

國立臺南大學附設實驗國民小學 115 學年度彈性學習六大主軸課程計畫

學習主題名稱	雙語國際 ☒ 第一單元 ☐ 第二單元:異起去上學	實施年級	二	教學節數	每學年 6 班 / 每班 6 節
彈性學習課程 四類規範	1. ☐ 統整性探究課程（ ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題）				
設計理念	大概念：關係-各國的校園生活豐富而多元，不同國家的校園有著不同的校園文化與特色，看看別人、想想自己，創造出理想的校園生活。臺灣、日本、英國、新加坡等國家，一日的校園生活是怎麼開始的？孩子之間除了教室裡的學習互動外，他們都玩些什麼遊戲？和學習的關聯為何？孩子心目中理想的校園生活是什麼樣貌？透過認識各國一日的校園生活及世界各地的遊戲，引導學生思考如何創造更優質的教育讓世界上所有的兒童都有享受校園生活的機會。				
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-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	學生將透過了解不同國家學生的校園活動和日常作息，體驗多元化的校園文化，並探索各種校園遊戲以增進對不同文化的理解。藉由這些活動，學生將思考遊戲與學習之間的關係，並認識到自己作為全球公民的角色，致力於實現 SDG4-優質教育的目標，構建理想的校園生活。最後，透過世界咖啡館的分享活動，使用雙語及多元符號圖像進行溝通表達「我的超完美校園生活」，將所學知識和跨文化理解融入展示自己的校園特色，展現他們對於國際教育的理解和參與。				
配合融入之領域 或議題(至少 2 個) 有勾選的務必出現在 學習表現	☐ 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生將以雙語呈現「我的超完美校園生活」將所學知識和跨文化瞭解，以世界咖啡館的方式展示理想的校園時鐘或特色。				
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)					

異起去上學(2)

以多語及圖像符號溝通表達，了解不同國家的學生在校園中參與的各種活動、一日作息等，體驗多元化的校園文化，並能列出其特色或差異。



我想和你一起玩(2)

世界各地的遊戲認識各國學生常見的遊戲活動，理解遊戲與學習之間的關連舉出透過遊戲可以達成優質教育的理由並嘗試設計運用遊戲於學習中。



我的超完美校園生活(2)

體認自己身為世界公民的一分子，綜合前兩週的學習內容，使用多元語言及圖像符號建構美好的校園生活，以世界咖啡館的方式展現達成 SDG4 優質教育為目標。

教學節次	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	學習目標	學習活動	學習評量	自選自編教材 或學習單
1-2	2	異起去上學	英參 6-I-3 樂於回應教師或同學所提的問題。 英參 7-I-1 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 國際教育議題實質內涵： 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 生活 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受	英參 B-I-1 課堂所學字詞及句子的生活溝通。 生活 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。	了解不同國家的學生在校園中參與的各種活動、一日作息等，體驗多元化的校園文化。	I. Warm up (10 mins) 教師播放“Scenes from schools around the world”影片，請學生看看哪個國家的教室景象和我們的最相似？ ※教師使用ORID (Objective, Reflective, Interpretive, Decisional) 框架來設計關鍵提問。教師詢問： Objective (客觀) What did you see? 你在影片中看到了哪些具體的畫面和活動？ Reflective (反思) How do you feel? 看到這些教室，你的第一感覺是什麼？ Interpretive (解釋) What do you think? 你認為為什麼各國教室的景象會有這些不同？	學生能清楚說出不同國家教室的特色。 學生能專心觀看影片並記錄於學習單上。	Scenes from schools around the world

創作的樂趣。2-I-
1 以感官和知 覺探
索生活

Decisional (決策)

What will you do? 如果有機會你想要在那個教室裡？為什麼？你覺得教室環境對學習有影響嗎？



II. Presentation- (50 mins)

教師依序播放並討論「日本、英國、芬蘭小學生的一天」，與學生探討各國學生的上學時間、上學方式、一堂課的時間、下課時間、下課活動、學習科目、午餐方式、放學時間、放學後的活動.....等。

教師提供四個問題讓學生思考並提供「同理心地圖」(Empathy Map)

What are the same or different things in the school of these countries?

看見 (See) : 你看到了哪些一樣或不同的作息或活動？

聽見 (Hear) : 你聽到了什麼關於這些活動或作息的介紹？

What are the special activities in our school?

