

## 嘉義縣梅山國小 112 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	Colors of me	課程 設計者	郭育如	總節數 /學期 (上/下)	42 節/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" 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 *是否融入 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	推動品格紮根、品質為本、品味永續之三品教育，建置樂活 LOHAS 梅山 (L 領導合作、O 選擇負責、H 健康樂活、A 成就天賦、S 真誠關懷)		與學校願景呼 應之說明	1. 透過學習英文，提升孩子的人際溝通與合作學習之素養(品格)。 2. 設計貼近生活且符合孩子程度的學習活動，兼顧聽說讀寫四個面向，讓學生能正確使用英文表達想法並與人溝通(品質) 3. 藉由學習他國文化，拓展學生多元文化視野，提升學生的國際觀。(品味)			
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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。		課程 目標	1. 學生能夠具備探索問題的思考能力，在使用英文處理日常生活問題。 2. 積極參與英語文小組學習活動，透過互動培養團隊合作精神。 3. 能透過認識英語語言，而對學習英語產生興趣。			

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 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 — 第(4)週	Color monster	<p>英 3-II-2 能辨 識課堂中所學的字詞。</p> <p>英 3-II-3 能看 懂課堂中所學的句子。</p> <p>綜 1d-II-1 覺察 情緒的變化，培 養正向思考的態度。</p>	<p>1. 情緒單字 emotions Happiness (快樂) Sadness (悲傷) Anger (生氣) Fear (害怕) Surprise (驚訝) Disgust (厭惡) Excitement (興奮) Love (愛) Joy (喜悅) Loneliness (孤獨)</p> <p>2. 情緒表達句子 It' s _____because I feel_____.</p> <p>3. 情緒產生情境 I feel _____when_____.</p>	<p>1 能辨識情緒單字</p> <p>2-1 能看懂同學使用的句子</p> <p>2-2 能說出情緒表達句子</p> <p>2-3 能聽懂情緒表達句子</p> <p>3. 能覺察在不同情境下的自我情緒</p>	<p>口說評量</p> <p>1. 能說出情緒辭彙</p> <p>2. 能說出自己的感受</p> <p>3. 能說出自己的情緒顏色</p> <p>實作評量”</p> <p>1. 能模擬他人情緒進行角色扮演</p>	<p>活動一:color monster</p> <p>1.review colors</p> <p>2. 回顧學生對情緒和情感的先備知識，提醒他們人們可以擁有各種不同的情緒。</p> <p>3. Color Monster 繪本導讀，鼓勵學生分享他們對這些情緒的理解和想法</p> <p>3. 詢問學生是否曾經有過類似的情緒經驗。</p> <p>活動二:Emotion and colors</p> <p>1 練習 emotions 辭彙</p> <p>2 探討這些情緒的特徵和可能的原因。</p> <p>3. 引導學生將每種情緒與相應的顏色進行連結，例如使用圖表或圖像來表示不同情緒所代表的顏色。</p> <p>4. 探索情緒繪畫： 提供一些情緒相關的主題或場景，讓學生繪製與該情緒相關的圖畫。</p> <p>5. 分組扮演不同情緒的角色，並演示相應的情感表達和行為。</p> <p>6. 鼓勵學生觀察和評估每個角色的情緒表達方式，並討論相應的顏色和情緒之間的連結。</p> <p>7. 探討同理心的概念，並引導學生思考如何理解和回應他人的情緒。</p> <p>活動二:製作情緒怪獸圖畫： 1. 鼓勵學生選擇一種情緒，並根據該情緒創作一幅情緒怪獸的圖畫。學生可以使用顏色、圖案和</p>	<p>1. color monster 繪本</p> <p>2. 情緒相關場景圖片</p> <p>3. 圖畫紙</p>	8

