

高雄市楠梓區加昌國民小學 12 年國教校訂課程教案

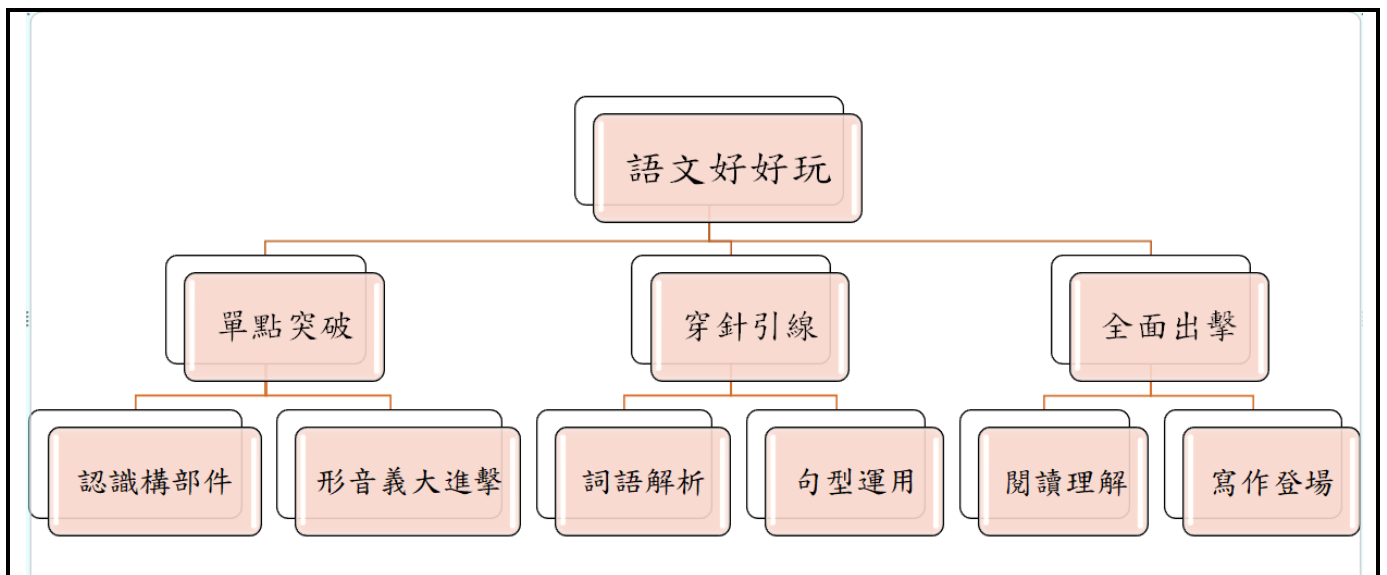
繽紛加昌-語文好好玩

一、設計理念：

本課程設計，A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、B1 符號運用與溝通表達為核心，為使二年級學生感興趣，且藉由無壓力的學習達到學習目標，除了使用圖片、影像等媒材外，也會運用活潑有趣的活動來進行教學，希望同學在互動中相互學習，並專心聆聽教師提問，且能踴躍回答問題，結合學生自身的生活經驗，以幫助瞭解文章內容的文意，並且以辨別遊戲來分辨多音字與相似字，使二年級學生對字的形音義更加了解，並利用仿作方式練習句型，希望能藉此降低學生的學習負荷，讓學生更喜歡國語。

二、教學設計：

實施年級	二年級上學期		總節數	5 節
跨領域/科目	生活/國語			
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。			
領綱核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。			
學習重點	學習表現	生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 國語 4-I-2 利用部件、部首或簡單造字原理，輔助識字。 6-I-3 寫出語意完整的句子、主題明確的段落。		
	學習內容	生活 A-I-2 事物變化現象的觀察。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 國語 Ab-I-4 常用字部首的表義（分類）功能。 Ac-I-2 簡單的基本句型。		
概念架構				



導引問題

1. 知道字的部件、部首有哪些系統識字方法？
2. 那些是多音字？可造那些詞？
3. 那些是相似字？可造那些造詞？
4. 語詞的意思是什麼？
5. 什麼是相反詞對關係？可造那些造句？
6. 利用句型可造出那些語意完整的句子？

學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用部件、部首系統識字。 2. 能讀出多音字並造詞。 3. 能拼出相似字並造詞。 4. 能說出語詞的意思。 5. 能理解相反詞對關係並造句。 6. 能依句型說出語意完整的句子。
表現任務	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知道利用部件、部首系統識字。 2. 會讀出多音字並造詞。 3. 會拼出相似字並造詞。 4. 會說出語詞的意思。 5. 會理解相反詞對關係並造句。 6. 可以依句型說出語意完整的句子。
融入議題	<p>人權教育</p> <p>人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。</p>
學習資源	字卡、學習單。
架構脈絡	<ol style="list-style-type: none"> 1. 單點突破-組裝小高手(1 節) 2. 單點突破-家族大集合(1 節) 3. 穿針引線-你了解我嗎?(1 節) 4. 全面出擊-語詞列車(2 節)

學習活動設計

核心素 養	關鍵提問	學習活動歷程(包括學習策略)與學習經驗的延 續	時間/學 習資源	評量基準 與類型
----------	------	----------------------------	-------------	-------------

