

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案

1. 課程設計原則與教學理念說明

本課程設計以素養導向為核心，融入英語文、科技與生活課程，並以學生生活經驗出發，透過主題式探究方式，帶領學生認識「水資源、健康、陽光與能源」等與日常息息相關的議題。課程中透過 iPad 與教育應用程式輔助學習，引導學生觀察生活中人、事、物的變化，培養解決問題與合作學習能力。

在英語學習方面，課程著重於基礎生活用語的理解與表達，並強化發音與句型練習，提升學生的語言表達自信與實用性。同時透過文化比較與國際視野的引導，使學生初步建立對全球環境與多元文化的關注與尊重。整體課程融合科技、語文與探究思維，落實跨領域素養與國際教育目標。

二、主題說明

彈性學習課程類別		■統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		20 節	
主題名稱		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！					
設計依據							
核心素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 B1 符號運用與溝通表達 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 C3 多元文化與國際理解 具備自我文化認同的信念，並尊重與欣賞多元文化，積極關心全球議題及國際情勢，且能順應時代脈動與社會需要，發展國際理解、多元文化價值觀與世界和平的胸懷。					
	領綱	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。					
與其他領域/科目的連結		生活 國語					

議題融入	實質內涵	國 E2 發展具國際視野的本土認同。 ● 學生能在學習水的用途時，理解並珍惜本土的水資源，並將這些認知與國際視野相結合。 國 E5 發展學習不同文化的意願。 ● 學生在學習不同國家對水資源的利用和保護方法時，培養對學習不同文化的興趣和意願。 國 E10 認識世界基本人權與道德責任。 ● 學生能理解水資源對人類生活的重要性，並認識到保護水資源是每個人的道德責任。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 學生能利用 iPad 和教育應用程式來學習和分享水資源相關的知識，解決與水相關的簡單問題。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 ● 學生能使用數位工具進行小組合作和討論，建立良好的互動關係，共同探討水的用途和保護方法。	
	所融入之單元	康軒 Cool English Unit 3	
教材來源		康軒 Cool English	
教學設備/資源		iPad、網路、大屏幕電視	
各單元與學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
奇妙水世界 (Wonderful World of Water) 簡述：學生將學習水的重要性，包括飲用水、洗澡和澆花，並學習相關的英語詞彙如 "water"（水）、"drink"（喝）、"wash"（洗）。通過使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids 或 Starfall），學生可以觀看水的用途	學習表現	1. 2. 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 3. 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 4. 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 5. 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	1. 學習水的基本用途，掌握水相關的英語詞彙，並透過互動學習提升對水的重要性認知。
	學習內容	學生能聆聽理解關於水資源用途的多媒體教材，並說出所觀察或聽聞的內容。能運用簡易英語詞彙如 water、drink、wash 進行基本口語表達，搭配正確發音與語調。透過繪圖與錄音活動，強化寫作與語言組織能力，同時培養環境覺察	

動畫影片，參與水相關的互動遊戲，並繪製水的用途圖片。		與實際應用能力，達成語文、生活與科技跨域素養。	
健康小戰士 (Healthy Little Warriors) 簡述： 學生將學習健康生活的重要性，包括吃健康食品、保持運動和休息，並學習相關的英語詞彙如 "healthy food" (健康食品)、"exercise" (運動)、"rest" (休息)。通過使用 iPad 上的教育應用程式 (如 Healthy Heroes or PBS Kids)，學生可以觀看健康生活的動畫影片，參與健康相關的互動遊戲，並製作健康生活的日常計畫表。	學習表現	健康：1-I-1 認識促進健康的基本生活行為與習慣並願意實踐 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	1. 學生能識別和理解健康生活的重要性。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "healthy food" (健康食品)、"exercise" (運動)、"rest" (休息)。 3. 學生能通過互動學習活動和計畫表創作，加深對健康生活的認識。
	學習內容	學生能透過動畫、教材與生活情境，聽懂並說出與健康生活相關的基本英語詞彙與句型，如 healthy food、exercise、rest，提升語言表達力與口語清晰度。能理解多媒體內容並說出重點，養成良好的健康生活習慣，並透過圖文創作強化表達與書寫的溝通功能，實踐健康素養與語文整合學習。	
陽光與我們 (Sunshine and Us) 簡述： 學生將學習陽光的重要性，包括陽光對植物生長和人體健康的影響，並學習相關的英語詞彙如 "sunshine" (陽	學習表現	國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。	1. 學生能理解陽光對植物生長和人體健康的重要性。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "sunshine" (陽光)、"grow" (生長)、

光)、“grow”(生長)、“vitamin D”(維生素D)。通過使用 iPad 上的教育應用程式(如 Epic! or NatGeo Kids)，學生可以觀看陽光的重要性動畫影片，參與陽光相關的互動遊戲，並繪製陽光對植物和人體的影響圖片。		國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。 健康：1-I-1 認識促進健康的基 本生活行為與習慣並願意實踐	"vitamin D" (維生素D)。 3. 學生能通過互動學習活動和繪畫活動，加深對陽光影響的認識。
能量大發現 (Energy Explorers) 簡述：學生將學習各種能源的基本知識，包括電力、天然氣和太陽能，並學習相關的英語詞彙如 "electricity"(電力)、“gas”(天然氣)、“solar power”(太陽能)。通過使用 iPad 上的教育應用程式(如 Energy by Tinybop 或 Kids Discover Online)，學生可以觀看能源動畫影片，參與能源相關的互動遊戲，並製作能源使用小手冊。	學習內容	學生能理解陽光對植物與人體的益處，並學習以英語表達如 sunshine、grow、vitamin D 等關鍵詞，增進日常語言實用能力與語音辨識力。同時能聆聽並說出所觀察的內容，透過觀察、討論與圖像創作，加強對自然現象的認識與語文表達力，發展健康概念與生活應用的語文素養。	1. 學生能理解各種能源的基本知識，包括電力、天然氣和太陽能。 2. 學生能掌握並正確使用相關的英語詞彙如 "electricity"(電力)、“gas”(天然氣)、“solar power”(太陽能)。 3. 學生能聽辨並理解能源相關片語和句子的重音。
	學習表現	生活：2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	
	學習內容	學生能聽懂與能源相關的英語字詞與簡單句型，並透過觀察生活中的能源應用，發展基本科學概念與語言表達能力。學生亦能在討論中表達想法，運用簡易詞句與同儕互動，並透過聆聽多元媒材，強化語感、理解與回應能力，提升跨域統整素養。	

			4. 學生能在小組討論和互動學習活動中，使用並聽懂簡易的日常生活用語，並能正確理解教師和應用程式中的簡易句型句子。 5. 學生能通過互動學習活動和製作能源使用小手冊，加深對能源使用的認識，並能清晰表達他們的學習成果。
--	--	--	--

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以素養導向課程設計為核心，結合生活、科技與英語文三大學習領域，透過探究水在生活中的多元應用，強化學生基本英語聽說能力與語言實踐表達。課程設計融入多元學習活動如影片觀察、iPad 互動操作、繪圖創作與錄音表達，培養學生的語文運用、資訊科技操作與環境意識。藉由體驗與合作學習，引導學生從生活情境中覺察水資源的重要性，並學習以英文進行溝通與簡易表達，達成溝通表達、科技應用與全球素養兼具的學習目標。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘

單元名稱		奇妙水世界 (Wonderful World of Water)		
設計依據				
學習重點	學習表現	1. 2. 3. 4. 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 5. 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 6. 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 7. 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	核心素養	科技-E-A2：能利用科技工具協助學習，並應用在日常生活中解決問題。 ● 說明：學生能使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和創作活動，加深對水的用途和重要性的認識。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能聆聽理解關於水資源用途的多媒體教材，並說出所觀察或聽聞的內容。能運用簡易英語詞彙如 water、drink、wash 進行基本口語表達，搭配正確發音與語調。透過繪圖與錄音活動，強化寫作與語言組織能力，同時培養環境覺察與實際應用能力，達成語文、生活與科技跨域素養。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。		

		資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
與其他領域/科目的連結	■科技 ■生活 ■國語	
教材來源	康軒 Cool English	
教學設備/資源	iPad 載具、網際網路、電視大屏幕	
學生經驗分析	具備 iPad 基本操作知能	
學習目標		
1. 學生能識別和理解水在日常生活中的重要性。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "water"（水）、"drink"（喝）、"wash"（洗）。 3. 學生能通過互動學習活動和繪畫活動，加深對水的用途和重要性的認識。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機（5 分鐘） ● 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids 或 Starfall），播放一段介紹水在日常生活中的用途的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的水的用途。 ● 目的：激發學生對水的重要性的興趣，並引導他們思考水在生活中的各種用途。 發展活動（25 分鐘） 1. 互動學習與討論（10 分鐘） ● 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids），學生進行互動學習，了解水在不同場景中的用途。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "water"、"drink"、"wash"。 ● 小組討論：分組討論水在生活中的各種用途，老師引導學生分享各自的見解，並用英語進行簡單的描述。 2. 繪畫活動（10 分鐘） ● 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生畫出水在生活中的各種用途，並在畫中標註相關的英語詞彙。 ● 展示與分享：學生完成繪畫後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。 3. 互動遊戲（5 分鐘） ● 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Starfall），學生參與水相關的互動遊戲，完成各種關於水的任務，並學習相關的		1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、繪畫活動和互動遊戲中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。 2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對水的用途相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對水的用途知識和詞彙的理解。

英語詞彙。

- 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。

總結活動（5 分鐘）

- 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的水的用途知識和英語詞彙，並分享他們的感受。
- 目的：幫助學生總結所學，強化水的用途知識和英語詞彙的記憶。

參考資料：

1. Khan Academy Kids：這款應用程式可以用來展示水在日常生活中的用途，進行互動學習和遊戲活動。
2. Starfall：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行水的用途教育活動。
3. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。
4. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作水的用途圖片，標註相關的英語詞彙。

學生回饋

教師省思

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)

參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
水的知識理解	學生能詳細解釋水在生活中的各種用途，展示出對水知識的深刻理解。	學生能解釋水在生活中的主要用途，展示出對水知識的良好理解。	學生能部分解釋水在生活中的用途，展示出對水知識的基本理解。	學生不能清楚解釋水在生活中的用途，對水知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。
互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的水的用途圖片，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的水的用途圖片，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的水的用途圖片，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的水的用途圖片，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

奇妙水世界 (Wonderful World of Water) 學習單

姓名：_____ 日期：_____

一、影片觀察：

請觀看動畫影片，然後圈出你看到的水的用途圖片。

1. 我看到了水可以：

喝

洗手

澆花

游泳

請圈出正確的圖片：

二、英語詞彙練習：

請將下列的英語詞彙連到適當的圖片：

1. water

2. drink

3. wash

三、繪畫活動：

請畫出水的三種用途，並在圖畫下方寫出相關的英語詞彙。

1. 水的用途：_____

○ 圖畫：

2. 水的用途：_____

○ 圖畫：

3. 水的用途：_____

○ 圖畫：

四、口語練習：

請和同學一起練習用英語說出以下句子：

1. I use water to drink.

2. I use water to wash my hands.

五、錄音活動：

請用 iPad 錄下你學到的水的用途和相關的英語詞彙。

六、反思與分享：

1. 今天學到了什麼新知識？（請畫出來）_____
 2. 你最喜歡哪個活動？（請畫出來）_____
-

希望你在今天的學習中玩得開心，學到了很多有關水的知識！

教學單元設計

1、教學設計理念

本教學單元以健康生活為主題，結合英語文、健康與科技領域，強調學生在生活情境中實踐健康行為的同時，建構基礎英語溝通能力。課程透過多元策略，如動畫觀察、互動遊戲、健康計畫創作與口語錄音，引導學生以簡易詞彙進行聽說練習，並提升其對健康概念的認知。搭配 iPad 數位載具與應用程式學習，培養學生資訊素養與自我健康管理意識，促進其主動學習與跨域統整能力，實踐素養導向教學精神。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	健康小戰士 (Healthy Little Warrior)		

