

臺南市公立安南區安慶國民小學 114 學年度(第一學期)五年級彈性學習 HUG 地球村課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	安慶少年的心零拼貼	實施年級 (班級組別)	五	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係：以英語為媒介，讓學童能夠了解在地獨特信仰的形成過程與相關地方軼事，並感受人與歷史的關聯。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	1. 培養喜愛閱讀英語讀物的態度。 2. 培養學生自學英語的能力。 3. 學習各種思考工具，發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。 4. 能團隊溝通、討論、協調、合作。 5. 能適切表達意見。				
配合融入之 領域或議題	☐國語文 ☒英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☒社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☒品德教育 ☒生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☒閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				
總結性 表現任務	1. 小組上台發表「中秋節人物性格分析表」，介紹他們為每個人物(玉皇大帝、王母娘娘、金烏鴉十兄弟、后羿、嫦娥)選擇的詞彙，必須舉出至少一項事實佐證。 2. 小組上台發表 Dinosaur' s Halloween 的 Brain Teasers_分析、評鑑、創造層次的學習單 3. 「飛虎將軍頭腦體操」兩人一組寫作活動。由搭乘時光機的「ACES 新聞台時光小記者」訪問飛虎將軍故事內的人物，飛回 1944 年訪問杉浦茂峰；飛回 1965 年訪問漁夫；飛回 1945 到 1971 年之間訪問地方上的居民；飛回 1971 年訪問保生大帝。小記者必須想出至少三個題目問受訪者，並且寫下模擬想像的回答。 4. 兩人一組角色扮演，上台發表「飛虎將軍頭腦體操」其中一個人物的訪談對話。				

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)

Past Tense Time Machine 過去式時光機(10)

素養或學習目標

1. 能展示對教室常規的理解。
2. 能應用英語故事與歷史故事中常見的「過去式」動詞。
3. 能辨識國內外主要節慶習俗及風土民情。
4. 能利用閱讀策略去理解長篇英語故事。

安慶人的大愛楷模飛虎將軍(上)(11)

素養或學習目標

1. 能評價飛虎將軍在社區歷史的重要性。
2. 能闡明生命的價值。
3. 能確認故事結構。
4. 能利用學習平台做自我學習。

本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)

單元名稱		Past Tense Time Machine 過去式時光機	教學期程	第 1 週至第 10 週	教學節數	10 節 400 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關 領域與 參考指引或 議題實質內 涵	英 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 英 1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 英 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 資融 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。				
	學習內容 (校訂)	1. 與教室常規有關的英語小故事。 2. 過去式動詞與現在式動詞對照表。 3. 中秋節、萬聖節英語故事。				
學習目標		1. 能展示對教室常規的理解。 2. 能應用英語故事與歷史故事中常見的「過去式」動詞。 3. 能辨識國內外主要節慶習俗及風土民情。 4. 能利用閱讀策略去理解長篇英語故事。 5. 能分析的節慶相關人物的人格特質。				

6. 能利用「學習吧」的各種功能做自我學習。					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	2	師生共讀「Takiki Breaking Class Rules」後，老師問 What class rules did Taiki break?	學生分為六組，每組共看一份教室常規表。勾選從未看過的教室常規。同組學生要對照教室常規表，把 Taiki 違反的課室規則選出來。	A. 老師從學生日常上課觀察學生是否遵守教室常規。對於違反教室規則的事件，紀錄於「特殊事件紀錄表」。 B. 學生在「學習吧」內回答和教室常規有關的是非題。答對率需高於 80%。 C. 小組上台發表「中秋節人物性格分析表」，介紹他們為每個人物選擇的詞彙，必須舉出至少一項事實佐證。 D. 表現任務：Dinosaur's Halloween 的 Brain Teasers_分析、評鑑、創造層次的學習單	自編教材單元網站「 過去式時光機 」 內含自編教材 Taiki Breaking Class Rules、自編教材 Moon Festival、自選繪本 Dinosaur's Halloween 相關學習資源網站、自編「 特殊事件紀錄表 」
	2	老師介紹「過去式動詞」的概念，請學生在故事中圈選出「過去式動詞」。 There are some new words. They are quite common. We call these words "Past Tense Verbs". Please Circle these verbs on LearnMode assignment.	學生登入「學習吧」，使用「書籍劃記」功能標註「Takiki Breaking Class Rules」內的過去式動詞。		自編故事： Taiki Breaking Class Rules 。一個學生在教室內搞笑破壞班級秩序的故事 特殊事件紀錄表
	2	老師請學生閱讀一些教室發生的狀況描述，讓學生判斷違反的教室規則。Please sign in to LearnMode. Find the True or False Quiz about class rules.	學生登入「學習吧」，做教室常規狀況的是非題。		教師在學習吧開設的「HUG 地球村-五年級」班級
	2	老師請學生從中秋節故事 Ten Suns And One Moon 中找出過去式動詞	學生登入「學習吧」，使用「書籍劃記」功能標註		

