

三、嘉義縣 竹村 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	年級課程 主題名稱	二年級/竹村老樹 上-樹真好 下-竹村老樹不逃走	課程 設計者	蘇珍婷	總節數/學期 (上/下)	40/ 上下學期
符合 彈性 課程 類型	☒ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 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(可以複選)						
學校 願景	魅力竹村、自信樂學習、創新展活力		與學校願景呼應 之說明	1. 藉由感官與各種媒介探索竹村老樹與周遭環境的關聯，進而珍惜竹村老樹，感受竹村特有魅力，進而建立竹村品牌。 2. 透過不斷的探索與體驗，增加學生創作及發表能力，提升自信心及激發學習樂趣。 3. 學生能主動參與並合作實踐，讓竹村老樹重新展現生命力與活力。			
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. 運用校園老樹的特性，培養藝術創作與欣賞的能力，豐富美感體驗。 2. 具備語言、文字的基本語文素養及肢體及藝術等各種符號知能，在展演活動前的策畫加以應用，進行表達、溝通及互動。 3. 在創作過程中，培養積極參與、勇於表達、團隊合作的態度，並與他人建立良好互動關係，陶冶身心健全發展。			

議題 融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☒ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)
融入 議題 實質 內涵	戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。(上) 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的美好。(下)

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(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
(1) 週 - 第 (6) 週	樹真好	語 5-I-9 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 繪本樹真好 2. 校園樹木落葉與樹枝	1 分享自己對繪本樹真好書中內容的感受與想法 2 運用感官探索校園樹木的位置、構造、葉子的形狀與質地，覺察樹與動物、人類生活的連結 3 能利用在自然中撿拾的落葉與樹枝，創作作品，展現學習成果與創意。	1. 能表達對故事內容的理解與情感，並分享自己與樹木互動的經驗。 2. 能記錄校園中樹木的樣貌與所在位置，並說出樹與動物、人類生活的連結。 3. 能運用在自然中撿拾的落葉與樹枝創作作品	活動一：繪本共讀 共讀繪本，教師提問，分享閱讀心得。 活動二：認識樹的家（地點探索） 1. 引導學生思考繪本中提到的樹的地點，分享自己看過樹的地方。 2. 進行環境探索：在校園尋找樹木。觀察並記錄樹木所在的位置。 3. 分享觀察結果，製作「樹的家地圖」 活動三：樹的身體和衣裳（構造與季節變化） 1. 共讀繪本中描述樹的構造和樹葉的部分 2. 進行環境探索：到樹下，觀察樹幹、樹枝的樣子。撿拾不同形狀、顏色的落葉。 3. 使用放大鏡觀察樹葉的紋理。比較不同樹的葉子有什麼不一樣。 4. 討論樹葉在不同季節的變化，觸摸並感受樹葉的觸感。 5. 利用撿拾的落葉進行藝術活動，或像繪本中提到的「拿落葉搭小房子玩」。 活動四：樹上的小居民（動物與樹） 1. 共讀繪本中關於動物的部分。 2. 引導學生討論樹木對動物的好處（躲藏、築巢、尋找食物等）。 3. 進行環境探索：觀察校園或附近的樹木，尋找動物的蹤	繪本 校園樹木	6

