

## 參、彈性學習課程計畫(校訂課程)

112 學年度嘉義縣鹿草國民中學九年級第一二學期彈性學習課程松竹益智陪伴員教學計畫表

設計者：蔣瓊宜（表十三之一）

### 一、課程四類規範

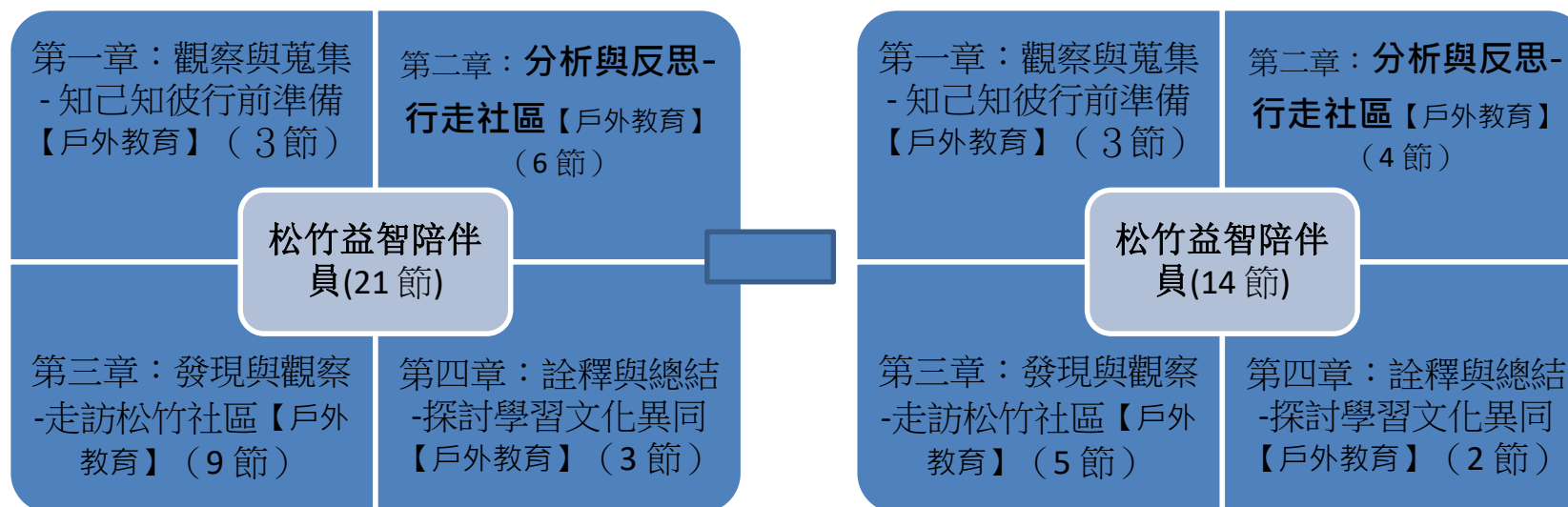
1. 統整性探究課程 (主題 專題 議題)
2. 社團活動與技藝課程 (社團活動 技藝課程)
3. 其他類課程  
本土語文/新住民語文 服務學習 戶外教育 班際或校際交流 自治活動 班級輔導  
學生自主學習 領域補救教學

### 二、本課程每週學習節數：1

三、課程設計理念：探究人事物與環境間的「互動」情形及「關聯」性

四、課程目標：理解情境全貌且善用科技以思辨人與媒體的互動關係。進而具獨立思考與分析，並解決生活議題之能力。

五、課程架構：（要有單元/主題名稱和節數）



五、本學期課程內涵如下：

第一學期

教學進度	單元/主題 名稱	總綱核心素養	連結領域(議題) 學習表現	學習目標	教學重點 ((學習 活動內容及實施 方式)	評量方式	教學資源/ 自編 自選教 材或學 習單
1 週	第一章： 觀察與蒐 集- 知己 知彼行前 準備	J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備

2 週	第一章：觀察與蒐集-知己知彼行前準備	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
3 週	第一章：觀察與蒐集-知己知彼行前準備	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備

4 週	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
5 週	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Halli Galli 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 手機 網路 麥克風 設備

6 週	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Halli Galli</li> <li>2. 2.</li> <li>3. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材</li> <li>4. 能了解當前松竹社區長者的學習需求</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。</li> <li>2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。</li> <li>3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。</li> <li>4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。</li> </ol>	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 網路 麥克風 設備
-----	----------------------------	--	---	---	---	------	---------------------------------------