設計依據				
學習重點	學習表現	健康：1-I-1 認識促進健康的 基本生活行為與習慣 並願意實踐 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 4- I -6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐。
	學習內容	學生能透過動畫、教材與生活情境，聽懂並說出與健康生活相關的基本英語詞彙與句型，如 healthy food、exercise、rest，提升語言表達力與口語清晰度。能理解多媒體內容並說出重點，養成良好的健康生活習慣，並透過圖文創作強化表達與書寫的溝通功能，實踐健康素養與語文整合學習。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		

教學設備/資源	iPad 載具、網際網路、電視大屏幕	
學生經驗分析	具備 iPad 基本操作知能	
學習目標		
● 學生能識別和理解健康生活的重要性。 ● 學生能掌握相關的英語詞彙如 "healthy food"（健康食品）、"exercise"（運動）、"rest"（休息）。 ● 學生能通過互動學習活動和計畫表創作，加深對健康生活的認識。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機（5 分鐘） ● 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Healthy Heroes or PBS Kids），播放一段介紹健康生活的動畫影片，讓學生觀察並討論影片中的健康生活習慣。 ● 目的：激發學生對健康生活的興趣，並引導他們思考健康生活的重要性。 發展活動（25 分鐘） 1. 互動學習與討論（10 分鐘） ● 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Healthy Heroes），學生進行互動學習，了解健康生活中的各種習慣。學生依次探索應用程式中的各個健康主題，學習相關的英語詞彙如 "healthy food"、"exercise"、"rest"。 ● 小組討論：分組討論健康生活中的各種習慣，老師引導學生分享各自的見解，並用英語進行簡單的描述。 2. 計畫表創作（10 分鐘） ● 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生設計並繪製自己的健康生活日常計畫表，標註相關的英語詞彙。 ● 展示與分享：學生完成計畫表後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。 3. 互動遊戲（5 分鐘） ● 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 PBS Kids），學生參與健康相關的互動遊戲，完成各種健康習慣的任務，並學習相關的英語詞彙。 ● 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。 總結活動（5 分鐘）		1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、計畫表創作和互動遊戲中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。 2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對健康生活相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對健康生活知識和詞彙的理解。

● 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的健康生活知識和英語詞彙，並分享他們的感受。 ● 目的：幫助學生總結所學，強化健康生活知識和英語詞彙的記憶。	
參考資料： 1. Healthy Heroes：這款應用程式可以用來展示健康生活的動畫影片，進行互動學習和遊戲活動。 2. PBS Kids：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行健康生活的教育活動。 3. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。 4. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作健康生活日常計畫表，標註相關的英語詞彙。	
學生回饋	教師省思

評量表格式 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
健康知識理解	學生能詳細解釋健康生活中的各種習慣，展示出對健康知識的深刻理解。	學生能解釋健康生活中的主要習慣，展示出對健康知識的良好理解。	學生能部分解釋健康生活中的習慣，展示出對健康知識的基本理解。	學生不能清楚解釋健康生活中的習慣，對健康知識的理解有待加強。

英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。
互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的健康生活計畫表，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的健康生活計畫表，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的健康生活計畫表，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的健康生活計畫表，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

部分一：單字學習 (Vocabulary Learning)

1. 請看老師播放的健康生活動畫影片，並填寫下列英語詞彙及其中文翻譯：

英語詞彙 中文翻譯

healthy _____
food

exercise _____

rest _____

部分二：圖片配對 (Picture Matching)

2. 請將下列圖片與相應的英語詞彙配對，並在圖片下方寫上正確的單詞：

圖片 單詞

部分三：互動討論 (Interactive Discussion)

3. 請和同學討論下列問題，並畫出你們的答案：

- 你喜歡吃哪些健康的食品？(What healthy foods do you like?)
- 你喜歡做什麼運動？(What exercises do you like?)
- 你怎麼休息？(How do you rest?)

請畫出你喜歡的健康食品、運動和休息方式。

部分四：我的健康計畫 (My Healthy Plan)

4. 使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），畫出你的健康生活計畫。
畫出你每天會吃的健康食品、做的運動和休息的方式。

請在下面畫出你的計畫：

部分五：互動遊戲 (Interactive Games)

5. 使用 iPad 上的教育應用程式 (如 PBS Kids)，參與健康相關的互動遊戲，完成健康任務。

請在完成遊戲後，寫下你學到的一個新詞彙：

新詞彙：_____

部分六：我的感受 (My Feelings)

6. 請寫下你今天學到的健康生活知識和你的感受：

我學到了：_____

我的感受：_____

教師評語 (Teacher's Feedback)

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元結合英語文、自然與科技領域，聚焦於陽光對植物與人體的正向影響，引導學生透過觀察、繪畫與互動遊戲等活動，建構基礎科學概念與英語表達能力。課程運用數位載具與應用程式進行探究與學習，強化學生在生活情境中運用語言與理解自然現象的能力，並培養其主動學習與跨領域統整的素養。透過素養導向設計，學生不僅能掌握學科知識，亦能發展多元核心能力。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	陽光與我們 (Sunshine and Us)			
設計依據				
學習重點	學習表現		核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛

		國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 4- I -6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。 健康：1-I-1 認識促進健康的基本生活行為與習慣並願意實踐		惜自己。透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法，理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能理解陽光對植物與人體的益處，並學習以英語表達如 sunshine、grow、vitamin D 等關鍵詞，增進日常語言實用能力與語音辨識力。同時能聆聽並說出所觀察的內容，透過觀察、討論與圖像創作，加強對自然現象的認識與語文表達力，發展健康概念與生活應用的語文素養。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E8 體認國際能力養成的重要性。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E8 體認國際能力養成的重要性。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		

學生經驗分析	具備 iPad 基本操作知能
學習目標	
● 學生能理解陽光對植物生長和人體健康的重要性。 ● 學生能掌握相關的英語詞彙如 "sunshine" (陽光)、"grow" (生長)、"vitamin D" (維生素 D)。 ● 學生能通過互動學習活動和繪畫活動，加深對陽光影響的認識。	
教學活動設計	
教學活動內容及實施方式	評量方式
引起動機 (5 分鐘) ● 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式 (如 Epic! or NatGeo Kids)，播放一段介紹陽光對植物生長和人體健康影響的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。 ● 目的：激發學生對陽光重要性的興趣，並引導他們思考陽光對我們生活的影響。 發展活動 (25 分鐘) 1. 互動學習與討論 (10 分鐘) ● 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式 (如 Epic!)，學生進行互動學習，了解陽光如何幫助植物生長和人體健康。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "sunshine"、"grow"、"vitamin D"。 ● 小組討論：分組討論陽光在生活中的各種作用，老師引導學生分享各自的見解，並用英語進行簡單的描述。 2. 繪畫活動 (10 分鐘) ● 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式 (如 Drawing Desk)，學生畫出陽光對植物和人體的影響圖片，並在畫中標註相關的英語詞彙。 ● 展示與分享：學生完成繪畫後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。 3. 互動遊戲 (5 分鐘) ● 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式 (如 NatGeo Kids)，學生參與陽光相關的互動遊戲，完成各種關於陽光的任務，並學習相關的英語詞彙。 ● 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。	1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、繪畫活動和互動遊戲中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。 2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對陽光影響相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對陽光影響知識和詞彙的理解。

總結活動（5 分鐘） - 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的陽光對植物和人體的影響知識和英語詞彙，並分享他們的感受。 - 目的：幫助學生總結所學，強化陽光重要性知識和英語詞彙的記憶。		
1. Epic!：這款應用程式可以用來展示陽光對植物和人體的影響，進行互動學習和遊戲活動。 2. NatGeo Kids：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行陽光影響的教育活動。 3. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。 4. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作陽光對植物和人體影響的圖片，標註相關的英語詞彙。		
學生回饋		教師省思

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀（4）	良好（3）	基本（2）	需要改進（1）
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。

陽光知識理解	學生能詳細解釋陽光對植物和人體的重要性，展示出對陽光知識的深刻理解。	學生能解釋陽光對植物和人體的主要作用，展示出對陽光知識的良好理解。	學生能部分解釋陽光的作用，展示出對陽光知識的基本理解。	學生不能清楚解釋陽光的作用，對陽光知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。
互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的陽光影響圖片，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的陽光影響圖片，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的陽光影響圖片，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的陽光影響圖片，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

學習單 (Worksheet) - 陽光與我們 (Sunshine and Us)

學生姓名：_____ 年級：二年級

部分一：單字學習 (Vocabulary Learning)

1. 請看老師播放的動畫影片，並填寫下列英語詞彙及其中文翻譯：

sunshine _____

grow _____

vitamin
D _____

部分二：圖片配對 (Picture Matching)

2. 請將下列圖片與相應的英語詞彙配對，並在圖片下方寫上正確的單詞：

圖片 單詞

部分三：簡單句子 (Simple Sentences)

3. 請根據下列圖片，用簡單的英語句子描述它們：

圖片 句子

The sunshine is

_____.

Plants grow _____.