						跡。 4. 討論為什麼這些動物選擇住在樹上或樹下，以及樹木如何成為牠們的家。 活動五：繪製「樹上的小居民」生態圖。 1. 樹與人類的生活共讀繪本中描述人類與樹木互動的部分。引導學生分享自己與樹木互動的經驗。 2. 進行環境探索：在校園尋找與人相關的樹木痕跡。例如：尋找適合乘涼的樹蔭，觀察樹幹是否有人或動物抓過的痕跡，看看樹枝是否可以掛東西。 3. 體驗站在樹旁感受樹如何擋風。利用樹下撿到的小樹枝，在沙地或泥土上畫畫。 4. 討論樹木如何讓我們的生活更美好、更方便。 活動六：有樹真好！ 1. 再次共讀繪本，從頭到尾回顧樹的好處。 2. 展示並回顧前幾節課的學習成果 3. 討論不同環境中的樹木帶來的不同感受和景色。 4. 引導學生表達「樹真好」的原因。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (7) 週 - 第 (10) 週	吃 吃 喝 喝 認 識 樹	語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 生 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 數 n-I-8 認識容量、重量、面積。	1. 搜尋的資訊 2. 蝶豆花料理	1. 能與小組針對網路搜尋的資訊提出問題、回應點，並分享想法。 2. 運用觀察、網路搜尋與實作體驗，探究植物的食用方式，並實際動手製作蝶豆花料理。 3. 能在蝶豆花料理實作活動中認識容量。	1. 能在小組中進行討論，並表達相關經驗與想法。 2. 能說出蝶豆花的食用方式，並動手製作蝶豆花飲品與果凍。 3. 能選擇適當容量的容器，並說出倒入不同容器時的差異。	活動一：繪本導讀與蝶豆花初體驗 1. 導入活動：問學生：「你知道校園裡有哪些植物可以吃嗎？」出示蝶豆花實物或照片，激起興趣。 2. 網路搜尋實作：搜尋「蝶豆花料理」圖片與食譜。學生紀錄看到的蝶豆花料理。 3. 小組分享搜尋結果，教師進行彙整，列出常見蝶豆花食用方式。 活動二：動手做！蝶豆花飲品與果凍 操作前衛生與安全提醒 1. 製作蝶豆花飲品：學生觀察蝶豆花浸泡後的顏色變化，加入檸檬汁看色彩變化，觀察酸鹼反應。學生分裝與品嚐。 2. 製作蝶豆花果凍：教師示範如何調製果凍粉並加入蝶豆花水。學生小組動手操作並倒入模具。放入冰箱冷藏，等待成果。 3. 小組回饋：分享製作過程中最喜歡的部分或學到的新知識。 活動三：波羅樹下的下午茶 1. 出示波羅蜜樹及果實圖片，問學生在校園哪裡看過，是否吃過其果實。 2. 認識波羅蜜：介紹波羅蜜的外觀、氣味、口感與營養。品嚐乾燥波羅蜜果乾。 3. 下午茶擺盤活動：利用前節課的蝶豆花飲品與果凍，加	教學圖片 蝶豆花料理下午茶材料	4
---	--	---	---------------------------------	---	--	---	-------------------------------	----------

					上波羅蜜果乾，製作拼盤。 4. 小組成果分享：小組介紹自己的下午茶名稱、內容與口感心得。 活動四：發現更多！校園植物大探索與食用安全 1. 情境引導：小明肚子痛了！ 教師說故事：「小明有一天在下課時，看到樹上長了幾顆紅色果子，看起來很好吃。他想：『這應該可以吃吧？』於是他摘了一顆吃下去。沒想到，沒過多久他就覺得肚子好痛，還要去保健室……」 問學生：小明為什麼會肚子痛？如果你是小明，你會怎麼做？ 小結：不能隨便吃校園的植物，吃錯了會生病喔！ 2. 網路查詢實作：還有哪些植物可以吃？學生使用電腦，搜尋「校園常見可食植物」、「可以吃的花」等關鍵字。 3. 每組選出一種感興趣的植物，記錄以下資訊並畫下植物外觀：名稱、可以吃的部分（花、葉、果實等）、怎麼料理（煮湯？做茶？） 4. 校園巡禮觀察：教師帶領學生在校園中觀察是否能找到剛剛查到的植物或其他熟悉植物。 5. 教師強調食用植物安全守則：不隨便摘、不隨便吃、不分享來路不明的植物		
--	--	--	--	--	---	--	--

