參與運動會的項目。		
週						3. 學生共同完成將活動名稱、準備物品、活動進行要項等記錄,		
						填寫於活動設計表格單。		
						【組間互學】		
						1. 學生能運用肢體動作動作模仿或創作運動會活動項目,		
						2. 能多次合作練習活動以完成任務。		
						2. 與他人練習活動流程時,適時注意自己與他人的人身安全,		
						增進交流與互動。		
		國語 5-Ⅱ-3 讀懂與學習階段	平板	1 能讀懂故事內容並積極學習文本。	1. 學生能讀懂文本內容,學生若有不懂之	橋梁書:《南柯一夢》	書本《南柯一	
		相符的文本。	投箭與射箭	2. 能把握教師說話的重點與提問的順序,在對談時也能	處,教師可適時補充。	【學生自學】	夢》	
		國語 2-Ⅱ-3 把握說話的重點	動作技巧	做出回應。	2. 學生能 <mark>把握</mark> 教師提問的重點,在對談中	1. 學生讀懂故事文本。	影印紙	
		與順序,對談時能做適當的回	遊戲	3. 能使用平板查詢有關南柯一夢成語的影片,以清楚表	做適當回應。	2. 學生使用平板搜尋南柯一夢成語的影片與主角個性。	平板	
		應。		達自己的想法。	3 學生 使用 平板搜尋南柯一夢成語影片,	3. 學生回想自己是否曾有遭遇與人相處困難和如何解決困境	弓與箭	
第		資議 p-Ⅱ-1 能認識與 使用 資		4. 能覺察自己的人際溝通合宜的方式,展現與他人的良	並表達自己對主角個性的看法。	的經歷。	箭桶	
9	±	訊科技以表達想法。		好 互動 與技巧。	4. 學生在日常生活中覺察自己與他人的相	【教師導學】		
週	南山	綜合 2a-II-1 覺察 自己的人際		5. 能運用投箭與射箭之動作技巧,練習遊戲要領,合作	處方式是否合宜,盼以良好的態度來 互	1. 教師適時提問,學生回饋		
-	柯	溝通方式,展現合宜的 互動 與		完成限時任務。	動 。	2. 學生口頭分享有關南柯一夢成語故事與主角個性。		4
第		溝通態度和技巧。		6. 與他人分享學習,有良性 互動 ,讓校園生活更添樂趣	5. 能 運用 投箭與射箭動作技巧,多次練習	3. 學生口頭表達自己與人相處困難和如何解決困境的經歷。		
12	夢	健體 3d-Ⅱ-1 能 運用 動作技			遊戲要領來合作完成限時任務。	【組內共學】		
週		能的 練習 策略			6. 與他人分享學習,有良性 互動 ,讓校園	1.教師教導投射箭的動作技巧。		
					生活更快樂。	2 學生多次練習投射箭並注意人我安全		
						【組間互學】		
						1.學生合作完成投箭與射箭於射箭桶內的限時任務。		
						2. 與人相處學習時,覺察自己與他人情緒,適時和他人良性互		
						動,讓校園生活更快樂。		

	國語 5-Ⅱ-3 讀懂與學習階段	故事書文本	1 能讀懂故事內容並積極學習文本。	1. 學生能讀懂文本內容,學生若有不懂之	橋梁書:《神氣白米飯》	書本《神氣白			
	相符的文本。	美食圖片	2. 能把握教師說話的重點與提問的順序,在對談時也能	處,教師可適時補充。	【學生自學】	米飯》			
	國語 2-Ⅱ-3 把握說話的重點	平板	做出回應。	2. 學生能 <mark>把握</mark> 教師提問的重點,在對談中	1. 學生讀懂故事文本。	平板			
	與順序, 對談 時能做適當的回	米食點心	3. 能使用平板查詢曾參與製作的美食圖片,口頭表達自	做適當回應。	2. 學生回想自己曾參與美食製作的經驗與後續發展。	製作米食點心			
第	應。	美食照片	己當時製作的想法與感受。	3學生使用平板搜尋自己曾參與製作過的	【教師導學】	相關食材			
13	資議 p-Ⅱ-1 認識與使用資訊		4. 能透過米食點心的藝術以拍照形式表現成果。	美食圖案,口頭表達自己製作美食時的想	1. 教師適時提問,學生回饋				
