

嘉義縣 中林 國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	樂遊文學園	課程 設計者	何佳蓉	總節數/學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性課 程類型	<p>■第一類 統整性探究課程 ■主題 □專題 □議題 *是否融入 □生命教育 □安全教育 □戶外教育 ■均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。</p> <p>□第二類 □社團課程 □技藝課程</p> <p>□第四類 其他 □本土語文/臺灣手語/新住民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或校際交流</p> <p>□自治活動 □班級輔導 □學生自主學習 □領域補救教學</p>						
學校 願景	健康・快樂・積極・創新		與學校願景呼應 之說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>藉由活潑有趣的動畫帶領學生認識世界文學名著，並學習主角們以積極的態度面對問題，以促進個人身心健全的發展。</li> <li>學生能在輕鬆愉悅的情境下，喜歡閱讀文學並沉浸於其中，進而能體會主角內心的感受。</li> <li>從世界文學名著中正向的學習，能進而培養道德規範與是非判斷的能力。</li> </ol>			
總綱 核心素 養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>藉由閱讀世界文學名著，具備及學習樂觀積極的態度，以促進個人身心健全的發展，並認識個人的特質，發展生命的潛能。</li> <li>具備基本的文學素養，並具有生活所需的符號知能，能以同理心了解書中主角的心情，藉而應用在生活與人際溝通。</li> <li>從文學中學習具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，並從閱讀中理解並遵守社會道德規範，培養正確的公民意識，關懷周遭生活及生態環境。</li> </ol>			

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	荒島文學	語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。  語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。  社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。  語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。	『魯賓遜漂流記』動畫及《魯賓遜漂流記》文學名著、生存大挑戰學習單、「逃離荒島大戰」海報	1. 能聽懂『魯賓遜漂流記』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。  2. 運用摘要策略，擷取文學內容以完成生存大挑戰學習單。  3. 分組討論時，聆聽組員對閱讀《魯賓遜漂流記》文學名著的內容，並表達個人閱讀的心得。  4. 運用摘要策略，推論文學內容，完成「逃離荒島大戰」海報，增進對文學內容的理解。	1. 觀看動畫影片後，能回答影片相關的問題。(和學習目標相呼應)  2. 能擷取文學內容摘要完成生存大挑戰學習單。(有具體作品)  3. 能透過分組討論，說出對文學內容大意的看法並分享給其他組。(有分組合作、分享表達)  4. 能和組員共同寫出文學內容大意的「逃離荒島大戰」海報。(有分組合作、有具體作品)	教學活動一、荒島文學(2節) (一)引起動機：觀看卡通動畫引起學生閱讀『魯賓遜漂流記』。 (二)文學導讀：針對影片內容進行提問。 (三)認識作者：介紹原著《魯賓遜漂流記》的作者丹尼爾·笛福及其作品。 教學活動二、生存大挑戰(2節) (一)提問討論： 1. 就故事中魯賓遜在荒島上所遇到的困難及如何克服困難逐一分析討論。 (二)完成「生存大挑戰」學習單。 教學活動三、逃離荒島大戰(4節) (一)分組討論內容大意： 各組討論內容大意，並按號碼分配組員。(合作討論) (二)荒島探查： 1. 每組同一號碼的組員聚集在一組，就各組原本討論的內容大意和其他組的組員分享。 2. 按號碼分派的組員回到原組別，並就和其他組組員討論的心得和同組組員分享。 (三)「逃離荒島大戰」： 1. 各組就其他組的意見和原本的看法做一討論統整，著手完成「逃離荒島大戰」內容大意海報。(應用、操作) 2. 各組分享「逃離荒島大戰」內容大意海報，其他組給予回饋。	『魯賓遜漂流記』動畫、荒島文學導讀題目 PPT、「生存大挑戰」、「逃離荒島大戰」海報	8