第 (11) 週 - 第 (14) 週	藝文創作更懂樹	生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 生 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。 語 6-I-3 寫出語意完整的句子、主題明確的段落。 戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。	1. 校園植物自然素材 2. 感恩卡片	1. 能利用校園植物自然素材，運用拓印與拼貼兩種技法創作主題圖像，發展創意與藝術表現能力。 2. 覺知校園植物自然素材的豐富面貌，並在藝術創作中展現自己的審美觀與美感想像。 3. 能在感恩卡片中寫出語意完整、內容清楚的一段話，表達自己對特定對象的感謝。 4. 能善用視覺、觸覺等感官觀察與收集校園植物自然素材，進行拓印與拼貼創作，表達個人對環境的觀察與感受。	1. 利用拓印與拼貼技法完成創作作品。 2. 能說出作品中自己認為「美」的地方(例如色彩、排列、形狀) 3. 能在感恩卡片中寫出一段感恩文字 4. 能利用植物素材進行藝術創作，並說出素材的外觀與觸感，表達對自然的欣賞與感受。	活動一：大自然的拓印畫家 1. 老師示範將葉子塗上水彩顏料或壓拓在布面/紙上。學生使用收集的葉子，嘗試兩種技法：水彩塗抹拓印鉛筆壓拓描線創作 2. 分享畫作名稱：「這是我的『火焰樹葉』，因為……」 活動二：植物拼貼的創意森林 1. 創作引導：問學生：「一片葉子能變成什麼？一朵花呢？」展示老師樣本：動物、人物、花園風景。 2. 創作時間：學生利用葉子、乾燥花瓣、枝條等拼貼創作。 3. 命名與展出：命名自己的拼貼畫：「葉子變變變：貓頭鷹出現了！」 活動三：我的感恩小卡片 1. 感恩討論：問學生：「你最想謝謝誰？為什麼？」提供範例句：「謝謝媽媽每天準備早餐」「謝謝阿嬤帶我上下學」。 2. 卡片設計：利用植物拓印、拼貼素材製作摺頁卡片。內頁寫下感恩的話語。 3. 卡片展示：學生彼此交換欣賞卡片，分享一句感恩內容。 活動四：一起佈置感恩牆 1. 佈置說明：引導學生如何分類作品：拓印畫、拼貼畫、卡片。 2. 學生佈置作品：小組分工：貼作品、設標題、裝飾背景。命名展區。 3. 感恩朗讀：輪流朗讀自己的卡片內容。 4. 回饋時間：老師也分享對學生的感謝：「謝謝你們一整學期的努力與創意！」同學寫下「我最喜歡的作品」或「我還想說的感謝話」貼在感恩牆上。	校園植物自然素材感恩卡片	4
--	----------------	---	-----------------------------------	---	--	--	---------------------	----------

第 (15) 週 - 第 (20) 週	與植物玩遊戲	健3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。 數d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。 語5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 生7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1. 椰子樹拖車遊戲 2. 大葉欖仁種子投擲樂遊戲 3. 遊戲設計圖 4. 遊戲創作	1. 能應用跑步基本動作常識，進行椰子樹拖車遊戲。 2. 能依照大葉欖仁種子投擲樂遊戲分數進行分類整理，並利用表格進行簡易統計與說明。 3. 能利用圖文結合的方式，製作遊戲設計圖，清楚重述遊戲的流程與玩法。 4. 能與同組成員協商並訂定遊戲創作過程中的合作分工與共同規則，達成共同完成遊戲並向他人展示的任務。	1. 能安全完成進行各項遊戲 2. 能將投擲遊戲結果分類整理，完成簡單的統計表，並說出誰得分最多、哪些分數最常出現等資訊。 3. 能製作遊戲設計圖呈現遊戲的流程與玩法。 4. 能小組共同完成遊戲設計並向他人展示的任務。	活動一：植物遊戲示範與體驗 1. 示範遊戲：「椰子樹拖車」「大葉欖仁種子投擲樂-統計分數」 2. 學生分組體驗遊戲，觀察植物素材特性與應用討論安全問題與改進方式 活動二：校園植物探索 1. 校園觀察與記錄植物 2. 收集可用於遊戲的落葉、果實等素材 3. 分享植物特徵與可能用途 活動三：遊戲創作計畫 1. 小組討論設計以植物素材為基礎的遊戲 2. 繪製遊戲設計圖，說明規則與玩法 3. 分享設計構想並接受同儕與教師的回饋 活動四：遊戲製作與試玩 1. 依照設計圖製作遊戲道具與材料 2. 試玩並觀察可行性與趣味性 3. 記錄問題與改進建議 活動五：遊戲改進與展示準備 1. 根據反饋修改設計與道具 2. 練習向他人解說遊戲規則與玩法 3. 準備展示資料（海報／簡報） 活動六：與一年級學生分享成果 1. 向一年級學生介紹並指導遊戲 2. 指導一年級學生參與遊戲，確保安全有序 3. 活動後進行心得分享與反思	校園植物自然素材	6
--	---------------	--	--	--	---	---	-----------------	----------

