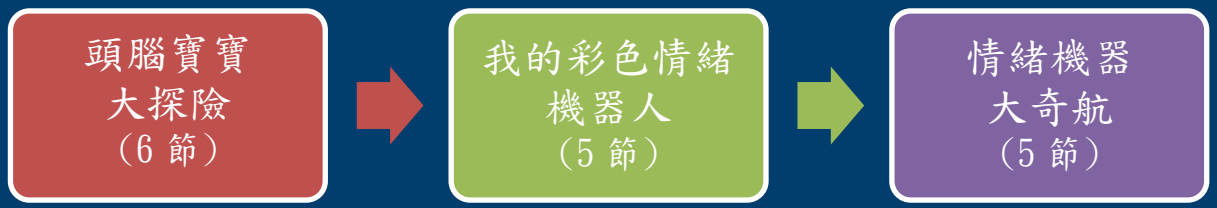
臺南市公立白河區仙草實驗小學 115 學年度第一、二學期 二 年級 品格教育 課程計畫

學習主題名稱	品格教育	實施年級（班級組別）	二年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	透過 SEL 操作盒認識成長型與固定型思維和情緒教育。			KIST 文化	■品格教育 ■SEL □PBL □個人化學習
本教育階段總綱核心素養	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-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。				
課程目標	認識「成長型思維」與「固定型思維」， 理解與表達六種不同的情緒， 學習情緒背後的科學（身體-大腦產生的迴路）。				
設計教師	李怡嫻、莊月里			需要資源與教材	電腦、MEandMine SELxSTEAM 教材
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			SDGD □消除貧窮 □消除飢餓 □健康與福祉 □教育品質 ■性別平等 □淨水與衛生 □可負擔能源 □就業與經濟成長 □工業、創新及基礎建設 □減少不平等 □永續城市 □責任消費與生產 □氣候行動 □海洋生態□陸地生態 □和平與正義制度 □全球夥伴	
表現任務	口語表達：小組溝通與合作 1. 分辨成長型與固定型思維。 2. 認識與表達六種不同的情緒。				

課程架構脈絡



教學期程 周次	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) (名詞)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第一學期 1-5	5	頭腦寶寶大探險	國 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 繪本「頭腦寶寶大探險」 2. 頭腦寶寶扭蛋機 3. 遊戲一「想摘蘋果要動腦」 4. 遊戲二「誰偷了橡果」 5. 遊戲三「頭腦寶寶要回家」	1.聆聽繪本「頭腦寶寶」 2.組裝頭腦寶寶扭蛋機 3.操作遊戲一「想摘蘋果要動腦」 4.操作遊戲二「誰偷了橡果」 5.操作「頭腦寶寶要回家」	1.繪本共讀。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。	1.口頭評量。 2.實作評量。	MEandMine SELxSTEAM 教材 Aha! Growth Mindset
第一學期 6-8 第二學期 1-3	6	我的彩色情緒機器人	健 Fa-I-3 情緒體驗與分辨的方法。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。	1. 繪本「i Luv 彩色情緒機器人」 2. 情緒機器人 3. 遊戲一「iLuv 比手畫腳」 4. 遊戲二「情緒大臨演」	1.聆聽繪本「I Luv 彩色情緒機器人」。 2.組裝情緒機器人。 3.操作遊戲一「iLuv 比手畫腳」 4.操作遊戲二「情緒大臨演」	1.繪本共讀。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。	1.口頭評量。 2.實作評量。	MEandMine SELxSTEAM 教材 iLuv’s colored Gears

第二學期 4-8	5	情緒機器大奇航	國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同的觀點。	1. 繪本「i Luv 情緒機器大奇航」 2. 情緒機器人 3. 遊戲「怪獸造型秀」 4.影片「小紅帽與三隻小豬」	1.聆聽繪本「I Luv 情緒機器人」。 2.組裝情緒機器人。 3.操作遊戲「怪獸造型秀」 4.觀賞影片「小紅帽與三隻小豬」	1.繪本共讀。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。 4.影片問題與討論。	1.口頭評量。 2.實作評量。	MEandMine SELxSTEAM 教材 Aha! Emotion Science