Vitamin D helps

_____.

部分四：繪畫活動 (Drawing Activity)

4. 使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），畫出陽光對植物和人體的影響圖片，並在畫中標註相關的英語詞彙。

請在下方簡單描述你的畫：

部分五：互動遊戲 (Interactive Games)

5. 使用 iPad 上的教育應用程式 (如 NatGeo Kids)，參與陽光相關的互動遊戲，完成各種關於陽光的任務。

請在完成遊戲後，寫下你學到的一個新詞彙：

新詞彙：_____

部分六：我的感受 (My Feelings)

6. 請寫下你今天學到的陽光對植物和人體的影響知識和你的感受：

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以探究式學習為核心，結合生活、科技與英語文領域，藉由多元互動資源與數位載具，啟發學生對日常能源來源與應用的認識。透過聆聽影片、詞彙練習、小組討論、創作手冊等活動，發展學生英語溝通與跨域整合能力，並強化其對能源議題的理解與表達。課程設計強調核心素養導向，培養學生語言實踐力、科技應用力與公民環境意識。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	能量大發現 (Energy Explorers)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活：2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 2- I -3 與他人交談時，能適當的提問、合宜	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 2. 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 3. 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異

		的回答，並分享想法。 國 4- I -6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。		同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能聽懂與能源相關的英語字詞與簡單句型，並透過觀察生活中的能源應用，發展基本科學概念與語言表達能力。學生亦能在討論中表達想法，運用簡易詞句與同儕互動，並透過聆聽多元媒材，強化語感、理解與回應能力，提升跨域統整素養。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能理解各種能源的基本知識，包括電力、天然氣和太陽能。				
2. 學生能掌握並正確使用相關的英語詞彙如 "electricity"（電力）、"gas"（天然氣）、"solar power"（太陽能）。				
3. 學生能聽辨並理解能源相關片語和句子的重音。				
4. 學生能在小組討論和互動學習活動中，使用並聽懂簡易的日常生活用語，並能正確理解教師和應用程式中的簡易句型句子。				
5. 學生能通過互動學習活動和製作能源使用小手冊，加深對能源使用的認識，並能清晰表達他們的學習成果。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機（5 分鐘） - 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Energy by Tinybop 或 Kids Discover Online），播放一段介紹各種能源的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。 - 目的：激發學生對各種能源的興趣，並引導他們思考能源在日常生活中的重要性。 發展活動（25 分鐘） - 互動學習與討論（10 分鐘） - 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Energy by Tinybop），學生進行互動學習，了解各種能源的來源和使用方式。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "electricity"、"gas"、"solar power"。 - 小組討論：分組討論各種能源的特點和用途，老師引導學生分享各自的見解，並用英語進行簡單的描述。 - 創意活動（10 分鐘） - 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生設計並繪製能源使用小手冊，標註相關的英語詞彙。 - 展示與分享：學生完成手冊後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。 - 互動遊戲（5 分鐘） - 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Kids Discover Online），學生參與能源相關的互動遊戲，完成各種關於能源的任務，並學習相關的英語詞彙。 - 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。 總結活動（5 分鐘） - 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的能源知識和英語詞彙，並分享他們的		- 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、創作活動和互動遊戲中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。 - 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對能源相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 - 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對能源知識和詞彙的理解。

感受。 ● 目的：幫助學生總結所學，強化能源知識和英語詞彙的記憶。		
參考資料： 1. Energy by Tinybop：這款應用程式可以用來展示各種能源的動畫影片，進行互動學習和遊戲活動。 2. Kids Discover Online：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行能源知識的教育活動。 3. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。 4. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作能源使用小手冊，標註相關的英語詞彙。		
學生回饋	教師省思	

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
能源知識理解	學生能詳細解釋各種能源的來源和用途，展示出對能源知識的深刻理解。	學生能解釋各種能源的主要特點和用途，展示出對能源知識的良好理解。	學生能部分解釋各種能源的用途，展示出對能源知識的基本理解。	學生不能清楚解釋各種能源的用途，對能源知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。

互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的能源使用小手冊，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的能源使用小手冊，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的能源使用小手冊，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的能源使用小手冊，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

學習單 (Worksheet) - 能量大發現 (Energy Explorers)

學生姓名：_____ 年級：二年級

部分一：單字學習 (Vocabulary Learning)

1. 請看老師播放的能源動畫影片，並填寫下列英語詞彙及其中文翻譯：

英語詞彙 中文翻譯

electricity _____

gas _____

solar power _____

部分二：圖片配對 (Picture Matching)

2. 請將下列圖片與相應的英語詞彙配對，並在圖片下方寫上正確的單詞：

圖片 單詞

部分三：簡單句子 (Simple Sentences)

3. 請根據下列圖片，用簡單的英語句子描述它們：

圖片 句子

We use electricity to _____.

Gas is used for _____.

Solar power comes from _____.

部分四：創意活動 (Creative Activity)

4. 使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），設計並繪製你的能源使用小手冊，標註相關的英語詞彙。

請在下方簡單描述你的手冊：

部分五：互動遊戲 (Interactive Games)

5. 使用 iPad 上的教育應用程式（如 Kids Discover Online），參與能源相關的互動遊戲，完成各種關於能源的任務。

請在完成遊戲後，寫下你學到的一個新詞彙：

新詞彙：_____

部分六：我的感受 (My Feelings)

6. 請寫下你今天學到的能源知識和你的感受：

我學到了：_____

我的感受：_____

教師評語 (Teacher's Feedback)

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案

1. 課程設計原則與教學理念說明

本課程依據素養導向教材編寫原則，結合「英語文、科技與生活」領域，透過四個生活化主題（塑膠、再利用、減塑、海洋保護）引導學生理解環境議題並培養國際觀。課程設計強調跨域統整與資訊素養，藉由 iPad 與互動應用程式強化學習動機與語言實用性。架構上以任務導向學習貫穿每一單元，配合主題式英語詞彙教學與生活應用場景，讓學生在實作、遊戲與討論中自然習得語言。教學目標為提升學生基本聽說能力，培養合作態度與環保行動力，實踐多元文化理解與地球公民意識。

二、主題說明

彈性學習課程類別		■統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		20 節	
主題名稱		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！					
設計依據							
核心素養		總綱		A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。 C3 多元文化與國際理解 具備自我文化認同的信念，並尊重與欣賞多元文化，積極關心全球議題及國際情勢，且能順應時代脈動與社會需要，發展國際理解、多元			

		文化價值觀與世界和平的胸懷。	
	領綱	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。	
與其他領域/科目的連結		生活 國語	
議題融入	實質內涵	彰顯國家價值 ● 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解 ● 國 E4 了解國際文化的多樣性。 運算思維與問題解決 ● 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創 ● 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達 ● 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
	所融入之單元	康軒 Cool English 4 Unit 1	
教材來源		康軒 Cool English	
教學設備/資源		iPad、網路、大屏幕電視	
各單元與學習目標			
單元名稱		學習重點	學習目標
子主題一：塑膠的秘密生活（The Secret		學習表現	1. 學生能理解塑膠的來源、用途及其對環境

Life of Plastic) 簡述： 學生將學習塑膠的來源和用途，以及塑膠對環境的影響，並學習相關的英語詞彙如 "plastic"（塑膠）、"waste"（廢物）、"recycle"（回收）。通過使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids 或 PBS Kids），學生可以觀看塑膠的來源和影響動畫影片，參與塑膠辨識遊戲，並討論減少塑膠使用的方法。		生活：2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	的影響。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "plastic"（塑膠）、"waste"（廢物）、"recycle"（回收）。 3. 學生能通過互動學習活動，學習辨識塑膠產品並討論減少塑膠使用的方法。
子主題二：創意環保手工 (Creative Eco Crafts) 簡述： 學生將學習如何將廢舊塑膠製品重新利用，並學習相關的英語詞彙如 "reuse"（再利用）、"craft"（手工藝）、"materials"（材料）。通過使用 iPad 上的教育應用程式（如 TinkerCAD 或 DIY.org），學生可以觀看如何製作環保手工藝品的影片，參與創意手工製作活動，並展示他們的作品。	學習內容	學生能聽懂並說出與塑膠議題相關的英語詞彙與簡單句型，建立基本英語溝通能力。透過觀察影片與互動操作，學生能理解塑膠的來源、用途與環境影響，並在討論與創作中表達想法，提升語文理解、表達與合作探究能力，養成生活中關注環保的態度。 生活：2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	1. 學生能理解廢舊塑膠製品再利用的重要性的方法。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "reuse"（再利用）、"craft"（手工藝）、"materials"（材料）。 3. 學生能通過互動學習和創意手工製作活動，製作出有創意的環保手工藝品。

	學習內容	學生能聽懂與環保手工相關的英語詞彙與簡易日常用語，並能清楚說出所學字詞。透過影片觀察、手工實作與小組討論，學生理解塑膠再利用的重要性，並能分享觀點、書寫心得，提升語文表達與合作溝通能力，培養環保行動力與跨域應用素養。	
子主題三：減塑小小先鋒 (Little Plastic Warriors) 簡述： 學生將學習如何在日常生活中減少塑膠使用，並學習相關的英語詞彙如 "reduce" (減少)、"alternatives" (替代品)、"eco-friendly" (環保)。通過使用 iPad 上的教育應用程式 (如 Epic! or Green School)，學生可以觀看減塑行動的動畫影片，參與減塑挑戰遊戲，並設計自己的減塑計劃	學習表現 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	學習內容 學生能聽懂與減塑行動相關的英語字詞與簡易日常用語，並能說出常見替代品與環保選項。透過動畫影片、小組討論與繪製減塑計劃，學生能描述減塑方法與生活實踐方式，培養語文表達、環境素養與科技應用能力，建立永續生活的基本認知與表達力。	1. 學生能理解減少塑膠使用的重要性及方法。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "reduce" (減少)、"alternatives" (替代品)、"eco-friendly" (環保)。 3. 學生能通過互動學習和減塑挑戰活動，設計出自己的減塑計劃。
子主題四：海洋守護者 (Guardians of the Ocean) 簡述： 學生將學習海洋污染的現狀和塑膠垃圾對海洋生物的影響，並學習相關的英語詞彙如 "ocean" (海洋)、"pollution" (污	學習表現 生活 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	學習 學生能聽懂並說出海洋污染相關的英語詞彙與簡易日常用語，理解污染對海洋	1. 學生能理解海洋污染的現狀和塑膠垃圾對海洋生物的影響。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "ocean" (海洋)、

染）、"marine life"（海洋生物）。通過使用 iPad 上的教育應用程式（如 Ocean Heroes or Clean Seas），學生可以觀看海洋污染的動畫影片，參與虛擬海洋清理活動，並製作海洋保護海報。	內容	生物的影響。透過動畫觀察、互動遊戲與創意海報設計，強化語文表達、科技應用與環境保護素養，培養公民責任與行動力，實踐守護海洋的具體行動。 ●	"pollution"（污染）、"marine life"（海洋生物）。 3. 學生能通過互動學習和創意活動，設計出自己的海洋保護海報。
--	-----------	---	--

1、教學設計理念

本單元結合環境教育與英語教學，透過探究塑膠來源、用途與其對環境影響，引導學生建立基礎環境意識與語言溝通能力。教學設計以素養導向為核心，搭配數位工具與互動學習活動，促進學生在真實情境中運用所學英語詞彙表達觀點，並透過創作與討論強化批判思考與合作能力，培養具備全球視野與責任感的未來公民。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	塑膠的秘密生活 (The Secret Life of Plastic)		
設計依據			
學習重點	學習表現	生活：2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 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。 國 4- I -6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象 核心素養
	學習內容	學生能聽懂並說出與塑膠議題相關的英語詞彙與簡單句型，建立基本英語溝通能力。透過觀察影片與互動操作，學生能理解塑膠的來源、用途與環境影響，並在討論與創作中表達想法，提升語文理解、	

		表達與合作探究能力，養成生活中關注環保的態度。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能理解塑膠的來源、用途及其對環境的影響。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "plastic"（塑膠）、"waste"（廢物）、"recycle"（回收）。 3. 學生能通過互動學習活動，學習辨識塑膠產品並討論減少塑膠使用的方法。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式				評量方式

