

嘉義縣新岑國小 113 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	大顯神通百變蠶	課程 設計者	許涵琇	總節數/ 學期	21/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 <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	以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我		與學校願景 呼應之說明	1. 透過在地生態及人文景觀的介紹，了解新岑家鄉在地多元溼地的元素。 2. 以在地特色元素之實地踏查與藝術實踐，建構新岑整體濕地圖像。 3. 運用生活週邊的資訊或科技，建構對家鄉元素的想像並進而探索外在世界。 4. 透過「新岑特色」的帶領，培養對家鄉自我文化認同的信念。			
總綱 核心 素養	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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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. 藉由認識家鄉濕地，培養具備基本語文素養，並探索家鄉濕地中的生態，提升美感體驗，再搭配生活所需的藝術符號知能，結合在地的生態元素，培養同理心與人際溝通。 2. 透過繪本與故事引導，覺察生活環境中的在地生態元素，促進多元感官的發展，感受創作的美感體驗。 3. 在小組合作發表過程中，培養理解他人感受，樂於與人互動的良好習慣，促進團隊合作的養成。			

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5週	漁民艱辛苦	國5-II-3 讀懂 與學習階段相符的文本 國3c-II-1 聆聽 他人的意見，並 表達 自己的看法 社2a-II-2 表達 對居住地方社會事物與環境的關懷。 藝2-II-7能 描述 自己和他人作品的特徵 藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力， 豐富 創作主題	1. 繪本 《 今天的魚 》 2. 四格漫畫 。	1. 能 讀懂 繪本《 今天的魚 》並回答老師的提問。 2. 能專注 聆聽 同學的發表，並適切 表達 自己的看法。 3. 能適時 表達 自己對布袋漁港的認識與關懷。 4. 能藉由小組創作， 描述 對漁民生活的了解。 5. 能運用想像力， 豐富 所創作的 四格漫畫 。	1. 學生能回答三個關於繪本《今天的魚》的提問。 2. 學生能專心聆聽同學發表，並且給予同學正向回饋。 3. 學生能說出一個布袋漁港與繪本《今天的魚》書中漁港小鎮的相似處。 4. 學生能描述至少三項漁民日常生活的活動。 5. 每組能創作一張四格漫畫。	1. 學生自學(定標) ：學生閱讀繪本《今天的魚》，教師引導學生說出繪本內容，並且揭示課程將與布袋漁港做比較，課程最後要完成一幅四格漫畫。 2. 組內共學(定標、擇策) ：小組討論布袋漁港和書中的漁港小鎮有哪些相似的景象，並且解釋該場景對漁民生活的影響。 3. 組間互學(監評、調節) ：各組上台分享討論成果，其他同學給予報告組回饋，告知哪些內容是有幫助的、增靈感的。 4. 教師導學(定標) ：教師根據各組分享内容統整出布袋漁港漁民生活特色。 5. 組內共學(監評、調節) ：小組一起以平日眼中布袋漁港的漁民日常生活為主題創作四格漫畫。 6. 組間互學(監評、調節) ：各組上台分享創作的四格漫畫內容、重點以及共同創作過程中所遇到的最大困境與解決方案，分享後張貼於班級公布欄。	1. 繪本《今天的魚》 https://www.books.com.tw/products/0010804215 2. 圖畫紙 3. 著色用具	5

<p>第 6 週 第 10 週</p>	<p>寫 鸞 詩 人</p>	<p>國 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力 國 6-II-5 仿寫童詩 藝 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵</p>	<p>1. 新詩《鐵甲武士--鸞》 2. 海洋生物特點 3. 海洋詩</p>	<p>1. 能聽懂《鐵甲武士--鸞》這首詩並說出老師提問的答案。 2. 認識詩中重要修辭：擬人法，培養寫作的感受力與想像力。 3. 以海洋生物特點為主題，運用新詩《鐵甲武士--鸞》的結構仿寫海洋詩。 4. 能描述自己小組與其他組別的海洋詩創作有何異同之處。</p>	<p>1. 學生能聽懂新詩《鐵甲武士--鸞》，並且說出關於鸞的兩個提問。 2. 學生能說出擬人法的一項特點或造句，培養寫作童詩的想像力。 3. 學生能列出二種自選海洋生物的三項特點。 4. 學生能運用《鐵甲武士--鸞》的結構，進行海洋詩仿寫，詩中至少運用一次擬人法。 5. 學生能朗讀創作，並比較自己與他組的創作後，描述至少一項異同之處。</p>	<p>1. 學生自學(定標)：學生專注聆聽、閱讀新詩《鐵甲武士--鸞》，教師透過提問方式，引導學生說出詩中關於鸞的多項特色。 2. 教師導學(定標)：教師聚焦詩中運用擬人法的詩句，引導學生歸納說出擬人法的修辭技巧有哪些特色並請學生練習造句。 3. 組內共學(定標、擇策)：教師揭示學習任務，各組選出二種海洋生物，並運用平板找出各三項特點，將要共同創作海洋詩。 3. 組內共學(監評)：各組進行仿寫，運用《鐵甲武士--鸞》的結構，將所選的海洋生物特點運用擬人法創作詩句。 4. 組間互學(調節)：各組上台朗讀作品並分享創作過程中的靈感來源、困境解決。他組給予正向回饋並說出與自己組的作品有哪些異同之處。 6. 導師導學(定標)：教師總結各組分享的海洋生物特性與相關知識，評點學生作品中優秀的擬人法佳句後，各組作品張貼於布告欄。</p>	<p>1. 海洋詩響曲-金門縣海洋資源教育中心，陳為信教案設計 http://ocean.km.edu.tw/wp-content/uploads/2016/09/009.pdf 2. 稿紙</p>	<p>5 (資 1)</p>
-------------------------	----------------	--	--	--	---	--	---	----------------