<p>A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達</p>	<p>1. 知道字的部件、部首有哪些系統識字方法？</p>	<p>【第1節：組裝小高手】 老師提問：你認識那些「手」家族的成員？ 學生：學生翻開課本、報紙或書本尋找，寫下並造詞。學生將所造出的詞，演給同學、老師看。 老師提問：想想這些詞是不是跟手部動作有關？ 學生：回答老師提問 老師提問：找找看課本中是不是還有手部家族的成員？除此之外，還有「口」家族、「水」家族、「木」家族、「人」家族……等的成員。 學生：分組尋找操作。 分組進行遊戲： 1. 準備相同大小的卡片數張。 2. 將手部的字寫在卡片上，一個字拆成兩部分，如「扭」，一張寫「才」、一張寫「丑」，寫愈多愈好玩。 3. 畫2張鬼牌。 4. 將牌依序發給所有人； 5. 猜拳或數隻決定由誰先開始； 6. 以「扭」為例，當手上有「才」和「丑」的牌，可以配對成字時，可出牌，出牌時須同時說：「扭動的『扭』」； 7. 手中沒有配對的牌時，可從下一個人的牌中抽一張，抽完若能配對即可以出牌，不能配對則換下一個人出牌； 8. 最快出完牌者是勝利者，剩下2張鬼牌的人，得用手為大家搥搥背！</p>	<p>40分/字卡</p>	<p>口語練習 口頭發表</p>
<p>A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達</p>	<p>2. 那些是多音字？可造那些詞？ 3. 那些是相似字？可造那些造詞？</p>	<p>【第2節：家族大集合】 老師提問：教師揭示句子(有多音字的句子)於黑板上。 學生：學生圈出句中的多音字並讀出。 老師提問：學生翻開課本、報紙或圖書尋找多音字。 學生：學生發表找出的多音字，讀出來再造詞。 老師提問：教師揭示句子(有相似字的句子)於黑板上。 學生：學生圈出句中的相似字、讀出發音，並試著說出意思。 老師準備多個相似字的部件卡片分給同學。 學生上臺組合能拼出什麼字？讀出來再造詞。</p>	<p>40分/字卡</p>	<p>口語練習 口頭發表</p>

<p>A2 系統 思考與 解決問 題 B1 符 號運用 與溝通 表達</p>	<p>4. 語詞的意 思是什麼？ 5. 什麼是相 反詞對關 係？可造那 些造句？</p>	<p style="text-align: center;">【第 3 節：你了解我嗎？】</p> <p>老師：揭示語句，請小朋友讀一讀。 學生：想一想，並回答圈起來的詞語意思為何。 老師：說明語句內容，並教導學生觀察上下文中的關鍵詞語，以理解詞義。 學生練習造句。 老師：揭示情緒圖卡，請學生分享看到什麼？ 學生回答老師提問。 老師：透過圖片解釋辭意，並舉例說明。 學生上台，並練習造句。 老師：揭示相反詞之詞卡，詢問學生各詞語間有什麼關係。 學生：回答老師提問。 老師：利用對比關係的詞語進行說明，引導學生理解詞義。 學生：練習使用對比的相關詞語進行造句。</p>	<p>80 分/ 學習單</p>	<p>口頭發表 學習記錄 實作</p>
<p>A2 系統 思考與 解決問 題 B1 符 號運用 與溝通 表達</p>	<p>6. 利用句型 可造出那些 語意完整的 句子？</p>	<p style="text-align: center;">【第 4~5 節：語詞列車】</p> <p>老師：老師請學生分組寫出語詞(人、地點、動作)。學生：學生各抽一個語詞組成句子。 老師：請學生依據人+地點+動作的句型練習造句。 學生：學生依老師提示進行練習。 老師：請學生依照剛才的句子再加入時間……，練習加長句子。</p>		

附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/ 評量工具
組裝小高手	1. 能利用部件、部首系統識字。	1. 知道利用部件、部首系統識字。	口語練習 口頭發表	
家族大集合	2. 能讀出多音字並造詞。 3. 能拼出相似字並造詞。	2. 會讀出多音字並造詞。 3. 會拼出相似字並造詞。	口語練習 口頭發表	
你了解我嗎?	4. 能說出語詞的意思。 5. 能理解相反詞對關係並造句。	4. 會說出語詞的意思。 5. 會理解相反詞對關係並造句。	口語練習 口頭發表	
語詞列車	6. 能依句型說出語意完整的句子。	6. 可以依句型說出語意完整的句子。	口語溝通 學習記錄 實作	學習單