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>希望文學</p>	<p>語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。</p> <p>語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p> <p>綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>『莎拉公主』動畫及《小公主》文學名著、公主的考驗心智圖、「守護天使」學習單</p>	<p>1. 能聽懂『莎拉公主』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。</p> <p>2. 閱讀完《小公主》文學名著後，運用摘要策略擷取大意，完成公主的考驗心智圖。</p> <p>3. 能運用推論、提問等策略，完成守護天使學習單，以增進對小公主文學名著的理解。</p> <p>4. 覺察自己的人際關係，展現合宜的表達方式，並完成「守護天使」學習單。</p>	<p>1. 觀看影片後，能回答出影片相關的問題。</p> <p>2. 能分組討論文學內容大意後，寫出公主的考驗心智圖，並與同學分享。(有分組合作、有具體作品)</p> <p>3. 依文學內容，回答出主角身邊的人給予主角的幫助，並寫在「守護天使」學習單上。(有具體作品)</p> <p>4. 能在體驗當同學守護天使的任務後，寫出「守護天使」學習單的內容。(有反思活動)</p>	<p>教學活動一、希望文學(2節)</p> <p>(一)引起動機：藉由觀看『莎拉公主』動畫引起學生閱讀《小公主》的興趣。</p> <p>(二)文學導讀：針對影片內容進行提問。</p> <p>(三)認識作者：介紹原著《小公主》的作者英國 法蘭西絲·霍森·柏納特及其作品。</p> <p>教學活動二、公主的考驗心智圖(3節)</p> <p>(一)分組與同學討論故事內容大意。</p> <p>(二)完成「公主的考驗心智圖」：摘要故事內容的大意並分享。(應用、操作)</p> <p>教學活動三、守護天使(3節)</p> <p>(一)提問討論：學生閱讀文學後，藉由問題引導，回答在主角身邊的人給予主角的幫助。</p> <p>(二)學生抽籤體驗當同學的守護天使。(體驗)</p> <p>(三)完成「守護天使」學習單。</p>	<p>『莎拉公主』動畫、希望文學導讀題目 ppt、「守護天使」學習單、「公主的考驗心智圖」</p>	<p>8</p>
<p>第(11)週 - 第(16)週</p>	<p>海洋文學</p>	<p>語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。</p> <p>語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p> <p>綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。</p>	<p>『老人與海』動畫及『老人與海』文學名著、「英雄換我做」改編故事學習單、海洋生存記繪本</p>	<p>1. 能聽懂『老人與海』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。</p> <p>2. 運用預測策略(改寫)及推論策略(續寫)完成「英雄換我做」改編故事學習單，以增進對文本的理解。</p> <p>3. 覺察生活中海洋環境的問題，並透過海洋生存記繪本探討並執行對海洋環境友善的行動。</p>	<p>1. 觀看影片後，能回答影片相關的問題。</p> <p>2. 能改寫故事情節及續寫故事結局，並完成「英雄換我做」改編故事學習單。(有具體作品)</p> <p>3. 能察覺海洋環境保育的重要，並繪製成海洋生存記繪本。(有總結性成果報告、有反思活動)</p>	<p>教學活動一、海洋文學(2節)</p> <p>(一)引起動機：藉由觀看『老人與海』動畫引起學生閱讀《老人與海》的興趣。</p> <p>(二)文學導讀：針對影片內容進行提問。</p> <p>(1)誰幫老人送晚餐？</p> <p>(2)老人航行在海面上，從哪裡判斷該地方有魚？</p> <p>(3)老人在海上發生什麼事？</p> <p>(三)認識作者：介紹原著《老人與海》的作者厄尼斯特·海明威及其作品。</p> <p>教學活動二、英雄換我做(3節)</p> <p>(一)分組討論：閱讀完『老人與海』後，與同學討論改編與海洋環境相關的故事架構。</p> <p>(二)分段完成「英雄換我做」改編故事學習單。(應用、操作)</p> <p>教學活動三、海洋生存記(3節)</p> <p>(一)透過「老人與海」引導學生了解保育海洋環境的重要。</p> <p>(二)繪製海洋生存記繪本，探討對海洋環境的保護。</p>	<p>『老人與海』動畫、海洋文學導讀題目 ppt、「英雄換我做」改編故事學習單、繪本</p>	<p>8</p>