臺南市公立白河區仙草實驗小學115學年度第三、四學期 二 年級 品格教育 課程計畫

學習主題名稱	SEL 品格課程	實施年級（班級組別）	二年級	教學節數	本學期共(16)節
設計理念	透過 SEL 操作盒認識情緒調節、同理心、團隊合作。			KIST 文化	■品格教育 ■SEL □PBL □個人化學習
本教育階段總綱核心素養	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。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 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。				
課程目標	1.認識不同星際情境卡、學習情緒命名與判斷，學習多種的冷靜方法，遊戲過程中培養孩子受挫力。 2.討論中帶出同理心的主題，模擬海洋汙染實驗，讓孩子「感同身受」，透過觀察、同理、標示情緒，進而思考如何做出改變，培養愛護自然、惜取資源的關懷心。 3.開啟學生協作與共同完成任務的合作力，培養團隊默契與信任感、聆聽別人的意見，從活動中學習尊重意見、執行角色與工作分配，過程中學習如何解決團隊間的衝突。				
設計教師	李怡嫻、莊月里			需要資源與教材	電腦、圖畫紙、彩色筆、教具盒
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			SDGD □消除貧窮 □消除飢餓 □健康與福祉 □教育品質 ■性別平等 □淨水與衛生 □可負擔能源 □就業與經濟成長 □工業、創新及基礎建設 □減少不平等 □永續城市 □責任消費與生產 □氣候行動 ■海洋生態□陸地生態 □和平與正義制度 □全球夥伴	
表現任務	組裝情緒太空模型、組裝海洋垃圾分類模型、組裝尋找失落的寶藏模型				
課程架構脈絡					

Aha! Tantrums
瘋狂太空出任務
-好奇(5 節)

Aha! Empathy
搶救海洋大作戰
-自制(6 節)

Aha! Teamwork
鯊魚王尋寶探險隊
-社交智慧(5 節)

教學期程 周次	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) (名詞)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第三學期 第 1~5 週	5	Aha! Tantrums 瘋狂太空出 任務 -好奇	健 Fa-I-3 情緒體驗與分辨的方法。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。	1.繪本「iCalm Galaxy」。 2.情緒太空模型組裝。 3.遊戲一「瘋狂太空出任務」。 4.遊戲二「彈指之間」。 5.遊戲三「幽浮母艦轉轉轉」。	1.能了解「iCalm Galaxy」繪本內容。 2.能組裝教具。 3.操作遊戲一「瘋狂太空出任務」。 4.操作遊戲二「彈指之間」。 5.操作遊戲三「幽浮母艦轉轉轉」。	1.觀看繪本影片「iCalm Galaxy」。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。	討論發表 實作	MEandMine SELxSTEAM 教材 Aha! Tantrums
第三學期 第 6~8 週 第四學期 第 1~3 週	6	Aha! Empathy 搶救海洋大 作戰 -自制	國 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1.繪本「UH-OH Oil In The Ocean」。 2.海洋垃圾分類模型組裝。 3.「海洋汙染實驗」。 4.遊戲一「分類小尖兵」。 5.遊戲二「小刺蝴	1.能了解「UH-OH Oil In The Ocean」繪本內容。 2.能組裝教具。 3.操作「海洋汙染實驗」。 4.操作遊戲一「分類小尖兵」。 5.操作遊戲二	1.觀看繪本影片「UH-OH Oil In The Ocean」。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。	討論發表 實作	MEandMine SELxSTEAM 教材 Aha! Empathy

				愛擁抱」。	「小刺蝟愛擁抱」。			
第四學期 第 4~8 週	5	Aha! Teamwork 黛魚王尋寶探險隊 -社交智慧	國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同的觀點。	1.繪本「The Hunt For The Treasure」。 2.尋找失落的寶藏模型組裝。 3.遊戲一「Treasure hunt game」。 4.遊戲二「比手畫腳」。 5.遊戲三「Human Knot」。	1.能了解「The Hunt For The Treasure」繪本內容。 2.能組裝教具。 3.操作遊戲一「Treasure hunt game」。 4.操作遊戲二「比手畫腳」。 5.操作遊戲三「Human Knot」。	1.觀看繪本影片「The Hunt For The Treasure」。 2.組裝教具。 3.遊戲分享。	討論發表 實作	MEandMine SELxSTEAM 教材 Aha! Teamwork