引起動機（5 分鐘） ● 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids 或 PBS Kids），播放一段介紹塑膠來源和用途的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。 ● 目的：激發學生對塑膠及其影響的興趣，並引導他們思考如何減少塑膠使用。	10	1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、塑膠辨識遊戲和創意活動中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。
發展活動（25 分鐘） 1. 互動學習與討論（10 分鐘） ● 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Khan Academy Kids），學生進行互動學習，了解塑膠的來源、用途和對環境的影響。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "plastic"、"waste"、"recycle"。 ● 小組討論：分組討論塑膠對環境的影響，老師引導學生分享各自的見解，並用英語進行簡單的描述。 2. 塑膠辨識遊戲（10 分鐘） ● 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 PBS Kids），學生參與塑膠辨識遊戲，完成各種關於塑膠產品的任務，並學習相關的英語詞彙。 ● 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。 3. 創意活動（5 分鐘） ● 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生畫出塑膠對環境影響的圖片，並在畫中標註相關的英語詞彙。 ● 展示與分享：學生完成繪畫後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。	25	2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對塑膠相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。
總結活動（5 分鐘） ● 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的塑膠知識和英語詞彙，並分享他們的感受。 ● 目的：幫助學生總結所學，強化塑膠知識和英語詞彙的記憶。	5	3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對塑膠知識和詞彙的理解。

參考資料： 1. Khan Academy Kids：這款應用程式可以用來展示塑膠來源和用途的動畫影片，進行互動學習和遊戲活動。 2. PBS Kids：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行塑膠知識的教育活動。 3. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。 4. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作塑膠對環境影響的圖片，標註相關的英語詞彙。			
學生回饋		教師省思	

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。

塑膠知識理解	學生能詳細解釋塑膠的來源、用途和對環境的影響，展示出對塑膠知識的深刻理解。	學生能解釋塑膠的主要來源、用途和對環境的影響，展示出對塑膠知識的良好理解。	學生能部分解釋塑膠的用途和影響，展示出對塑膠知識的基本理解。	學生不能清楚解釋塑膠的用途和影響，對塑膠知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。
互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的塑膠對環境影響圖片，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的塑膠對環境影響圖片，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的塑膠對環境影響圖片，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的塑膠對環境影響圖片，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

學習單

塑膠的秘密生活 (The Secret Life of Plastic)

姓名：_____ 班級：_____ 日期：_____

1. 認識塑膠

請觀看影片，然後完成下面的圖畫：

1. 塑膠是從哪裡來的？

○ 請畫出塑膠的來源。

2. 塑膠有哪些用途？

○ 請畫出你看到的塑膠物品。

3. 塑膠對環境有什麼影響？

○ 請畫出塑膠對環境的影響。

2. 英語詞彙學習

請學習並練習以下英語詞彙：

● plastic (塑膠)

● waste (廢物)

● recycle (回收)

請畫出這些詞彙的圖畫：

1. plastic (塑膠)

2. waste (廢物)

3. recycle (回收)

3. 塑膠產品辨識

請圈出下列圖片中哪些是塑膠製品：

(請提供塑膠產品和非塑膠產品的圖片)

4. 小組討論

請與小組同學討論並完成下面的圖畫：

1. 我們可以怎樣減少使用塑膠？

○ 請畫出你們想到的方法。

2. 我們可以怎樣回收塑膠？

○ 請畫出你們想到的方法。

5. 創意活動

請使用 iPad 上的繪圖應用程式，畫出塑膠對環境影響的圖片，並標註相關的英語詞彙。

6. 分享與總結

請使用 iPad 上的錄音功能，錄下你學到的塑膠知識和英語詞彙，並分享你的感受：

1. 我學到了 _____

2. 我覺得 _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本教學單元以「創意環保手工」為主題，結合環境教育與英語學習，藉由實作活動強化學生對再利用概念的認知，並提升其表達環保理念的英語能力。課程運用數位學習工具，透過影片觀察、互動遊戲與創作表達，引導學生以探究與合作方式參與學習，培養解決問題、創意思考與溝通表達能力。課程亦強調環境行動力與生活應用性，落實跨領域素養教學目標，培育具全球視野與環保意識的未來公民。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘

單元名稱		創意環保手工 (Creative Eco Crafts)		
設計依據				
學習重點	學習表現	生活：2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 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。 國 4- I -6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能聽懂與環保手工相關的英語詞彙與簡易日常用語，並能清楚說出所學字詞。透過影片觀察、手工實作與小組討論，學生理解塑膠再利用的重要性，並能分享觀點、書寫心得，提升語文表達與合作溝通能力，培養環保行動力與跨域應用素養。		

議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語	
教材來源		康軒 Cool English	
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕	
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能	
學習目標			
● 學生能理解廢舊塑膠製品再利用的重要性的方法。 ● 學生能掌握相關的英語詞彙如 "reuse"（再利用）、"craft"（手工藝）、"materials"（材料）。 ● 學生能通過互動學習和創意手工製作活動，製作出有創意的環保手工藝品。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式			評量方式
引起動機（5 分鐘） ● 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 DIY.org），播放一段介紹如何將廢舊塑膠製品再利用製作成環保手工藝品的影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。 ● 目的：激發學生對環保手工藝的興趣，並引導他們思考如何創作有用和美觀的手工藝品。			1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、創意手工製作和互動遊戲中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。
發展活動（25 分鐘） 1. 互動學習與討論（10 分鐘） ● 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 TinkerCAD），學生進行互動學習，了解如何使用廢舊塑膠製品進行創意手工製作。學生依次探索應用程式中的各個設計，學習相關的英語詞彙如 "reuse"、"craft"、"materials"。			2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對環保手工相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對環保手工知識和詞彙的理解。

● 小組討論：分組討論如何將廢舊塑膠製品再利用，老師引導學生分享各自的創意，並用英語進行簡單的描述。 2. 創意手工製作（10 分鐘） ● 製作活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 DIY.org），學生參與創意手工製作活動，使用廢舊塑膠製品製作環保手工藝品。學生在製作過程中學習並使用相關的英語詞彙。 ● 展示與分享：學生完成手工藝品後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。 3. 互動遊戲（5 分鐘） ● 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 ABCmouse），學生參與與環保手工製作相關的互動遊戲，完成各種任務，並學習相關的英語詞彙。 ● 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。 總結活動（5 分鐘） ● 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的環保手工知識和英語詞彙，並分享他們的感受。 ● 目的：幫助學生總結所學，強化環保手工知識和英語詞彙的記憶。		
參考資料： 1. TinkerCAD：這款應用程式可以用來展示如何使用廢舊塑膠製品進行創意手工製作，進行互動學習和設計活動。 2. DIY.org：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行環保手工知識的教育活動。 3. ABCmouse：這款應用程式可以用來進行與環保手工製作相關的互動遊戲。 4. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。		
學生回饋	教師省思	

--	--

評量表 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
環保手工知識理解	學生能詳細解釋廢舊塑膠製品再利用的重要性和方法，展示出對環保手工知識的深刻理解。	學生能解釋廢舊塑膠製品再利用的主要方法，展示出對環保手工知識的良好理解。	學生能部分解釋廢舊塑膠製品再利用的方法，展示出對環保手工知識的基本理解。	學生不能清楚解釋廢舊塑膠製品再利用的方法，對環保手工知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。

互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的環保手工藝品，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的環保手工藝品，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的環保手工藝品，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的環保手工藝品，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

學習單

創意環保手工 (Creative Eco Crafts)

姓名：_____ 班級：_____ 日期：_____

1. 認識塑膠

請觀看影片，然後回答問題：

塑膠是什麼？

請畫出你看到的塑膠製品，並塗上顏色！

2. 學習新單字

請學習並畫出這些英語詞彙：

1. plastic (塑膠)
請畫出一個塑膠瓶子，並塗上顏色！
2. reuse (再利用)
請畫出你再利用塑膠的方法，並塗上顏色！
3. craft (手工藝)
請畫出你想做的手工藝品，並塗上顏色！

3. 創意手工製作

請使用廢舊塑膠製作一個小手工，並畫出你的作品！

我的作品是：

4. 小組討論

請和同學討論：

1. 我們可以怎樣再利用塑膠？
請畫出你們想到的方法，並塗上顏色！

5. 分享與總結

請使用 iPad 錄下你學到的東西，並和大家分享！

1. 我學到了：_____
2. 我覺得：_____

學習單結束

請檢查你的圖畫，確保每一題都已經完成！

教學單元設計

1、教學設計理念

本教學單元以環境永續為主軸，結合英語學習與生活素養，透過減塑教育培養學生具備初步的環保意識與行動力。課程設計融合數位工具與互動學習活動，引導學生辨識日常生活中的塑膠使用情境，進而學習如何以替代品取代塑膠，並用英語詞彙清楚表達。藉由多元媒材與實作歷程，發展學生跨領域的語文、科技與社會關懷能力，落實國際教育核心素養，培育具行動力與國際視野的減塑小小先鋒。

二、教學單元設計

主題		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級		二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱		減塑小小先鋒 (Little Plastic Warriors)			
設計依據					
學習重點	學習表現	生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽		核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。

		不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。		生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能聽懂與減塑行動相關的英語字詞與簡易日常用語，並能說出常見替代品與環保選項。透過動畫影片、小組討論與繪製減塑計劃，學生能描述減塑方法與生活實踐方式，培養語文表達、環境素養與科技應用能力，建立永續生活的基本認知與表達力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 強化國際移動力：國 E9 運用多元方式參與學校的國際文化活動。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
● 學生能理解減少塑膠使用的重要性及方法。 ● 學生能掌握相關的英語詞彙如 "reduce"（減少）、"alternatives"（替代品）、"eco-friendly"（環保）。 ● 學生能通過互動學習和減塑挑戰活動，設計出自己的減塑計劃。				

教學活動設計	
教學活動內容及實施方式	評量方式
引起動機（5 分鐘） - 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Epic!），播放一段介紹減少塑膠使用的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。 - 目的：激發學生對減塑行動的興趣，並引導他們思考如何在日常生活中減少塑膠使用。 發展活動（25 分鐘） - 互動學習與討論（10 分鐘） - 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Green School），學生進行互動學習，了解減少塑膠使用的方法和替代品。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "reduce"、"alternatives"、"eco-friendly"。 - 小組討論：分組討論如何在日常生活中減少塑膠使用，老師引導學生分享各自的想法，並用英語進行簡單的描述。 - 減塑挑戰遊戲（10 分鐘） - 遊戲活動：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Epic!），學生參與減塑挑戰遊戲，完成各種減少塑膠使用的任務，並學習相關的英語詞彙。 - 反饋與討論：學生在完成遊戲後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。 - 設計減塑計劃（5 分鐘） - 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生設計出自己的減塑計劃，並在畫中標註相關的英語詞彙。 - 展示與分享：學生完成減塑計劃後，向全班展示並用英語介紹他們的計劃，鞏固所學的詞彙和知識。 總結活動（5 分鐘） - 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的減塑知識和英語詞彙，並分享他們的感受。 - 目的：幫助學生總結所學，強化減塑知識和英語詞彙的記憶	- 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、減塑挑戰遊戲和設計減塑計劃中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。 - 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對減塑相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。 - 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對減塑知識和詞彙的理解。
- Epic!：這款應用程式可以用來展示減少塑膠使用的動畫影片，進行互動學習和遊戲活動。 - Green School：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行減塑知識的教育活動。 - Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作減塑計劃，標註相關的英語詞彙。	

4. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。

學生回饋	教師省思

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
減塑知識理解	學生能詳細解釋減少塑膠使用的重要性及方法，展示出對減塑知識的深刻理解。	學生能解釋減少塑膠使用的主要方法，展示出對減塑知識的良好理解。	學生能部分解釋減少塑膠使用的方法，展示出對減塑知識的基本理解。	學生不能清楚解釋減少塑膠使用的方法，對減塑知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。

互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的減塑計劃，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的減塑計劃，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的減塑計劃，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的減塑計劃，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

減塑小小先鋒學習單 (Little Plastic Warriors Worksheet)

姓名 (Name): _____

日期 (Date): _____

1. 觀看影片 (Watch the Video)

使用 Epic! 觀看減塑影片 (Watch the video on Epic!):

你看到了什麼？畫出來並寫下簡單的字詞。

What did you see? Draw and write simple words.