<p>第 11 週 ~ 第 15 週</p>	<p>蠶說新故事</p>	<p>國 3c- II -1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 社 6- II -6 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作 社 3c- II -2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作</p>	<p>1. 故事：〈龜兔賽跑〉 2. 故事：〈龜兔賽跑 II〉擴寫</p>	<p>1. 能專注聆聽故事：〈龜兔賽跑〉，並表達對故事內容的看法。 2. 能樂於參加討論故事：〈龜兔賽跑 II〉的內容，並提供個人的觀點和意見。 3. 能運用想像力、擬人法完成故事：〈龜兔賽跑 II〉擴寫寫作任務。 4. 能合作完成故事：〈龜兔賽跑 II〉擴寫展演。</p>	<p>1. 學生能專注聆聽並說出故事：〈龜兔賽跑〉中，角色各自成功或失敗的一項原因。 2. 學生能樂於參與討論故事：〈龜兔賽跑 II〉的內容，並提供一項影響結局的觀點。 3. 學生能運用想像力、擬人法等寫作技巧，分組完成一則擴寫創作故事：〈龜兔賽跑 II〉。 4. 學生能分組合作完成〈龜兔賽跑 II〉的三分鐘展演。</p>	<p>1. 學生自學、教師導學(定標、擇策)：學生能專注聆聽故事：〈龜兔賽跑〉，師生共同討論故事中角色各自成功或失敗的原因，教師揭示課程任務為擴寫故事。 2. 組內共學(擇策)：組內成員分享龜、兔可以有哪些改變結局的人格特質或做法，比賽過程、新角色……等等還可以怎麼改變。 3. 組內共學(擇策、監評)：各組依據「原因、經過、結果」結構討論，故事開頭設定為：「如果有第二場龜兔賽跑……」，且須運用到想像力、擬人法等寫作技巧，合作完成一則擴寫創作故事：〈龜兔賽跑 II〉。 4. 組間互學(監評、調節)：各組上台分享創作成果並分享創作過程中的困境解決過程，他組給予正向回饋說出分享組最有趣的故事橋段。 5. 教師導學、組內共學(定標、調節)：教師評點各組表演優秀之處，歸納擴寫作品的成功因素。全班評選最優秀的作品，並於票選學習單寫下票選原因，教師將學習單張貼於班級公布欄。各組可再次修正作品並於晨會時間再次演出，請全校票選最佳組別。</p>	<p>1. 故事 「龜兔賽跑」影片 https://www.youtube.com/watch?v=GUG4YYDCdNM 2. 稿紙</p>	<p>5</p>
--------------------------------	--------------	--	---	---	--	---	---	----------

<p>第 16 週 ~ 第 21 週</p>	<p>假裝是鯊</p>	<p>國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力</p>	<p>1. 繪本《假裝是魚》 2. 自編故事</p>	<p>1. 能讀懂繪本《假裝是魚》的故事內容。 2. 樂於參加討論想像故事，並提供自身觀點與意見。 3. 能專心聆聽同學的意見，並使用適當的語句表達自己的看法。 4. 能運用想像力寫作，小組共作自編故事。</p>	<p>1. 學生能說出繪本《假裝是魚》書中二項不合理的假設。 2. 學生能樂與討論，並提供至少一項符合主題的觀點。 3. 學生能在聆聽同學的分享後，表達至少一句正向回饋。 4. 學生能分組完成一則想像故事。</p>	<p>1. 學生自學、教師導學(定標)：學生能專注閱讀繪本《假裝是魚》後，教師提問引導學生思考，學生能提出書中二項不合理的假設。 2. 組內共學(擇策)：請學生假裝自己是鯊，想像自己可能會遇到哪些有趣的事情並與組員分享。 3. 組間共學(監評、調節)：各組分享討論結果，他組給予正向回饋，說出與分享組的共鳴。 4. 組內共學(監評、調節)：各組根據自創及他組分享〈假裝是鯊〉故事情節，進行修正並寫下自編故事。各組上台分享創作後，教師將作品張貼於公布欄。 5. 導師導學(定標、調節)：教師根據各組創作提出回饋，並請學生在學習單寫下最喜歡哪一組的故事及原因，將學習單張貼於公布欄。</p>	<p>1. 繪本《假裝是魚》 https://www.books.com.tw/product/s/0010028859 2. 稿紙</p>	<p>6</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)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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(1)節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生<input type="checkbox"/>:無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依照學生的學習需求, 提供簡化減量的課程內容調整。 2. 於課程中運用圖像輔助或引導提問, 協助學生參與課程活動。 3. 可安排學生的座位靠近於教師或講臺, 增進學生課程注意力的集中。 4. 適時給予課程提示及協助, 鼓勵學生的課程學習表現。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 蕭嘉興 普教老師姓名: 許涵琇</p>