

嘉義縣 大崙 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	五年級	課程設計者	卓聖霖	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題名稱	大崙新風貌		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	愛護家鄉自然 傳承文化情懷		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過社區踏查及人物拜訪，促進學生對家鄉自然環境的認識。 2. 藉由蒐集及分析資料，培養學生對家鄉文化的感情	
總綱 核心素養	E-A 2 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-A 3 具備擬訂計畫與實踐的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C 3 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. 透過探索居住環境的演變，認識新舊住宅的優劣，思考理想房屋所具備的條件。 2. 經由思考及創新廣告標語，擬訂如何行銷農特產的計畫。 3. 透過理解人與水之間的新關係，認識家鄉的特色進而設計家鄉旅遊計畫。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週	三合院的		國語	1-III-4 結合科技與資	早期住屋圖片		1. 能知道早期住屋的材料	https://etoe.tc.edu.tw/ind	4

<p>- 第(4) 週</p>	<p>故事</p>	<p>藉由參觀拜訪及簡報影片，引導學生認識三合院的形成及構造。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生欣賞圖片並歸納早期住屋的材料（2節） 2. 教師安排參觀訪問三合院，播放影片介紹傳統三合院，引導學童欣賞圖片發表自己的觀感。（2節） 3. 欣賞三合院生活空間情境圖，並針對圖片內容加以說明，如正廳、稻埕、水池、竹林、果樹、牲畜養殖、堆肥場等。（2節） 4. 展示傳統三合院及生活器具的實際照片，引導學生體會從前的農村生活，發表理想中的三合院生活空間。（2節） 	<p>社會</p>	<p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>三合院影片 生活空間 情境圖 生活器具 照片</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 經由圖片的欣賞讓學生知道早期住屋的材料 2. 經由三合院的參觀讓學生體會三合院的特色 3. 經由空間情境圖的介紹讓學生了解三合院的組成部件 4. 經由器具照片的展示讓學生體會從前的農村生活 	<ol style="list-style-type: none"> 2. 能說出三合院的特色 3. 能認識三合院的組成部件 4. 能體會從前的農村生活 	<p>ex/vrs/did/40191 社會領域教案設計~三合院 電腦 網路</p>	
<p>第(5) 週 -</p>	<p>我的家</p>	<p>藉由參觀拜訪及簡報影片，引導學生認識透天的形成及構造。</p>	<p>國語</p>	<p>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p>	<p>Ppt 簡報 撲克牌 房屋設計圖</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由 ppt 的播放讓學生認識各種房屋的名稱 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解各種房屋的名稱 2. 能熟悉各種房屋的名稱 	<p>http://www.ncyu.edu.tw/files/site_content/cset/8.101</p>	<p>4</p>

第(8)週		<p>1. 播放 PPT(拍攝個案家及附近的房子),介紹平房、別墅、大樓的名稱。(2節)</p> <p>2. 玩遊戲:心臟病 以平房、別墅、大樓的圖片數張製成 12 張撲克牌玩心臟病遊戲。(2節)</p> <p>3. 畫出自己家的樣子,紀錄與介紹自己家的房子的特色、型式、建材、格局、空間、設施...等。(2節)</p> <p>4. 用各種材料由自己搭建成房子造型,分享與介紹自己設計的房子的特色。(2節)</p>	社會	3c-III-1 聆聽他人意見,表達自我觀點,並能與他人討論。	房屋模型	<p>2. 藉由完心臟病遊戲熟悉各種房屋的名稱</p> <p>3. 藉由觀察自己家的了解房屋各種特色與功用</p> <p>4. 利用搭建的模型分享介紹自己的設計</p>	<p>3. 能畫出自己家的樣子</p> <p>4. 能搭建完成房屋模型</p>	<p>%E5%B9%B4%E5%BA%A6%E5%AD%B8%E5%89%8D%E7%89%B9%E6%AE%8A%E6%95%99%E8%82%B2%E6%95%99%E5%AD%B8%E7%A4%BA%E4%BE%8B-%E6%9C%89%E5%93%AA%E4%BA%9B%E6%88%BF%E5%AD%90new.pdf</p> <p>學前特殊教育教學設計－有哪些房子 電腦 遊戲卡</p>	
第(9)週 - 第(12)週	行銷小達人	<p>行銷小學堂:</p> <p>1. 藉由簡報影片及書本導讀讓學生了解何謂行銷策略。 猜一猜:教師以一些耳熟能詳的廣告行銷標語,讓學生猜猜看廣告的主題為何。教師引導孩子自由發表曾經在電視、廣告單或網路等平台看過、聽過的廣告(2節)</p>	國語	5-III -12 運用圖書館(室)、科技與網路,進行資料蒐集、解讀與判斷,提升多元文本的閱讀和	簡報 得獎廣告 標語 評分單	<p>1. 藉由簡報影片及書本導讀讓學生了解何謂行銷策略。</p> <p>2. 經由參考歷屆廣告流行語金句獎再讓學生提出推銷新產品的構想。</p>	<p>1. 能蒐集所需的傳產資訊</p> <p>2. 能完成人物的專訪</p> <p>3. 能回答有關行銷的問題</p> <p>4. 能蒐集行銷的成功案例</p> <p>5. 能完成行銷小達人學習單</p>	<p>http://sencir.spc.ntnu.edu.tw/_other/GoWeb/include/GetDBfilePDF.php?KeyID=12201582595df1d08b24aba-f01 國小創造力「融入</p>	4