						<p>文字來表達他們所選情緒的特徵和感受。</p> <p>2. 上台分享情緒怪獸圖畫，並解釋他們所選擇的顏色和圖案的含義。</p> <p>3. 總結學習，強調情緒和顏色之間的連結，並鼓勵學生在日常生活中理解和表達情緒的重要性。</p>		
第(5)週—第(8)週	Emotional Diary	<p>英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>英 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>英 4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p> <p>綜 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p>	<p>1. 日記的基本概念和用途</p> <p>What is diary?</p> <p>5w1H of diary</p> <p>2. 撰寫日記</p> <p>I spend my time to _____。</p> <p>It' s _____because_____.</p> <p>3. 表達個人想法和情感</p> <p>I feel _____because_(using 5W1H_)</p>	<p>1. 能看懂日記的基本概念和用途。</p> <p>2. 能撰寫日記，</p> <p>3. 聆聽他人日常紀錄並表達自己想法</p>	<p>口說評量</p> <p>1. 能說出日記定義與目的</p> <p>2. 能說出日記結構</p> <p>3. 能回答 Diary of a Wimpy Kid 篇章中 5W1H 問題</p> <p>實作評量</p> <p>1. 能寫出一篇日記</p> <p>2. 能給予同學日記回饋</p> <p>3. 能完成一周日記本</p>	<p>活動一:What' s diary?</p> <p>1. 問學生是否聽過日記，並請他們分享對日記的了解和想法。</p> <p>2. 提問學生是否曾經有過想要記錄下來的特別經驗或想法。</p> <p>3. 日記的定義和目的</p> <p>活動二:How to write a diary?</p> <p>1. 介紹日記的結構，包括日期、標題、內容和結論。強調寫作中的細節觀察和感受表達，。</p> <p>2. Diary of a Wimpy Kid 篇章導讀</p> <p>3. 請學生根據所選主題撰寫自己的日記，提醒他們注意使用適當的時間順序和情感表達。提供撰寫日記的模板或提示詞，以幫助學生開展寫作。</p> <p>4. 邀請學生分享他們的日記，並讓其他同學聆聽和提供反饋。</p> <p>5. 進行小組討論，讓學生分享他們在寫作過程中的體驗和挑戰。</p> <p>6. 學生製作自己的日記封面或裝飾，以個性化他們的日記本。</p>	<p>1. Diary of a Wimpy Kid 第一冊</p> <p>2. 一周日記本</p>	8
第9週—第12週	Emotional theater	<p>英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>英 3-II-3 能看懂課堂中所學的字詞</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p>	<p>一、舞台相關單字</p> <p>1. Up Right</p> <p>2. Up Center</p> <p>3. Up Left</p> <p>4. Center Right</p> <p>5. Center Center</p> <p>6. Center Left</p> <p>7. Down Right</p> <p>8. Down Center</p>	<p>1. 能辨識舞台相關單字</p> <p>2. 能看懂劇場組織單字</p> <p>3. 能了解劇場組織工作內容</p>	<p>口說評量</p> <p>1. 能流利地說出角色台詞</p> <p>實作評量</p> <p>1. 能依分工排練演出</p> <p>2. 能製作演出邀請函</p>	<p>活動一： The Secretes of Theatre</p> <p>1. 回顧學生之前對不同情緒的學習和理解。</p> <p>2. 問學生是否曾經參與過戲劇表演或角色扮演，並請他們分享相關經驗。</p> <p>3. 情緒劇場介紹</p>	<p>1. 情緒劇場-我們還是好朋友 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E-HXDoyl5Kg">https://www.youtube.com/watch?v=E-HXDoyl5Kg</a></p> <p>2. 表演回饋單</p> <p>3. 表演邀請函</p>	8

		<p>綜 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員</p>	<p>9. Down Left 10. Up Stage 11. Down Stage 12. On Stage /Off Stage 13. Audience</p> <p>二劇場組織工作</p> <p>1. Producer 2. Director 3. Stage Manager 4. Play writer 5. Set Designer 6. Costume Designer 7. Light Designer 8. Rehearsal Assistant 9. Actor 10. Crew</p>			<p>4. 分組讓學生自行設計和創作角色，每個角色代表一種特定的情緒。</p> <p>5. 思考角色的特徵、背景故事和情緒表達方式。</p> <p>6. 改編自己的日記，創作劇場場景，根據每個情緒角色的需要設計相應的場景和背景。</p> <p>活動二: Before the show</p> <p>1. 製作表演邀請函 2. 演出分組 3. 情緒劇場排練</p>		
第 13 週   第 14 週	It' s show time	<p>◎1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>英 2-II-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p> <p>綜 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員</p>	<p>1. 演出感想 I give myself _____(1-10)because_____</p> <p>2. 讀取回饋 I like/dislike the play because_____</p> <p>I can do better if_____.</p>	<p>1. 能說出自己演出的感想</p> <p>2. 能聆聽他人回饋並表達自己看法</p>	<p>口說評量</p> <p>1. 能流利地說出角色台詞</p> <p>實作評量: 能完整演出代表之情緒角色</p>	<p>活動一:It' s show time</p> <p>1. 表演當天發下演出回饋單給來賓與家長</p> <p>2. 正式演出</p> <p>3. 請家長給予回饋</p> <p>活動二:after the show</p> <p>1. 回顧表演過程，讓學生分享他們對表演和角色扮演的感受。</p> <p>2. 討論不同情緒在劇場表演中的呈現方式和觀眾的感受</p> <p>3. 完成演出省思單</p>	演出回饋單 演出省思單	4
第 15 週   第 18 週	I can do all things	<p>英 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞</p> <p>英 2-II-6 能以正確的發音及適</p>	<p>1. 能做到的事 I can _____ Swim/Dance/Sing/Cook /Draw /Speak /Write/Read /Solve /Play/Run /Jump /Count /Ride /Think</p>	<p>1. 能說出「I can...」表達自己的能力和技能。</p> <p>2. 能覺察並處理情緒</p>	<p>口說評量:</p> <p>1. 能使用 I can 句子說出自己具備的能力</p> <p>實作評量</p> <p>1. 能製作怪獸卡牌</p> <p>2. 積極參與遊戲活動</p>	<p>活動一: I can do all things</p> <p>1. 問學生他們最擅長或喜歡做的事情是什麼，並讓他們分享這方面的經驗。</p> <p>3. 「I can...」句型練習</p>	<p>1. 空白卡牌</p> <p>2. 寶可夢卡牌</p> <p>3. 規則說明單</p> <p>4. 規則修正回饋單</p>	8