2. 學習新詞彙 (Learn New Words)

使用 Green School 學習以下詞彙 (Learn these words on Green School):

- 減少 (reduce)
- 替代品 (alternatives)
- 環保 (eco-friendly)

請畫出每個詞彙的圖片並寫下它們的英文。

Draw a picture for each word and write their English words.

3. 減塑計劃 (Plastic Reduction Plan)

使用 Drawing Desk 設計你的減塑計劃 (Design your plastic reduction plan on Drawing Desk):

請畫出你會怎麼減少塑膠使用，並用英語寫下你的計劃。

Draw how you will reduce plastic use and write your plan in English.

4. 分享與展示 (Share and Show)

用 iPad 錄音 (Use iPad to record):

請錄下你學到的減塑知識和新詞彙，並分享你的感受。

Record what you learned about plastic reduction and new words, and share your feelings.

5. 老師評量 (Teacher Assessment)

行為觀察 (Behavior Observation):

老師觀察學生在各活動中的參與度，並記錄他們的表現。

The teacher observes students' participation in activities and records their performance.

口語表達評估 (Oral Expression Assessment):

老師根據學生的錄音評估他們對新詞彙的掌握程度。

The teacher assesses students' grasp of new vocabulary based on their recordings.

教學單元設計

1、教學設計理念

本教學單元結合英語學習與環境教育，透過多媒體互動資源與小組合作，引導學生認識海洋污染的成因及其對海洋生物的影響，提升學生的環境素養與公民責任。課程設計強調實作與溝通，讓學生在學習英文詞彙如 "ocean"、"pollution"、"marine life" 的同時，能透過創意海報設計與錄音分享，展現其語言表達與問題解決能力，並實踐守護海洋的行動力，落實跨領域核心素養目標。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	海洋守護者 (Guardians of the Ocean)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。

	學習內容	學生能聽懂並說出海洋污染相關的英語詞彙與簡易日常用語，理解污染對海洋生物的影響。透過動畫觀察、互動遊戲與創意海報設計，強化語文表達、科技應用與環境保護素養，培養公民責任與行動力，實踐守護海洋的具體行動。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E7 認識各種國際能力。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 強化國際移動力：國 E7 認識各種國際能力。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E8 認識基本的數位資源整理方法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能理解海洋污染的現狀和塑膠垃圾對海洋生物的影響。 2. 學生能掌握相關的英語詞彙如 "ocean"（海洋）、"pollution"（污染）、"marine life"（海洋生物）。 3. 學生能通過互動學習和創意活動，設計出自己的海洋保護海報。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式				評量方式

引起動機（5 分鐘）

- 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Ocean Heroes），播放一段介紹海洋污染現狀和其對海洋生物影響的動畫影片，讓學生觀察並討論他們看到的內容。
- 目的：激發學生對海洋保護的興趣，並引導他們思考如何減少海洋污染。

發展活動（25 分鐘）

1. 互動學習與討論（10 分鐘）

- 互動學習：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Clean Seas），學生進行互動學習，了解海洋污染的原因及解決方法。學生依次探索應用程式中的各個場景，學習相關的英語詞彙如 "ocean"、"pollution"、"marine life"。
- 小組討論：分組討論海洋污染的成因及其對海洋生物的影響，老師引導學生分享各自的想法，並用英語進行簡單的描述。

2. 虛擬海洋清理活動（10 分鐘）

- 活動內容：使用 iPad 上的教育應用程式（如 Ocean Heroes），學生參與虛擬海洋清理活動，完成各種清理海洋垃圾的任務，並學習相關的英語詞彙。
- 反饋與討論：學生在完成活動後，分享遊戲中的體驗和學到的知識。

3. 製作海洋保護海報（5 分鐘）

- 創作活動：使用 iPad 上的繪圖應用程式（如 Drawing Desk），學生設計出自己的海洋保護海報，並在海報中標註相關的英語詞彙。
- 展示與分享：學生完成海報後，向全班展示並用英語介紹他們的作品，鞏固所學的詞彙和知識。

總結活動（5 分鐘）

- 活動內容：學生使用 iPad 上的錄音功能，錄下他們學到的海洋保護知識和英語詞彙，並分享他們的感受。
- 目的：幫助學生總結所學，強化海洋保護知識和英語詞彙的記憶。

1. 行為觀察：老師在活動中觀察學生的參與度和互動情況，記錄學生在互動學習、虛擬海洋清理和製作海報中的表現，使用檢查表評估他們的理解和反應。

2. 口語表達評估：根據學生錄音分享的內容，評估其對海洋保護相關英語詞彙的掌握程度和口語表達的流利度。

3. 互動學習評估：通過 iPad 應用程式中的互動問題，評估學生對海洋保護知識和詞彙的理解。

參考資料：

1. Ocean Heroes：這款應用程式可以用來展示海洋污染的動畫影片，進行互動學習和虛擬海

洋清理活動。

2. Clean Seas：提供豐富的教育資源和互動學習內容，適合進行海洋保護知識的教育活動。
3. Drawing Desk：這款應用程式可以用來創作海洋保護海報，標註相關的英語詞彙。
4. Voice Recorder：iPad 內建的錄音應用程式，方便學生錄製他們的學習心得和英語詞彙。

學生回饋	教師省思

評量表格 (Rubric)

評量標準	優秀 (4)	良好 (3)	基本 (2)	需要改進 (1)
參與度	學生在所有活動中積極參與，主動發言和互動。	學生在大多數活動中積極參與，有時發言和互動。	學生在部分活動中參與，較少發言和互動。	學生在活動中不積極參與，幾乎不發言或互動。
海洋保護知識理解	學生能詳細解釋海洋污染的成因及影響，展示出對海洋保護知識的深刻理解。	學生能解釋海洋污染的主要成因及影響，展示出對海洋保護知識的良好理解。	學生能部分解釋海洋污染的成因及影響，展示出對海洋保護知識的基本理解。	學生不能清楚解釋海洋污染的成因及影響，對海洋保護知識的理解有待加強。
英語詞彙掌握	學生能正確使用並流利表達所有相關英語詞彙。	學生能正確使用大多數相關英語詞彙，表達基本流利。	學生能正確使用部分相關英語詞彙，表達稍顯生疏。	學生不能正確使用相關英語詞彙，表達不流利。

互動學習表現	學生能在互動學習中完成所有任務，並正確回答英語問題。	學生能在互動學習中完成大多數任務，並正確回答大部分英語問題。	學生能在互動學習中完成部分任務，但回答英語問題時有錯誤。	學生不能在互動學習中完成任務，回答英語問題錯誤較多。
創意表現	學生能創作出豐富、有創意的海洋保護海報，並正確標註英語詞彙。	學生能創作出有創意的海洋保護海報，但標註英語詞彙有少量錯誤。	學生能創作出基本的海洋保護海報，標註英語詞彙有明顯錯誤。	學生不能創作出完整的海洋保護海報，標註英語詞彙錯誤較多。
口語表達	學生能流利且清楚地錄音並分享所學內容，表達連貫有條理。	學生能清楚錄音並分享所學內容，表達基本連貫。	學生能進行錄音並分享所學內容，但表達不連貫。	學生不能有效錄音並分享所學內容，表達混亂。

Worksheet: Guardians of the Ocean (海洋守護者)

學生姓名: _____ 日期: _____

課堂活動一: 引起動機

觀看動畫影片

- 請觀察影片並寫下你看到的兩個重要單詞。

1. _____
2. _____

影片觀後討論

- 你覺得海洋污染對海洋生物有什麼影響？

課堂活動二: 互動學習與討論

- 使用 iPad 應用程式學習以下單詞:

- ☐ Ocean (海洋)
- ☐ Pollution (污染)
- ☐ Marine life (海洋生物)

請寫出每個單詞的意思:

1. Ocean: _____
2. Pollution: _____

3. Marine life: _____

小組討論

● 請寫下你和同學討論的兩個污染原因。

1. _____
2. _____

課堂活動三：虛擬海洋清理

清理活動

● 在虛擬海洋清理活動中，你清理了哪些垃圾？

1. _____
2. _____
3. _____

課堂活動四：製作海洋保護海報

創作活動

● 使用 iPad 繪圖應用程式設計你的海報，並寫下兩個關鍵詞語。

1. _____
2. _____

海報展示與分享

● 用英語介紹你的海報。

課堂總結活動

錄音分享

● 請用 iPad 錄音功能，錄下你學到的海洋保護知識和英語詞彙，並寫下錄音內容的要點。

評量方式

1. 行為觀察：老師將觀察你在課堂中的參與度。
2. 口語表達評估：根據你的錄音分享内容評估。
3. 互動學習評估：通過應用程式中的互動問題評估你的理解。

家長簽名：_____

1. 課程設計原則與教學理念說明

本課程依據素養導向教材編寫原則，以■統整性探究課程為架構，融合英語、生活與科技領域，設計以健康為核心的四大單元（口腔保健、運動、營養、睡眠），透過 iPad 與互動學習應用程式引導學生建立正確健康觀念，並習得相關生活英語詞彙。課程架構強調從實際生活出發，結合探究與表達，引導學生認識本土與國際的健康觀念差異。課程目標在於提升學生英語聽說能力與自我學習策略，培養多元文化理解與科技應用能力，並能實踐健康生活與團隊合作的素養行動力。

二、主題說明

彈性學習課程類別	■統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	20 節
主題名稱	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！			
設計依據				
核心素養	總綱	A2 系統思考與解決問題 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 B1 符號運用與溝通表達 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。 B2 科技資訊與媒體素養 具備善用科技、資訊與各類媒體之能力，培養相關倫理及媒體識讀的素養，俾能分析、思辨、批判人與科技、資訊及媒體之關係。		
	領綱	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。		
與其他領域/科目的連結		生活 國語		

議題融入	實質內涵	國 E2 發展具國際視野的本土認同。 ● 學生能在學習口腔健康和運動等主題時，理解並認識到這些健康習慣在全球各地的重要性，並將這些認知與本土文化相結合。 國 E5 發展學習不同文化的意願。 ● 學生在學習不同國家對健康的重視和實踐方法時，培養對學習不同文化的興趣和意願。 國 E10 認識世界基本人權與道德責任。 ● 學生能理解健康（如口腔健康、運動、飲食和睡眠）對個人權利的重要性，並認識到保護自己和他人的健康是每個人的道德責任。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 學生能利用 iPad 和教育應用程式來學習和分享健康相關的知識，解決與健康相關的簡單問題。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 ● 學生能使用數位工具進行小組合作和討論，建立良好的互動關係，共同探討健康習慣和方法。		
	所融入之單元	康軒 Bravo 3 Unit 2		
教材來源		康軒 Bravo 3		
教學設備/資源		iPad、網路、大屏幕電視		
各單元與學習目標				
單元名稱		學習重點		學習目標
齲齒遠離我 (Cavity-Free Smiles)		學習表現	生活 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	1. 學習與口腔健康相關的英語詞彙，如 "cavity"（齲齒）、 "toothbrush"（牙刷）、 "floss"（牙線）。 2. 理解口腔健康的重要性，並學會預防齲齒的方法。 3. 能夠使用 iPad