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

附錄(二) 評量標準與評分指引

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂(級距可調整)。

學習目標	1. 能利用部件、部首系統識字。			
表現任務	1. 知道利用部件、部首系統識字。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
組裝小高手		能以正確清晰的語音流暢說出部件、部首與字之間關係。	能以正確的語音流暢說出部件、部首與字之間關係。	能大致以正確的語音流暢說出部首與字之間關係。
評分指引		能完整且流暢說出自己勇敢表達。	能完整說出自己勇敢表達(偶有停頓)。	能大致說出自己勇敢表達(回答不完整，且停頓較多)。
評量工具	口語溝通、學習記錄實作			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	2. 能讀出多音字並造詞。			
表現任務	2. 會讀出多音字並造詞。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
家族大集合		能以正確清晰的語音流暢說出完整的語音與語詞。	能以正確的語音說出完整的語音與語詞。	能大致以正確的語音說出完整的語音與語詞。
評分指引		能說出精確完整的語音與語詞。	能說出完整的語音與語詞。	大致能說出通順的語音與語詞。
評量工具	口語溝通及口頭發表			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	3. 能拼出相似字並造詞。			
表現任務	3. 會拼出相似字並造詞。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
家族大集合		能說出精確完整的語詞與語句。	能說出完整的語詞與語句。	能大致說出完整的語詞與語句。
評分指引		能完整且流暢說出自己勇敢表達。	能完整說出自己勇敢表達(偶有停頓)。	能大致說出自己勇敢表達(回答不完整，且停頓較多)。
評量工具	口語溝通、學習記錄及實作			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	4. 能說出語詞的意思。			
表現任務	4. 會說出語詞的意思。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
你了解我嗎?		能說出精確完整的語詞的意思。	能說出完整的語詞的意思。	能大致說出完整的語詞的意思。
評分指引		能完整且流暢說出自己勇敢表達。	能完整說出自己勇敢表達(偶有停頓)。	能大致說出自己勇敢表達(回答不完整，且停頓較多)。
評量工具	口語溝通、學習記錄實作			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	5. 能理解相反詞對關係並造句。			
表現任務	5. 會理解相反詞對關係並造句。			

評量標準				
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
你了解我嗎?		能說出精確完整的語詞與語句。	能說出完整的語詞與語句。	能大致說出完整的語詞與語句。
評分指引		能說出精確完整的語詞與語句。	能說出語意完整的語詞與語句。	大致能說出通順的語詞與語句。
評量工具		口語溝通、學習記錄實作		
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	6. 能依句型說出語意完整的句子。			
表現任務	6. 可以依句型說出語意完整的句子。			
評量標準				
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
語詞列車		能寫出(說出)精確完整的語詞與語句。	能寫出(說出)完整的語句。	能大致寫出(說出)完整的語句。
評分指引		能寫出(說出)精確完整的語詞與語句。	能寫出(說出)語意完整的語詞與語句。	大致能寫出(說出)通順的語詞與語句。
評量工具		口語溝通、學習記錄實作		
分數轉換		95-100	90-94	85-89

高雄市楠梓區加昌國民小學 12 年國教校訂課程教案

繽紛加昌—生活數學

一、課程設計原則與教學理念說明

本課程設計，以 A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、B1 符號運用與溝通表達、B3 藝術涵養與美感素養、C1 道德實踐與公民意識、C2 人際關係與團隊合作、C3 多元文化與國際理解等素養為核心，發展出學年課程、多元加昌、亮點加昌三個部分。

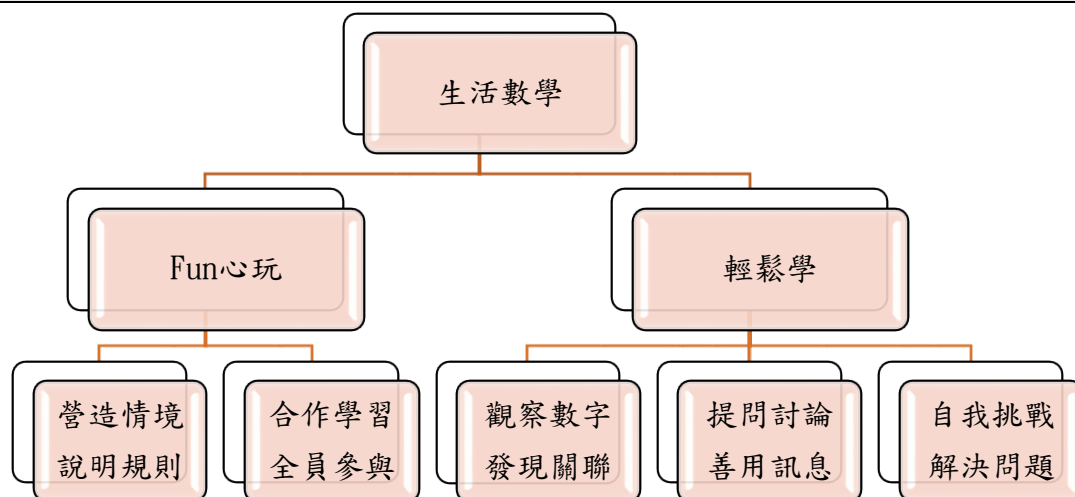
生活數學課程中主要著重在 A1 考量學生身心發展、先備知識、生活環境與體驗，希望透過學生有感的學習情境鋪陳，藉此引發並維持學生學習動機、精進學習的意願，使得身心發展有逐漸進步之趨勢。以及 A2 引導學生能以整體的角度看待問題，找出相關聯的影響因素與問題結構之方式，分析教材之領域知識脈絡的發展、關鍵提問、思維邏輯等，並設計問題導向的學習任務與反覆嘗試修正。課程設計主要藉由無壓力的學習達到學習目標，除了使用圖片、影像等媒材外，也會運用活潑有趣的活動來進行教學，希望同學在互動中相互學習，並專心聆聽教師提問，且能踴躍回答問題；結合學生自身的生活經驗，讓學生在實際情境中將所學到數學概念、知識應用在生活中，並藉由遊戲複習舊經驗，提高學生學習興趣，使二年級學生喜歡數學，也能藉此降低學生的學習負荷。