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

			「Ten Suns And One Moon」內的過去式動詞。		
1		中秋節故事中有五組主要角色：玉皇大帝、王母娘娘、金烏鴉十兄弟、后羿、嫦娥。老師請學生從「性格形容詞大集合」表中選出適合這些人物性格的形容詞。	學生分組討論，在「中秋節人物性格分析表」內填入它們認為符合故事中人的形容詞。列出事證。		1. 自編的中秋節故事 Ten Suns And One Moon 2. 「 性格形容詞大集合 」表 2. 學習單： 中秋節角色性格分析表
1		老師請學生從 Halloween 故事 Donosau' s Halloween 中找出過去式動詞。	學生登入「學習吧」，使用「書籍劃記」功能標註「Donosau' s Halloween」內的過去式動詞。		自選繪本 Dinosaur' s Halloween 相關學習資源網站 表現任務： Brain Teasers 分析、評鑑、創造層次的學習單

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)					
單元名稱		安慶人的大愛楷模飛虎將軍(上)	教學期程	第 11 週至第 20 週	教學節數
學 習 重	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或	社 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 英 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。			

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

點	議題實質內涵	英 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 英 2-III-11 能進行簡易的角色扮演。 資融 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 生 E4 觀察日常生活中生老病死的現象, 思考生命的價值。 品 EJU1 尊重生命。 品 E4 生命倫理的意涵、重要原則、以及生與死的道德議題。			
	學習內容(校訂)	本校學區內二次大戰史蹟故事，日本飛行員杉浦茂峰捨棄生命拯救眾人的真實事件與相關的地方信仰與軼事。			
學習目標		1. 能評價飛虎將軍在社區歷史的重要性。 2. 能闡明生命的價值。 3. 能確認故事結構。 4. 能利用學習平台做自我學習。 5. 能想像與創造故事人物對白。			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點， 透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	2	A. 確認學生是否知道此故事發生的歷史背景。學生需要知道的先備知識為： 1895 年甲午戰爭，中國割讓台灣給日本，台灣進入日治時期(1895~1945)。在第二次世界大戰(1939~1945)中，美國與日本為敵對國家。 此故事發生的戰役「台灣沖航空戰 Formosa Air Battle」發生於 1944 年 10 月 12 至 16 日。美軍對台大規模空襲。 當時安慶國小尚未建校，周邊全為農地與魚塢。 B. 老師先問學生是否知道「甲午戰爭」、「日治時期」、「第二次世界大戰」？ 請學生回答自己的阿祖、阿公、阿媽的居住地。 詢問是否知道家族遷居安慶國小周邊的年代？ C. 確認學生知道此歷史事件發生的地點與相關位	A. 發表對「甲午戰爭」、「日治時期」、「第二次世界大戰」、「中華民國中央政府遷臺」的理解。 B. 在「四史交會時間軸」學習單上，標註以下：清朝、日治時期、第二次世界大戰、中華民國中央政府遷臺、安慶國小建校、自己家族遷居安慶國小周邊的年份。 C. 在地圖標註「台灣沖航空戰」相關的六個地點。	A. 師生口頭問答，確認學生的歷史背景知識已經足夠。 B. 學生要能正確標註相關歷史事件的年份。 C. 學生要能夠正確標註此故事相關的六個地點。	學習單：「四史交會時間軸」 四史指的是世界史、台灣史、地方史、家族史

