

嘉義縣阿里山鄉十字國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	年級課程主題名稱	在文學大海裡乘風破浪	課程設計者	劉冠甫	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼 應之說明	透過課程中的學習，瞭解更多課本以外的知識，能夠對於自己的生活產生熱情，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
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-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。		課程 目標	1. 學生透過語文活動，培養 探索 國文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎，並 實踐 於生活之中。 2. 學生能經由課程活動，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，學習同儕間的互助 合作 。			

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	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	超級聯想	國語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。	遊戲 詞語	1. 能透過聆聽遊戲規則或其他學生所說出的物品，了解遊戲的規律和認識此項物品。 2. 運用適當詞語及完整語句，說出遊戲規則所規定的事項和遊戲內容。 3. 運用科技媒體與推論策略，推論其餘小組的做法和自己應該要做甚麼才可以學習到最多，遊戲勝率才會最高，理解遊戲的本意。	1. 能聆聽遊戲規則和他人所述，並從中提取重點。 2. 能運用適當的詞語和完整的句子完成遊戲過程，並能讓其他學生了解自己所述。 3. 能清晰的說出靠著推論所發現的內容，並大方地分享出來，使其他小組能理解自己的邏輯。	活動一 1. 教師事先先準備好題目，並做成籤讓學生於活動中使用。 2. 說明遊戲規則。 活動二 1. 由學生運用科技或是蒐集相關資料自行思考聯想方式，如：種類(學生自學)(學生主動學習任務安排) (一)飲料的種類：開水、牛奶、果汁、汽水、酒、奶茶等等。 (二)衣服の種類：雨衣、外套、太空衣、防塵衣、潛水衣。 2. 組內將聯想語詞進行討論與紀錄。(組內共學)(學習策略安排) 3. 將班級學生分為若干組，活動進行時，各組輪流上台寫在黑板上(每組的粉筆顏色皆不同)，其餘的同學可在台下討論。(組間互學) 活動三 1. 教師統整學生的學習思考策略以及學習省思。(教師導學)	桌上型電腦 65吋螢幕 籤 籤筒 有顏色的粉筆	5
第(6)週	我說你猜	國語文 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。	1. 文句 2. 語詞 3. 負責的態度	1. 透過說出自己的語詞和文句，能清楚的讓其餘學生把握住題目的	1. 不管是聆聽題目或是出題目的學生都要有辦法把握問題的核心理，並在對談時讓使	活動一 1. 教室於活動前，請學生先利用科技或是書籍自訂5-6個語詞題目，於活動時	桌上型電腦 65吋螢幕 全班座號籤	4

<p>— 第 (9) 週</p>		<p>2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p>		<p>重點，在對談時能平穩地讓遊戲過程進行。 2. 在進行遊戲過程中學習如何與他人溝通，並養成說話負責的態度。</p>	<p>用合適的語詞。 2. 在遊戲中能學習與他人溝通的方式，讓主持人和遊戲人能完整地進行遊戲。 3. 能與同儕公平競爭，並能勝不驕、敗不餒。</p>	<p>使用。(學生自學) (學生主動學習任務安排) 2. 教師於活動前，先示範操作方式：可說出提示，但不可以與語詞相同的字詞，來猜語詞、成語。(教師導學) 例一：我們每星期一至星期要到學校做什麼(上課)。 例二：違背人家的好意叫什麼(辜負) 活動二 1. 先小組內討論所蒐集到的語詞，並討論選出最終的 10 個語詞。(組內共學) (學習策略安排) 2. 採自願或由老師抽籤的方式分組上台，透過討論選擇符合條件的文句。 3. 答對之小組可獲 1 點，答錯的小組不扣點，由出題之小組獲得 1 點，越多小組答錯，出題小組可獲得的點數就越多。(組間互學) 活動三 1. 於活動結束時，表揚點數最多之小組，並鼓勵其他小組。並統整學生在歷程中的學習思考與省思。(教師導學)</p>	<p>籤筒</p>	
<p>第 (10) 週</p>	<p>還原 大法</p>	<p>國語文 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p>	<p>重點句子 句子重組</p>	<p>1. 在文章段落裡能快速地掌握文章內部的重</p>	<p>1. 能掌握文章的重點和句子的內容順序，並能重新排列組合。</p>	<p>活動一 1. 學生事先取一小段內含佳句或段落分明的文章，將其放大影印(或重新</p>	<p>桌上型電腦 65吋螢幕 字卡</p>	<p>5</p>