二、單元設計

實施年級	二年級	總節數	共 5 節
跨領域/科目	生活/數學/閩南語		
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。		
領綱核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 閩-E-A2 具備使用閩南語文進行思考的能力，並用之於日常生活中，以有效處理相關問題。		
學習重點	學習表現	生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 數學 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法。 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	

	閩南語 1-I-1 能聽辨閩南語常用字詞的語音差異。 2-I-4 能主動使用閩南語與他人互動。
學習內容	生活 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 數學 N-2-6 乘法：乘法的意義與應用。在學習乘法過程，逐步發展「倍」的概念，做為統整乘法應用情境的語言。 N-2-7 十十乘法：乘除直式計算的基礎，以熟練為目標。 R-2-3 兩數相乘的順序不影響其積：乘法交換律。可併入其他教學活動。 閩南語 Bb-I-3 數字運用。 Bg-I-2 口語表達。

概念架構



導引問題

1. 你會怎麼數 1-100 呢？
2. 你如何數 3、4、6、7、8、9 的倍數？
3. 你如何背十十乘法？

學習目標	1. 能熟練唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 2. 能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。 3. 能熟練十十乘法。		
表現任務	1. 能熟練點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 2. 能熟練唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。 3. 能熟練十十乘法。		
融入議題	家庭教育 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。		
	教學活動內容及實施方式		備註
核心素養	關鍵提問	學習活動歷程(包括學習策略)與學習經驗的延續	評量類型與基準

<p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法。</p>	<p>1. 你會怎麼數 1-100 呢？</p>	<p>活動一：數字大爆炸(1 節)</p> <p>老師提問：小朋友還記得一年級學過 1-100 的數數，以及 2 個一數、5 個一數、10 個一數，如何唱數？現在請大家來數數看。也以閩南語數數看。</p> <p>學生：學生唱數。</p> <p>老師提問：老師請大家數 1-100，只要遇到兩個一數(如：2、4、6……)用拍手代替，再依序練習 5 個一數及 10 個一數。</p> <p>學生：學生分組唱數並操作。各組圍圈以家庭形式進行，戴上家庭角色頭套。</p> <p>再以閩南語版本，再完第二輪。</p> <p>老師提問：小朋友，數字除了 2 個一數、5 個一數、10 個一數外，你們還會幾個一數呢？</p> <p>學生：發表並唱數。</p> <p>再以閩南語版本玩第二輪。</p> <p>老師宣導：每人都是家庭成員的一份子(現實與遊戲中)，要相親相愛、並且相互關心，擁有良好的互動。並且給互動良好的組別鼓勵與嘉獎。</p>	<p>【類別】：形成性評量</p> <p>【基準】：能唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數</p> <p>【方式】：操作</p> <p>【輔助教具】：數字卡、萬能雙手</p>
<p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<p>2. 你如何數 3、4、6、7、8、9 的倍數？</p> <p>3. 你如何背十十乘法？</p>	<p>活動二：倍數心臟病(2 節)</p> <p>老師提問：同學們還記得九九乘法表嗎？我們來背一遍。也用閩南語念念看。</p> <p>老師進行分組遊戲，學生操作，各組圍圈以家庭形式進行，戴上家庭角色頭套：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每組準備相同大小的卡片 100 張； 2. 老師請學生製作 1-100 的數字卡； 3. 請各組決定要進行幾個一數的倍數，例如 3 的倍數 4. 將牌堆放在中央； 5. 猜拳或數隻決定由誰先開始； 6. 依序翻牌，遇到指定的倍數立即搶拍； 7. 最快拍到者，收回所有已翻開的牌； 8. 得到最多牌者是勝利者！ <p>再以閩南語版本玩第二輪。</p> <p>老師宣導：每人都是家庭成員的一份子(現實與遊戲中)，要相親相愛、並且相互關心，擁有良好的互動。並且給互動良好的組別鼓勵與嘉獎。</p> <p>活動三：眼明手快(2 節)</p> <p>老師提問：同學們還記得十十乘法表嗎？我們來背一遍。也用閩南語念念看。</p>	<p>【類別】：總結性評量</p> <p>【基準】：能完成卡片製作並按規則進行遊戲</p> <p>【方式】：操作</p> <p>【輔助教具】：紙卡</p> <p>【類別】：總結性評量</p> <p>【基準】：能完成卡片製作並按規則進行遊戲</p> <p>【方式】：操作</p>

	<p>老師進行分組遊戲，學生操作，各組圍圈以家庭形式進行，戴上家庭角色頭套：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 每組準備相同大小的卡片 100 張2. 老師請學生製作 1-10 的乘法卡(正面是乘法算式，反面是答案)3. 唱數製作完成的乘法卡；4. 將牌正面朝上分散放置在桌面5. 猜拳或數隻決定由誰先開始6. 依序出題，遇到指定的乘法卡立即搶拍並說出答案7. 最快拍到者並答對者，擁有此牌8. 得到最多牌者是勝利者！ <p>再以閩南語版本玩第二輪。</p> <p>老師宣導：每人都是家庭成員的一份子(現實與遊戲中)，要相親相愛、並且相互關心，擁有良好的互動。並且給互動良好的組別鼓勵與嘉獎。</p>	<p>【輔助教具】：紙卡</p>
--	---	-------------------------

