

附件 12-2 彈性學習課程課程計畫（新課綱適用）

苗栗縣中山國民中小學109學年度二年級彈性學習課程課程計畫

一、彈性學習課程節數分配表

上學期( 20 )週共( 20 )節、下學期( 20 )週共( 20 )節，合計( 40 )節。

上學期				
類 別	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
週次 節數				
第一週	故事時間、花花偵查團、神秘的藏寶圖			
第二週	故事時間、花花偵查團、神秘的藏寶圖			
第三週	故事時間、花花偵查團、神秘的藏寶圖			
第四週	故事時間、花花寫真、神秘的藏寶圖			
第五週	故事時間、花花寫真、神秘的藏寶圖			
第六週	故事時間、花花寫真、機器人向前行			
第七週	故事心智圖、花花挖挖挖、機器人向前行			
第八週	故事心智圖、花花挖挖挖、機器人向前行			
第九週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十一週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			

第十二週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十三週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十四週	故事心智圖、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十五週	故事藏菁閣、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十六週	故事藏菁閣、花花挖挖挖、我是大富翁			
第十七週	故事藏菁閣、花花身分證、我是大富翁			
第十八週	故事藏菁閣、花花身分證、我是大富翁			
第十九週	故事藏菁閣、花花身分證			
第二十週	故事藏菁閣、花花身分證			
總計				

下學期					
週次	類 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週		閱讀高手、誰是植物王、畫龍點睛			
第二週		閱讀高手、誰是植物王、畫龍點睛			
第三週		閱讀高手、誰是植物王、畫龍點睛			
第四週		閱讀高手、我是植物藝術家、畫龍點睛			
第五週		漫畫高手、我是植物藝術家、畫龍點睛			

第六週	漫畫高手、我是植物藝術家、畫龍點睛			
第七週	漫畫高手、我是植物藝術家、任務追追追			
第八週	漫畫高手、中山植物小圖鑑、任務追追追			
第九週	漫畫高手、中山植物小圖鑑、任務追追追			
第十週	漫畫高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十一週	故事高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十二週	故事高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十三週	故事高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十四週	故事高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十五週	故事高手、中山植物小圖鑑、我的杯子怪獸			
第十六週	故事高手、統整活動、我的杯子怪獸			
第十七週	故事高手、統整活動、我的杯子怪獸			
第十八週	故事高手、統整活動、我的杯子怪獸			
第十九週	故事高手、統整活動			
第二十週	故事高手、統整活動			
總計				

二、統整性主題/專題/議題探究課程課程架構（請依學校實際情形條列，表格請自行增刪）

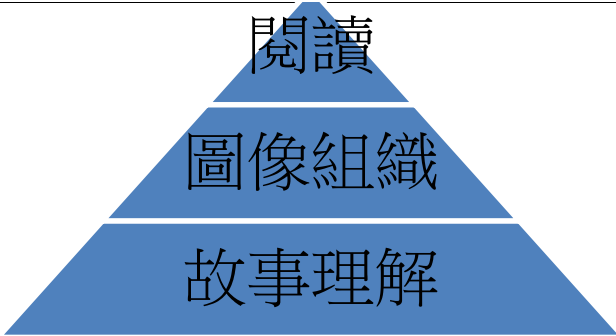
上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
閱讀你我他	1. 故事時間 2. 故事心智圖 3. 故事藏書閣	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
家鄉停看聽	1. 花花偵查團 2. 花花寫真 3. 花花挖挖挖 4. 花花身分證	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
科技大進級	1. 神秘的藏寶圖 2. 機器人向前行 3. 我是大富翁	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

下學期

課程名稱	內容	節數	項目
閱讀你我他	1. 閱讀高手 2. 漫畫高手 3. 故事高手	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
家鄉停看聽	1. 誰是植物王 2. 我是植物藝術家 3. 中山植物小圖鑑	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
科技大進級	1. 畫龍點睛 2. 任務追追追 3. 我的杯子怪獸	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

三、彈性學習課程內容(考參考附件 12-2-1、12-2-2、12-2-3、12-2-4、12-2-5 等表件撰寫)

附件 12-2-1 彈性學習課程參考表件 (新課綱適用-統整性主題、議題、專題探究)

課程名稱	校園巡禮~閱讀練功坊(閱讀你我他)
適用年級	二年級(上學期)
設計理念	運用心智圖表達故事重點並理解文本主旨。
總綱核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活的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-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	透過閱讀策略指導增進「聽、說、讀、寫」的能力並能與他人互動溝通。
表現任務	1. 故事時間：閱讀文本師生共同討論。 2. 故事心智圖：以圖像組織提取故事重點。 3. 故事藏菁閣：共同討論故事主旨。
架構脈絡	 <p>閱讀 圖像組織 故事理解</p>