	學習內容	學生能聽懂並說出口腔健康相關英語詞彙如 "cavity"、"toothbrush"、"floss"，並透過互動遊戲、模擬操作與小組討論，理解齲齒的成因與預防方法。課程融合數位工具與生活應用，引導學生實踐正確潔牙行動，提升健康素養與語文表達能力。	上的教育應用程式進行互動學習。
運動好開心 (Joyful Exercise)	學習表現	生活 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	1. 學習與運動相關的英語詞彙，如 "exercise" (運動)、"run" (跑步)、"jump rope" (跳繩)。 2. 理解定期運動對健康的重要性，並學會簡單的運動形式。 3. 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和運動計劃設計。
	學習內容	學生能聽懂並說出運動相關英語詞彙如 "exercise"、"run"、"jump rope"，透過互動遊戲、示範影片與個人運動計畫設計，理解定期運動的重要性並實踐健康行動。課程融合語言學習、數位科技與體能活動，培養學生健康素養與自主學習能力。	
營養大冒險 (Nutrition Adventure)	學習表現	● ● ● 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容	1. 學習與健康飲食相關的英語詞彙，如 "fruit" (水果)、"vegetable" (蔬菜)、"grain" (穀物)。 2. 理解健康飲食的重要性，並

		國 2- I -1 以正確發音流利的說出語意完整的話 ●	學會如何選擇健康的食物。 3. 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和設計健康飲食餐盤。
	學習內容	學生能聽懂並說出與健康飲食相關的英語詞彙如 "fruit"、"vegetable"、"grain"，透過互動學習與設計個人健康餐盤，理解均衡飲食的重要性，實踐生活健康行動。課程結合數位科技與團隊合作，培養學生健康、語言與科技素養。	
好夢香甜 (Sweet Dreams)	學習表現	生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 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。	1. 學習與睡眠相關的英語詞彙，如 "sleep" (睡眠)、"bedtime" (睡覺時間)、"rest" (休息)。 2. 理解充足睡眠對健康的重要性，並學會建立良好的睡眠習慣。 3. 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和設計自己的睡前計劃。
	學習內容	學生學習與睡眠相關的英語詞彙如 "sleep"、"bedtime"、"rest"，了解良好睡眠習慣對健康的重要性。透過影片觀賞、互動學習與設計個人睡前計劃，發展語言表達與自我管理能力，培養生活素養與數位应用能力。	

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以學生日常生活經驗為出發點，結合數位科技與互動學習資源，讓學生透過動畫、遊戲與分組討論，認識口腔健康的重要性。課程中融入核心素養及英語學習，學生能有效習得與口腔護理相關的詞彙如 "cavity"、"toothbrush"、

"floss"，並運用所學於模擬情境中實踐正確的潔牙方法。透過小組合作與口語分享，培養學生表達與溝通能力，強化其健康素養與生活應用英語的實踐力。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	齲齒遠離我 (Cavity-Free Smiles)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。
	學習內容	學生能聽懂並說出口腔健康相關英語詞彙如 "cavity"、"toothbrush"、"floss"，並透過互動遊戲、模擬操作與小組討論，理解齲齒的成因與預防方法。課程融合數位工具與生活應用，引導學生實踐正確潔牙行動，提升健康素養與語文表達能力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資訊科技與合作共創：資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。		

	實質內涵	彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資訊科技與合作共創：資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Bravo 3
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
● 學習與口腔健康相關的英語詞彙，如 "cavity"（齲齒）、"toothbrush"（牙刷）、"floss"（牙線）。 ● 理解口腔健康的重要性，並學會預防齲齒的方法。 ● 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 1. 活動名稱：口腔健康影片欣賞 2. 活動內容：使用 iPad 上的 Colgate Bright Smiles 應用程式觀看一段有關口腔健康的動畫影片，讓學生了解口腔健康的重要性。 3. 時間：5 分鐘 三、發展活動 1. 活動一：詞彙學習與練習 ○ 活動內容：利用 iPad 上的 Starfall 應用程式，進行與口腔健康相關的詞彙學習遊戲，如拼寫 "cavity"、"toothbrush"、"floss" 等詞彙。 ○ 時間：10 分鐘 2. 活動二：互動學習遊戲 ○ 活動內容：使用 Colgate Bright Smiles 應用程式，參與一個互動學習遊戲，模擬如何正確刷牙和使用牙線。學生可在應用程式中進行拖放操作，學習正確的口腔清潔方法。 ○ 時間：15 分鐘 3. 活動三：小組討論與分享 ○ 活動內容：學生分成小組，每組討論並分享他們在應用程式中學到的口腔健康知識。每組選出一位代表向全班分享。 ○ 時間：5 分鐘 四、總結與評量方式 1. 總結：教師總結今天的學習內容，強調口腔健康的重要		學生能正確拼寫並說出所學的英語詞彙（口試）。 學生能在應用程式中正確完成刷牙和使用牙線的模擬操作（操作評量）。 學生能在小組討論中分享他們所學到的知識（觀察評量）。

性和正確的清潔方法。

○ 時間：3 分鐘

iPad 融入教學參考資料

1. Colgate Bright Smiles (網站及應用程式) : <https://www.colgate.com/en-us/bright-smiles-bright-futures>
2. Starfall (網站及應用程式) : <https://www.starfall.com/h/>

學生回饋

教師省思

評量項目	優秀 (4 分)	良好 (3 分)	尚可 (2 分)	需改進 (1 分)
英語詞彙掌握	正確拼寫並說出所有詞彙	拼寫並說出大部分詞彙	拼寫並說出部分詞彙	需要幫助才能拼寫和說出詞彙
刷牙方法操作	完全正確地完成模擬操作	基本正確完成模擬操作	部分正確完成模擬操作	需要幫助才能完成模擬操作
使用牙線操作	完全正確地完成模擬操作	基本正確完成模擬操作	部分正確完成模擬操作	需要幫助才能完成模擬操作
小組討論分享	主動參與並清楚分享所學	參與並能分享所學	參與但分享不清楚	不積極參與討論或分享
總體表現	學習態度積極，表現優異	學習態度良好，表現不錯	學習態度一般，表現尚可	學習態度消極，表現欠佳

Worksheet: Cavity-Free Smiles (齲齒遠離我)

學生姓名: _____ 日期: _____

課堂活動一: 引起動機

觀看影片

- 使用 iPad 上的 Colgate Bright Smiles 應用程式觀看動畫影片。
- 請寫下影片中提到的兩個重要單詞。

1. _____
2. _____

影片觀後討論

- 你學到了什麼關於口腔健康的重要知識？

課堂活動二: 詞彙學習與練習

詞彙拼寫練習

- 使用 iPad 上的 Starfall 應用程式學習以下單詞:
 - ☐ Cavity (齲齒)
 - ☐ Toothbrush (牙刷)
 - ☐ Floss (牙線)

請寫出每個單詞的意思並拼寫:

1. Cavity: _____
2. Toothbrush: _____
3. Floss: _____

課堂活動三: 互動學習遊戲

正確刷牙和使用牙線

- 使用 Colgate Bright Smiles 應用程式，參與互動學習遊戲，學習正確的口腔清潔方法。
- 請寫下你學到的兩個正確刷牙和使用牙線的方法。

1. _____
2. _____

課堂活動四: 小組討論與分享

小組討論

- 與小組成員討論你們在應用程式中學到的口腔健康知識。
- 請寫下你們討論的兩個重點。

1. _____
2. _____

小組分享

- 請選出一位代表向全班分享你們討論的內容。
 - 用英語介紹你們學到的知識。
-
-

總結活動

總結

- 請寫下今天你學到的兩個重要知識點。

1. _____
2. _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元結合英語學習與健康促進，藉由互動式影片與應用程式操作，提升學生對運動詞彙的理解與實際運動參與的動機。課程設計涵蓋聽、說、寫等多元任務，引導學生學習如 "exercise"、"run"、"jump rope" 等常見字彙，並透過運動遊戲與個人運動計劃設計，促進其自主學習與健康生活的實踐。課程亦強調合作與反思，透過小組分享與錄音回饋，達成語言、科技與健康素養之整合學習。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	運動好開心 (Joyful Exercise)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。		生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。
	學習內容	學生能聽懂並說出運動相關英語詞彙如 "exercise"、"run"、"jump rope"，透過互動遊戲、示範影片與個人運動計畫設計，理解定期運動的重要性並實踐健康行動。課程融合語言學習、數位科技與體能活動，培養學生健康素養與自主學習能力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 運算思維與問題解決：資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。		

	實質內涵	彰顯國家價值：國 E2 發展具國際視野的本土認同。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 運算思維與問題解決：資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Bravo 3
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
- 學習與運動相關的英語詞彙，如 "exercise"（運動）、"run"（跑步）、"jump rope"（跳繩）。 - 理解定期運動對健康的重要性，並學會簡單的運動形式。 - 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和運動計劃設計。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 活動名稱：運動示範影片欣賞 活動內容：使用 iPad 上的 GoNoodle 應用程式觀看一段有關各種簡單運動形式的示範影片，讓學生了解運動的重要性並激發他們的興趣。 時間：5 分鐘 發展活動 活動一：詞彙學習與練習 活動內容：利用 iPad 上的 Sworkit Kids 應用程式，進行與運動相關的詞彙學習遊戲，如拼寫 "exercise"、"run"、"jump rope" 等詞彙。 時間：10 分鐘 活動二：互動運動遊戲 活動內容：使用 GoNoodle 應用程式，參與一個互動運動遊戲。學生可在應用程式中跟隨動畫進行跑步、跳繩和體操等運動。 時間：15 分鐘 活動三：設計個人運動計劃 活動內容：學生使用 Sworkit Kids 應用程式設計自己的運動計劃。學生選擇自己喜歡的運動，並設定每天或每週的運動時間。完成後，每位學生簡單介紹自己的運動計劃。 時間：5 分鐘 總結與評量方式		○ 學生能正確拼寫並說出所學的英語詞彙（口試）。 ○ 學生能在應用程式中正確完成運動動作（操作評量）。 ○ 學生能設計並簡單介紹自己的運動計劃（計劃評量）。 ○ 學生能在運動過程中展現積極的態度和合作精神（觀察評量）。

1. 總結：教師總結今天的學習內容，強調定期運動的重要性和不同運動形式的益處。 ○ 時間：3 分鐘	
iPad 融入教學參考資料 1. GoNoodle（網站及應用程式）：https://www.gonoodle.com/ 2. Sworkit Kids（網站及應用程式）：https://www.sworkit.com/kids	
學生回饋	教師省思

評量項目	優秀（4分）	良好（3分）	尚可（2分）	需改進（1分）
英語詞彙掌握	正確拼寫並說出所有詞彙	拼寫並說出大部分詞彙	拼寫並說出部分詞彙	需要幫助才能拼寫和說出詞彙
運動動作操作	完全正確地完成運動動作	基本正確完成運動動作	部分正確完成運動動作	需要幫助才能完成運動動作
運動計劃設計	設計合理且具體的運動計劃	設計基本合理的運動計劃	設計簡單的運動計劃	需要幫助才能設計運動計劃
積極態度與合作精神	主動參與並展現良好合作	積極參與並展現合作	部分參與並展現合作	不積極參與或合作精神欠佳