附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

活動名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/ 評量工具
數字大爆炸	能熟練唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。	能熟練點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。	實作評量	口語分數/ 參與態度
倍數心臟病	能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。	能熟練唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。	實作評量	口語分數/ 競賽紀錄/ 參與態度
眼明手快	能熟練十十乘法。	能熟練十十乘法。	實作評量	口語分數/ 競賽紀錄/ 參與態度

附錄(二) 評量標準與評分指引

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂(級距可調整)。

學習目標	1. 能熟練唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。			
表現任務	1. 能熟練點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。			
評量標準				
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎
數字大爆炸	表現 描述	學生能熟練點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 4 個任務)	學生大致能點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 3 個任務)	學生大致能點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 3 個任務以下)
評分指引		學生能熟練點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 4 個任務)	學生大致能點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 3 個任務) 點數或唱數時偶有錯誤。	學生大致能點數 1-100 且唱數 2 個一數、5 個一數、10 個一數。 (完成 3 個任務以下) 點數或唱數時需老師提示或示範。
評量工具	實作評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	2. 能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。			
表現任務	2. 能熟練唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。			
評量標準				
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎
倍數心臟病	表現 描述	學生能熟練唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 8 張牌以上)	學生大致能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 5 張牌以上)	學生大致能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 5 張牌以下)
評分指引		學生能熟練唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 8 張牌以上)	學生大致能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 5 張牌以上) 唱數時偶有錯誤。	學生大致能唱數 3、4、6、7、8、9 的倍數。(得 5 張牌以下) 唱數時需要教師協助。

評量工具	實作評量		
分數轉換	95-100	90-94	85-89

學習目標	3. 能熟練十十乘法。			
表現任務	3. 能熟練十十乘法。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
眼明手快		學生能熟練十十乘法。(得牌8張以上)	學生大致能運用十十乘法。(得牌5張以上)	學生大致能運用十十乘法。(得牌5張以下)
評分指引		學生能熟練十十乘法。(得牌8張以上)	學生大致能運用十十乘法。(得牌5張以上)運用時偶有錯誤。	學生大致能運用十十乘法。(得牌5張以下)運用時需要教師提示。
評量工具	實作評量			
分數轉換	95-100	90-94	85-89	

高雄市楠梓區加昌國民小學 12 年國教校訂課程教案

繽紛加昌-遊藝探索

一、設計理念：

本統整主題課程與教學之設計依據，呼應十二年國教總綱國小教育階段核心素養：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。和 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。

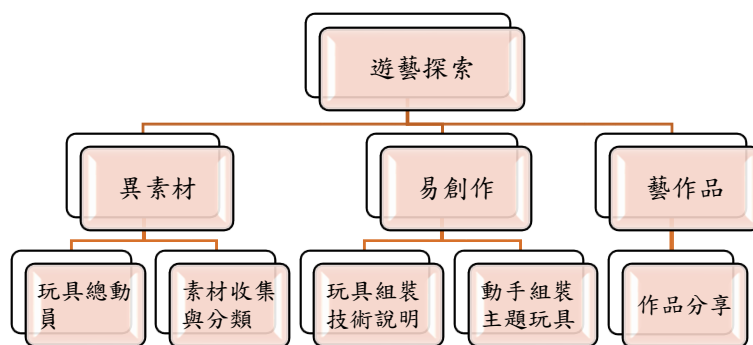
以生活課程、國語二個領域的核心素養與學習重點，轉化學習目標，進行素養導向課程、教學、評量設計。

本課程設計主要以學習資源、生活素材、玩具再利用為出發點，並藉由遊藝探索活動，教育學生愛物惜物、感恩惜福的道理，並從中引導學生實際動手設計創作，並能分享與實踐，以了解各種生活素材的特性並且再利用的可能性。

本主題課程主要是透過實作的學習活動，讓學生在友善、健康及創新的情境下學習，培養學生日常生活整合與應用能力的素養。

二、教學設計：

實施年級	二年級上學期		總節數	1 節
跨領域/科目	生活/國語			
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-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。			
領綱核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。			
學習重點	學習表現	生活 3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。 5-I-3 理解與欣賞美的多元形式與異同。 國語 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。		
	學習內容	生活 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 國語 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。		
概念架構				



導引問題

1. 請說出自己最常玩的玩具種類有哪些？
2. 請說出生活中的玩具那些是和飛行有關係？
3. 請說說看紙飛機是如何製作的？
4. 試試看，用回收紙動手設計製作自己的紙飛機？
5. 請說出自己設計的紙飛機特色並動手玩玩看？

學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能說出玩具的種類。 2. 學生能說出和飛行有關的玩具。 3. 學生能說出紙飛機的製作方法。 4. 學生能設計並做出自己的紙飛機。 5. 學生能說出自己設計的紙飛機特色並動手操作。
表現任務	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能說出自己常玩的玩具種類。 2. 學生能說出各種與飛行有關的玩具。 3. 學生能說出紙飛機的製作方法。 4. 學生能進行製作自己的紙飛機。 5. 學生能上台分享自己設計的紙飛機特色並動手操作。
融入議題	環境教育 環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理
學習資源	玩具、回收紙張

