

年級	三年級	年級課程 主題名稱	安然如故	課程 設計者	陳明容	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期 (資訊融入 6 節)
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	健康有品 科技創新 藝文扎根 宏觀國際	與學校願景呼 應之說明	本主題教學活動希望透過安全教育相關書籍的閱讀指導，運用提問討論等方式，讓學生了解日常生活中可能發生的人與人之間的問題，思考、學習自我保護的方法，並透過圖書館館藏分類及位置分布的運用，建立學生自主學習的能力與習慣。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 E-B1 具備理解及使用語言、文字、數學、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。	課程 目標	1. 透過閱讀探索人與人之間相處可能產生的問題，分析問題發生的原因，並思考可行的解決方法，達到自我保護的目的。 2. 認識圖書館館藏分類以及位置分布，學會使用圖書自助借閱系統，以運用圖書館資源進行自主學習。 3. 運用各種媒材與科技媒體，創作安全教育宣導遊戲，提供學校作為安全教育宣導教材。				

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	學習百寶屋(三)	(語文)5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 (資訊)2-2-2 能操作視窗環境的軟體。	1. 圖書十大分類簡報。 2. 圖書館館藏位置簡報。 3. 圖書館自助借閱操作步驟簡報	1. 認識十大圖書特色以及相應口訣。 2. 了解圖書室十大類圖書分布位置。 3. 學會利用圖書借閱系統中的自助借還書的步驟。	1. 能說出十大類圖書的口訣。 2. 能說出十大類圖書的分布位置。 3. 能找到自己想閱讀的書並運用自助借閱系統完成借閱手續。	活動一：圖書分類 1. 老師說明圖書館藏書分為十大類，並說明各分類的特色與內容。 2. 老師介紹十大分類口訣。 3. 利用蘿蔔蹲遊戲讓學生熟悉十大分類口訣。 活動二：好書迷宮 1. 老師介紹各分類圖書在圖書館中的位置。 2. 老師引導學生發現圖書館圖書具有的特徵。 3. 利用尋寶活動讓學生熟悉圖書館各分類圖書的位置。 4. 依據自己的喜好，找到想閱讀的書，完成自助借書手續，在圖書室中進行靜讀。	1. 圖書館利用課程簡報(自編)。 2. 學習單(自編)	4
第(5)週-第(8)週	怪叔叔	(語文)5-II-10 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 (語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。 (語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 (社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。	1. 綁架事件的起因、影響與解決方法。 2. 魚骨圖簡報。	1. 透過小組討論，運用推論、提問等方法，歸納出綁架事件發生的原因、影響及解決方法。 2. 能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供自己的想法。 3. 認識魚骨圖，並透過小組討論，運用魚骨圖記錄文章重點摘要。	1. 能從書中找到訊息，說出綁架事件發生的原因、影響和解決方法。 2. 能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出自己的想法。 3. 能依照老師的指示，和小組成員討論後，利用魚骨圖記錄文章重點摘要。	活動一：看封面，想經驗 1. 觀察封面，引導學生猜測封面上兩人的關係？他們之間會發生什麼事？ 2. 引導學生口述對書名「怪叔叔」的想法和經驗。 3. 學生閱讀書籍內容。 4. 引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。 活動二：讀圖文，抓重點	1. 繪本：怪叔叔(信誼) 2. 課程簡報(自編)。 3. 學習單(自編)	4

						<p>1. 引導學生分組討論問題：</p> <p>(1) 什麼樣的小豬最可能被怪叔叔抓走？</p> <p>(2) 怪叔叔會用哪些方法來誘拐小豬？</p> <p>(3) 被怪叔叔抓走的小豬會發生什麼事？</p> <p>(4) 胖臉兒跟小領結想了哪些方法去對付怪叔叔？</p> <p>2. 指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。</p> <p>3. 老師統整問題與答案，做重點歸納與提示。</p> <p><b>活動三：魚骨圖，作筆記</b></p> <p>1. 老師介紹「魚骨圖」及運用方法。</p> <p>2. 指導學生分組討論，將書籍重要內容記錄在魚骨圖上。</p>		
<p>第 ( 9 ) 週 - 第 ( 13 ) 週</p>	<p>離你 遠一 點</p>	<p>(語文)5-II-10 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p> <p>(語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。</p> <p>(語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>(社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。</p>	<p>1. 性騷擾事件的起因、影響與解決方法。</p> <p>2. 魚骨圖簡報。</p>	<p>1. 透過小組討論，運用推論、提問等方法，歸納出性騷擾事件發生的原因、影響及解決方法。</p> <p>2. 能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供自己的想法。</p> <p>3. 認識魚骨圖，並透過小組討論，運用魚骨圖記錄文章重點摘要。</p>	<p>1. 能從書中找到訊息，說出性騷擾事件發生的原因、影響和解決方法。</p> <p>2. 能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出自己的想法。</p> <p>3. 能依照老師的指示，和小組成員討論後，利用魚骨圖記錄文章重點摘要。</p>	<p><b>活動一：看封面，猜內容</b></p> <p>1. 觀察封面，引導學生猜測封面上兩人的關係？他們之間會發生什麼事？</p> <p>2. 引導學生口述對書名「離你遠一點」的想法和經驗。</p> <p>3. 學生閱讀書籍內容。</p> <p>4. 引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。</p> <p><b>活動二：讀圖文，抓重點</b></p> <p>1. 引導學生分組討論問題：</p>	<p>1. 橋梁書：離你遠一點（螢火蟲）</p> <p>2. 課程簡報(自編)。</p> <p>3. 學習單(自編)</p>	5