週	科技以表達想法。		5. 能在過程中認識成員個性與做事態度,探索他人與自	法與感受	2. 學生口頭分享自己曾參與製作美食的經驗與感受。				
- 白	藝術 3-Ⅱ-5 透過藝術表現形		己之間的人際關係,進而使群己間有更佳的互動。	4. 學生合作共同創作出一道米食點心,以	【組內共學】		4		
第版	式,認識與探索群己關係及互			拍照形式來 表現 作品	1. 學生上網平板搜尋喜愛的米美食與食材。				
16	動。			5. 學生在製作過程中認識成員的個性和做	2. 學生共同完成創作一道米食點心的任務				
週				事態度,亦能 <mark>探索</mark> 他人與自己之間的人際	【組間互學】				
				關係,進而使群己間有更佳的 互動 。	1. 學生將米美食成品拍照與他人分享				
					2. 學生分享製作美食過程中須注意哪些事項。				
					3. 學生分享試吃各組米美食成品。				
					4. 學生在製作過程中與成員互動,探索群己人際關係。				
	國語 5-Ⅱ-3 讀懂與學習階段	平板	1 能讀懂故事內容並積極學習文本。	1. 學生能讀懂文本內容,學生若有不懂之	橋梁書:《學生真有料》	書本《學生真			
	相符的文本。	彩色筆	2. 能把握教師說話的重點與提問的順序,在對談時也能	處,教師可適時補充。	【學生自學】	有料》			
	國語 2-Ⅱ-3 把握說話的重點	海報創作	做出回應。	2. 學生能把握教師提問的重點,在對談中	1. 學生讀懂故事文本。	平板			
	與順序,對談時能做適當的回		3. 能平板搜尋曾參加類似不同類型的校外比賽影片,口	做適當回應。	2. 學生回憶自己曾參加校外比賽的經驗感受與後續發展。	彩色筆			
第	應。		頭表達自己的想法	3 學生 使用 平板搜尋自己曾參加過的校外	【教師導學】	全開海報紙			
17	資議 p-Ⅱ-1 能認識與 使用 資			比賽影片,口頭表達自己的經驗與感受	1. 教師適時提問,學生回饋				
週學	訊科技以表達想法。		3. 能認識平板,且能使用平板查詢情緒圖案以表達想	4. 小組成員合作創作一張海報,以藝術表	2. 學生口頭分享自己參加校外比賽的經驗感受與後續發展。				
- 真	藝術 3-Ⅱ-5 能透過藝術表現		法。	現 形式來呈現,製作過程中不但可以 認識	【組內共學】		5		
第 料	形式,認識與 探索 群己關係及		4. 透過製作海報的藝術表現形式,來認識與探索群己關	成員才藝,且能探索他人與自己之間的人	1. 學生口頭分享自己的興趣與才藝。				
21	互動。		係的互動情形。	際關係,進而使群己間有更佳的互動。	2. 學生合作將自己和他人的才藝事項以圖文方式書畫在海報				
週					上共同創作。				
					【組間互學】				
					1. 由他人介紹自己的特質與才藝,				
					2. 學生參與過程中與成員互動,師生更能認識彼此專長,增進				
					群己互動。				
教材來源	5 □無 融入資訊科技教學內容 ■右 融入資訊科技教學內容 共(21)節 (以連結資訊科技議題為主)								
本主題是否 融入資訊科 技教學內容									
	※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)								
特教需求學									
生課程調整	※貝風度共字生·■無 □月- <u>[日刊·吳八類·亞/八數,如一般·日·旭貝度度共 2 八)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫):								
工外任则正	MOIT 47 E 7 C 47 (17 47 78 -	供 両 ・							
	1.2.								
				特教老師姓名:					

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。