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(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	科技探索——認識竹村的老樹	語 2-I-3：與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 生 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 生 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	1. 樹偵探 2. 老樹身分證 3. APP	1. 在小組合作(樹偵探、老樹身分證)中能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 2. 能使用 APP 工具探究樹木，對訊息做適切的處理 3. 能用適當語言與繪圖方式，向他人表達對竹村老樹的觀察與理解	1. 能小組完成樹偵探、老樹身分證任務 2. 能使用 APP 辨識植物 3. 能對全班分享發表「老樹身分證」	活動一：老樹導入與任務啟動 - 故事引導：「竹村有棵想逃走的老樹……因為沒人認識牠。」 - 問學生：「學校有哪些樹？它們叫什麼名字？」 任務說明：成為「樹偵探」，幫樹找到名字！ 活動二：校園樹木調查 - 使用 APP 掃描校園中的樹木，辨識樹種 - 小組分工觀察 1~2 棵指定樹木 - 記錄樹的外觀、特徵、位置、感受 - 畫出樹形與葉子圖像 活動三：製作「竹村老樹身分證」 - 小組彙整資料，創作樹的身分證內容：姓名(樹種)年齡(推估)住址(位於哪棟樓旁)興趣(被乘涼、被鳥停留等)特別經歷(被畫畫、被球打到等) 活動四：發表與展示 - 學生用簡單句子介紹這位「老朋友」樹 - 展示身分證與觀察成果，促進交流與認識	APP	5

第 (6) 週 - 第 (10) 週	聽聽樹的心聲	生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場，並尊重不同觀點。 語 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的美好。	1. 繪本 2. 校園老樹	1. 能覺知繪本中角色的感受，並尊重他人不同的想法。 2. 能利用繪本中的圖像與情節推論角色的情緒與行動動機。 3. 透過觀察校園老樹，豐富自身與環境的互動經驗，感受老樹所處環境，覺察環境是否友善並思考改善方式。	1. 分享時能說出繪本中不同角色可能的感受，並聆聽尊重他人想法 2. 能完成「樹的情緒圖」，並能用口語說明圖像中的情緒與理由。 3. 能發現可能造成校園老樹「煩惱」的情境，並提出改善想法。	活動一：繪本共讀《樹逃走了》 教師分段朗讀，適時提問： 「你覺得樹為什麼會想逃走？」 「如果你是那棵樹，你會對人們說什麼？」 活動二：角色扮演活動 1. 學生選擇角色（如樹、小朋友、老師、風、鳥等） 2. 每人用一句話表達角色的心情 活動三：樹的情緒地圖 1. 小組製作《樹的情緒圖》，描繪樹在故事中不同情緒及原因 2. 延伸討論：「學校的老樹如果會說話，牠可能會有什麼心情？」 活動四：生活連結與觀察活動 1. 帶學生觀察校園老樹，找出讓樹「煩惱」的情境（垃圾、球痕、腳印等） 2. 完成「樹的心情小記錄」： 今天老樹的心情是？為什麼？我能做什麼幫助牠？	繪本	5
---	---------------	--	-----------------------------	---	---	--	-----------	----------

第 (11) 週 - 第 (16) 週	竹村老樹的故事	語 6-I-4：使用仿寫、接寫等技巧寫作。 生 4-I-1：利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 生 6-I-2：體會自己分內該做的事，扮演好自己的角色，並身體力行。	1. 繪本 2. 道具製作素材 3. 戲劇排練	1. 能參考繪本原故事的情節順序與角色設定，仿寫創作屬於自己學校的老樹故事大綱與劇本。 2. 能發揮創意，利用素材(紙張、道具、顏料等)創作戲劇角色相關道具 3. 學生能在戲劇排練與製作過程中扮演好自己的角色，完成所分配的角色任務	1. 能完成與學校老樹情境結合的短劇腳本。 2. 能創作表演中所需的角色造型與道具 3. 在排練與製作過程中能扮演好自己的角色	活動一：故事改寫 - 共同討論「如果《樹逃走了》的主角是我們學校的老樹，那故事會怎麼發展？」 - 教師引導學生進行創作改編，提出新版本大綱。 - 小組創作短劇腳本：分為「逃走前」「逃走中」「被發現」「留下來的理由」等場景。 活動二：角色設計與道具製作 - 學生分組分工設計角色(可含非人角色如風、雨、老樹的夢)。 - 製作簡易道具如葉子面具、老樹手套、情緒標誌牌等。 排練與彩排 - 小組練習，教師提供回饋。 - 強化情緒表達、動作協調與團隊合作。	繪本製作簡易道具材料	6
---------------------------------------	---------	---	--	--	--	---	------------	---

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如：1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入：性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。