<p>- 第 (14) 週</p>		<p>資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>		<p>點句子和概念。 2. 學生能運用科技媒體自己所學的知識，在文章和句子中找到重點，並完成句子重組。</p>	<p>2. 能運用自己的知識並經過小組討論，組出小組內覺得最通順的文章並解釋。</p>	<p>打字放大)，以標點為分隔，裁成長條狀，然後把次序打散，裝入信封，再讓學生重組按順序排在桌上。 2. 先讓學生找尋可用的句子，並寫出覺得適合的文句。(學生自學) (學生主動學習任務安排) 3. 學生分成若干組別，運用科技媒體進行練習組合。(組內共學) (學習策略安排) 活動二 1. 教師利用 ppt 簡報，說明例題： (例一) a 舉投望明月 b 疑是地上霜 c 低頭思故鄉 d 床前明月光 原文：d→b→a→c (例二) 鮮、魚、買了、一條、媽媽 原文：媽媽買了一條鮮魚 2. 一篇文章一個信封袋，分組練習時，可互相交換與分享。(組間互學) 活動三 1. 教師統整學生的學習策略與思考歷程以及學習省思。(教師導學)</p>		
<p>第(15) 週 -</p>	<p>填字 遊戲</p>	<p>國語文 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p>	<p>閱讀 字詞遊戲</p>	<p>1. 透過閱讀老師給的題目，運用上課學習到的科技媒體</p>	<p>1. 能利用3c產品，從閱讀的材料中，運用上課知識進行預測、推論、提問等策略完</p>	<p>活動一 1. 教師事先規劃好學習單。 2. 事先規劃小組名單。 3. 各小組一台 3c 產品。</p>	<p>桌上型電腦 65吋螢幕 學習單 3C 產品</p>	<p>6</p>

<p>第(20) 週</p>	<p>5-II-9 覺察自己的閱讀理解情況，適時調整策略。 6-II-7 找出作品的錯誤，並加以修改。 資議c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p>		<p>與方法推論出答案。 2. 在與小組討論的過程中覺察自己字詞遊戲的錯誤。 3. 找出自己字詞遊戲的錯誤後進行修改並發表自己的想法，確認和最後的答案是否相同。</p>	<p>成學習單。 2. 小組討論過程中，學生應學習覺察自己是否有需要修改的地方。 3. 與同學溝通過程中，找出自己的錯誤並修改，大方分享自己的想法和答案。</p>	<p>活動二</p> <ol style="list-style-type: none"> 公布小組名單並移動位置，再將學習單發下，請學生自行思考如何完成學習單。(學生自學) (學生主動學習任務安排) 發下小組學習單，請學生在組內利用科技或是文本方式，並完成學習單。(組內共學) (學習策略安排) <p>例：填字詞遊戲-依下列解釋填入適當語詞</p>  <p>直</p> <ol style="list-style-type: none"> 懷疑人家不利於己，而嫉妒在心。 體貼和原諒。 對過去不清楚或做錯的事，能明白知曉。 好的名聲。 旋轉飄動。 皮膚擠緊或鬆弛後，表面顯出的摺紋。 痛下決心改掉以前的過錯。 固執堅強。 比喻危害大眾的人。 原因。 悲壯慘烈的為正義而死。 	
--------------------	---	--	--	---	---	--

						<p>12、形體類似水龍，能引起洪水。</p> <p>橫</p> <p>一、憤恨共同的敵人。</p> <p>二、聲音徘徊腦海中，久久不散。</p> <p>三、戰敗、散亂的意思。</p> <p>四、把死亡當作歸宿。</p> <p>五、指高聲歌唱。</p> <p>六、作壞事。</p> <p>七、指再走前人失敗的途徑。</p> <p>八、睡在柴薪上，嘗著膽的苦味。</p> <p>※解答※</p> <p>一. 同仇敵愾 二. 繚繞 三. 潰敗 四. 視死如歸 五. 引吭高歌 六. 為非作歹 七. 重蹈覆轍 八. 臥薪嘗膽</p> <p>1. 猜忌 2. 體諒 3. 覺悟 4. 名譽 5. 迴盪</p> <p>6. 皺紋 7. 痛改前非 8. 頑強 9. 害群之馬 10. 緣故 11. 壯烈成仁 12. 蛟龍</p> <p>活動三</p> <p>1. 小組互相上台分享各自的發現與成果。(組間互學)</p> <p>活動四</p> <p>1. 教師統整學生在歷程中的學習策略與省思。(教師導學)</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中) https://course.cyc.edu.tw/upfile/course109/sub1/14491512763084155.pdf
------	---

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(16)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求</p> <p>學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</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2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：劉冠甫</p>

*各校可視需求自行增減表格

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。