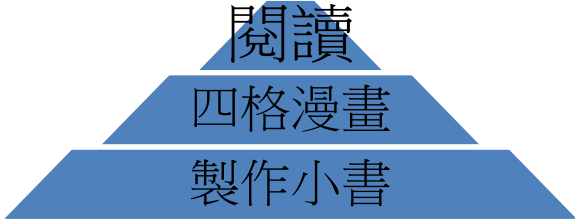
--	--

子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
故事時間/6 節	((語) 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容 (語) 2- I -2 說出所聽聞的內容。	閱讀文本師生共同討論	能理解文本內容	閱讀繪本並能回答問題	口語評量
故事心智圖/8 節	(語) 2- I -2 說出所聽聞的內容	以圖像組織提取故事重點。	能透過圖像組織、故事結構，	繪製心智圖理解與說出故事重	實作評量

	<p>容。(語) 5- I -6</p> <p>利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。</p>		<p>理解文本大意。</p>	<p>點。</p>	
<p>故事藏菁閣/6 節</p>	<p>(語) 2- I -3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>能共同討論故事主旨。</p>	<p>能透過討論理解作者所要傳達的訊息。</p>	<p>與同學共同討論與故事主旨，並分享自己的想法。</p>	<p>口語評量</p>



附件 12-2-1 彈性學習課程參考表件（新課綱適用-統整性主題、議題、專題探究）

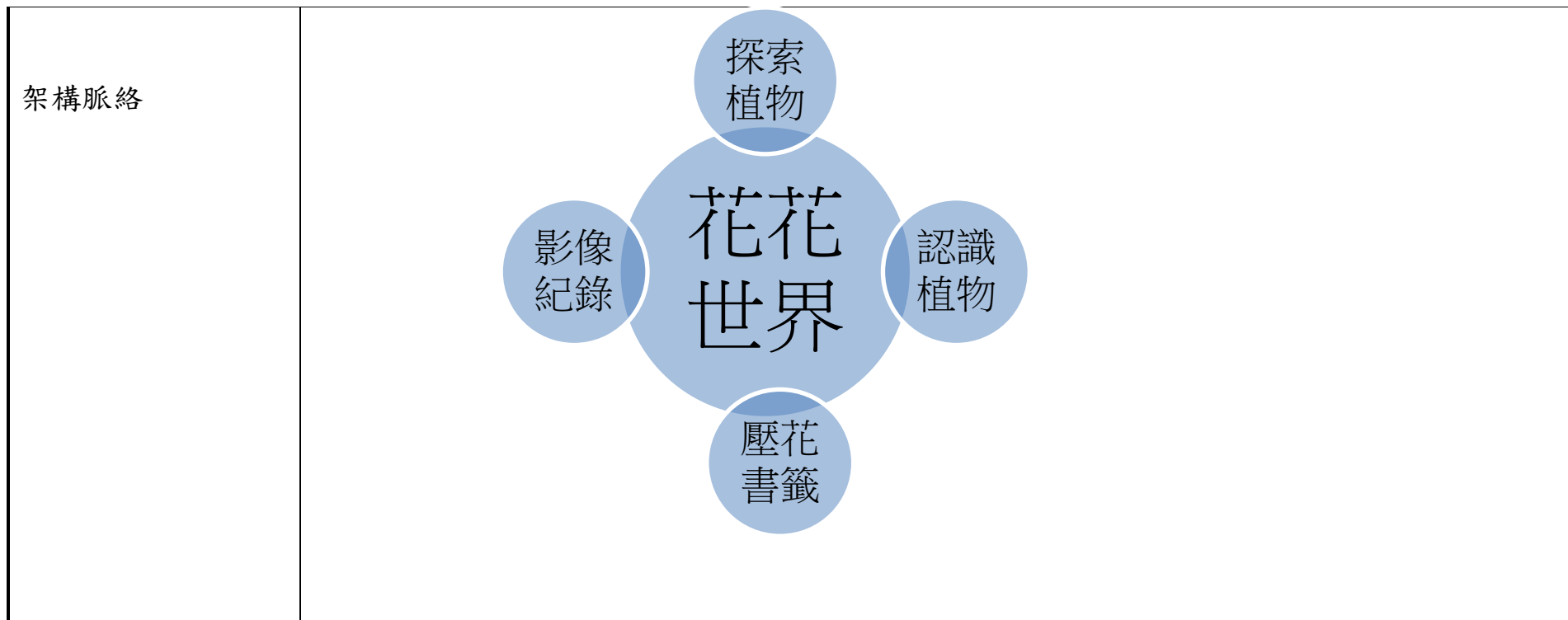
課程名稱	校園巡禮~閱讀達人秀（閱讀你我他）
適用年級	二年級(下學期)
設計理念	運用故事結構製作四格漫畫及小書並與他人分享。
總綱核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活的肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。  E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
課程目標	透過閱讀策略指導增進「聽、說、讀、寫」的能力並能與他人互動溝通。
表現任務	1. 閱讀高手：閱讀文本師生共同討論。 2. 漫畫高手：製作四格漫畫。 3. 故事高手：製作小書，說出自己創作的故事。
架構脈絡	 <p>閱讀 四格漫畫 製作小書</p>

