

嘉義縣 福樂 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	三年級	課程 設計者	三年級導師		教學總節數 /學期(上/下)	20節/上學期
年級 課程主題 名稱	阿福的成語奇幻數位旅程		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	科技領航教育 數位翻轉教學 人文創新課程		與學校願 景呼應之 說明	利用數位科技載具，以多元有趣且創新的方式來 教導學生認識成語，進而體會成語含意之精深及其 趣味性。		
核心 素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的 基本語文素養，並具有生活所需的基礎 數理、肢體及藝術等符號知能，能以同 理心應用在生活與人際溝通。		課程 目標	1. 能利用科技數位載具，以多元、創新之方式學 習成語。 2. 能學習與他人合作，並在競賽中遵守比賽規 則。		

	<p>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。</p> <p>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。</p>		<p>3. 能把學到的成語知識運用到日常生活中，並能體會到成語之美與博大精深。</p>
--	--	--	---

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	校訂學習 內容	教學目標 (學習目標)	評量 內容 (表現 任務)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	成語遊 台灣	活動一： 把成語投映在顯示器上，其中每一句有關 <u>台灣</u> 地名的字，用不同顏色呈現。學生分組上台比賽，看誰先把兩個字組合成 <u>台灣</u> 地名。 活動二：	語 文 領 域	5-Ⅱ-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1. 平板 2. 顯示器 3. 網路資源 4. 分享	1. 透過平板的操作，能夠了解成語的意義，並用自己的話介紹給同學。 2. 透過 google <u>台灣</u> 鄉鎮區域圖，了解這些地名在 <u>台灣</u> 相關位置	1. 口語分享 2. 上台操作 3. 隨機抽問	電腦	5
			社 會 領 域	3c-Ⅱ-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3c-Ⅱ-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。					

		<p>請學生分組以平板查這些成語，並輪流上台介紹這些成語的意義。</p> <p>活動三：</p> <p>google 台灣鄉鎮區域圖，分組比賽誰先找到成語上地名位置者為優勝。</p>							
<p>第 (6) 週 - 第</p>	<p>成語四 則運算</p>	<p>活動一：</p> <p>老師在顯示器上列出有數字的成語，其中有數字的字用不同顏色呈現。</p>	<p>語 文 領 域</p>	<p>5-II-4 掌握句 子和段落的意義 與主要概念 3c-II-1 聆聽他人的 意見，並表達自 己的看法。</p>	<p>1. 平板 2. 顯示 器 3. 分享</p>	<p>1. 透過數學算式引 導，讓學生找出相關 成語。 2. 能透過此活動，進 而了解成語的意義。</p>	<p>1. 口 語分 享 2. 上 台操 作 3. 隨 機抽</p>	<p>平板</p>	<p>5</p>

<p>(10)</p> <p>週</p>		<p>活動二：</p> <p>老師在黑板上寫一個算式,如八+三-七=四，分組比賽學生把對應的成語寫在算式下方。</p> <p>活動三：</p> <p>請學生分組以平板查這些成語，並輪流上台介紹這些成語的意義。</p>	<p>社會領域</p>	<p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>			<p>問</p>		
<p>第</p> <p>(11)</p> <p>週</p> <p>-</p>	<p>歇後語</p> <p>猜成語</p>	<p>活動一：</p> <p>老師在顯示器上列出歇後語與等同意義的成語。</p>	<p>語文領域</p>	<p>5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p>	<p>1. 平板</p> <p>2. 顯示器</p> <p>3. 分享</p> <p>4. 分組</p>	<p>1. 透過有趣的歇後語，了解相同意義的成語</p> <p>2. 能培養學生上台表</p>	<p>1. 口語分享</p> <p>2. 上台操作</p> <p>3. 隨</p>	<p>平板</p>	<p>5</p>

<p>第 (15) 週</p>		<p>活動二： 讓學生分組依既有經驗 先行配對活動，學生利 用平板查詢歇後語與成 語意義後再配對一次。 活動三： 輪流上台介紹這些成語 與歇後語的意義。並分 組進行比手畫腳遊戲。</p>	<p>藝 術 與 人 文</p>	<p>1-Ⅱ-7 能創作簡短的表 演。 1-Ⅱ-8 能結合不同的媒 材，以表演的形 式表達想法。 5-Ⅱ-4 掌握句 子和段落的意義 與主要概念 3c-Ⅱ-2 透過同 儕合作進行體 驗、探究與實 作。</p>	<p>表演 遊戲</p>	<p>演的勇氣</p>	<p>機抽 問</p>		
---------------------------	--	---	----------------------------------	--	------------------	-------------	-----------------	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>與名人 有約</p>	<p>活動一： 老師先講述一則成語故事。老師再說出故事中的成語</p> <p>活動二： 學生分組以平板查詢這些成語的意義，並把事情情境簡略畫出來。</p> <p>活動三： 學生上台把自己畫的故事展示出來並分組演繹故事情境。</p>	<p>語 文 領 域</p> <hr/> <p>藝 術 與 人 文</p>	<p>5-II-4 掌握句 子和段落的意義 與主要概念</p> <p>1-II-3 聽懂適合程度的 詩、戲劇，並說 出聆聽內容的要 點。</p> <p>2-II-3 能表達參與表演 藝術活動的感</p>	<p>1. 分組 比賽</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 分組 畫圖 表演</p>	<p>1. 能透過聽成語故事的過程，了解成語的由來。</p> <p>2. 能透過畫成語故事情境，培養學生的美感。</p> <p>3. 能透過學生分組演繹故事情境, 培養學生團結合作語上台勇氣</p>	<p>1. 口 語分 享</p> <p>2. 上 台操 作</p> <p>3. 隨 機抽 問</p>	<p>平板</p>	<p>5</p>
--	-------------------	---	---	---	---	---	--	-----------	----------

