


臺南市公立龍崎區龍崎國民小學 113 學年度(第 1 學期)二年級彈性學習世, 城, 鄉遇在關龍(英語融入)課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	生活玩家 Part 1	實施年級 (班級組別)	二年級	教學 節數	本學期共(38)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	關係與表現:探索國內外節慶文化, 感受節慶與我們的生活關係, 進而能尊重並欣賞不同節慶文化。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養, 並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	能具備聽、說、讀、寫的基本語言素養並學習認識中西節慶文化的相關知識, 深化字母學習, 並藉由與他人互動合作的活動, 進而培養理解他人感受與溝通的能力, 進而可以關心且尊重多元文化。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準: 學生 要完成的細節說明</small>	完成玩具製作與設計玩法並發表(1. 動手製作玩具、2. 玩具 DIY 發表)				

課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自選自編教材 或學習單
------	----	-------------	-------------------------------------	--------------	------	------	------	----------------

<p>第 1-6 週</p>	<p>10</p>	<p>My toys 我的玩具</p>	<p>英參 1-I-5 能 聽懂 課堂中所學的字詞 2-I-3 能 說出 課堂中所學的字詞 3-I-2 能 辨識 課堂中所學的字詞 5-I-3 能 跟讀 簡易的句子</p> <p>生活 7-I-4 能為共同目標 訂定 規則，一起 完成 任務</p>	<p>1. 關於玩具類型的單字及形容詞。 語言內容 單字: Adj: big, small, long, short, heavy and light Noun: board game, doll, toy car, truck, top and lego</p> <p>2. 介紹玩具的句子及進行遊戲的句子。 語言內容 句子: This is my _____. It is _____ and _____. It's your turn.</p>	<p>1. 聽懂並說出玩具類型的單字及形容詞 2. 能辨識不同的玩具單字必說出指定句型。 能夠訂定並遵守遊戲規則且使用指定句型完成活動。</p>	<p>運用簡報讓學生認識玩具的相關單字及句子進行桌遊。 關鍵提問或引導 一、教師之關鍵提問或引導: 1. 你喜歡的玩具有哪些? 2. 你會跟同學分享什麼奇妙的玩具? 二、學生之學習策略: 運用 ORID 與四學完成學習任務: 1. 讓學生認識常見玩具的單字。 2. 學生攜帶自家的玩具到校並分享。 3. 學生能夠依照規則及簡單英語句子進行桌遊。</p>	<p>1. 能夠口頭說出指定單字及句子。 2. 能完成單字學習單。 能用指定句型進行桌遊。</p>	
<p>第 7-10 週</p>	<p>6</p>	<p>Make my new toys 新玩具 DIY</p>	<p>英參 1-I-5 能 聽懂 課堂中所學的字詞 2-I-2 能 說出 英語</p>	<p>1. 關於製作玩具時所用的玩具</p>	<p>1. 聽懂並說出玩具類型的單字及形容詞</p>	<p>學生自製手工玩具。 關鍵提問或引導 一、教師之關鍵提問或引導: 1. 製作玩具需要哪些工具?</p>	<p>3. 能夠口頭說出指定單字及句</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>語音</p> <p>2-I-3 能說出課堂中所學的字詞</p> <p>3-I-2 能辨識課堂中所學的字詞</p> <p>5-I-3 能跟讀簡易的句子</p> <p>生活</p> <p>4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p>	<p>單字及動詞單字。</p> <p>單字:</p> <p>Noun: paper, clips, scissor, glue and paint brush</p> <p>Verb: fold, cut, put, glue and paint</p> <p>2. 製作玩具所需的句子。</p> <p>句子: I can cut the paper. Please glue _____ for me.</p>	<p>2. 能辨識不同的玩具單字必說出指定句型。</p> <p>能夠創作自製玩具並在過程中使用指定句子，最後與同學分享成果。</p>	<p>2. 你會製作什麼奇妙的玩具？</p> <p>二、學生之學習策略:</p> <p>運用 ORID 與四學完成學習任務:</p> <p>1. 畫出自製玩具的設計圖。</p> <p>2. 學生能自製玩具並與同學分享成果。</p>	<p>子。</p> <p>能用簡單的句子介紹自製的玩具。</p>
第 11-22 週	22	Let' s have fun 我們來製作玩具與玩玩具	<p>英參</p> <p>1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞</p> <p>2-I-2 能說出英語語音</p> <p>2-I-3 能說出課堂中所學的字詞</p> <p>3-I-2 能辨識課堂中所學的字詞</p> <p>5-I-3 能跟讀簡易的句子</p> <p>生活</p> <p>7-I-4 能為共同的目的</p>	<p>1. 玩具材料的相關英語單字</p> <p>2. 玩具的英語相關字詞: toy, play, blocks, Teddy bears, 等</p> <p>3. 玩具相關句型: This is a toy.</p>	<p>1. 能運用日常生活材料製做玩具</p> <p>2. 能聽辨和說出玩具的英文名稱</p> <p>3. 能認識各種玩具的材料是否環保</p> <p>4. 能專心聆聽繪本內容</p> <p>5. 小組能介紹本組所製作的玩具</p> <p>6. 小組能分析</p>	<p>朗讀繪本-怕浪費的奶奶與小組討論 DIY 玩具與購買的玩具的異同及優缺點。</p> <p>關鍵提問或引導</p> <p>一、教師之關鍵提問或引導:</p> <p>1. 塑膠玩具帶給環境什麼影響?</p> <p>2. 繪本中的奶奶有什麼好行為可以學習?</p> <p>二、學生之學習策略:</p> <p>運用 ORID 與四學完成學習任務:</p> <p>1. 學生能運用日常生活材料製做玩具。</p> <p>2. 學生能列舉出 DIY 玩具與購買的玩具的優缺點</p>	<p>3. 口頭評量:說出指定的單字及句子</p> <p>4. 小組發表小組所製作的玩具之玩法</p> <p>5. 小組發表 DIY 玩具與購買的玩</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			標訂定方法，一起完成任務	4. 環保的玩具材料 5. 繪本-怕浪費的奶奶 6. 玩具功能 DIY 玩具與購買的玩具	DIY 玩具與購買的玩具的異同及優點		具的異同及優缺點	
--	--	--	--------------	---	--------------------	--	----------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