						<p>(1) 鄰居和羽晴的互動，哪些行為是屬於性騷擾？</p> <p>(2) 當鄰居做出令羽晴不舒服的行為時，羽晴運用了哪些方法來解決？</p> <p>(3) 整理「怪叔叔」和「離你遠一點」這兩本書，共提供了哪些做法讓我們遠離可能的危險？</p> <p>2. 指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。</p> <p>3. 老師統整問題與答案，做重點歸納與提示。</p> <p>活動三：魚骨圖，作筆記</p> <p>1. 老師複習「魚骨圖」及運用方法。</p> <p>2. 指導學生分組討論，將書籍重要內容記錄在魚骨圖上。</p>	
<p>第 (12) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>也是 霸凌</p>	<p>(語文)5-II-10 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p> <p>(語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。</p> <p>(語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>(社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。</p>	<p>1. 霸凌事件的起因、影響與解決方法。</p> <p>2. 魚骨圖簡報。</p>	<p>1. 透過小組討論，運用推論、提問等方法，歸納出霸凌事件發生的原因、影響及解決方法。</p> <p>2. 能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供自己的想法。</p> <p>3. 認識魚骨圖，並透過兩兩討論，運用魚骨圖記錄文章重點摘要。</p>	<p>1. 能從書中找到訊息，說出霸凌事件發生的原因、影響和解決方法。</p> <p>2. 能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出自己的想法。</p> <p>3. 能依照老師的指示，和夥伴同學討論後，利用魚骨圖記錄文章重點摘要。</p>	<p>活動一：看封面，猜內容</p> <p>1. 觀察封面，引導學生猜測封面上人物的關係？他們之間會發生什麼事？</p> <p>2. 引導學生口述對書名「也是霸凌」的想法和經驗。</p> <p>3. 學生閱讀書籍內容。</p> <p>4. 引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。</p> <p>活動二：讀圖文，抓重點</p> <p>1. 老師說明霸凌的定義、特性和類型。</p>	<p>1. 橋梁書：也是霸凌（螢火蟲）</p> <p>2. 課程簡報（自編）。</p> <p>3. 學習單（自編）</p>

						<p>2. 引導學生分組討論問題：</p> <p>(1) 故事中哪些角色曾經出現過霸凌同學的行為？</p> <p>(2) 他們曾經做過哪些霸凌的行為？(各舉兩個例子)</p> <p>(3) 故事主角千雯遇到了被霸凌的情況，他運用哪些我們學過的方法來保護自己？</p> <p>2. 指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。</p> <p>3. 老師統整問題與答案，做重點歸納與提示。</p> <p>活動三：魚骨圖，作筆記</p> <p>1. 老師複習「魚骨圖」及運用方法。</p> <p>2. 指導學生和伙伴同學兩兩討論，將書籍重要內容記錄在魚骨圖上。</p>	
<p>第 ( 16 ) 週 - 第 ( 20 ) 週</p>	<p>「安全教育」大富翁DIY</p>	<p>(語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。</p> <p>(社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。</p> <p>(資訊)2-2-5 能正確操作鍵盤。</p> <p>(資訊)2-2-6 能熟練中英文輸入。</p> <p>(資訊)2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p>	<p>1. 基礎版大富翁遊戲組。</p> <p>2. 鍵盤大圖。</p> <p>4. WORD 文書處理軟體。</p>	<p>1. 認識鍵盤並學會注音輸入法。</p> <p>2. 認識 WORD 文書處理軟體並學會運用。</p> <p>3. 能依據大富翁遊戲內容與遊戲規則，設計「安全教育」的遊戲情境。</p> <p>4. 能有條理的說出自己的意見與感受。</p>	<p>1. 能使用鍵盤，知道鍵盤中個注音符號的位置。</p> <p>2. 能根據遊戲規則與需要，寫出適宜的「安全教育」遊戲情境。</p> <p>3. 能使用注音輸入法在 WORD 中將設計好的「安全教育」遊戲情境做成電子檔。</p> <p>4. 能有條理的說出自己對遊戲的意見與感受。</p>	<p>活動一：大富翁DIY</p> <p>1. 老師介紹鍵盤以及注音輸入法，並讓學生進行練習。</p> <p>2. 老師介紹 WORD 文書處理軟體的基本使用方法，並提供題目讓學生進行練習。</p> <p>3. 老師展示基礎版大富翁遊戲組，說明遊戲規則以及其中「機會」和「命運」的設定規則。</p> <p>4. 學生分組，參考圖書室中安全教育的書籍，討論「機會」與「命運」的情境設定。</p>	<p>1. 課程簡報(自編)</p> <p>2. 大富翁遊戲。</p>