特教需求學生課程調整

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙(2)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(3)人、自閉症(0)人

※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/人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 建議情緒障礙學生進行學習活動時需清楚說明課堂規則。
2. 建議針對學習障礙學生能安排小組同儕協助。
3. 建議針對智能障礙學生進行各項學習活動時，能安排熱心同儕協助指導、示範。評量方式調整以仿作為主。

特教老師簽名：

普教老師簽名：

嘉義縣 福樂 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	三年級	課程 設計者	三年級語文領域教師群	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學 期
年級 課程主題 名稱	阿福的成語奇幻數位旅程		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	科技領航教育 數位翻轉教學 人文創新課程		與學校願景 呼應之說明	利用數位科技載具，以多元有趣且創新的方式來教導學生認識成語，進而體會成語含意之精深及其趣味性。	
核心 素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 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. 能利用科技數位載具，以多元、創新之方式學習成語。 2. 在團隊中能學習與他人合作，並在競賽中遵守比規則。 3. 能把學到的成語知識運用到日常生活中，並能體會到成語之美與博大精深。	

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	校訂學 習內容	教學目標 (學習目標)	評量 內容 (表現 任務)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	成語猜謎語	<p>活動一： 老師在顯示器上列出數個成語，學生分組利用平板查出成語的意義，並一人介紹一句成語意義。</p> <p>活動二： 把謎語的題目顯示在顯示器上，讓各組搶答哪句成語是答案，獲勝組別予以獎勵。</p>	<p>語文 領域</p> <p>社會 領域</p>	<p>25-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 平板顯示器 2. 分享 3. 分組 4. 比賽</p>	<p>1. 能主動查詢成語的意義並介紹給同學知道。 2. 能遵守團體遊戲的規範。</p>	<p>1. 介紹成語，仔細聆聽並回答。 2. 上台操作平板並解釋成語相關問題 3. 隨機抽問並參與討論</p>	平板電腦	5

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 — 第 (10) 週</p>	<p style="text-align: center;">畫說成語</p>	<p>活動一： 老師在顯示器上列出數個成語，學生分組利用平板查出成語的意義，並一人介紹一句成語意義。</p> <p>活動二： 把以圖畫來表示成語意義的圖卡發給各組，讓學生分組搶答圖畫代表的是哪句成語。</p> <p>活動三： 請各組學生用此成語造一個句子或一段短文。</p>	<p>語文 領域</p> <p>藝術 與 人 文</p> <p>社會 領域</p>	<p>5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念</p> <p>3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 平板顯示器</p> <p>2. 成語圖畫</p> <p>3. 分享</p> <p>4. 分組</p> <p>5. 合作</p>	<p>1. 能查詢成語的意義並介紹給同學知道。</p> <p>2. 能以已了解的 成語來造一個句子或短文。</p>	<p>1. 介紹成語，仔細聆聽並回答。</p> <p>2. 上台操作平板並解釋成語相關問題</p> <p>3. 隨機抽並參與討論</p>	<p>平板電腦</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
<p style="text-align: center;">第 (11) 週 —</p>	<p style="text-align: center;">探訪成語寶山</p>	<p>活動一： 在顯示器上一邊列出金、銀、鐵、玉、石、珍珠等有關寶物的字，在顯示器另一邊列出有缺一個字的成語。</p> <p>活動二：</p>	<p>語文 領域</p>	<p>5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作</p>	<p>1. 平板顯示器</p> <p>2. 分享</p> <p>3. 分組</p> <p>4. 比賽</p>	<p>1. 能查詢成語的意義並介紹給同學知道。</p> <p>2. 能遵守團體遊戲的規範。</p>	<p>1. 介紹成語，仔細聆聽並回答。</p> <p>2. 上台操作平板並</p>	<p>平板電腦</p>	<p style="text-align: center;">5</p>

<p>第 (15) 週</p>		<p>各組各派出一位同學出來，限時把相對應字卡貼上，愈快者為勝利。</p> <p>活動三： 完成後，請各組把分配到的成語利用平板查出其意義，並介紹給同學知道。</p>	<p>社會 領域</p>	<p>進行體驗、探究與實作。</p>			<p>解釋成語相關問題 3. 隨機抽問並參與討論</p>		
<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>成語另一半</p>	<p>活動一： 把成語分成前後兩個詞語兩部分，分別排在顯示器兩端。各組分別派一個人到黑板，比賽誰先組成最多成語者為勝利。</p> <p>活動二： 請各組把組合成的成語利用平板查出其意義，並上台講解。</p> <p>活動三： 各組派出一個代表用比手畫腳的方式，讓組員猜是哪個成語。</p>	<p>語文 領域 社會 領域 藝術 與 人 文</p>	<p>5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</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>1. 平板顯示器 2. 分享 3. 分組比賽表演</p>	<p>1. 能查詢成語的意義並介紹給同學知道。</p> <p>2. 能遵守團體遊戲的規範。</p>	<p>1. 介紹成語，仔細聆聽並回答。 2. 上台操作平板並解釋成語相關問題 3. 隨機抽問並參與討論</p>	<p>平板電腦</p>	<p>5</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
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(4)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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(3)人、自閉症(0)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/人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 建議情緒障礙學生進行學習活動時需清楚說明課堂規則。 2. 建議針對學習障礙學生能安排小組同儕協助。 3. 建議針對智能障礙學生進行各項學習活動時，能安排熱心同儕協助指導、示範。評量方式調整以仿作為主。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>