

嘉義縣大崙國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程主題名稱	閱蝶小達人 閱動翻心田	課程設計者	五年級班群教師	總節數 / 學期 (上/下)	40/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 checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" 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	愛護家鄉自然 傳承文化情懷		與學校願景呼應之說明	1. 培養學生以觀察、比較、歸納、統整等多元學習及創新方式，設計合宜的社區改造藍圖，對家鄉生態環境的認同力，提升學生對活絡社區具使命感。 2. 探索長輩兒時童玩，增進家人的溝通及情感的互動，更兼具傳承文化的情懷。			
總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境 E-B2 具備科技資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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	一、具備學習有步驟的家鄉社區營造活動和解決問題能力，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 二、透過古早童玩操作的技巧，促進學生具備資料蒐集及整理之科技應用能力。 三、藉著童年記趣活動理解他人的感受，並給予適當的回應，建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。			
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)						
融入議題實質內涵	戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。						

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	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	家鄉的社區營造-社區改造大發現	<p><u>語文</u></p> <p>5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p><u>E7</u> 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p> <p><u>語文</u></p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p><u>資訊教育議題</u></p> <p>資訊 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p><u>語文</u></p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p><u>綜合</u></p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切</p>	<p>1. 社區一隅。</p> <p>2. 簡報。</p>	<p>1. 透過影片欣賞、書籍導讀及參加學校校外教學活動，認識地方環境，連結其他社區改造經驗，而讓學生提出對自己社區改造的意見。</p> <p>2. 在走查過程中，讓學生發掘社區需要改造的一隅，利用簡單形式的口語、文字、畫圖方式，記錄下來並能聆聽他人的發言。</p> <p>3. 運用電腦製作簡報，分享社區需要改造的一隅。</p> <p>4. 能專心聆聽其他小組分享需改造的社區一隅並能記錄各組挑選社區需改造的一隅的原因，並給予建議及回饋。</p> <p>5. 體會團隊的重要，表現班級合作的態度，達成需</p>	<p>1. 能自發性表達所看影片的內容。</p> <p>2. 能聽懂同學報告內容。</p> <p>3. 能記錄同學報告內容。</p> <p>4. 能製作簡報，並利用簡報介紹社區需要改造的一隅。</p> <p>5. 能針對同學報告內容提出建議。</p>	<p>1. 影片欣賞~喵星人當家！走訪臺灣猴硐的「貓村」。</p> <p>2. 影片欣賞~營造地方特色-板頭社區。</p> <p>3. 書籍共讀~咱ㄟ社區：永續台灣的美好力量、一起畫牆壁-用藝術改變社區。</p> <p>4. 藉由社區走查，讓學生發掘社區需要改造的一隅，簡要記錄並拍照。</p> <p>5. 分組簡報製作~社區需要改造的一隅。</p> <p>6. 學生藉由簡報輪流報告社區需要改造的一隅，並說明改造構想。</p> <p>7. 總結本次社區走查發掘的改造點，連結其他社區改造經驗，請學生共同討論要如何改造、社區改造的困難點及解決方式。</p> <p>8. 探討社區交通安全及改善方法。</p>	<p>1 喵星人當家！走訪臺灣猴硐的「貓村」</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=JD9bctzAfbU</p> <p>2. 營造地方特色-板頭社區</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=9eMtnHjSi4</p> <p>3. 書籍(咱ㄟ社區：永續台灣的美好力量、一起畫牆壁-用藝術改變社區)</p>	8

		<p>表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>《安全教育-交通安全》</p>		<p>改進社區一隅共同學習目標。</p>			<p>4. 筆記本、相機、電腦資訊設備</p>	
<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>家鄉的社區營造 - 我是設計師</p>	<p><u>綜合</u></p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p><u>綜合</u></p> <p>2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活。</p>	<p>1. 社區改造圖。</p> <p>2. 願景圖。</p>	<p>1. 能表現出積極參與的態度，去分析其他同學社區改造圖，協同合作達成共同目標。</p> <p>2. 判讀各組的改造圖並以協同合作的方式規劃並繪製出適合自己的家鄉之願景圖。</p>	<p>1. 能積極參與討論。</p> <p>2. 能完成社區改造圖並上台報告小組的願景圖。</p>	<p>1. 小組討論-社區改造的可行方法。</p> <p>2. 社區改造圖製作說明。</p> <p>3. 社區改造圖繪製。</p> <p>4. 設計改造圖發表與回饋。</p>	<p>圖畫紙</p> <p>彩繪用具</p>	8
<p>第(9)週 - 第(11)週</p>	<p>童年記趣 - 老寶貝的細漢史</p>	<p><u>語文</u></p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p><u>語文</u></p> <p>2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p><u>語文</u></p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p>	<p>1. 童玩。</p>	<p>1. 能仔細聆聽耆老分享小時候玩的童玩並簡要記錄。</p> <p>2. 能向耆老提問並做合理的應對。</p> <p>3. 能將聆聽內容簡要記錄於學習單。</p>	<p>1. 能專心聆聽社區耆老的講述內容。</p> <p>2. 能向耆老提問表現出合宜的應對。</p> <p>3. 能分享完成的學習單。</p>	<p>1. 學生回家訪問長輩小時候玩些什麼，並將訪問內容記錄下來。</p> <p>2. 邀請耆老講述過去的兒時童玩，學生仔細聆聽，並簡要記錄於學習單。</p> <p>3. 學生展示家中的童玩或有童玩圖象的照片，並說出名稱並與耆老相互交流，互換訊息。</p> <p>4. 學生發表訪問紀錄的內容，教師適時提出回饋。</p>	<p>舊照片</p> <p>童玩</p> <p>電腦資訊設備</p>	6