學習活動設計

核心素養	關鍵提問	學習活動歷程(包括學習策略)與學習經驗的延續	時間/學習資源	評量基準與類型
A3 規劃執行與創新應變	請說出自己最常玩的玩具種類有哪些？	老師提問：生活中有各式各樣的玩具，每一種玩具的種類都不相同，你知道自己最常玩的玩具有哪些種類嗎？ 學生：說出玩具種類。	3	口語練習
	請說出生活	老師提問：剛才說到這麼多的玩具種類，有沒有	3	口頭

B3 藝術 涵養 與美 感素 養	<p>中的玩具那些是和飛行有關係？</p> <p>請說說看紙飛機是如何製作的？</p>	<p>哪些玩具會飛行的，你可以說說看嗎？</p> <p>學生：舉例說明。</p> <p>遙控飛機、竹蜻蜓、玩具小鳥等都是會飛行的玩具，但是我們可以自己製作一種不需能源又環保的飛行玩具，就是紙飛機。</p> <p>老師提問：這是紙飛機，手擲出去便會飛行，老師要請問大家，觀察一下，紙飛機是如何製作的？請大家說說看？</p> <p>學生：說出紙飛機製作的方法。</p>	5	發表 口語 練習
	<p>用回收紙動手設計製作自己的紙飛機</p>	<p>老師示範：利用各種回收的紙張講解並示範紙飛機的製作方法，並告訴學生玩具製作的重點與安全注意事項。</p> <p>學生：利用環保材料，進行物件改造、彩繪、組合，創造一件創意玩具。</p>	19	實作
	<p>請說出自己設計的紙飛機特色並動手玩玩看？</p>	<p>學生分享自己的創作過程並示範玩具的玩法。</p>	10	口頭 發表 實作

附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/ 評量工具
遊藝探索 紙飛機	1. 學生能說出玩具的種類。	1. 學生能說出自己常玩的玩具種類。	口語評量	
	2. 學生能說出和飛行有關的玩具。	2. 學生能說出各種會飛行的玩具。	口語評量	
	3. 學生能說出紙飛機的製作方法。	3. 學生能說出紙飛機的製作方法。	口語評量	
	4. 學生能設計並做出自己的紙飛機。	4. 學生能進行製作自己的紙飛機。	實作評量	
	5. 學生能說出自己設計的紙飛機特色並動手操作。	5. 學生能上台分享自己設計的紙飛機特色並動手操作。	口語評量 實作評量	

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

附錄(二) 評量標準與評分指引

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂(級距可調整)。

學習目標	1. 學生能說出玩具的種類。			
表現任務	1. 學生能說出自己常玩的玩具種類。			
評量標準				
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
遊藝探索 紙飛機		學生能完整說出玩具的種類。	學生能在老師口頭提示下，完整說出玩具的種類。	學生能在老師口頭提示下，能大部分說出玩具的種類。
評分指引		學生能完整說出玩具的種類5種以上。	學生能完整說出玩具的種類3-4種。	學生能完整說出玩具的種類1-2種。
評量工具	口語評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	2. 學生能說出和飛行有關的玩具。			
表現任務	2. 學生能說出各種會飛行的玩具。			
評量標準				
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
遊藝探索 紙飛機		學生能完整說出會飛行的玩具。	學生能在老師口頭提示下，完整說出會飛行的玩具。	學生能在老師口頭提示下，能大部分說出會飛行的玩具。
評分指引		學生能說出和平衡原理有關的玩具4種以上。	學生能說出和平衡原理有關的玩具2-3種。	學生能說出和平衡原理有關的玩具1種。
評量工具	口語評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	3. 學生能說出紙飛機的製作方法。			
表現任務	3. 學生能說出紙飛機的製作方法。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
遊藝探索 紙飛機		學生能說出紙飛機的製作方法。	學生大致能說出紙飛機的製作方法。	學生能在老師提示下，大致說出紙飛機的製作方法。
評分指引		學生能完整的說出紙飛機的製作方法。	學生大致能說出紙飛機的製作方法，可能需要老師偶爾提示。	學生需要教師提示，並跟著唸，說出紙飛機的製作方法。
評量工具	口語評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	4. 學生能設計並做出自己的紙飛機。			
表現任務	4. 學生能進行製作自己的紙飛機。			
評量標準				
主題	表現 描述	A 優秀	B 良好	C 基礎
遊藝探索 紙飛機		學生能自己設計並製作玩具。	學生能在老師的引導下，設計並製作玩具。	學生能在老師的引導下，製作玩具。
評分指引		學生能流暢並完整的自己設計並製作玩具。	學生能自己設計並製作玩具，有時需要老師的口頭引導。	學生需要教師示範、引導，製作玩具。
評量工具	實作評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

學習目標	5. 學生能說出自己設計的紙飛機特色並動手操作。			
表現任務	5. 學生能上台分享自己設計的紙飛機特色並動手操作。			
評量標準				
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎
遊藝探索 紙飛機	表現 描述	學生能完整說出自己設計的玩具特色並能示範使用。	學生能在老師口頭提示下，完整說出自己設計的玩具特色。	學生能在老師口頭提示下，能大部分說出自己設計的玩具特色。
評分指引		學生能完整說出自己設計的玩具特色，並能讓玩具正確的操作。	學生能在老師的引導，完整說出玩具的特色，並能讓玩具正確的操作，偶有錯誤。	學生能大部分說出設計的玩具特色，玩具較無法正確的操作。
評量工具	口語評量 實作評量			
分數轉換		95-100	90-94	85-89

