

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(4) 週	命運轉盤	語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 社 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 語 5-II-6 運用適合學習階段的	『小英的故事』動畫、《孤女努力記》文學名著、「尋親之路」閱讀學習單、「命運操盤手」學習單。	1. 能聽懂『小英的故事』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。 2. 覺察「孤女努力記」中對性別角色的刻板印象，了解職業的分工，不應受性別的限制。 3. 分組討論時聆聽組員對閱讀「孤女努力記」的心得，並表達個人的看法。 4. 運用摘要策略，擷取文學內容以完成「尋親之路」學	1. 觀看動畫影片後，能回答影片相關的問題。(和學習目標相呼應) 2. 說出動畫中，因性別因素在工作中所遭遇到的困難。 3. 參與分組討論，說出依據閱讀後的文學名著內容與同學分享自己的觀點。(有分組合作、分享表達) 4. 完成「尋親之路」閱讀學	教學活動一、童趣文學(2節) 1. 引起動機：藉由觀看『小英的故事』動畫引起學生閱讀《孤女努力記》的興趣。(和學生生活脈絡連結) 2. 文學導讀：針對影片內容進行提問。 (1)小英的媽媽為什麼捨不得離開村子？ (2)小英的爸爸要他們去做什麼事？ (3)面對接下來的旅途，小英心情如何？ (4)對於小英的媽媽當攝影師，一般人的反應如何？可能會遭遇到什麼困難？ (5)為了吸引顧客來拍照，小英建議媽媽如何做？ 3. 認識作者：介紹原著《孤女努力記》的作者<u>法國 賀克多·馬洛</u>及其作品。 教學活動二、馬上尋親(3節) 1. 用「六何法」擷取心得。(學習方法或策略) 2. 學生閱讀完「孤女努力記」後，分組與同學討論主角的尋親之路，分享閱讀的	『小英的故事』動畫、童趣文學導讀題目ppt、「尋親之路」閱讀學習單、「命運操盤手」學習單	8

		摘要策略， 擷取 大意。		習單。	習單。 (有具體作品)	心得。 (合作討論) 3. 完成「尋親之路」閱讀學習單。 (應用、操作) 教學活動三、命運操盤手(3節) 1. 改寫故事中的某一情節，並續寫改變情節後可能的結局。 (反思活動) 2. 完成「命運操盤手」學習單。 (應用、操作)		
第(5)週 - 第(8)週	尋寶遊戲	語 1-II-3 聽懂 適合程度的詩歌、戲劇，並 說出 聆聽內容的要點。	『金銀島』動畫、《金銀島》文學名著、「島嶼藏寶圖」、「船員配置表」。	1. 能 聽懂 『金銀島』動畫影片內容提問，並 說出 所觀看的動畫內容要點。	1. 觀看動畫影片後，能回答影片相關的問題。 (和學習目標相呼應)	教學活動一、寶藏文學(2節) 1. 引起動機：藉由觀看『金銀島』動畫引起學生閱讀《金銀島》的興趣。 (和學生生活脈絡連結) 2. 文學導讀：針對影片內容進行提問。 (1) 暴風雨的夜晚來吉姆家的客人是從事什麼職業？ (2) 吉姆住在哪裡？ (3) 吉姆口中的兄弟是誰？他如何來到吉姆身邊？ (4) 吉姆的爸爸可能是從事什麼職業？從哪裡得知？ 3. 認識作者：介紹原著《金銀島》的作者 <u>羅伯特·史蒂文生</u> 及其作品。 教學活動二、島嶼藏寶圖(3節)	『金銀島』動畫、寶藏文學導讀題目ppt、島嶼藏寶圖、「船員配置表」	8

		語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 社 3b-II-3 整理資料，製成簡易的圖表，並加以說明。		2. 閱讀「金銀島」文學名著的內容後，運用摘要策略，擷取文學中藏寶圖的提示。 3. 能整理文本中提到藏寶圖位置的資料，製成「島嶼藏寶圖」，並加以說明。 4. 運用提問、推論策略完成「船員配置表」，以增進對文本的理解。	2. 能說出金銀島中關於藏寶圖的推論線索。 3. 能透過分組討論繪製島嶼藏寶圖。(有分組合作、有實踐行動、有具體作品) 4. 能寫出「船員配置表」中各個角色的個性及適合的工作，並發表其配置表內容。(有總結性成果報告、有反思活動、分享表達)	1. 教師先就地圖的方位及標示做一說明。 2. 學生閱讀完「金銀島」後，運用閱讀理解策略推論及分析藏寶圖的提示。(學習方法或策略) 3. 分組討論並畫出藏寶圖的想像位置圖。(合作討論、應用、操作) 教學活動三、船員配置表(3節) 1. 角色及船上工作內容提問討論：能透過討論了解故事中的角色及工作內容。 2. 根據對故事中角色的了解，依其個性安排及思考適當的船員配置工作。(反思活動) 3. 完成「船員配置表」並發表其配置的原因。(應用、操作)		
第(9)週 - 第(12)週	失落的拼圖	語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。	『綠野仙蹤』動畫、《綠野仙蹤》文學名著、「失落的拼圖」學	1. 能聽懂『綠野仙蹤』動畫影片內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。	1. 觀看動畫影片後，能回答動畫影片相關的問題。(和學習目標相呼應)	教學活動一、探索文學(2節) 1. 引起動機：藉由觀看動畫引起學生閱讀『綠野仙蹤』的興趣。(和學生生活脈絡連結) 2. 文學導讀：針對影片內容進行提問。 (1)桃樂絲的伙伴有哪些？	『綠野仙蹤』動畫、探索文學導讀題目	8