<p>第 (12) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>童年 記趣 - 老寶 貝 入 迫 退 物 仔</p>	<p><u>綜合</u> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 童玩種類</p>	<p>1. 藉由參與訪談活動並整合上一單元的紀錄單內容，說出所提到的童玩種類及名稱並能在網路搜尋資料，在統整資料的過程中，表現出積極參與的態度，並以協同合作的方式達成找出現在的玩具和童玩的差異性。</p>	<p>1. 能統整學習單及訪問紀錄內容中的童玩種類。 2. 能說出一項現在的玩具和童玩的差異性。</p>	<p>1. 學生分組統整聆聽紀錄之學習單及訪問紀錄內容中童玩的種類。 2. 教師從旁指導網路搜尋方式，搜尋古早童玩的圖片、名稱等。 3. 學生分組討論，上網路搜尋相關資料。 (1) 童玩名稱 (2) 童玩的材料的來源 (3) 童玩的材質 (4) 童玩的動力來源 (5) 參與人數 (6) 適合的場所 4. 發表說出一項現在的玩具和童玩的差異性。</p>	<p>電腦資訊 設備</p>	<p>6</p>
<p>第 (15) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>童年 記趣 - 動手 玩 童 玩</p>	<p><u>語文</u> 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 <u>綜合</u> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 童玩</p>	<p>1. 透過資料蒐集、解讀與判斷查詢童玩的玩法與技巧，而能實際應用於操作童玩上。 2. 藉由參與童玩操作過程，能適切表現自己在團體中的角色，培養出信心及樂趣。</p>	<p>1. 能有信心操作一種童玩。 2. 能與同學共享歡樂。</p>	<p>1. 教師及學生拿出課前準備的童玩，請學生發表他所知道童玩的玩法，教師適時提出回饋。 2. 帶領學生至圖書室及網路查詢童玩的玩法。 3. 經由查詢到的資訊進行解讀後，讓學生實際操作童玩，練習多次後能找出操作技巧；同學間互相討論與技巧交流而玩出信心及樂趣。</p>	<p>童玩 電腦資訊 設備 圖書館</p>	<p>6</p>
<p>第 (18) 週 -</p>	<p>童年 記趣 -</p>	<p><u>藝術與人文</u> 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 尪仔標</p>	<p>1. 藉由學習剪出圖卡技巧，能利用生活藝術進行發想，創作圖案設計於卡片上，實作出與眾不同的尪仔標。</p>	<p>1. 能完成尪仔標的製作。 2. 能分享的自己的尪仔標，清楚說明創意源頭。</p>	<p>1. 教師拿出不同圖示的尪仔標，詢問學生卡牌中圖示有哪些？ 2. 介紹許多尪仔標有別具特色的圖案，使學生理解尪仔標圖案設計的巧思，</p>	<p>厚紙板 圓規 剪刀 白膠</p>	<p>6</p>

分組時小組採異質性分組，座位安排於熱心同儕旁。重視學生的優點，適時針對學生的進步給予鼓勵，營造正向支持的環境。

二、學習內容調整

減少學習內容或問題的數量，如按照學生能力現況，某些較難的學習目標可以減少。

三、學習歷程調整

給予成功的經驗或正增強，以引發學生主動參與課堂的學習。透過合作學習，利用口語提醒、同儕示範、肢體協助等，引導學生共同學習完成任務。在教室中提供同儕輔導，並且適時公開鼓勵協助同儕。提供學生能力可及的作業單。給學生額外的時間完成作業，例如午休或下課時間。

四、學習評量調整

對寫字困難的學生，給予使用電腦作答或錄音作答。不以書寫能力、字的美醜評定成績。實作評量時，依學生能力降低評量標準。

自閉症生：

教室內規劃安靜角或提供其他空間(如圖書室)，給予學生紓解情緒。在教室中提供同儕輔導，並且適時公開鼓勵協助同儕。將自閉症學生座位安排在情緒穩定不易受影響的同學旁。容許任務中短暫的休息。結合增強制度，達到目標後給予喜愛的物品和大大的鼓勵來強化學生的學習動機。

特教老師簽名：許文盈、吳純玉

普教老師姓名：陳又瑜、王希盈

*各校可視需求自行增減表格

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。