		置：岡山、台南市、海尾地區、朝皇宮、飛虎將軍廟、安慶國小與飛虎將軍廟周邊的社區。 D. 講述地方歷史：在安慶國小周邊社區成形之前與剛成形時期，地方上有靈異事件。經神明(保生大帝)指示，為二次大戰的戰士幽靈。請學生回家去詢問長輩，是否聽過相關傳說？		D. 線上練習與閱讀理解測驗。每組測驗至少達對70%。	
3		A. 師生共讀漫畫繪本 General Flying Tiger, Japanese Pilot, Taiwanese God 的場景一。共讀完後，學生到學習吧聆聽故事。 B. 請使用「書籍劃記」功能標註您不熟悉的字彙。 C. 請到老師自編的「開飛機的日籍台灣神」飛虎將軍學習網站上面玩與本場景相關的線上遊戲。 D. 示範如何做閱讀理解練習。發下紙本漫畫繪本，鼓勵學生在紙本中翻找答案。 E. 示範學習吧內英語口說錄音「語音辨識」功能。難度分為「易」、「中」、「難」，請學生依據自己對自己英語程度的理解，挑選難度嘗試。	A. 到學習吧聆聽 Youtube 有聲版。 B. 在書籍劃記上面標註不認識的字詞。 C. 在桌機上進行自學與自我評量。 D. 在學習吧內做本場景閱讀理解測驗。 E. 在學習吧內做本場景口說錄音。學生須找出最適合自己的口說難易度，完成本場景口說練習。學生熟練中或易難度後，可自行挑戰更高難度。	E. 學習吧「英語口說語音辨識」。能選擇恰當難易度，正確率 70%以上。 F. 兩人一組寫「飛虎將軍頭腦體操」學習單。 G. 兩人一組角色扮演時光小記者和受訪者，要讓觀眾聽清楚問題與回答。	自編網站： 開飛機的日籍台灣神 包含漫畫繪本電子書、英語讀劇版、自編線上 Wordwall 遊戲，包含生字、聽力、填空、重組、閱讀理解。 飛虎將軍相關學習端_雲端資料夾
3		(第二場景程序同第一場景)	(程序同第一場景)		(同第一場景)
2		老師解釋，我們可以扮演搭乘時光機的「ACES 新聞台時光小記者」，訪問飛虎將軍故事內的人物，飛回 1944 年訪問杉浦茂峰；飛回 1965 年訪問漁夫；飛回 1945 到 1971 年之間訪問地方上的居民。飛回 1971 年訪問保生大帝。 鼓勵學生想出至少三個題目問受訪者，並且寫下模擬想像的回答。題目可以天馬行空，但是要有基本禮節，不可以問社交上不禮貌的問題。特別提醒學生，要問杉浦茂峰犧牲自己生命拯救大家	學生兩人一組寫一張學習單，討論要問的問題與寫下模擬想像的回答。		自編學習單： 飛虎將軍頭腦體操

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

		的這種行為，對受訪者有什麼影響？意義是什麼？如果當時飛墜毀在人口較多的海尾地區，會有什麼影響？地方歷史是否會改變？		
	1	請選擇一張你們兩人小組寫出的最佳學習單，到台上發表。一人扮演小記者，另一人扮演受訪者。	學生依據上一節寫的學習單上台做角色扮演。	

臺南市公立安南區安慶國民小學 114 學年度(第二學期)五年級彈性學習 HUG 地球村課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	我與飛虎翱翔國際	實施年級 (班級組別)	五	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	關係：以英語為媒介，讓學童能夠了解在地獨特信仰的形成過程與相關地方軼事，並感受人與歷史的關聯。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	1. 培養喜愛閱讀英語讀物的態度。 2. 培養學生自學的能力。 3. 學習各種思考工具，發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。 4. 能團隊溝通、討論、協調、合作。 5. 能適切表達意見。				
配合融入之 領域或議題	☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引 ☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育				
總結性 表現任務	1. 「飛虎將軍」英語讀劇。全劇分成四個場景，每生都參與，合演杉浦茂峰與飛虎將軍廟的故事。有簡單的服裝。在會議室表演，觀眾為一到四年級本校學生。 2. 編寫啦啦隊隊呼，並且以口語，肢體動作，團體走位呈現。				

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)

安慶人的大愛楷模飛虎將軍(下)(12)

素養或學習目標

1. 能闡明杉浦茂峰祠與社區發展史的關聯。
2. 能參加讀者劇場的演出。
3. 能利用學習平台做自我學習。
4. 能閱讀長篇英語文本。



Make Friends With The World 與世界交朋友(9)

素養或學習目標

1. 能用肢體與聲音表情展示對文本的理解。
2. 能編寫啦啦隊隊呼呈現班級特質。
3. 能表現合宜的國際間人際互動禮儀。
4. 能發展與經營國際友善交流的能力。

本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)