總體表現	學習態度積極，表現優異	學習態度良好，表現不錯	學習態度一般，表現尚可	學習態度消極，表現欠佳
------	-------------	-------------	-------------	-------------

Worksheet: Joyful Exercise (運動好開心)

學生姓名: _____ 日期: _____

課堂活動一: 引起動機

觀看影片

- 使用 iPad 上的 GoNoodle 應用程式觀看示範影片。
- 請寫下影片中提到的兩個重要運動形式。

1. _____

2. _____

影片觀後討論

- 你學到了什麼關於運動的重要知識？

課堂活動二: 詞彙學習與練習

詞彙拼寫練習

- 使用 iPad 上的 Sworkit Kids 應用程式學習以下單詞:
 - Exercise (運動)
 - Run (跑步)
 - Jump rope (跳繩)

請寫出每個單詞的意思並拼寫:

1. Exercise: _____

2. Run: _____

3. Jump rope: _____

課堂活動三: 互動運動遊戲

運動遊戲

- 使用 GoNoodle 應用程式，參與互動運動遊戲，跟隨動畫進行跑步、跳繩和體操等運動。

- 請寫下你最喜歡的運動並解釋原因。

1. 最喜歡的運動：_____

2. 原因：_____

課堂活動四：設計個人運動計劃

運動計劃

- 使用 Sworkit Kids 應用程式設計你的運動計劃。

- 請寫下你選擇的運動和設定的運動時間。

1. 選擇的運動：_____

2. 每日/每週運動時間：_____

運動計劃介紹

- 用英語介紹你的運動計劃。

總結活動

總結

- 請寫下今天你學到的兩個重要運動知識點。

1. _____

2. _____

家長簽名：_____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元結合健康與英語學習，以生活化的健康飲食為主題，透過互動式應用程式如 MyPlate by USDA 與 Healthy Heroes，培養學生對健康飲食的正確認知及基本營養概念。課程設計以「聽、說、拼、做」為核心，協助學生認識常見食物英語詞彙，並藉由設計個人健康餐盤，落實語言運用與生活素養的統整學習。課程強調科技融入與合作互動，培養學生的數位素養與團隊合作能力，促進健康行為的實踐與國際視野的拓展。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘	
單元名稱	營養大冒險 (Nutrition Adventure)			
設計依據				
學習重點	學習表現	● 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1- I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容 國 2- I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。
	學習內容	學生能聽懂並說出與健康飲食相關的英語詞彙如 "fruit"、"vegetable"、"grain"，透過互動學習與設計個人健康餐盤，理解均衡飲食的重要性，實踐生活健康行動。課程結合數位科技與團隊合作，培養學生健康、語言與科技素養。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 運算思維與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		

		資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 運算思維與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Bravo 3
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
- 學習與健康飲食相關的英語詞彙，如 "fruit"（水果）、"vegetable"（蔬菜）、"grain"（穀物）。 - 理解健康飲食的重要性，並學會如何選擇健康的食物。 - 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和設計健康飲食餐盤。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 - 活動名稱：健康飲食影片欣賞 - 活動內容：使用 iPad 上的 MyPlate by USDA 應用程式觀看一段有關健康飲食的動畫影片，讓學生了解健康飲食的重要性並激發他們的興趣。 - 時間：5 分鐘 發展活動 - 活動一：詞彙學習與練習 - 活動內容：利用 iPad 上的 Healthy Heroes 應用程式，進行與健康飲食相關的詞彙學習遊戲，如拼寫 "fruit"、"vegetable"、"grain" 等詞彙。 - 時間：10 分鐘 - 活動二：互動學習遊戲 - 活動內容：使用 MyPlate by USDA 應用程式，參與一個互動學習遊戲。學生在應用程式中拖放不同的食物到餐盤上，學習如何搭配健康的飲食。 - 時間：15 分鐘 - 活動三：設計健康飲食餐盤 - 活動內容：學生使用 Healthy Heroes 應用程式設計自己的健康飲食餐盤。學生選擇不同種類的健康食品，並設計一個均衡的餐盤。完成後，每位學生簡單介紹自己的設計。 - 時間：5 分鐘 總結與評量方式		學生能正確拼寫並說出所學的英語詞彙（口試）。 學生能在應用程式中正確搭配健康飲食餐盤（操作評量）。 學生能設計並簡單介紹自己的健康飲食餐盤（計劃評量）。 學生能在學習過程中展現積極的態度和合作精神（觀察評量）。

1. 總結：教師總結今天的學習內容，強調健康飲食的重要性和不同食物的營養價值。 ○ 時間：3 分鐘	
iPad 融入教學參考資料 1. MyPlate by USDA（網站及應用程式）：https://www.myplate.gov/ 2. Healthy Heroes（網站及應用程式）：https://www.superkidsnutrition.com/healthy-heroes/	
學生回饋	教師省思

評量項目	優秀（4分）	良好（3分）	尚可（2分）	需改進（1分）
英語詞彙掌握	正確拼寫並說出所有詞彙	拼寫並說出大部分詞彙	拼寫並說出部分詞彙	需要幫助才能拼寫和說出詞彙
飲食餐盤設計	設計合理且均衡的餐盤	設計基本合理的餐盤	設計簡單的餐盤	需要幫助才能設計餐盤
健康飲食搭配	完全正確地搭配食物	基本正確地搭配食物	部分正確地搭配食物	需要幫助才能搭配食物
積極態度與合作精神	主動參與並展現良好合作	積極參與並展現合作	部分參與並展現合作	不積極參與或合作精神欠佳
總體表現	學習態度積極，表現優異	學習態度良好，表現不錯	學習態度一般，表現尚可	學習態度消極，表現欠佳

Worksheet: Nutrition Adventure（營養大冒險）

學生姓名：_____ 日期：_____

1. 看影片

- 使用 iPad 上的 MyPlate by USDA 應用程式觀看動畫影片。
- 寫下影片中提到的兩種食物：

1. _____
2. _____

2. 學習新單詞

- 使用 iPad 上的 Healthy Heroes 應用程式學習以下單詞：
 - Fruit (水果)
 - Vegetable (蔬菜)
 - Grain (穀物)

請寫出每個單詞的意思：

1. Fruit: _____
2. Vegetable: _____
3. Grain: _____

3. 玩遊戲

- 使用 MyPlate by USDA 應用程式，把食物拖到餐盤上。
- 寫下你選擇的三種食物：

1. _____
2. _____
3. _____

4. 設計你的健康餐盤

- 使用 Healthy Heroes 應用程式設計你的餐盤。
- 畫出你的餐盤並寫下食物名稱。

5. 今天學到了什麼？

- 寫下你今天學到的兩個重要知識：

1. _____
2. _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以「良好睡眠習慣」為主軸，融合英語學習與健康素養，透過多媒體互動教材（如 Calm Kids 與 Bedtime Math），引導學生認識與睡眠相關的英語詞彙，並建立良好的作息觀念。課程設計兼顧聽說讀寫技能，透過觀看影片、遊戲互動與設計個人睡前計劃，引發學生主動參與學習。藉由資訊科技工具的整合，培養學生自我管理、語言表達與跨領域統整能力，提升其生活應用與國際理解素養。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	好夢香甜 (Sweet Dreams)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 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。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。
	學習內容	學生學習與睡眠相關的英語詞彙如 "sleep"、"bedtime"、"rest"，了解良好睡眠習慣對健康的重要性。透過影片觀賞、互動學習與設計個人睡前計劃，發展語言表達與自我管理能力，培養生活素養與數位應用能力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 運算思維與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		

		資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 運算思維與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Bravo 3
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
- 學習與睡眠相關的英語詞彙，如 "sleep"（睡眠）、"bedtime"（睡覺時間）、"rest"（休息）。 - 理解充足睡眠對健康的重要性，並學會建立良好的睡眠習慣。 - 能夠使用 iPad 上的教育應用程式進行互動學習和設計自己的睡前計劃。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 活動名稱：睡眠健康影片欣賞 活動內容：使用 iPad 上的 Calm Kids 應用程式觀看一段有關睡眠健康的動畫影片，讓學生了解充足睡眠的重要性並激發他們的興趣。 時間：5 分鐘 發展活動 活動一：詞彙學習與練習 活動內容：利用 iPad 上的 Bedtime Math 應用程式，進行與睡眠相關的詞彙學習遊戲，如拼寫 "sleep"、"bedtime"、"rest" 等詞彙。 時間：10 分鐘 活動二：互動學習活動 活動內容：使用 Calm Kids 應用程式，參與一個互動學習活動。學生在應用程式中學習如何建立良好的睡眠習慣，如固定的睡眠時間和睡前閱讀。 時間：15 分鐘 活動三：設計睡前計劃 活動內容：學生使用 Bedtime Math 應用程式設計自己的睡前計劃。學生選擇不同的睡前活動，如閱讀、聽輕音樂或做伸展運動，並設定每天的睡眠時間。完成後，每位學生簡單介紹自己的睡前計劃。 時間：5 分鐘		學生能正確拼寫並說出所學的英語詞彙（口試）。 學生能在應用程式中正確完成設計睡前計劃（操作評量）。 學生能設計並簡單介紹自己的睡前計劃（計劃評量）。 學生能在學習過程中展現積極的態度和合作精神（觀察評量）。

總結與評量方式 1. 總結： 教師總結今天的學習內容，強調充足睡眠的重要性和建立良好睡眠習慣的方法。 ○ 時間： 3 分鐘		
iPad 融入教學參考資料 1. Bedtime Math（網站及應用程式）： http://bedtimemath.org/ 2. Calm Kids（網站及應用程式）： https://www.calm.com/kids		
學生回饋		教師省思

評量項目	優秀（4分）	良好（3分）	尚可（2分）	需改進（1分）
英語詞彙掌握	正確拼寫並說出所有詞彙	拼寫並說出大部分詞彙	拼寫並說出部分詞彙	需要幫助才能拼寫和說出詞彙
睡前計劃設計	設計合理且具體的睡前計劃	設計基本合理的睡前計劃	設計簡單的睡前計劃	需要幫助才能設計睡前計劃
良好睡眠習慣	完全掌握良好睡眠習慣	基本掌握良好睡眠習慣	部分掌握良好睡眠習慣	需要幫助才能掌握良好睡眠習慣
積極態度與合作精神	主動參與並展現良好合作	積極參與並展現合作	部分參與並展現合作	不積極參與或合作精神欠佳
總體表現	學習態度積極，表現優異	學習態度良好，表現不錯	學習態度一般，表現尚可	學習態度消極，表現欠佳

Worksheet: Sweet Dreams (好夢香甜)

學生姓名: _____ 日期: _____

1. 看影片

- 使用 iPad 上的 Calm Kids 應用程式觀看動畫影片。
- 寫下影片中提到的兩個重要單詞：

1. _____
2. _____

2. 學習新單詞

- 使用 iPad 上的 Bedtime Math 應用程式學習以下單詞：
 - Sleep (睡眠)
 - Bedtime (睡覺時間)
 - Rest (休息)