週		<p>切的語調<b>說出</b>簡易句型的句子。 綜 3c-II-1 <b>聆聽</b>他人的意見，並<b>表達</b>自己的看法。 綜 2b-II-1 <b>體會</b>團隊合作的意義，並能<b>關懷</b>團隊的成員 藝 1-II-6 能<b>使用</b>視覺元素與想像力，<b>豐富</b>創作主題。 藝 2-II-2 能<b>發現</b>生活中的視覺元素，並<b>表達</b>自己的情感。</p>	<p>2. 不想要的情緒 I can defeat _____(emotions)</p>			<p>4. 學生列出他們認為自己具備的不同能力和技能，例如運動、音樂、藝術等。 5. 鼓勵學生與同學分享他們所列出的能力，並互相鼓勵和讚賞。 目標設定： 6. 引導學生思考他們想要學習或提高的能力和技能。使用「I can...」來表達自己的能力和目標，並與同學分享。 7. 鼓勵學生互相支持和鼓勵，並提供建議和資源。 活動二:card game 1. 詢問學生是否有玩過卡牌遊戲請學生分享經驗及玩法 2. 介紹卡牌遊戲 活動三:分組設計怪獸卡 1. 設計 25 張怪獸卡 (技能 / 應用情境/ 剋星) 2. 卡牌著色(搭配情緒顏色) 3. 設計情緒情境卡 10 張(參考情緒怪獸圖畫) 4. 設計遊戲規則 活動三:Let play together 1. 介紹卡牌角色技能 (I am.../I can...) 2. 介紹規則 3. 輪流完各組卡牌遊戲 4. 寫下遊戲修正回饋單 5. 修正規則和同學一起遊戲</p>	
第 19 週   第 21 週	I can do better	<p>英 2-II-3 能<b>說出</b>課堂中所學的字詞 英 2-II-6 能以正確的發音及適切的語調<b>說出</b>簡易句型的句子。 綜 3c-II-1 <b>聆聽</b>他人的意見，並<b>表達</b>自己的看法。</p>	<p>1. 講解遊戲方式 2. 修正遊戲 BUG</p>	<p>1. 能<b>說出</b>「I can...」解釋<b>卡牌遊戲</b>方式 2. 能<b>聆聽</b>同儕意見，<b>修正</b>遊戲設計失誤。</p>	<p>口說評量: 1. 能使用 I can 句子解釋卡牌 實作評量 1. 能積極參與遊戲 2. 能接受同儕意見 3. 能修正並妥善玩法</p>	<p>活動一: Let play together 1. 向學弟妹介紹遊戲規則 2. 請學弟妹回饋並且記錄 3. 修正玩法記錄在說明書上 4. 妥善後再跟學弟妹玩一次 活動二: I can do better 1. 紀錄自己的設計心得，提供自己未來卡牌遊戲設計基礎</p>	<p>1. 遊戲回饋單 2. 遊戲修正表 3. 設計心得單</p>

		綜 2b-II-1 體會 團隊合作的意 義，並能關懷團 隊的成員 藝 1-II-6 能使 用視覺元素與想 像力，豐富創作 主題。 藝 2-II-2 能發 現生活中的視覺 元素，並表達自 己的情感。						
本主題是否融 入資訊科技教 學內容	v 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求 學生 課程調整	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、 <input type="checkbox"/> 有-學習障礙( )人、聽覺障礙( )人 ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)：							

**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。