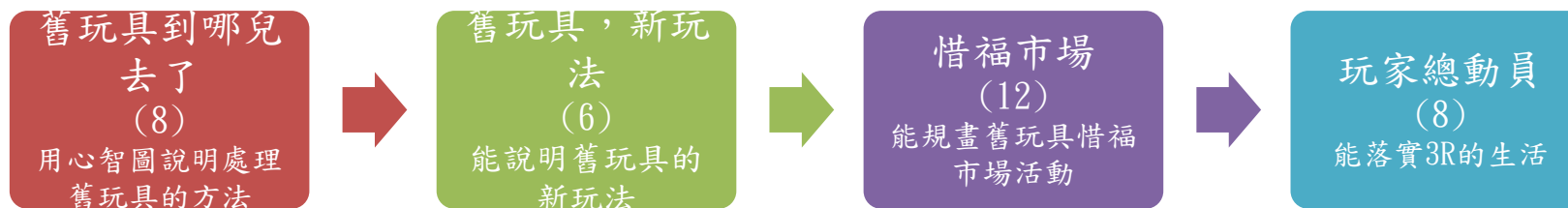
臺南市公立龍崎區龍崎國民小學 113 學年度(第 2 學期)二年級彈性學習(英語校本)空山黑鑽石永續龍崎士課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	生活玩家 Part 2	實施年級 (班級組別)	二年級	教學節數	本學期共(34)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	關係與表現-體察人、物與環境的關聯，透過體驗和探索，表達三者間的關係。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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				
課程目標	透過觀察與體驗活動，發現生活中的問題，並創新思考、擬定計畫以因應日常生活中遇到的情境和問題。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		

完成珍惜物命計畫-(1)能以海報呈現回收舊玩具的計畫 (2) 能完成 3R 海報(3R:reduce/reuse/recycle)

總結性
表現任務
須說明引導基準：學
生要完成的細節說明

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1-5 週	8	舊玩具到哪兒去了? (Where are the old toys gone?)	英參 1-I-6 能聽懂簡易的教室用語 1-I-7 能聽懂簡易的日常生活用語 2-I-6 能說出簡易的教室用語 2-I-7 能說出簡易的日常生活用語 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 2-I-4(生)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。 2-I-5(生)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。	教室用語、生活中關於舊玩具的各種問題及解決方法 語言內容： 單字： Adj:new, old, clean, dirty, beautiful, ugly, cool Noun:toys Verb:like, don't like. 3R (reduce, reuse, recycle) 句型： 1. Do you like new toys? 2. Do you like	能說明分享處理舊玩具的各種方法及產生的各種問題，並以心智圖在海報上呈現。	探討舊玩具產生環保大災難不能回收。 https://udn.com/news/story/11311/3873035 關鍵提問或引導 一、教師之關鍵提問或引導： 1. 處理舊玩具的方法有哪些？ 2. 你知道什麼是玩具銀行嗎？ 二、學生之學習策略： 運用 ORID 與四學完成學習任務： 1. 完成學習單舊玩具到哪兒去了。 2. 小組完成心智圖列舉處理舊玩具的方法。	1. 實作評量-個人完成學習單[舊玩具到哪兒去了?] 2. 實作評量- 小組完成海報呈現人們處理舊玩具的方法及可能產生的問題。	[舊玩具到哪兒去了?]學習單如附件。 海報呈現可用心智圖呈現，範例如下：

