

嘉義縣梅北國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是□(____年級和____年級) 否■

年級	三年級	年級課程 主題名稱	校訂課程-開卷有益-安然如故		課程 設計者	陳明容	總節數/學期 (上/下)	20/上學期 (資訊融入 6 節)
符合 彈性課 程類型	☒ 第一類 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 ☐ 本土語文/臺灣手語/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							
學校 願景	健康有品 科技創新 藝文扎根 宏觀國際		與學校願景呼 應之說明	本主題教學活動希望透過安全教育相關書籍的閱讀指導，運用提問討論等方式，讓學生了解日常生活中可能發生的人與人之間的問題，思考、學習自我保護的方法，並透過圖書館館藏分類及位置分布的運用，建立學生自主學習的能力與習慣。				
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-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。		課程 目標	1. 學習圖書館利用知能，培養自主學習能力，解決生活中遇到的問題。 2. 透過問題的探討，察覺身邊的危機，遠離可能的危險，保護自己。 3. 透過主題閱讀，探索生活中可能出現的危險，具備思考能力，找出可行的解決方法，達到自我保護的目的。				
議題融 入	*是否融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育（交通安全） ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題							
融入議 題實質 內涵	說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中							

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題連結實質內涵	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	學習百寶屋(三)	(語文)5-II-10 透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1. 圖書十大分類。 2. 圖書館十大類館藏位置。 3. 圖書館借閱系統。	1. 透過圖書十大分類認識十大圖書特色以及相應口訣。 2. 透過圖書館十大類館藏位置了解圖書室十大類圖書分布位置。 3. 上網透過圖書館借閱系統學習如何操作，並利用自助借書功能借閱圖書，進行閱讀，體會閱讀樂趣。	1. 能說出十大類圖書的口訣。 2. 能說出十大類圖書的分布位置。 3. 能找到自己想閱讀的書並運用自助借閱系統完成借閱手續，進行閱讀。	活動一：圖書分類 1. 老師說明圖書館藏書分為十大類，並說明各分類的特色與內容。 2. 老師介紹十大分類口訣。 3. 利用蘿蔔蹲遊戲讓學生熟悉十大分類口訣。 活動二：好書迷宮 1. 老師介紹各分類圖書在圖書館中的位置。 2. 老師引導學生發現圖書館圖書具有的特徵。 3. 利用尋寶活動讓學生熟悉圖書館各分類圖書的位置。 4. 依據自己的喜好，找到想閱讀的書，完成自助借書手續，在圖書室中進行靜讀。	1. 圖書館利用課程簡報(自編)。	4
第 (5) 週 - 第 (8) 週	怪叔叔	(語文)5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 (語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。 (語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 (社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。	1. 「怪叔叔」一書。 2. 魚骨圖。	1. 透過小組討論，運用預測、推論、提問等策略，歸納出「怪叔叔」書中綁架事件發生的原因、影響及解決方法。 2. 能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供個人觀點和意見。 3. 認識魚骨圖，運用摘要策略，擷取大意並透過小組討論，運用魚骨圖記錄與探究事件發生的原因及解決的方法。	1. 能從書中找到訊息，說出綁架事件發生的原因、影響和解決方法。 2. 能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出個人觀點和意見。 3. 能依照老師的指示，和小組成員討論後，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。	活動一：看封面，想經驗 1. 觀察封面，引導學生猜測封面上兩人的關係？他們之間會發生什麼事？ 2. 引導學生口述對書名「怪叔叔」的想法和經驗。 3. 學生閱讀書籍內容。 4. 引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。 活動二：讀圖文，抓重點 1. 引導學生分組討論問題： (1)什麼樣的小豬最可能被怪叔叔抓走？ (2)怪叔叔會用哪些方法來誘拐小豬？ (3)被怪叔叔抓走的小豬會發生什麼事？ (4)胖臉兒跟小領結想了哪些方法去對付怪叔叔？ 2. 指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。 3. 老師引導學生統整問題與答案，並反思討論在生活中如何做才能避免誘拐事件的發生。 活動三：魚骨圖，作筆記 1. 老師介紹「魚骨圖」及運用方法。 2. 指導學生分組討論，將事件發生的原因及解決的方法記錄在魚骨圖上。	1. 繪本：怪叔叔(信誼) 2. 課程簡報(自編)。 3. 魚骨圖記錄單(自編)	4