			習單、「尋找自我」分析單			(2)他們一行人要去哪裡？ (3)為什麼果農一看到桃樂絲等人就嚇跑了？ (4)發生什麼事，村民才不會害怕獅子？ (5)守衛本來不讓桃樂絲他們進去，為什麼後來改變主意了？ (6)奧茲大王想要桃樂絲做什麼事？ (7)你覺得為什麼桃樂絲他們要去翡翠王國？ 3. 認識作者：介紹原著《綠野仙蹤》的作者 <u>美國 李曼·法蘭克·鮑姆</u> 及其作品。 教學活動二、尋找失落的拼圖(3節) 1. 提問討論：依據文中的線索幫故事中的主角找尋失落的那一塊拼圖。 (學習方法或策略) 2. 完成「失落的拼圖」學習單。 教學活動三、找回自我(3節) 1. 閱讀完文章後，請自我反思，自己身上缺少哪些部分？從何得知？如何獲得？ (反思活動) 2. 完成「找回自我」分析	ppt、「失落的拼圖」學習單、「找回自我」分析單
	語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	2. 閱讀完『綠野仙蹤』文學名著後，運用摘要找尋線索，並把握回答問題的重點。 3. 運用提問、推論策略理解文本，並完成「失落的拼圖」學習單。 4. 能展現自己的長處，並透過「尋找自我」分析單表達自己的想法和感受。		2. 能說出故事主角所要尋找的部分。 3. 能完成「失落的拼圖」學習單。 (有具體作品) 4. 能發現自己缺少的部分並完成「找回自我」分析單。 (有具體作品)			

						單。(應用、操作)		
第(13)週 - 第(16)週	天使的考驗	語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。	『小天使(阿爾卑斯山的少女)』動畫及《阿爾卑斯山的少女-海蒂》、「摩天輪心智圖」、「天使就在我身邊」學習單	1. 能聽懂『小天使(阿爾卑斯山的少女)』動畫內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。	1. 觀看動畫影片後，能回答動畫影片相關的問題。(和學習目標相呼應)	教學活動一、純真文學(2節) 1. 引起動機：藉由觀看『阿爾卑斯山的少女』動畫引起學生閱讀《阿爾卑斯山的少女-海蒂》的興趣。 2. 文學導讀：針對影片內容進行提問。 (1)主角的家庭背景如何？ (2)主角的阿姨為什麼要把她送到爺爺那兒？ (3)為什麼一聽到要把主角送到爺爺那兒，大家都叫阿姨再想清楚？ (4)主角在途中認識的小男生是做什麼的？ (5)主角做了什麼事，小男生才對他展開笑容？ 3. 認識作者：介紹原著《阿爾卑斯山的少女-海蒂》的作者<u>喬安娜·史畢利</u>及其作品。 教學活動二、摩天輪心智圖(2節) 1. 分組與同學討論故事內容大意。 2. 完成「摩天輪心智圖」：以摩天輪的圖案，摘要故事內容的大意。(學習方法或	『小天使(阿爾卑斯山的少女)』動畫、純真文學導讀題目 ppt、「摩天輪心智圖」、「天使就在我身邊」學習單	8
		語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。		2. 閱讀《阿爾卑斯山的少女-海蒂》文學後，運用摘要策略，擷取文學內容大意，完成「摩天輪心智圖」。	2. 能以摩天輪一圈一圈的順序，寫出故事的內容大意。(有具體作品)			