單元名稱		安慶人的大愛楷模飛虎將軍(下)	教學期程	第 1 週至第 12 週	教學節數	12 節 480 分鐘
學習重點	學習表現	社 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 英 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 英 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 英 3-III-8 能看懂兒童短劇中的主要內容。 英 6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動(如英語營、歌唱、朗讀、說故事、讀者劇場等活動)。 資融 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。				
	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)	本校學區內二次大戰史蹟故事，日本軍人捨棄生命拯救眾人的真實歷史事件。			
	學習目標	1. 能闡明杉浦茂峰祠與社區發展史的關聯。 2. 能參加讀者劇場的演出。 3. 能利用學習平台做自我學習。 4. 能閱讀長篇英語文本。			
	時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	3	老師解釋 1980 年代中期臺灣風行「大家樂」的盛況。當時各個階層皆投入簽賭。民眾篤信大家樂中獎號碼會出現於各種超自然現象中，稱為「明牌」。一時間，「求明牌」之風吹遍全臺灣。賭博風氣橫行造成許多人傾家蕩產，最後鋌而走險犯罪。場景三呈現飛虎將軍祠與此一睹風的關聯。 (第三場景自學程序同第一場景)	(自學程序同第一場景)	A. 線上練習與閱讀理解測驗。每組測驗至少達對 70%。 B. 學習吧「英語口說語音辨識」。能選擇恰當難易度，正確率 70%以上。 C. 表演「飛虎將軍英語讀劇」給中低年級看。	自編網站： 開飛機的日籍台灣神 包含漫畫繪本電子書、英語讀劇版、自編線上 Wordwall 遊戲，包含生字、聽力、填空、重組、閱讀理解。 開飛機的日籍台灣神英語讀劇表演範例
	3	(第四場景自學程序同第一場景)	(自學程序同第一場景)		
	1	A. 我們要來進行戲劇版排演，請選擇自己心儀的角色。請程度好的同學盡量選擇台詞比較多、比較難的角色。 B. 老師依據學生的志願，安排每個人扮演的角色。 C. 我們來對一些較有動作的場面做肢體練習。	學生填寫表單選擇自己想要扮演的角色三種。		
	1	我們要來排練場景一，其他未輪到的場景，可以在學習吧或 PaGamO 內完成未做完的題目。 先引導口說順稿，然後加入動作。最後才配上走位。	學生手持劇本做排演		
	3	(場景二到四程序同場景一)	(排演程序同場景一)		

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

	1	四個場景總彩排、戲劇表演時間安排。老師發出表單，徵求想看表演的一到四年級班級。			

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第 2 單元教學流程設計/(本學期共 2 個單元)						
單元名稱		Make Friends With The World 與世界交朋友	教學期程	第 13 週至第 21 週	教學節數	9 節 360 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	英 8-III-1 能了解國內外基本的招呼方式。 綜 2b-III-1 參與各項活動, 適切表現自己在團體中的角色, 協同合作達成共同目標。 國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。				
	學習內容(校訂)	1. 飛虎將軍相關桌遊規則與實際操作方法。 2. 飛虎將軍相關歌曲的演唱。 3. 啦啦隊隊呼。 4. 國際禮儀，歡迎國際友人來訪的迎賓程序。				
學習目標		1. 能用肢體與聲音表情展示對文本的理解。 2. 能編寫啦啦隊隊呼呈現班級特質。 3. 能表現合宜的國際間人際互動禮儀。 4. 能發展與經營國際友善交流的能力。				
教師提問/ 學習活動 學習評量/ 學習資源		時間規劃 (節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

	2	老師解釋，台南市於 2024 年和日本水戶市、那珂市建立姊妹市了。日本人來台南旅遊的時候，很常安排「飛虎將軍廟」行程。官方訪問也會安排到飛虎將軍廟，本校曾經有三次官員入校拜訪紀錄。以後會有與日本小學生交流的機會。	學生依據老師給的鷹架書寫自己的自我介紹。在學習吧裡面錄製自己的英語口說自我介紹。	A. 學生要能夠用英語自我介紹，5~15 句以。 B. 要能夠用有韻律節奏的語調說出隊呼。並且配合動作。 C. 學生口說解釋遊戲規則，要教會來訪外賓小學生至少會玩一款桌遊。 D. 學生能夠演唱飛虎將軍歌與搭配動作。	1. 自編「英語啦啦隊隊呼」範本 3. 四款自製飛虎將軍英語桌遊： 波浪棋、 撲克棋、 三角棋、 NIM 數學遊戲 4. 自編歌曲： Sugiura My Hero 5. 自編歌曲： Sugiura, Our Guardian 卡拉 OK 版 表演版
	2	A. 老師解釋，安慶國小有三項特色運動：籃球、棒球、排球，日方小學和我們交流時，會盡可能安排這三種活動。我們在加油時，要有自己的特色。 B. 幫我方與日方友隊設計啦啦隊隊呼，	改善老師提供的啦啦隊隊呼範本，編寫自己班上要使用的版本。設計動作。全班走位練習。同時也設計幫日方友隊加油的啦啦隊隊呼。		
	2	我們可以邀請來賓一起玩飛虎將軍桌遊。請想辦法解釋與示範桌遊玩法。	四到五人一組。學生實際操作桌遊道具，向彼此解釋桌遊玩法。實際操作。		
	2	我們來排演表演項目：飛虎將軍歌與飛虎將軍讚美童詩。	學生演練表演歌曲與童詩，加入動作。		

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。