高雄市楠梓區加昌國民小學 12 年國教校訂課程教案

繽紛加昌—校慶

一、設計理念：

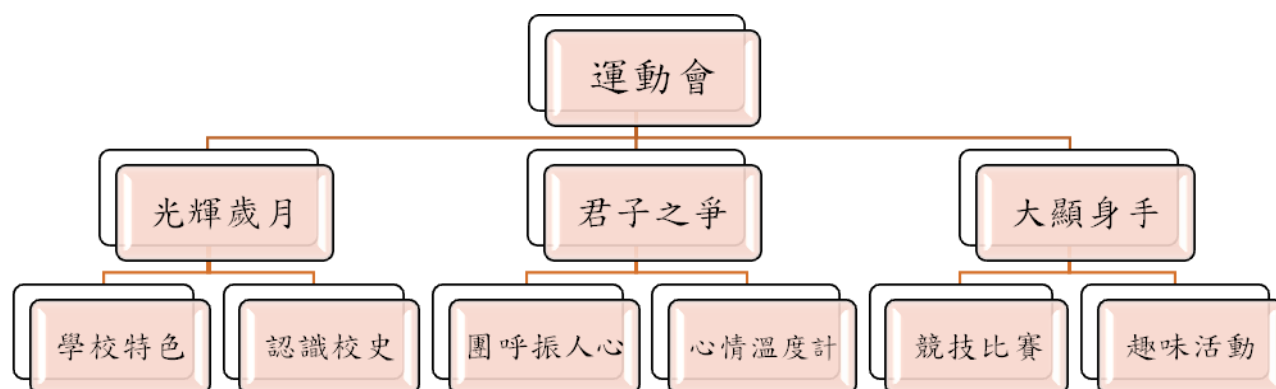
多元加昌-健康促進(校慶)中主要著重在 B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。規劃分組活動的學習任務，引導學生在小組中之溝通協調，以及團隊合作之間如何和諧、有效的達成學習任務。課程設計主要為藉由多元的身體運動等系列活動，引導學生學習各項運動知能、技術及情操，激發學生積極態度，並促進身心健全發展，同時展現學生在友善、健康及創新的學習成果。

二、教學設計：

實施年級	二年級上學期		總節數	4 節
跨領域/科目	生活/健體			
總綱核心素養	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。			
領綱核心素養	生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。			
學習重點	學習表現	生活 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。 5-I-3 理解與欣賞美的多元形式與異同。 7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 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。 健體 1c-I-1 認識身體活動的基本動作 2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。		
	學習內容	生活 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-4 共同工作並相互協助。 健體		

Bc- I -1各項暖身伸展動作。
Cb- I -2班級體育活動。

概念架構



導引問題

6. 說出自己創作的藝術裝扮作品的特色？
7. 如何運用想像力與創作力完成運動員進場的歡呼？
8. 運動會有哪些讓大家大顯身手的競賽項目？
9. 如何有技巧的完成有趣的趣味競賽？

學習目標	6. 能創作出運動員進場動作、藝術裝扮及歡呼口號。 7. 透過遊戲教學，發展學生手部協調與速度運動適能。 8. 能與他人共同合作完成各項運動遊戲及競賽。 9. 能表現校慶活動時各項運動技巧及技能。
表現任務	1. 能在運動員進場時展現個人特色的裝扮。 2. 能在運動員進場時有精神的呼口號，提振士氣。 3. 能主動參與、樂於嘗試並能與他人合作、友善的互動。 4. 能在競賽項目與趣味競賽中大顯身手，並遵守運動家的精神。
融入議題	性別平等教育 性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 安全教育 安 E7 探究運動基本的保健
學習資源	
架構脈絡	活動 1~創意藝術表演 活動 2~個人競技 活動 3~趣味競賽

學習活動設計

核心素養	關鍵提問	學習活動歷程(包括學習策略)與學習經驗的延續	時間/學習資源	評量基準與類型
B3 藝術	說出自己創	老師提問：請同學發表藝術課老師指導創	40 20	實作評量

<p>涵養與美感素養</p>	<p>作的藝術裝扮作品的特色？</p>	<p>作的裝飾作品，並向大家介紹自己的創作想法及做法？ 學生：說明自己的創作及做法。</p>		<p>口頭發表</p>
<p>C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>如何運用想像力與創作力完成運動員進場的歡呼？</p>	<p>老師提問：指導學生結合藝術創作進行校慶表演，如進場動作，歡呼口號，大會舞表演…… 學生：練習及表演校慶活動進場動作及歡呼口號。</p>	<p>20</p>	<p>口頭發表</p>
<p>C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>校慶活動時，班級個人競賽的項目是什麼？</p>	<p>活動 2~個人競技(1 節)</p> <p>老師提問：校慶活動時，班級個人競賽的項目是什麼？ 學生：回答老師提問</p>	<p>10</p>	<p>口頭發表</p>
	<p>個人競賽要如何注意安全？</p>	<p>老師提問：個人競賽要如何注意安全？ 學生：回答老師提問</p>	<p>10</p>	<p>口頭發表</p>
	<p>個人競賽須注意哪些運動技巧？</p>	<p>老師提問：個人競賽須注意哪些運動技巧？請同學示範個人競賽動作，並請學生說明運動或動作技巧。 學生：分組模仿學習</p>	<p>10</p>	<p>口頭發表 實作評量</p>
		<p>老師提問：指導學生進行分組競賽 學生：實務操作及參與分組競賽。</p>	<p>10</p>	<p>實作評量</p>
		<p>活動 3~趣味競賽(1 節)</p>		
	<p>校慶活動時，我們要參加的趣味項目是什麼？</p>	<p>老師提問：校慶活動時，我們要參加的趣味項目是什麼？ 學生：回答老師提問。</p>	<p>5</p>	<p>口頭發表</p>
	<p>班級趣味競賽項目有哪</p>	<p>老師提問：為完成班級趣味競賽項目，同</p>	<p>15</p>	<p>口頭發表</p>

