

嘉義縣太保國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	年級課程 主題名稱	閱讀新視界	課程 設計者	林雅慧 李麗妘 二年級教師群	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	健康、適性、智慧		與學校願景呼 應之說明	一、透過閱讀陶冶與促進心理健康發展。 二、評估學生閱讀理解與圖書資訊運用能力，規劃適合的閱讀計畫，提升語文使用能力。 三、藉由讀寫實踐之態度，養成閱讀、書寫習慣，奠定終身學習基礎 四、連結多元文本，展現創造力與情感適宜表達能力。			
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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 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	一、培養語文閱讀的興趣，奠定終身學習基礎。 二、透過閱讀理解策略與圖書資訊使用能力，發展學習與解決問題策略。 三、運用讀寫策略增進學生各類文體寫作能力，達成溝通及互動目標。 四、閱讀繪本連結創造力，建立創意與發表能力，並發展自我情感認識。			

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(6)週	獨一無二的我	國語文 5-I-7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明示的因果關係，理解文本內容。 健體 3b-I-2 能於引導下，表現簡易的人際溝通互動技能 生活 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己	1. 「你很特別」繪本。 2. 「猜猜我是誰」學習單。 3. 「優點轟炸」便利貼。	1. 能理解「你很特別」繪本內容，並組內互動、討論，回答提問。 2. 能在老師引導下，覺察自己的獨特性。 3. 完成「猜猜我是誰」學習單。 4. 能覺察同學的特點，在便利貼上寫下來後送給同學。 5. 能在「優點轟炸」活動結束後，學習欣賞自己	1. 小組回答關於繪本內容的提問。 2. 能說出自己的優點。 3. 自行完成「猜猜我是誰」學習單。 4. 能完成3張「優點轟炸」便利貼並送給同學。 5. 歸納自己的優點、特色，並思考自己可以越來越好的做法。	課程說明： <b>透過閱讀連結創造力展現與情感表達是二年級閱讀新世界主題。</b> 1. 教師提問：二年級現在的自己與剛上一年級時的自己有哪些改變？ 2. 學生發表並舉例 3. 師生觀看「你很特別」影片。 2. 師生共讀「你很特別」繪本。 3. 教師提問繪本相關問題，學生分組討論回答。 4. 每生學生自行寫下自己的優點或特色。 5. 完成「猜猜我是誰」學習單。 6. 進行「優點轟炸」的活動。 7. 送給同學優點轟炸單。 8. 學生檢視自己收到的優點轟炸單並歸納。 9. 教師提問：看完自己收到的優點轟炸單，說說自己心裡的想法。 10. 教師提問：有沒有自己覺得的優點但是卻沒有被提出來呢 11. 學生發表自己希望自己能培養的優點。	1. 「你很特別」繪本影片。 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G3E3Z51e4hY">https://www.youtube.com/watch?v=G3E3Z51e4hY</a> 2. 「你很特別」繪本。 3. 「猜猜我是誰」學習單	6
第(7)週	讓我們一起放	國語文 5-I-7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明	1. 風箏 2. 「放風箏的小孩」繪本。	1. 能理解「放風箏的小孩」繪本內容，並組內互動、討論，回答提	1. 能分組回答關於繪本內容的提問。	1. 觀看【風箏】影片。 2. 聆聽「放風箏的小孩」有聲書。	1. 風箏影片 風箏(feng_zheng).fl	4