7 週 (第一次 段考)	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Halli Galli 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 網路 中英翻譯對照表
8 週	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Halli Galli 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 網路 中英翻譯對照表

9 週	第二章： 分析與反 思-行走 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能展現適當的社交技巧與禮儀</li> <li>2. 能邀請松竹社區長者共玩。</li> <li>3. 能清楚說明遊戲玩法。</li> <li>4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。</li> </ol>	學生前往松竹社區，實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材 電腦 手機 網路 麥克風 設備

10 週	第三章： 發現與觀察 -走訪松竹 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材 電腦 手機 網路 麥克風 設備
------	------------------------------	--	---	---	---------------------------------------	------	-------------------------------------



11 週	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J2 擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。  英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材電子白板電腦麥克風設備
------	----------------------	--	--	---	---------------------------------------	------	-----------------

12 週	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J2 擴充對環境的理解，運用所學的知識到生活當中，具備觀察、描述、測量、紀錄的能力。  英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。	1. 能蒐集合適的英語益智硬頁遊戲書，例如：Bizzy Bear Knights Castle 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智硬頁遊戲書為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬讀本陪讀陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	硬頁遊戲書： Bizzy Bear Knights Castle 學習單 電子白板 電腦 麥克風 設備
------	----------------------	--	--	--	---	------	---

13 週	第三章： 發現與觀察- 走訪松竹 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。  英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。	1. 1. 能蒐集合適的英語益智硬頁遊戲書，例如：Bizzy Bear Knights Castle  2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材  3. 3 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智硬頁遊戲書為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬讀本陪讀陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	硬頁遊戲書 Bizzy Bear Knights Castle 學習單 電子白板 電腦 麥克風 設備
14 週 (第 2 次段考)	第三章： 發現與觀察- 走訪松竹 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。  英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。	1. 能蒐集合適的英語益智硬頁遊戲書，例如：Bizzy Bear Knights Castle  2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材  3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智硬頁遊戲書為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬讀本陪讀陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	硬頁遊戲書 Bizzy Bear Knights Castle 電子白板 電腦 網路

15 週	第三章： 發現與觀察- 走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能蒐集合適的英語益智硬頁遊戲書，例如：Bizzy Bear Nursery Time 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智硬頁遊戲書為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬讀本陪讀陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	硬頁遊戲書 Bizzy Bear Knights Castle 電子白板 電腦 網路
------	--------------------------	--	---	--	---	------	---

16 週	第三章： 發現與觀察- 走訪松竹 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能蒐集合適的英語益智硬頁遊戲書，例如：Bizzy Bear Nursery Time 2. 能清晰地唸出和介紹英語益智素材 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智硬頁遊戲書為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬讀本陪讀陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	硬頁遊戲書 Bizzy Bear Knights Castle 電子白板 電腦 網路
------	------------------------------	--	---	--	---	------	---

17 週	第三章： 發現與觀察- 走訪松竹 社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智讀本陪伴員的活動。	口頭報告	遊戲硬 頁書 電子白 板 電腦 麥克風 設備
18 週	第四章： 詮釋與總 結-探討 學習文化 異同	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智讀本陪伴員的活動。	口頭報告	遊戲硬 頁書 電子白 板 電腦 麥克風 設備

19 週	第四章： 詮釋與總結-探討學習文化異同	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智讀本陪伴員的活動。	口頭報告	遊戲硬頁書 電子白板 電腦 麥克風設備
20 週	第四章： 詮釋與總結-探討學習文化異同	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能反思自己的表現並闡述。 2. 能給予建設性回饋 3. 能共同討論改善進步的策略。	學生分享發表走訪學區讀繪本的心得。  其他學生給予口頭回饋。	口頭報告	電子白板 電腦 麥克風設備

21 週 (第 3 次段考)	第四章： 詮釋與總結-探討學習文化異同	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能反思自己的表現並闡述。 2. 能給予建設性回饋 3. 能共同討論改善進步的策略。	學生分享發表走訪學區讀繪本的心得。 其他學生給予口頭回饋。	分組合作口頭報告	學習單 電子白板 電腦 麥克風 設備
<p>※身心障礙類學生: ■無</p> <p>□有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(自行填入類型/人數)</p>							



※資賦優異學生: 無

有- (自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫):

特教老師簽名: 蔡久瑜

普教老師簽名: 蔣瓊宜

## 第二學期

教學進度	單元/主題名稱	總綱核心素養	連結領域(議題)學習表現	學習目標	教學重點	評量方式	教學資源/ 自編自選教材或學習單
------	---------	--------	--------------	------	------	------	------------------