		語 5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。		3. 運用提問、推論策略理解文本，將結果記錄在「天使就在我身邊」學習單，增進對文學的理解。 4. 覺察自己的人際關係，展現合宜的表達方式，並完成「天使就在我身邊」學習單。	3. 依文學內容，回答出主角身邊的人給予主角的幫助，並寫在「天使就在我身邊」學習單。(有具體作品) 4. 在「天使就在我身邊」學習單上，記錄察覺到別人給予的幫助並表達出應有的反應。(有反思活動)	策略) 教學活動三、天使就在我身邊(2 節) 1. 提問討論：學生閱讀文學後，藉由問題引導，回答在主角身邊的人給予主角的幫助，並將結果寫在「天使就在我身邊」學習單。 2. 學生思考自己和人交往時是不是也常接受別人給予的幫助，要如何表達謝意。(反思活動) 3. 完成「天使就在我身邊」學習單。(具體作品)		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	大冒險家	語 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。	『湯姆歷險記』動畫、《湯姆歷險記》文學名著、冒險桌遊設計單、大冒險家桌遊	1. 能聽懂『湯姆歷險記』動畫內容提問，並說出所觀看的動畫內容要點。	1. 觀看動畫影片後，能回答動畫影片相關的問題。(和學習目標相呼應)	教學活動一、冒險文學(2 節) 1. 引起動機：藉由觀看卡通動畫引起學生閱讀『湯姆歷險記』的興趣。(和學生生活脈絡連結) 2. 文學導讀：針對影片內容進行提問。 (1)湯姆的家庭成員有哪些人？ (2)湯姆的姑媽叫他放學後做什麼？ (3)湯姆的同學打棒球後來發生什麼事？ (4)球被誰撿到了？ (5)湯姆用什麼方式讓同學	『湯姆歷險記』動畫、冒險文學導讀題目 ppt、冒險桌遊設計	8

		語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 科議 s-II-1 繪製簡易草圖以呈現構想。 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解		2. 參加分組，討論閱讀《湯姆歷險記》文學名著的內容，提供個人閱讀後對文學內容的看法。 3. 運用適合的摘要策略，擷取《湯姆歷險記》內容大意，用於設計冒險桌遊設計單的題材。 4. 使用文書處理 word 繪製大冒險家桌遊所用到的圖卡以呈現構想。 5. 分享運用創意完成的大冒	2. 能透過討論說出閱讀的故事內容並應用在桌遊設計上。(知識應用) 3. 能設計出冒險桌遊遊戲的玩法及角色。(有實踐行動) 4. 能用 word 文書處理製作出桌遊的圖卡。 5. 能完成冒險桌遊遊戲並	幫他擦油漆？你覺得他的方法對嗎？ (6)你覺得湯姆是個什麼樣的人？ 3. 認識作者：介紹原著《湯姆歷險記》的作者<u>馬克·吐溫</u>及其作品。 教學活動二、冒險桌遊的設計(2 節) (一)六頂思考帽： 教師說明什麼是「六頂思考帽」？(學習方法或策略) (二)學生利用「六頂思考帽」設計桌遊： 1. 分組討論：讀完<u>湯姆歷險記</u>後，設計一份與故事有關的桌遊遊戲。 2. 冒險桌遊設計單：冒險桌遊角色設計、遊戲玩法。 教學活動三、冒險桌遊的製作(2 節) 1. 繪製桌遊相關圖紙。 2. 將桌遊的圖卡用 word 文書處理製作。(應用、操作) 教學活動四、大冒險家(2 節) 1. 介紹桌遊的設計理念及玩法。	單、大冒險桌遊	
--	--	---	--	---	--	---	---------	--

		決生活問題的經驗與觀察。		險家桌遊遊戲，並透過操作解決桌遊遊戲所面臨的問題。	實際操作。(有總結性成果報告)	2. 實際操作體驗設計的桌遊遊戲。(體驗、操作、具體作品)		
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(2)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: ☐無 ☒有-智能障礙、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/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): (一)學習內容 1.學習內容針對學生學習情況簡化學習難度。 (二)學習歷程 1.閱讀方面：安排同學陪伴共讀，並利用圖片協助學生理解內容。 2.合作學習：透過口語提示、同儕示範及肢體協助等方式，引導學生共同學習並完成任務。 3.課程內容提問時，給予提示，鼓勵學生表達。 4.課程中若有書寫部分，可適度減量；對於不會寫的字，允許學生以注音代替，或由老師示範寫給學生看。 (三)學習環境 1.透過同儕協助學習（如提醒學生要做的事情），以幫助學生跟上課程步調。 2.課程中僅呈現必要的物品，避免學生分心於其他教具或玩具。 3.教材及教具擺放整齊且結構化，同時引導學生將物品歸位。 4.安排結構化的教室環境，設計固定且明確的流程指示，讓學生清楚知道要做什麼，以及如何完成任務。 (四)學習評量 多元評量：透過觀察、仿說、口頭回答、指認、畫圖的方式進行評量。 特教老師姓名：郭閔君							

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。