子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
閱讀高手/4 節	(語) 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 (語) 2- I -2 說出所聽聞的內容。	閱讀文本師生共同討論。	能聆聽不同文本，並理解與說出文本內容。	閱讀繪本並與同學共同討論及回答問題。	口語評量
漫畫高手/6 節	(語) 2- I -2 說出所聽聞的內容。(語) 5- I -4 了解文本中的重要訊息與觀點。	製作四格漫畫	將文本內容歸納成四格漫畫	繪製四格漫畫	實作評量
故事高手/10 節	(語) 6-I-3 寫出	製作小書，說出自己創	練習故事創作	簡易小書創作	實作評量

	語意完整的句子、主題明確的段落。	作的故事。			
--	------------------	-------	--	--	--

附件 12-2-1 彈性學習課程參考表件（新課綱適用-統整性主題、議題、專題探究）

課程名稱	校園巡禮~花花世界(家鄉停看聽)
適用年級	二年級(上學期)
設計理念	以主動探索校園花草植物出發，進而了解人與周遭環境之共存關係。
總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。
課程目標	透過探索校園植物，學習愛護及欣賞環境。
表現任務	1. 花花偵查團：學生主動探索校園植物 2. 花花寫真：為植物做影像紀錄 3. 花花挖挖挖：引導學生認識植物 4. 花花身分證：製作壓花書籤



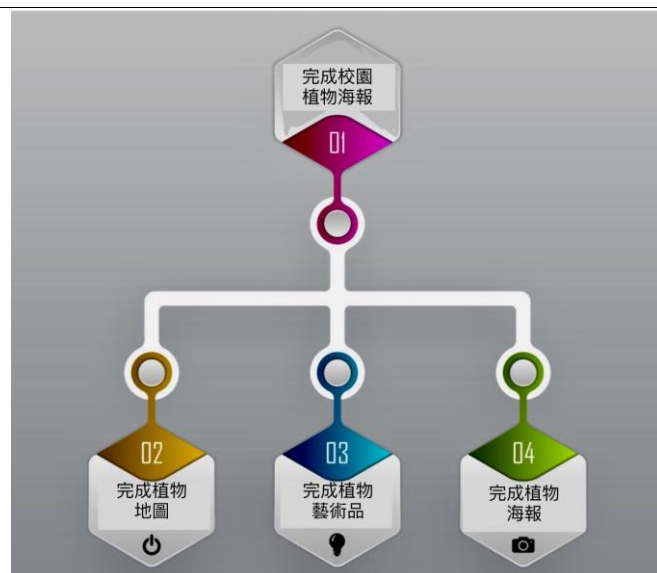
子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
花花偵查團/3 節	2-1-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事務及環境的特性。	發現校園植物	能主動探索校園植物	踏查認識校園植物	口語評量

<p>花花寫真/3 節</p>	<p>4-1-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	<p>拍攝校園植物影像</p>	<p>能運用平板紀錄校園植物</p>	<p>小組能紀錄及發表植物寫真</p>	<p>能夠完成植物寫真</p>
<p>花花挖挖挖/10 節</p>	<p>2-1-5 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>能辨識花草</p>	<p>能認識校園常見的花草</p>	<p>利用辨識系統或百科全書認識校園花草</p>	<p>口語評量</p>
<p>花花身分證/4 節</p>	<p>4-1-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化</p>	<p>製作壓花書籤</p>	<p>能製作出花草書籤</p>	<p>製作花草書籤</p>	<p>實作評量</p>

	生活、增加生活的趣味。				
--	-------------	--	--	--	--

附件 12-2-1 彈性學習課程參考表件（新課綱適用-統整性主題、議題、專題探究）

課程名稱	校園巡禮~植物抱抱(家鄉停看聽)
適用年級	二年級(下學期)
設計理念	藉由觀察植物及團隊合作，培養生活美感及自我省思，增加對校園的了解。
總綱核心素養	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元性。 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	透過理解、創造與欣賞，培養生活美感與團隊互動的能力。
表現任務	1. 誰是植物王：認識校園植物。 2. 我是植物藝術家：運用植物素材的搜集，完成拼貼畫及拓印創作。 3. 中山植物小圖鑑：利用植物海報，介紹校園植物。
架構脈絡	



