**連江縣立仁愛國民小學114學年度第一學期三年級彈性學習 記憶典藏 課程計畫**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習主題名稱  (中系統) | | 世界奇景 | | 實施年級  (班級組別) | | 三年級 | | 教學節數 | 本學期共( 16 )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)  **3.□特殊需求領域課程**  **4.□其他類課程**  □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學 | | | | | | | | | | |
| 設計理念 | | 交互作用-透過瞭解在地生態，養成保育生態的態度與行動。 | | | | | | | | | | |
| 本教育階段  總綱核心素養  或校訂素養 | | 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-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 | | 學生能夠具備判斷能力，應用科技搜索馬祖生態資訊，從查詢過程吸收關於潮間帶生物以及藍眼淚的知識，透過整理資料、轉化資料內容，產出導覽海報以及完整桌遊，培養學生對在地生態的認知，建立多元表達的技能，進而養成關懷在地生態的觀念。 | | | | | | | | | | |
| 配合融入之領域或議題 | | ■國語文 □英語文 □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 | | | | | | □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 | | | | |
| 表現任務 | | 馬祖生態保育大使養成計劃（上）   1. 自製海報介紹藍眼淚 | | | | | | | | | | |
| 課程架構脈絡 | | | | | | | | | | | | |
| 發現藍眼淚的秘密  2  收集與統整資料  展現藍眼淚的美  4  學習導覽海報製作  藍眼淚展覽交流會  8  製作與發表海報  可遇不可求的藍眼淚  2  KWL法實作及分享想法 | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 自編自選教材  或學習單 |
| 第1週~第2週 | 2 | 可遇不可求的藍眼淚 | 國1-II-1  聆聽時能讓對方充分表達意見。 | | 1. KWL法 2. 藍眼淚相關知識 | | 1. 能聆聽同學關於藍眼淚的分享，並能讓同學充分表達對於藍眼淚的疑惑 | | | 1. KWL法實作及分享想法 | 1. 能轉述聆聽同學所表達的想法 | 1. ＫＷＬ學習單 2. 藍眼淚相關新聞、文章 |
| 第3週~第4週 | 2 | 發現藍眼淚的秘密 | 國5-II-2  運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。  戶E1善用教室外、戶 外及校外教 學，認識生活 環境（自然或 人為）。 | | 1. 藍眼淚相關知識 2. 擷取資料重點 | | 1. 閱讀藍眼淚資訊能運用適當策略摘要大意，歸納重點成心智圖 | | | 1. 搜尋藍眼淚的資料 2. 將資訊統整訊息成心智圖 | 1. 能將查詢的資料整理成心智圖 |  |
| 第5週~第8週 | 4 | 展現藍眼淚的美 | 藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力， 豐富創作主題。 | | 1. 海報設計格式與美感搭配 | | 1. 能將心智圖內容編排成清晰且美觀的海報介紹藍眼淚 | | | 1. 學習製作導覽海報要點 | 1. 能轉化心智圖內容為美觀的海報 | 1. 海報製作教學簡報及範例 |
| 第9週~第16週 | 8 | 藍眼淚展覽交流會 | 國6-II-6  書寫記敘、應用、說明事物的作品。  國2-II-2  運用適當詞語、正確語法表達想法。  國2-II-1  把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 | | 1. 海報設計格式與美感搭配 2. 人際互動及溝通合作 3. 上台表達海報內容 | | 1. 能把握重點將藍眼淚的特色及習性，運用正確詞語口頭發表 | | | 1. 製作導覽海報 2. 各組分享、發表 | 1. 能製作主題明確、概念清晰、展現美感的導覽海報 2. 能清楚口述海報內容 |  |

**連江縣立仁愛國民(中)小學113學年度第二學期三年級彈性學習 記憶典藏 課程計畫**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 學習主題名稱  (中系統) | | 潮間尋寶 | | 實施年級  (班級組別) | | 三年級 | | 教學節數 | | 本學期共( 16 )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)  **3.□特殊需求領域課程**  **4.□其他類課程**  □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學 | | | | | | | | | | |
| 設計理念 | | 交互作用-透過瞭解在地生態，養成保育生態的態度與行動。 | | | | | | | | | | |
| 本教育階段  總綱核心素養  或校訂素養 | | 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-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 | | 學生能夠具備判斷能力，應用科技搜索馬祖生態資訊，從查詢過程吸收關於潮間帶生物以及藍眼淚的知識，透過整理資料、轉化資料內容，產出海報以及遊戲，培養學生對在地生態的認知，建立多元表達的技能，進而養成關懷在地生態的觀念。 | | | | | | | | | | |
| 配合融入之領域或議題 | | ■國語文 □英語文 □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 | | | | | | □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 | | | | |
| 表現任務 | | 馬祖生態保育大使養成計劃（下）   1. 設計潮間帶生態遊戲 | | | | | | | | | | |
| 課程架構脈絡 | | | | | | | | | | | | |
| 潮間帶主題桌遊博覽會  4  交流各組成果  潮間帶樂悠「遊」  8  製作潮間帶主題桌遊  海洋寄情-潮間尋寶  4  收集潮間帶生態資料 | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 自編自選教材  或學習單 |
| 第一週~  第四週 | 4 | 海洋寄情-潮間尋寶 | 國1-II-2   具備聆聽不同媒材的基本能力。  國5-II-11  閱讀多元文本，以認識議題。  社3b-II-1透過適當的管道蒐集 與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。  對環境友善的行動。  戶E1善用教室外、戶 外及校外教 學，認識生活 環境（自然或 人為）。 | | 1. 潮間帶生態相關知識 | | 1. 能聆聽影片中關於潮間帶的重要訊息，了解潮間帶如何形成 2. 透過適當資訊管道，查詢潮間帶生態相關資料，並覺察潮間帶生態環境問題 | | 1. 欣賞影片了解潮間帶如何形成 2. 查詢潮間帶生物特色、習性、生存危機 | | 1. 能說出潮間帶的形成過程 2. 能運用科技查詢潮間帶生物特色、生物習性、生態危機 | 1. 潮間帶形成影片 2. 查詢記錄單 |
| 第五週~第十二週 | 8 | 潮間帶樂悠「遊」 | 藝1-II-6 能使用視覺元素與想像力， 豐富創作主題。 | | 1. 遊戲道具製作 | | 1. 使用想像力與創意設計並製作吸引人並能認識潮間帶生物的遊戲 | | 1. 學習如何設計一款遊戲 2. 製作潮間帶生態遊戲 3. 調整遊戲的規則及設計 | | 1. 能發揮創意設計、製造一款潮間帶為主題的遊戲 | 1. 桌遊設計要點簡報 2. 桌遊設計檢核表 |
| 第十三週~第十六週 | 4 | 潮間帶主題桌遊博覽會 | 綜3d-II-1覺察生活中環境的問題，探討並執行 | | 1. 遊戲成果發表 | | 1. 運用清晰的表達以及明確的規則讓玩家了解遊戲玩法 | | 1. 各組發表遊戲成果 2. 小組互相試玩及評分 | | 1. 能說出清晰的遊戲規則 2. 能對他人的遊戲提出有建設性的建議或心得 | 1. 桌遊互評表 |

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。