說 (Say) : 說說自己學校的作息和特色活動。



學生能根據 Empathy Map 找出不同校園一日作息的相同和相異之處並表達自己的想法和感受。

日本小學生的一天
The school Day

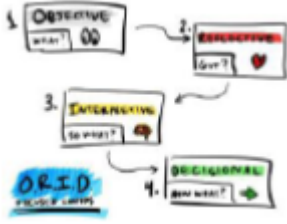
英國小學生的一天

芬蘭小學生的一天
A Day in the Life of Finnish Students

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

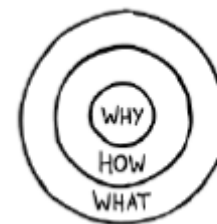
						III. Wrap up (5 mins) 教師歸納：每個國家的教育都有其特色，互相觀摩學習，根據自己國家的文化特色，讓學校生活更多元，讓每個孩子都接受優質的教育。 ~The End~		
3-4	2	我想和他一起玩 ~世界各地的遊戲	健體 3d- I -1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。 生活 4-I-2使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 國際教育議題實質內涵：國 E5 體認國際文化的多樣性。	健體 Fb- I -1個人對健康的自我覺察與行為表現。 生活 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。	蒐集、理解並體驗不同國家校園中，孩子常見的遊戲，增進跨文化理解，並進一步引導學生思考遊戲與學習之間的關係。	I. Warm up (10 mins) 教師請學生回想剛剛下課時，南大附小的孩子們都在做些什麼？ ※教師使用ORID (Objective, Reflective, Interpretive, Decisional) 框架來設計關鍵提問。 教師詢問： Objective (客觀) What did you see? 你在下課時，學生都做些什麼活動？ Reflective (反思) How do you feel? 看到同學們的活動，你的第一感覺是什麼？ Interpretive (解釋) What do you think? 你認為下課時間對學生的重要性是什麼？ Decisional (決策) What will you do? 如果你能決定下課時間有多長？你會決定多長？你會做些什麼？為什麼？ 學生視情況以中、英語回應皆可。 II. Presentation: Games of the world –Play with You (60mins) 1.教師詢問學生平時下課或放學後，會玩哪	學生能分享自己的遊戲名稱與經驗。	

					些遊戲？ Teacher asks students: What do you play at recess? Students may say: I kick a ball./ I draw./ I play board games./ I read books./ 2.教師播放世界各地的遊戲PPT與學生討論，想像一個沒有電腦的世界，沒有智慧型手機也沒有平板電腦，沒有遊戲軟體也沒有網路可以漫遊；沒有電視，也沒有電影，沒有書本，甚至沒有玩具.....世界各地的孩子都會因此感到無聊嗎？ 3.教師將學生分成6組，每組選擇一種上述提到的遊戲來體驗並示範給同學看。 4.與學生共同討論： Objective (客觀) *在遊戲中，你看到了什麼？ Reflective (反思) *玩遊戲時，你有什麼感覺？ *在玩遊戲的過程中，你發現了什麼？ Interpretive (解釋) *在你的學習中，有透過遊戲來學習的經驗嗎？請試著舉一個例子。 *說說看，透過你的觀察，從遊戲中學習有什麼優缺點？ Decisional (決策) *如果你是老師，你會如何結合遊戲讓學生的學習更有趣、學習效果更好？ Teacher may say: Do you like to play games? What games do you like?	學生能與同學合作示範遊戲內容。 學生能以雙語分享遊戲中的感受與收穫。 學生能以雙語說出遊戲與學習中間的關聯。	想知道系列繪本 27：世界各地的遊戲
--	--	--	--	--	--	---	-------------------------------

						How do you feel when you play games?  III. Wrap up (10mins) 教師總結： Games are fun and help us feel happy.遊戲是兒童共同的語言更是轉化心情的良藥。在校園中透過與同學一同遊戲，學會與人合作、彼此尊重、遵守規則，了解遊戲中輸贏是常見的事，讓校園生活更多元、更有趣。 預告下次上課要進行我的超完美校園生活比賽，各組須事先討論想要呈現什麼活動？下次於課堂上完成海報介紹並進行發表。 ~The End~		
5-6	2	我的超完美校園生活	國際教育議題實質內涵： 國E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會	生活C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。	體認自己身為世界公民的一分子，以達成SDG4-優質教育為目標，建構美好的校園生活，並以海報呈現。	I. Warm up (5 mins) 教師帶領學生回顧前兩週的課程，引導學生思考，如果你是校長，你會怎麼規畫校園時鐘，讓學生更喜歡上學？ II. Presentation and Practice – A Wonderful School Life. (35mins) 教師引導學生想像自己是個校長，試著設計出一張雙語的「超完美一日校園生活」海報來宣傳學校。 1. Do you know what a clock is? 2. What do you think a school clock should look like?	學生能以雙語分享前兩週的學習內容。 學生能與同學合作以雙語完成「超完美校園生活」海報。	

相互影響。

- (1) What time do you go to school?
 (2) 學校幾點開始?幾點結束?
 (3) 下課時間有幾分鐘? 有什麼特別的遊戲?
 (4) 午餐和午休時間有幾分鐘?
 (5) 有什麼特別的課程?
 3. How can a school clock make coming to school more fun?
 學生依其能力使用雙語進行溝通表達。



III. Show and Tell (30mins)

教師引導學生將海報放置各組桌面，每組組長留在該組介紹並回答問題，其餘組員以世界咖啡館的方式輪流至各組聆聽報告。

Teacher may say:

1. Sit down: Everyone sits at a table.
2. Talk and draw: Talk with friends and draw pictures.
3. Switch tables: After a while, move to a new table.
4. Keep talking and drawing: Talk and draw with new friends.
5. Look at all drawings: At the end, look at all the pictures together.

IV. Wrap up (10mins)

教師總結:聯合國永續發展的第4項目標為「確保包容和公平的優質教育，讓全民享有

學生能專心聆聽並以雙語發表「超完美校園生活」海報內容。

學生理解聯合國永續發

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

						終身學習的機會」(Quality Education) 引導學生說出目前全世界遇到的教育問題以及身為世界公民的一份子，我們能有什麼具體的行動可以讓學習更普及。 ~The End~	展目標第4項-優質教育的內容並能嘗試以雙語舉出具體的行動以達到該目標。	
--	--	--	--	--	--	--	--	--