	<p>2. 讓學生參考歷屆入圍廣告流行語金句獎決選之金句再提新產品構想，可依變換後的新特徵與其它特徵組合可得到新產品。(2節)</p> <p>3. 教師引導學生從生活裡食、衣、住、行、育、樂的各行各業類別思考，提出多元的想法，注意！前二節課以物品為主題，本活動以「事件」為主，把「事件」視為商品，進行行銷包裝，設計適合的標語。(2節)</p> <p>4. 集合全班學生點子，統一集中於籤筒，將全班分為4組，每組拿四開圖畫紙1張，針對所選擇的主題，安排標語創作及屬性列舉書寫的版面(1節)</p> <p>5. 各組上台發表成果，分享小組討論的過程、設計理念及所運用的屬性，之後發下評分單，每組依照評分標準為其他組別打分數，並寫下回饋建議，獲得最高分的組別獲選為「最佳創意金句團體獎」。(1節)</p>	<p>社會</p> <p>綜合</p>	<p>應用能力。</p> <p>3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>		<p>3. 透過教師講解各行各業的特徵，讓學生練習設計適合的標語。</p> <p>4. 利用圖書室及網路蒐集成功行銷傳產的範例。</p> <p>5. 透過共同討論完成的標語創作，讓學生上台發表成果。</p>		<p>式」課程教案~王劭予、楊雯婷電腦</p>	
--	---	---------------------	--	--	---	--	-------------------------	--

第 (13) 週 - 第 (16) 週	老埤塘的感嘆	1. 老埤塘的感嘆： 透過觀察及影片引導學生了解埤塘的現況，引導學生寫作一篇老埤塘的感嘆文章。（2節）	國語	2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。	老埤塘的感嘆文章 埤塘改造的影片 埤塘的困境心智圖 海報	1. 透過講解及觀察讓學生了解埤塘今昔的演變及埤塘荒廢的原因。 2. 經由引導讓學生感受到埤塘遭到荒廢的心情，完成一篇老埤塘的感嘆作文。 3. 經由參觀及搜尋資訊讓學生評估與選擇改善埤塘的方法。 4. 透過心智圖的繪製讓學生積累上台發表的材料 5. 透過改善埤塘的行動讓學生親近埤塘，珍惜愛護埤塘。	1. 能回答埤塘荒廢的原因。 2. 能完成一篇老埤塘的感嘆作文 3. 能說出一種改善埤塘現況的方法 4. 能參與討論心智圖的繪製 5. 能參與埤塘的改造工作	電腦	
		2. 人與水的新視界： 藉由參觀及搜尋國內外成功的埤塘改造案例，讓學生知道改善埤塘的方法及可能性。（2節）	社會	3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。					
		3. 埤塘手術室： 繪製埤塘的困境心智圖後，分組討論解決方法，將心智圖補上改善方法，之後製作海報上台報告。（2節）	綜合	3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。					
4. 依據各組的報告結果讓學生設計如何去將之付諸實施去改善埤塘的現況。（2節）									

第 (17) 週 - 第 (20) 週	鄉土 願景	活動一：找一找，我的家鄉 在哪裡？ 1. 老師播放「大海是我的故 鄉」的歌曲，藉以引發同 學對詞意之深究及對鄉 土文化的興趣。(1節) 2. 詢問同學「家鄉」之意涵。 請學生概述對「自己的家 鄉」的認知與瞭解。(1 節) 3. 指導如何閱讀地圖，(包 含地圖名稱、方向標、比 例尺、圖例)(1節) 4. 認識家鄉各種地圖(導覽 圖、地形圖、行政區域圖、 空照圖、普通地圖、主題 地圖)完成學習單：我是 小小搜查員(利用網際網 路查詢)(1節)	國語	5-III -12 運 用圖書館 (室)、科技 與網路，進 行資料蒐 集、解讀與 判斷，提升 多元文本的 閱讀和應用 能力。	「大海是 我的故 鄉」的歌 曲 各種地圖 學習單	1. 經由播放「大海是 我的故鄉」的歌 曲，引發同學對鄉 土文化的興趣 2. 經由教師指導如 何閱讀地圖，而認 識家鄉各種地圖 3. 經由老師介紹而 了解家鄉地名的 由來及演變 4. 經由規劃家鄉之 旅一日遊行程，認 識家鄉的景點	1. 能說出家鄉所在位 置 2. 能閱讀各種地圖 3. 能了解家鄉的名的 由來 4. 能規劃這次的家鄉 之旅一日遊行程	http://www.r1 ps.cyc.edu.tw /create/subje cts/myhometea ch.html～瑞里 印象之地理篇 電腦 網路
		活動二：故鄉入名 1. 老師提出、整理上節課同 學所討論的內容。介紹聚落 形成的原因，家鄉地名的由 來及演變。(1節) 2. 介紹水上鄉各村有趣地名 的由來(1節) 3. 如果你要邀請居住在台北 的朋友來家鄉作客，要如何 規劃這次的家鄉之旅一日遊	社會	3c-III-1 聆 聽他人意 見，表達自 我觀點，並 能與他人討 論。				
			綜合	2b-III-1 參 與各項活 動，適切表 現自己在團 體中的角 色，協同合 作達成共同 目標。				

	<p>行程，並且要如何介紹家鄉給別人知道呢？（1節）</p> <p>4. 請同學上台發表學習單內容，並說出為什麼這樣規劃行程與選擇這個景點之特殊處。可請同學們比較各組旅遊行程規劃，選出「最佳行程獎」。（1節）</p>							
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 座位安排其在老師身邊，以利學生隨時提問。 2. 透過讓學生表達，以確定學生聽懂老師的指令，並將複雜指令簡化。 3. 說明盡可能具體化，正反示例，以增加學生的理解。 4. 隨時做口語提問，以了解學生的理解程度，並做進一步的說明。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：</p>							