1 週	第一章：觀察與蒐集- 知己知彼行前準備	J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。	<p>戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。</p> <p>英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2</li> <li>2. 能清晰地介紹英語益智素材玩法</li> <li>3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。</li> <li>2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。</li> <li>3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。</li> <li>4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。</li> </ol>	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
-----	---------------------	--	--	--	---	------	--------------------

2 週	第一章：觀察與蒐集-知己知彼行前準備	J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2 2. 能清晰地介紹英語益智素材玩法 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
3 週	第一章：觀察與蒐集-知己知彼行前準備	J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2 2. 能清晰地介紹英語益智素材玩法 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備

4 週	第一章：觀察與蒐集- 知己知彼行前準備	J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語益智素材，例如：Hidden Pictures 2 2. 能清晰地介紹英語益智素材玩法 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
5 週	第二章：分析與反思- 行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語讀本素材並酌量改寫，例如：The Very Busy Spider 2. 能清晰地唸出穎與讀本素材並加入個人特色。 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。  2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。  3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。  4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備

6 週	第二章：分析與反思-行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語讀本素材並酌量改寫，例如：The Very Busy Spider 2. 能清晰地唸出穎與讀本素材並加入個人特色。 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備
7 週 (第一次段考)	第二章：分析與反思-行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	1. 能蒐集合適的英語讀本素材並酌量改寫，例如：The Very Busy Spider 2. 能清晰地唸出穎與讀本素材並加入個人特色。 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師舉出學校既有的益智桌遊為例，供學生蒐集資料參考用。 2. 教師引導學生如何介紹遊戲與陪玩。 3. 學生模擬練習遊戲或益智素材陪玩狀況。 4. 教師引導學生思考社區長者的學習需求。	口頭報告	益智素材、電子白板、電腦、麥克風設備

8 週	第二章：分析與反思-行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能展現適當的社交技巧與禮儀</li> <li>2. 能邀請松竹社區長者共玩。</li> <li>3. 能清楚說明遊戲玩法。</li> <li>4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鹿中師生前往松竹社區</li> <li>2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。</li> </ol>	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 麥克風設備
9 週	第二章：分析與反思-行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	戶 J3 理解知識與生活環境的關係，獲得心靈的喜悅，培養積極面對挑戰的能力與態度。  英 6-IV-6 主動從網路或其他課外材料，搜尋相關英語文資源，並與教師及同學分享。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能展現適當的社交技巧與禮儀</li> <li>2. 能邀請松竹社區長者共玩。</li> <li>3. 能清楚說明遊戲玩法。</li> <li>4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鹿中師生前往松竹社區</li> <li>2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。</li> </ol>	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 麥克風設備

10 週	第二章：分析與反思-行走社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 麥克風設備
------	----------------	--	---	---	---------------------------------------	------	-----------------------------

11 週	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 麥克風設備
------	----------------------	--	---	---	---------------------------------------	------	-----------------------------



12 週	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智 素材 電子 白板 電腦 麥克 風設 備
------	----------------------	--	---	---	---------------------------------------	------	---

13 週	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能展現適當的社交技巧與禮儀 2. 能邀請松竹社區長者共玩。 3. 能清楚說明遊戲玩法。 4. 能在長者有疑問和困難時給予協助。	1. 鹿中師生前往松竹社區 2. 學生實際執行益智素材陪伴員的活動。	口頭報告	益智素材 電子白板 電腦 麥克風設備
14 週 (第 2 次段考)	第三章： 發現與觀察-走訪松竹社區	J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。	英 2-IV-10 能以簡易的英語描述圖片。  戶 J4 理解永續發展的意義與責任，並在參與活動的過程中落實原則。	1. 能蒐集合適的英語讀本素材並酌量改寫，例如：The Very Busy Spider 2. 能清晰地唸出英語讀本素材並加入個人特色。 3. 能了解當前松竹社區長者的學習需求	1. 教師引導學生改寫部分讀本內容。 2. 學生唸讀時加入個人特色。 3. 教師引導學生思考松竹社區長者的學習需求。	口頭報告	電子白板 電腦 手機 網路 麥克風設備

※身心障礙類學生: ■無

□有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(自行填入類型/人數)

※資賦優異學生: ■無

□有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫):

1.

2.

特教老師簽名: 蔡久瑜

普教老師簽名: 蔣瓊宜

註:

1. 請分別列出第一學期及第二學期彈性課程之教學計畫表。
2. 社團活動及技藝課程每學期至少規劃 4 個以上的單元活動。