

嘉義縣梅北國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程主題名稱	校訂課程-開卷有益-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 <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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學								
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-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. 學習圖書館利用知能，培養自主學習能力，解決生活中遇到的問題。 2. 透過主題閱讀，探索生活中可能出現的危險，並思考可行的解決方法，達到自我保護的目的。					
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)	學習活動(教學活動)		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。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 圖書十大分類簡報。 2. 圖書館十大類館藏位置。 3. 圖書館借閱系統自助借書操作步驟簡報。	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. 學習操作圖書借閱系統，利用自助借書功能借閱圖書，進行閱讀。	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，進行閱讀。	<b>活動一：圖書分類</b> 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。 <b>活動二：好書迷宮</b> 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)。	4

<p>第 ( 5 ) 週 - 第 ( 8 ) 週</p>	<p>怪叔叔</p>	<p>(語文)5-II-8 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。</p>	<p>1. 「怪叔叔」書籍內容簡報。 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「怪叔叔」書中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，運用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。</p>	<p>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，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。</p>	<p><b>活動一：看封面，想經驗</b> 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。</p> <p><b>活動二：讀圖文，抓重點</b> 1. 引導學生分組討論問題： (1) 什麼樣的小豬最可能被怪叔叔抓走？ (2) 怪叔叔會用哪些方法來誘拐小豬？ (3) 被怪叔叔抓走的小豬會發生什麼事？ (4) 胖臉兒跟小領結想了哪些方法去對付怪叔叔？ 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。 3. 老師引導學生統整問題與答案，並討論在生活中如何做才能避免誘拐事件的發生。</p> <p><b>活動三：魚骨圖，作筆記</b> 1. 老師介紹「魚骨圖」及運用方法。 2. 指導學生分組討論，將事件發生的原因及解決的方法記錄在魚骨圖上。</p>	<p>1. 繪本：怪叔叔(信誼) 2. 課程簡報(自編)。 3. 魚骨圖記錄單(自編)</p>	<p>4</p>
--	------------	--	--------------------------------------	---	--	---	---	----------

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>離你 遠一 點</p>	<p>(語文)5-II-8 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。</p>	<p>1. 「離你遠一點」書籍內容簡報。 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「離你遠一點」書中性騷擾事件發生的原因、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，運用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。。</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。 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，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。。</p>	<p>活動一：看封面，猜內容 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「離你遠一點」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。</p> <p>活動二：讀圖文，抓重點 1. 引導學生分組討論問題： (1)鄰居和羽晴的互動，哪些行為是屬於性騷擾？ (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？ (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？ 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。 3. 老師引導學生統整問題與答案，並討論在生活中如何做才能避免性騷擾事件的發生。</p> <p>活動三：魚骨圖，作筆記 1. 老師複習「魚骨圖」及運用方法。 2. 指導學生分組討論，將事件發生的原因及解決的方法記錄在魚骨圖上。</p>	<p>1. 橋梁書：離你遠一點（螢火蟲） 2. 課程簡報（自編）。 3. 魚骨圖記錄單（自編）</p>	<p>4</p>
---	------------------------	--	--	---	--	--	---	----------

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>也是 霸凌</p>	<p>(語文)5-II-8 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。</p>	<p>1. 「也是霸凌」書籍內容簡報。 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「也是霸凌」書中霸凌事件發生的原因、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，並透過兩兩討論，運用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。。</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。 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，和夥伴同學討論後，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。。</p>	<p>活動一：看封面，猜內容 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？ 2. 引導學生口述對書名「也是霸凌」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。</p> <p>活動二：讀圖文，抓重點 1. 老師說明霸凌的定義、特性和類型。 2. 引導學生分組討論問題： (1) 故事中哪些角色曾經出現過霸凌同學的行為？ (2) 他們曾經做過哪些霸凌的行為？(各舉兩個例子) (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？ 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。 3. 老師引導學生統整問題與答案，並討論在生活中如何做才能避免霸凌事件的發生。</p> <p>活動三：魚骨圖，作筆記 1. 老師複習「魚骨圖」及運用方法。 2. 指導學生和伙伴同學兩兩討論，將事件發生的原因及解決的方法。記錄在魚骨圖上。</p>	<p>1. 橋梁書：也是霸凌(螢火蟲) 2. 課程簡報(自編)。 3. 魚骨圖記錄單(自編)</p>	<p>4</p>
<p>第 (17) 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。 (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。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。</p>	<p>1. 基礎版大富翁遊戲組。 2. 鍵盤大圖。 4. WORD 文書處理軟體。</p>	<p>1. 認識鍵盤並學會注音輸入法。 2. 認識 WORD 文書處理軟體並學會運用。 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。 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。 2. 能根據遊戲規則與需要，寫出適宜的「安全教育」遊戲情境。 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。 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 1. 老師介紹鍵盤以及注音輸入法，並讓學生進行練習。 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。 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。 4. 學生分組，參考本學期鎖上過的有關誘拐、性騷擾及霸凌的議題內容，以及圖書室中安全教育的書籍，討論「機會」與「命運」的情境設定。 5. 學生利用注音輸入法與 WORD 文書處理軟體，將情境設定輸入並列印出來。 6. 學生分組交換體驗「安全教育」大富翁遊戲，並發表自己參與遊戲製作以及體驗的意見與感受，並提出改進建議。</p>	<p>1. 課程簡報(自編) 2. 大富翁遊戲。</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input 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 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( 6 )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(1)人、學習障礙(2)人          ※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-<u>一般智能資優優異 1人</u>          ※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>身心障礙類          (1)多給予嘗試機會，提升自信心。          (2)用聆聽、口語替代學習。          (3) 請同學給予合理的包容、接納，並協助他行為管理。(何生)</p> <p>資優類          (1)引導學生有更多完整和更複雜的回答          (2) 鼓勵學生自我提問，也向同學及教師發問</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林曉婷</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：陳明容</p>