	<p>些注意事項？如何有技巧的完成？</p>	<p>學們應該怎麼做？</p> <p>學生：回答老師提問 老師回饋：說明團結、安全、尊重、相互鼓勵和加油的重要性</p> <p>老師提問：請同學示範班級趣味競賽動，並指導學生運動技能及要領。 學生：參與練習及模仿</p>	<p>20</p>	<p>實作評量</p>
--	------------------------	--	-----------	-------------

附錄(一)教學重點、學習紀錄與評量方式對照表

單元名稱	學習目標	表現任務	評量方式	學習紀錄/ 評量工具
創意藝術表演	1. 能創作出運動員進場動作、藝術裝扮及歡呼口號。	1. 能在運動員進場時展現個人特色的裝扮。 2. 能在運動員進場時有精神的呼口號，提振士氣。	實作評量 口頭發表	
個人競技	2. 透過遊戲教學，發展學生手部協調與速度運動適能。 3. 能表現校慶活動時各項運動技巧及技能。	4. 能在競賽項目與趣味競賽中大顯身手，並遵守運動家的精神。。	口頭發表 實作評量	
趣味競賽	4. 能與他人共同合作完成各項運動遊戲及競賽。	3. 能主動參與、樂於嘗試並能與他人合作、友善的互動。	口頭發表 實作評量	

國民小學及國民中學學生成績評量準則

第五條

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

- 一、**紙筆測驗及表單**：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。
- 二、**實作評量**：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。
- 三、**檔案評量**：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

附錄(二) 評量標準與評分指引

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂(級距可調整)。

學習目標	1. 能創作出運動員進場動作、藝術裝扮及歡呼口號。				
表現任務	能在運動員進場時展現個人特色的裝扮。 能在運動員進場時有精神的呼口號，提振士氣。				
評量標準					
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
創意藝術表演	表現 描述	1. 學生能完整且流暢說出設計理念並勇敢表達。 2. 藝術作品富有創意、極具美感。	1. 學生大致上能完整說出設計理念並勇敢表達。 2. 藝術作品富有創意。	1. 學生經老師引導後，能說出部分設計理念。 2. 未能完整呈現出藝術作品。	1. 學生經老師引導後，無法完整且流暢說出設計理念。 2. 無法完整呈現出藝術作品。
評分指引		完整且流暢說出設計理念並勇敢表達，且作品細緻有創意。	完整說出設計理念並勇敢表達(偶有停頓)，能用心完成作品。	經引導後能說出部分設計理念(回答不完整，且停頓較多)，能完成具體作品。	經引導後無法完整陳述設計理念，未能完成作品。
評量工具	實作評量、口頭發表				
分數轉換		95-100	90-94	85-89	80-84

學習目標	2. 透過遊戲教學，發展學生手部協調與速度運動適能。 3. 能表現校慶活動時各項運動技巧及技能。				
表現任務	能在競賽項目與趣味競賽中大顯身手，並遵守運動家的精神。				
評量標準					
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
個人競技	表現 描述	學生能正確說出個人競技項目並能正確表現出各項運動技巧及技	學生能正確說出個人競技項目但各項運動技巧及技能需老師做部	學生需經老師引導才能正確說出個人競技項目，各項運動技巧及	經老師引導仍無法正確說出個人競技項目，各項運動技巧及技能

		能	分指導	技能需老師做部分指導	需老師做充分指導
評分指引		內容陳述完整並能正確做出各項運動技巧	內容陳述完整但部分內容需經澄清，能做出各項運動技巧	內容需經引導後才能陳述，能做出各項運動技巧	經引導後，仍無法陳述內容，且無法正確做出各項運動技巧
評量工具	口頭發表、實作評量				
分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	

學習目標	4. 能與他人共同合作完成各項運動遊戲及競賽。。				
表現任務	能主動參與、樂於嘗試並能與他人合作、友善的互動。				
評量標準					
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足
趣味競賽	表現描述	學生能正確說出趣味競賽項目並能與他人合作、友善的完成競賽。	學生能正確說出趣味競賽項目且大致上能與他人合作完成競賽。	學生需協助才能與他人合作完成競賽。	學生無法與他人合作共同完成競賽。
評分指引		學生能正確並能與他人合作、友善的互動完成競賽。	學生大致上能正確並能與他人合作完成競賽。	學生需經老師協助才能與他人合作完成競賽。	老師協助仍無法與他人合作、友善的完成競賽。
評量工具	口頭發表、實作評量				
分數轉換	95-100	90-94	85-89	80-84	