子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
誰是植物王/3	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。	認識校園植物	探索校園環境，認識植物	運用閱讀策略（筆記），在簡易地圖上標出，所認識植物的地點。	完植物標地圖。
我是植物藝術家/4	4-I-1 利用各種	認識植物	運用採集的植物	運用植物素材的	完成植物藝術作

節	生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。		素材，完成藝術創作	搜集，完成拼貼畫及拓印創作。	品
中山植物小圖鑑/8節	4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	利用植物海報，介紹校園植物	運用藝術創作、一起合作，完成植物海報製作	小組合作，利用歸納及筆記完成植物海報。	小組完成植物海報



統整活動/5 節					
----------	--	--	--	--	--

課程名稱	跨越國際~機器人大富翁(科技大進級)
適用年級	二年級(上學期)
設計理念	結合圖書館利用教育與機器人邏輯思考小遊戲進行藏寶圖與大富翁遊戲創作與探索體驗課程。
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-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	透過圖像創作、不插電機器人程式遊戲學習與體驗，培養學生認識與運用各圖書資訊運用的能力。
表現任務	1. 神秘的藏寶圖:認識圖書十大分類。 2. 機器人向前行:認識與操作有順序及方向性的符號 3. 我是大富翁:以符號及圖書資訊為題材設計創作大富翁遊戲並進行遊戲。
架構脈絡	

子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
神秘的藏寶圖 /5 節	圖 2-3 認識十大分類和排架 圖 2-5 認識字典、百科等參考工具 生 3-1-2 體認探究事理有各種方法，並	認識圖書十大分類	能運用圖書館藏寶圖之探究認識十大分類與排架	小組合作以十大分類與排架為題材繪製圖書館藏寶圖	完成藏寶圖 找出各組繪製的寶藏

	且樂於應用				
機器人向前行/3 節	資 2-10 能溝通並討論問題並產生探索的興趣 生 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 資 2-9 會使用圖書館的多媒體	認識與操作有順序及方向性的符號	能使用有方向性及順序的符號進行圖像創作	運用各種方向性與順序的符號(前後左右上下等)完成指定路線圖	完成圖像任務
我是大富翁/10 節	圖 2-1 遵守圖書館的各項規則 圖 2-2 認識圖書的結構與功能 圖 2-3 認識十大分類和排架 圖 2-4 學會自助借還書的方法 圖 2-5 認識字典、百科等參考工具 圖 2-6 圖像組織 資 2-10 能溝通並討論問題並產生探索的興趣	以符號及圖書資訊為題材設計創作大富翁遊戲並進行遊戲	能探索並使用各種圖書館資訊與符號進行創作	運用各種方向性與順序的符號並以圖書資訊利用教育為題材設計創作大富翁遊戲小組合作佈題全班進行遊戲	完成大富翁創作 完成遊戲闖關
統整活動/2 節					

課程名稱	跨越國際~故事解碼高手(科技大進級)
適用年級	二年級(下學期)
設計理念	結合圖書館利用教育與不插電程式設計邏輯思考體驗與實踐過程，讓學生具備故事表達的能力並理解各種電腦用語與圖書類別在生活中的運用。
總綱核心素養	EE-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-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	透過體驗與實踐過程，讓學生理解電腦用語 圖書類別及故事框架的特徵，根據規則完成故事創作。
表現任務	1. .任務追追追 用條件語詞卡片進行任務捉迷藏遊戲。 2. 畫龍點睛 根據語詞條件創造出真正的故事 3. 我的杯子怪獸 利用杯子繪製繪本情境圖並分享故事。
架構脈絡	

子題/節次	學習表現	校訂學習內容	學習目標	學習活動	學習評量
畫龍點睛/6 節	閱 2-8 能分享閱讀內容 語 6-1-3 寫出語意完整的句子、主題明確的段落。	根據語詞條件創造出真正的故事	能寫出正確語詞並創作故事	在未完成的故事空格中填入適當的語詞完成故事創作，並將自己創作的故事與同學相比較說出不同的地方	能完成並說出故事創作
任務追追追/3 節	閱 2-7 認識各類型出版	用條件語詞卡片(電腦用	能透過語詞卡片說	用條件語詞卡片電	說出電腦用語與圖

	品(雜誌、報紙、橋樑書) 生 3-1-3 體會學習的樂趣和成就，主動學習新的事物	語與圖書類別)進行任務 捉迷藏遊戲	出電腦用語與圖書 類別	腦用語與圖書類別 (秘密情報 病毒 疫苗 駭客 編碼 報紙 雜誌 橋樑書等 )進行任務捉迷藏遊戲	書類別並完成遊戲
我的杯子怪獸/9 節	閱 2-8 能分享閱讀內容 生 4-1-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力	利用杯子繪製繪本情境圖 並分享故事	能利用各種媒材進行故事創作與分享	運用閱讀的繪本素材繪製杯子故事情境圖並說出故事內容	上台說故事
統整活動/2 節					