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

				old toys?				
第 6-9 週	6	舊玩具, 新玩法- 新創 (Old toys, new methods - Recreate)	<p>英參</p> <p>1-I-6 能聽懂簡易的教室用語</p> <p>1-I-7 能聽懂簡易的日常生活用語</p> <p>2-I-6 能說出簡易的教室用語</p> <p>2-I-7 能說出簡易的日常生活用語</p> <p>6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。</p> <p>2-I-4(生)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。</p> <p>2-I-5(生)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。</p>	<p>教室用語、舊玩具, 新玩法</p> <p>語言內容: 單字: Noun: brother s, sisters, friends, trash, bin.</p> <p>Adj: new, old</p> <p>Verb: 3R (reduce, reuse, recycle) 4th R (Recreate 新創)</p> <p>句型: 1. What would you do with the old toys? 2. I give the old toys to my friends. 3. I put the old toys in the bin. 4. I <u>recycle</u> the old toys. 5. I <u>recreate</u> the old toys.</p>	能說明舊玩具的各種新玩法	<p>分組討論如何將舊玩具再利用, 創造新的玩法。</p> <p>關鍵提問或引導</p> <p>一、教師之關鍵提問或引導: 1. 舊玩具的新玩法有哪些? 2. 你如何珍惜舊玩具?</p> <p>二、學生之學習策略: 運用 ORID 與四學完成學習任務: 1. 完成[舊玩具新玩法]學習單。 2. 學生學運用舊玩具做到 3R(reduce, reuse, recycle) 4th R (Recreate 創新)。</p>	<p>1. 口語評量-能說明如何創造舊玩具的新玩法</p> <p>2. 實作評量-完成[舊玩具, 新玩法]學習單</p>	[舊玩具, 新玩法] 學習單如附件
第 10-16 週	12	惜福市場 (Flea market)	<p>英參</p> <p>1-I-6 能聽懂簡易的教室用語</p> <p>1-I-7 能聽懂簡易的日常生活用語</p> <p>2-I-6 能說出簡易的教室用語</p> <p>2-I-7 能說出簡易</p>	<p>教室用語、生活中關於買賣物品的方法</p> <p>語言內容: 單字: Noun: dollars, numbers</p>	能規劃並實踐舊玩具惜福市場活動。	<p>規劃惜福市場活動(時間/地點/方式)。</p> <p>關鍵提問或引導</p> <p>一、教師之關鍵提問或引導: 1. 你知道惜福市場是什麼嗎? 2. 你如何規畫出售舊玩具的惜福市場活動?</p> <p>二、學生之學習策略: 運用 ORID 與四學完成學習任務: 1. 學生列出帶來惜福市場的舊玩具的清</p>	<p>1. 實作評量-能完成規劃與實踐惜福市場</p> <p>2. 口語評量-活動後能提</p>	惜福市場貨物清單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<p>的日常生活用語 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 2-I-4(生)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。 2-I-5(生)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。</p>	<p>Adj: cheap, expensive, nice 句型: 1. May I have this? 2. How much is it? 3. It's ___ dollars. 4. Here you are. 5. Thank you.</p>		<p>單。 2. 學生標價帶來惜福市場的舊玩具。 3. 學生用自製紙鈔到惜福市場購買舊玩具。</p>	<p>出檢討反思</p>	
第 17-22 週	8	<p>玩家總動員 (Let's have fun)</p>	<p><u>英參</u> 2-I-6 能說出簡易的教室用語 2-I-7 能說出簡易的日常生活用語 6-I-2 積極參與各種課堂練習活動。 2-I-4(生)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。 2-I-5(生)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。</p>	<p>教室用語、口語報告用語 語言內容: 單字: Verb:reduce(減量), reuse(再利用), recycle(回收), recreate(新創), sort(分類) 口語報告句型: 1. Hello, everyone. My name. 2. I'm happy to share something here. 3. Thank you. 句型: 1. We can <u>reuse</u>. 2. Is it a good idea?</p>	<p>能說明本單元各學習活動重點及心得反思</p>	<p>學生分組討論並發表舉辦惜福市場的心得。 關鍵提問或引導 一、教師之關鍵提問或引導: 1. 班級舉辦惜福市場的心得? 2. 你喜歡在惜福市場交換到的舊玩具嗎? 為什麼? 二、學生之學習策略: 運用 ORID 與四學完成學習任務: 1. 學生討論運用舊玩具做到 3R(reduce, reuse, recycle) 4th R (Recreate 創新)的心得。 2. 學生畫出分類舊玩具的 3R 心智圖。</p>	<p>口語評量-能說明本單元所學重點</p>	<p>本單元產出之學習單及海報或活動心得反思，如： 1. 舊玩具到哪兒去了? 2. 舊玩具心智圖海報 3. 舊玩具，新玩法 4. 惜福市場心得反思</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

--	--	--	--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。