<p>關懷文學</p>	<p>語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。</p> <p>語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。</p> <p>語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。</p>	<p>『咪咪流浪記』動畫及《苦兒流浪記》文學名著、情緒臉譜、情緒卡、情緒對對碰學習單、「情緒編劇」學習單</p>	<p>1. 能聽懂『咪咪流浪記』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。</p> <p>2. 參加分組，討論閱讀《苦兒流浪記》文學名著的內容，提供個人閱讀後對文學內容的看法。</p> <p>3. 能利用小畫家繪製簡易的情緒臉譜以呈現構想。</p> <p>4. 能使用情緒卡覺察主角的情緒變化，培養正向思考的態度。</p> <p>5. 運用摘要策略，擷取文學內容與情緒卡配對，完成「情緒對對碰」學習單。</p> <p>6. 運用預測策略(改寫)及推論策略(續寫)完成「情緒編劇」學習單，以增進對文本的理解。</p>	<p>1. 觀看影片後，能回答影片相關的問題。</p> <p>2. 能說出故事內容中所要表達的情緒感受。</p> <p>3. 能使用小畫家畫出指定的情緒臉譜。</p> <p>4. 能使用情緒卡表達出所體驗到文學中的情感。</p> <p>5. 能將故事內容與情緒卡做出正確的配對，完成「情緒對對碰」學習單。(有具體作品)</p> <p>6. 能改寫故事情節及續寫故事結局，並完成「情緒編劇」學習單。(有具體作品)</p>	<p>教學活動一、關懷文學(2節)</p> <p>(一)引起動機：觀看卡通動畫引起學生閱讀『苦兒流浪記』。</p> <p>(二)文學導讀：針對影片內容進行提問。</p> <p>(1)故事裡的主角咪咪家庭狀況如何？</p> <p>(2)吉祥先生為什麼要把咪咪帶走？</p> <p>(3)吉祥先生把咪咪賣給誰？</p> <p>(4)咪咪為什麼想把菊花碾成粉末做成麵包？</p> <p>(5)吉祥先生為什麼要叫老婆一大早就去幫他做事？</p> <p>(6)劇團裡有哪些動物？台柱是什麼動物？</p> <p>(三)認識作者：介紹原著《苦兒流浪記》的作者法國賀克多·馬洛及其作品。</p> <p>教學活動二、情緒臉譜(2節)</p> <p>(一)分組討論：討論故事中哪些內容較能引起讀者的共鳴。</p> <p>(二)畫情緒臉譜：學生能用「小畫家」畫出指定的情緒臉譜。(應用、操作)</p> <p>教學活動二、情緒對對碰(2節)</p> <p>(一)使用情緒卡對照這些故事內容所要呈現的心情。</p> <p>(二)完成「情緒對對碰」學習單。(應用、操作)</p> <p>教學活動三、情緒編劇(2節)</p> <p>(一)改寫故事中的某一情節，並續寫改變情節後可能的結局。</p> <p>(二)完成「情緒編劇」學習單。(應用、操作)</p>	<p>『咪咪流浪記』動畫、關懷文學導讀題目 ppt、情緒卡、情緒對對碰學習單、小畫家、情緒編劇學習單</p>	<p>8</p>
-------------	---	--	---	---	---	--	----------

<p>第 (15) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>夢 境 文 學</p>	<p>語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。</p> <p>『愛麗絲夢遊仙境』動畫及『愛麗絲夢遊仙境』文學名著、夢幻桌遊設計單、夢想家桌遊</p> <p>語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。</p> <p>綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。</p>	<p>1. 能聽懂『愛麗絲夢遊仙境』動畫內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。</p> <p>2. 參加分組，討論閱讀《愛麗絲夢遊仙境》文學名著的內容，提供個人閱讀後對文學內容的看法。</p> <p>3. 運用適合的摘要策略，擷取《愛麗絲夢遊仙境》內容大意，用於設計夢幻桌遊設計單的題材。</p> <p>4. 使用文書處理 word 繪製夢想家桌遊所用到的圖卡以呈現構想。</p> <p>5. 分享運用創意完成的夢想家桌遊遊戲，並透過操作解決桌遊遊戲所面臨的問題。</p>	<p>1. 觀看動畫影片後，能回答動畫影片相關的問題。(和學習目標相呼應)</p> <p>2. 能透過討論說出閱讀的故事內容並應用在桌遊設計上。(知識應用)</p> <p>3. 能設計出夢幻桌遊遊戲的玩法及角色。(有實踐行動)</p> <p>4. 能用 word 文書處理製作出桌遊的圖卡。</p> <p>5. 能完成夢想家桌遊遊戲並實際操作。(有總結性成果報告)</p>	<p>教學活動一、夢境文學(2節)</p> <p>(一)引起動機：藉由觀看卡通動畫引起學生閱讀『愛麗絲夢遊仙境』的興趣。</p> <p>(二)文學導讀：針對影片內容進行提問。</p> <p>(1)愛麗絲夢到的兔子是什麼樣的？</p> <p>(2)愛麗絲怎麼樣才能進去小門？</p> <p>(3)愛麗絲為什麼要進去小門？</p> <p>(三)認識作者：介紹原著《愛麗絲夢遊仙境》的作者英國 路易斯·卡羅及其作品。</p> <p>教學活動二、夢幻遊戲的誕生(2節)</p> <p>(一)六項思考帽： 教師複習什麼是「六項思考帽」？(學習方法或策略)</p> <p>(二)學生利用「六項思考帽」設計桌遊：</p> <p>1. 分組討論：讀完愛麗絲夢遊仙境後，設計一份與故事有關的桌遊遊戲。</p> <p>2. 夢幻桌遊設計單：桌遊角色設計、遊戲玩法。(合作討論)</p> <p>教學活動三、夢幻遊戲的製作(2節)</p> <p>1. 繪製桌遊相關圖紙。</p> <p>2. 將桌遊的圖卡用 word 文書處理製作。(應用、操作)</p> <p>教學活動四、夢想家(2節)</p> <p>1. 介紹桌遊的設計理念及玩法。</p> <p>2. 實際操作體驗設計的桌遊遊戲。(體驗、操作)</p>	<p>『愛麗絲夢遊仙境』動畫、夢境文學導讀題目 PPT、夢幻桌遊設計單、夢想家桌遊遊戲</p>	<p>8</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</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( 4 )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 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;">特教老師姓名：</p>						

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。