<p>- 第 (10) 週</p>	<p>風箏</p>	<p>示的因果關係，理解文本內容。 生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務</p>	<p>3. 「放風箏的小孩」學習單。</p>	<p>問。 2. 能說出自己喜歡的戶外活動，並完成「放風箏的小孩」學習單。 3. 能了解風箏的構造並增添創意於風箏。 4. 願意協助同學或尋求同學協助一起放風箏。</p>	<p>2. 能完成「放風箏的小孩」學習單。 3. 能完成一個有創意的風箏。 4. 能和同學愉快的互相協助，進行放風箏遊戲。</p>	<p>3. 共讀「放風箏的小孩」繪本 4. 分組討論，回答老師有關繪本內容提問。 4. 完成「放風箏的小孩」學習單。 5. 自製風箏。 (1)觀看跟蠟筆哥哥一起做風箏 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LV344kcTChY">https://www.youtube.com/watch?v=LV344kcTChY</a> 及讓孩子跑到天荒地老的鳥風箏 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_FYWyWixgQ">https://www.youtube.com/watch?v=Y_FYWyWixgQ</a> (2)小組設計該組的風箏 (3)說明該組風箏之創意或特色 (4)製作風箏並展示 6.放風箏 7.說明放風箏遇到的困難及修正的方式和小組成員共同合作完成的經歷。</p>	<p>v <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3V3gixP_qm0">https://www.youtube.com/watch?v=3V3gixP_qm0</a> 2. 「放風箏的小孩」有聲書 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=D9NGGIw_tWc">https://www.youtube.com/watch?v=D9NGGIw_tWc</a> 3. 「放風箏的小孩」繪本。</p>	
<p>第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>讓 想 像 力 飛 翔</p>	<p>國語文 5- I -7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明示的因果關係，理解文本內容。 健體 3b- I -2 能於引導下，表現簡易的人際溝通互動技能。</p>	<p>1. 老鼠爸爸說故事」繪本。 2. 說故事技巧。</p>	<p>1. 能找出說故事時要注意的部分。 2. 能理解「老鼠爸爸說故事」繪本內容。 3. 能與組員溝通討論後，分組分享繪本中最推薦的故事。 4. 能完成「老鼠爸爸說故事」學習單</p>	<p>1. 能說出二個說故事技巧。 2. 能分組回答關於繪本內容的提問 3. 能分享繪本中最推薦的故事。 4. 能完成「老鼠爸爸說故事」學習單</p>	<p>1. 觀看「龍星國小-小小說書人」影片。 2. 討論說故事時有哪些要注意的事項及說故事技巧。 3. 共讀「老鼠爸爸說故事」繪本。 4. 教師提問，分組討論回答。 5. 組內分享繪本中最推薦的故事。</p>	<p>1. 龍星國小小小說書人系列影片-老鼠爸爸說故事。 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W98JBA9L-is">https://www.youtube.com/watch?v=W98JBA9L-is</a> 2. 「老鼠爸爸說故事」繪本</p>	<p>4</p>

						6. 完成「老鼠爸爸說故事」學習單。	3.「老鼠爸爸說故事」學習單。	
第 ( 15 ) 週 - 第 ( 20 ) 週	帶來幸福的點子	國語文 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。	故事綱要。 解決困難的辦法	1. 能覺察自己的困難。 2. 聆聽同學發表並共同利用故事結構找出故事綱要。 3. 分享或省思自己的困難解決經驗。  4. 藉由體驗開店活動，讓小朋友一起腦力激盪，解決生活中的問題	1. 能說出至少一項自己遇到的困難和當時的感覺。 2. 小組內討論出〈妙點子商店〉的觀點及故事綱要並發表。 3. 省思與比較自己的困難解決經驗和故事中的困難解決方法。 4. 小組以海報呈現「體驗開店的樂趣」各項任務	6. 完成「老鼠爸爸說故事」學習單。  1. 個人發表自己最近遇到的困難。 2. 小組共選一個同學所發表的困難，討論出可能的解決方式。 3. 全班共讀〈妙點子商店〉 4. 教師提問，學生透過小組討論與問答說出故事綱要。 5. 找出書中的困難及解決方式。 6. 分享自己覺得本書中哪一個妙點子最讚？ (我想告訴作者的一句話……) 7. 小組任務：「開店樂趣多」 (1)各組討論自己小組要開甚麼店。 (2)各組將店名、商品、店內裝潢布置畫在四開畫紙上。 (3)各組發表〈開店樂趣多〉的規劃 (4)學生回饋除了自己的商店，他還喜歡哪一個商店？為什麼？ (5)分組討論自己的商店有可能遇到什麼困難？ (6)展示各組的困難，每組認領一個組別的困難回組內討論可能的解決方法。 (7)將解決方案寫在海報上貼回該組問題下方。	1.「妙點子商店」文本 2. 圖畫紙	