第 (9) 週 - 第 (12) 週	離 你 遠 一 點	(語文)5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 (語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。 (語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 (社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。	1. 「離你遠一點」一書。 2. 魚骨圖。	1. 透過小組討論，運用推預測、推論、提問等策略，歸納出「離你遠一點」書中性騷擾事件發生的原因、影響及解決方法。 2. 能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供個人觀點和意見。 3. 認識魚骨圖，運用摘要策略，擷取大意並透過小組討論，運用魚骨圖記錄與探究事件發生的原因及解決的方法。	1. 能從書中找到訊息，說出性騷擾事件發生的原因、影響和解決方法。 2. 能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出個人觀點和意見。 3. 能依照老師的指示，和小組成員討論後，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。	活動一：看封面，猜內容 1. 觀察封面，引導學生猜測封面上兩人的關係？他們之間會發生什麼事？ 2. 引導學生口述對書名「離你遠一點」的想法和經驗。 3. 學生閱讀書籍內容。 4. 引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。 活動二：讀圖文，抓重點 1. 引導學生分組討論問題： (1)鄰居和 <u>羽晴</u> 的互動，哪些行為是屬於性騷擾？ (2)當鄰居做出令羽晴不舒服的行為時，羽晴運用了哪些方法來解決？ (3)整理「怪叔叔」和「離你遠一點」這兩本書，共提供了哪些做法讓我們遠離可能的危險？紀錄在學習單上。 2. 指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。 3. 老師引導學生統整問題與答案，反思並討論在生活中如何做才能避免性騷擾事件的發生。 活動三：魚骨圖，作筆記 1. 老師複習「魚骨圖」及運用方法。 2. 指導學生分組討論，將事件發生的原因及解決的方法記錄在魚骨圖上。	1. 橋梁書：離你遠一點（螢火蟲） 2. 課程簡報（自編）。 3. 魚骨圖記錄單（自編）	4
--------------------------------------	-----------------------	--	--------------------------	---	--	--	--	---

第(13)週 - 第(16)週	也是霸凌	(語文)5-II-8 運用預測、推論、提問等策略，增進對文本的理解。 (語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。 (語文)5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 (社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。	1. 「 也是霸凌 」一書。 2. 魚骨圖。	1.透過小組討論，運用預測、推論、提問等策略，歸納出「 也是霸凌 」書中霸凌事件發生的原因、影響及解決方法。 2.能有條理的進行報告，並在聆聽他組報告後，針對報告內容提供個人觀點和意見。 3.認識魚骨圖，運用摘要策略，擷取大意並透過小組討論，運用魚骨圖記錄與探究事件發生的原因及解決的方法。	1.能從書中找到訊息，說出霸凌事件發生的原因、影響和解決方法。 2.能有條理說出歸納的重點，並針對他組的報告內容提出個人觀點和意見。 3.能依照老師的指示，和夥伴同學討論後，利用魚骨圖記錄事件發生的原因及解決的方法。	活動一：看封面，猜內容 1.觀察封面，引導學生猜測封面上人物的關係？他們之間會發生什麼事？ 2.引導學生口述對書名「 也是霸凌 」的想法和經驗。 3.學生閱讀書籍內容。 4.引導學生比對預測、經驗與書籍內容，口述差異。 活動二：讀圖文，抓重點 1.老師說明霸凌的定義、特性和類型。 2.引導學生分組討論問題： (1)故事中哪些角色曾經出現過霸凌同學的行為？ (2)他們曾經做過哪些霸凌的行為？（各舉兩個例子） (3)故事主角 <u>千雯</u> 遇到了被霸凌的情況，他運用哪些我們學過的方法來保護自己？ 3.指導學生進行上台報告，報告後請聆聽的學生進行提問，報告組進行答辯。 4.老師引導學生統整問題與答案，反思並討論在生活中如何做才能避免霸凌事件的發生。 活動三：魚骨圖，作筆記 1.老師複習「魚骨圖」及運用方法。 2.指導學生和伙伴同學兩兩討論，將事件發生的原因及解決的方法，記錄在魚骨圖上。	1.橋梁書: 也是霸凌 （螢火蟲） 2.課程簡報（自編）。 3.魚骨圖記錄單(自編)	4
第(17)週 - 第(20)週	「安全教育」大富翁DIY	(語文)2-II-4 樂於參加討論，提供個人觀點和意見。 (社會)3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能作法。 資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。	1.基礎版大富翁遊戲組。 2.鍵盤大圖。 4.WORD 文書處理軟體。	1.認識鍵盤並學會注音輸入法。 2.認識 WORD 文書處理軟體並學會運用。 3.能依據大富翁遊戲內容與遊戲規則，設計「安全教育」的遊戲情境。 4.能提供個人觀點和意見。	1.能使用鍵盤，知道鍵盤中個注音符號的位置。 2.能根據遊戲規則與需要，寫出適宜的「安全教育」遊戲情境。 3.能使用注音輸入法在 WORD 中將設計好的「安全教育」遊戲情境做成電子檔。 4.能有條理的說出自己對遊戲的意見與感受。	活動一：大富翁 DIY 1.老師介紹鍵盤以及注音輸入法，並讓學生進行練習。 2.老師介紹 WORD 文書處理軟體的基本使用方法，並提供題目讓學生進行練習。 3.老師展示基礎版大富翁遊戲組，說明遊戲規則以及其中「機會」和「命運」的設定規則。 4..學生分組，參考本學期鎖上過的有關誘拐、性騷擾及霸凌的議題內容，以及圖書室中安全教育的書籍，討論「機會」與「命運」的情境設定。 5.學生利用注音輸入法與 WORD 文書處理軟體，將情境設定輸入並列印出來。 6.學生分組交換體驗「安全教育」大富翁遊戲，發表自己參與遊戲製作以及體驗的意見與感受，並提出改進建議。	1.課程簡報（自編） 2.大富翁遊戲。	4
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(6)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-學習障礙(2)人 ※資賦優異學生:☒無 ☐有- ※課程調整建議(特教老師填寫): (1) 多給予嘗試機會，提升自信心。 (2) 和同儕進行同樣活動，僅調整難易度。 (3) 提供能力可及的練習活動。 特教老師姓名：林曉婷 普教老師姓名：吳幸春