請寫出每個單詞的意思：

1. Sleep: _____
2. Bedtime: _____
3. Rest: _____

3. 互動學習活動

建立良好睡眠習慣

- 使用 Calm Kids 應用程式參與互動學習活動。
- 寫下兩個你學到的良好睡眠習慣：

1. _____
2. _____

4. 設計睡前計劃

設計計劃

- 使用 Bedtime Math 應用程式設計你的睡前計劃。
- 畫出你的計劃並寫下活動名稱。

計劃介紹

- 用英語介紹你的睡前計劃。
-

5. 今天學到了什麼？

● 寫下你今天學到的兩個重要知識：

1. _____
2. _____

家長簽名：_____

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案

1. 課程設計原則與教學理念說明

本課程以素養導向教材編寫原則設計，強調語言學習與藝術感知的結合。透過色彩探究為主軸，搭配康軒 Cool English 教材與數位工具，引導學生從生活中辨識顏色、運用基本英語詞彙表達觀察，並進行創意繪圖與國際文化連結。課程架構共四節，環環相扣，從基本色認識延伸至顏色混合與象徵意涵，發展學生的美感經驗與國際理解。課程目標在於培養學生英語聽說能力、觀察表達

二、主題說明

彈性學習課程類別		■統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		20 節	
主題名稱		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！					
設計依據							
核心素養	總綱	B1 符號運用與溝通表達 課程強調透過語言與圖像表達色彩、文化與觀察，學生需運用英語詞彙與視覺創作進行溝通與說明，是符號運用與溝通表達能力的具體實踐。 B3 藝術涵養與美感素養 四節課皆圍繞色彩探究與繪圖創作，幫助學生建立初步美感經驗，體會藝術的多元意涵，並進行創意表現。 C3 多元文化與國際理解 每節課皆導入不同文化對顏色的象徵意涵，讓學生認識世界文化中顏色的多樣性與意義，促進國際理解與尊重差異。					
	領綱	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。					

與其他領域/科目的連結		生活 國語
議題 融入	實質內涵	彰顯國家價值 ● 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解 ● 國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與合作共創 ● 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達 ● 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資訊科技的使用態度 ● 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。
	所融入之單元	康軒 Cool English 1 Unit 4
教材來源		康軒 Cool English
教學設備/資源		iPad、網路、大屏幕電視
各單元與學習目標		
單元名稱	學習重點	
色彩大發現 (Color Discovery Adventure)	學習表現	生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。
	學習內容	語音：◎Ab-II-3 片語及句子的重音。 字詞：Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 篇章：B-II-1 第二學習階段所學字詞及
		1. 學生能辨識並說出基本顏色的英文名稱，如紅色 (Red)、藍色 (Blue)、黃色 (Yellow)。 2. 學生能識別並描述日常生活中的不同顏色的物品。 3. 學生能運用繪圖應用程式創作色彩豐富的圖片，並用英語描述他們的作品。 4. 學生能了解不同文化中顏色

		句型的生活溝通。	的象徵意義，提升國際理解力。
學生透過動畫、應用程式與實作活動，學習顏色混合原理與基本色、次色的英語詞彙，並能聽懂、說出與顏色相關的內容。藉由觀察與聆聽多媒體素材，理解所見所聞，並運用圖像與語言進行簡單的內容重述與作品說明，發展語文表達、美感經驗及多元文化理解力。 (Secrets of the Rainbow)	學習表現	生活 5-I-2 在生活環境中，覺察美的存在 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	1. 學生能理解彩虹的形成過程。 2. 學生能辨識彩虹中的七種顏色並說出其英文名稱，如紅色 (Red)、橙色 (Orange)、黃色 (Yellow)、綠色 (Green)、藍色 (Blue)、靛色 (Indigo)、紫色 (Violet)。 3. 學生能運用繪圖應用程式創作自己的彩虹圖片。 4. 學生能了解彩虹在不同文化中的象徵意義，提升國際理解力。
	學習內容	學生透過動畫影片與互動活動，學習基本顏色的英語詞彙如 red、blue、yellow，能聽懂與說出所學詞彙，並運用圖像、故事等策略，描述所觀察到的顏色與文化意涵。結合生活經驗與科技應用，發展語言表達、美感經驗與國際理解力，提升整合與表達能力。	
色彩大師創意坊 (Color Master's Creative Workshop)	學習表現	生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-4 了解文本中的重要訊息與觀點。	1. 學生能理解顏色混合的基本原理。 2. 學生能辨識並說出基本色 (紅色、藍色、黃色) 和次色 (橙色、綠色、紫色) 的英文名稱。 3. 學生能運用繪圖應用程式進行顏色混合創作，並用英語
	學習內容	學生能學習並說出顏色與文化相關的英語字詞，理解簡易句型與指令，並透過圖像、影片及應用程式完成顏色混合任	

		務與創作表達。能說出所觀察與聆聽的內容，進行簡單口語描述與互動，提升語言應用、數位操作與國際文化理解力。	描述他們的作品。 4. 學生能了解不同文化中顏色的象徵意義，提升國際理解力。
色彩小偵探 (Color Detectives)	學習表現	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 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 國 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。	1. 學生能辨識並命名日常生活中的不同顏色。 2. 學生能學習並運用相關的英語詞彙如 "color" (顏色)、"find" (找到)、"object" (物品)。 3. 學生能運用應用程式拍攝並描述生活中不同顏色的物品。 4. 學生能了解不同文化中顏色的象徵意義，提升國際理解力。
	學習內容	學生透過動畫、應用程式與實作活動，學習顏色混合原理與基本色、次色的英語詞彙，並能聽懂、說出與顏色相關的內容。藉由觀察與聆聽多媒體素材，理解所見所聞，並運用圖像與語言進行簡單的內容重述與作品說明，發展語文表達、美感經驗及多元文化理解力。	

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以「色彩認知與文化理解」為核心，結合英語學習與藝術創作，透過 iPad 應用程式（如 Starfall Colors、ABCmouse 與 Drawing Pad）進行多元互動活動，引導學生認識並正確使用顏色詞彙，發展語言表達與美感經驗。課程融入跨文化元素，介紹不同國家中顏色的象徵意義，提升學生的國際理解與文化素養。透過色彩尋寶、創意繪圖與團體分享，鼓勵學生主動參與、合作表達，展現創造力與生活應用能力。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	色彩大發現（Color Discovery Adventure）			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗 國 1- I -2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2- I -2 說出所聽聞的內容。 國 5- I -6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
	學習內容	語音：◎Ab-II-3 片語及句子的重音。 字詞：Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 篇章：B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。		

		資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Cool English
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
1. 學生能辨識並說出基本顏色的英文名稱，如紅色（Red）、藍色（Blue）、黃色（Yellow）。 2. 學生能識別並描述日常生活中的不同顏色的物品。 3. 學生能運用繪圖應用程式創作色彩豐富的圖片，並用英語描述他們的作品。 4. 學生能了解不同文化中顏色的象徵意義，提升國際理解力。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機（5 分鐘）： ● 教師展示幾個顏色鮮豔的物品，問學生這些物品的顏色。例如紅色的蘋果、藍色的天空、黃色的太陽。 ● 使用 Starfall Colors 應用程式播放一段顏色學習動畫影片，引起學生的興趣。 發展活動（30 分鐘）： 1. 顏色辨識活動（10 分鐘）： ○ 使用 Starfall Colors 應用程式，學生將分組進行顏色辨識遊戲，根據應用程式的提示選擇正確的顏色。 ○ 教師在活動中引導學生一起說出顏色的英文名稱。 ○ 教師介紹不同文化中對這些顏色的象徵意義。例如，紅色在中國文化中象徵喜慶和幸福，在西方文化中象徵愛和激情。		1. 口頭形成性評量（Oral Formative Assessment）： ● 在教學過程中，教師隨時提問學生關於顏色的簡單問題，例如：「What color is this?」或「Show me something red.」 ● 教師根據學生的回答給予簡單的即時反饋。 2. 觀察評量（Observational Assessment）： ● 教師觀察學生在顏色辨識遊戲和尋寶活動中的參與情況，記錄學生是否能正確辨識和命名顏色。

2. 顏色尋寶遊戲 (10 分鐘): ○ 教師提前準備一些貼有顏色標籤的物品 (如紅色的積木、藍色的鉛筆、黃色的玩具車)。 ○ 學生分組進行顏色尋寶遊戲，在教室內找到相應顏色的物品並說出英文名稱。 ○ 使用 ABCMouse 應用程式進行在線顏色辨識遊戲，學生根據提示選擇正確的顏色。 3. 創意繪圖活動 (10 分鐘): ○ 使用 iPad 上的 Drawing Pad 應用程式，讓學生創作一幅色彩豐富的圖片。 ○ 鼓勵學生使用學到的顏色詞彙，並用英語描述自己的畫作。 ○ 教師介紹不同國家的藝術作品和顏色使用，例如梵高的作品中的藍色和黃色，並探討這些顏色在不同文化中的意義。 總結與評量 (5 分鐘): ● 全班分享他們的繪圖作品，並用英語簡短描述其中的顏色。 ● 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。 ● 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括顏色辨識、參與度、創意性和口語表達能力。	● 教師注意學生是否能正確使用顏色詞彙並給予鼓勵。 3. 作品展示評量 (Artwork Presentation Assessment): ● 學生完成繪圖作品後，教師要求每位學生簡單描述自己畫作中的顏色，例如：「This is a red apple.」 ● 教師根據學生的描述和作品給予簡單的評價。 4. 小組展示 (Group Sharing): ● 各小組展示他們的顏色尋寶結果，並簡單用英語描述他們找到的物品和顏色。 ● 教師根據學生的展示情況給予表揚和建議。 5. 簡單小測驗 (Quick Quiz): ● 教師在課堂結束前進行一個簡短的小測驗，例如指示學生舉起一個紅色的物品，或在圖畫中圈出藍色的部分。 ● 教師根據學生的表現進行簡單的評分。
參考資料： 網站和應用程式： 1. Starfall Colors – 教育應用程式，適合學習顏色詞彙。 2. ABCmouse – 教育應用程式，適合進行顏色辨識遊戲。 3. Drawing Pad – 繪圖應用程式，適合學生創作色彩豐富的圖片。	
學生回饋	教師省思

評量項目	優秀（3分）	良好（2分）	需改進（1分）	未達標準（0分）
顏色辨識	能正確辨識所有基本顏色	能辨識大部分基本顏色	能辨識少部分基本顏色	無法辨識基本顏色
參與度	積極參與所有活動	參與大部分活動	參與少部分活動	不參與活動
創意性	繪圖作品富有創意且色彩豐富	繪圖作品有一定創意和色彩	繪圖作品創意一般且色彩普通	繪圖作品缺乏創意和色彩
口語表達能力	能清晰流利地描述畫作中的顏色	能描述畫作中的顏色但有少量錯誤	能簡單描述畫作中的顏色但有較多錯誤	無法描述畫作中的顏色

Worksheet: Color Discovery Adventure（色彩大發現）

學生姓名：_____ 日期：_____

1. 看影片

看影片

- 使用 iPad 上的 Starfall Colors 應用程式觀看動畫影片。
- 寫下影片中提到的兩個顏色：

1. _____
 2. _____
-

2. 學習新單詞

學習顏色單詞

- 使用 iPad 上的 ABCmouse 應用程式學習以下顏色單詞：
 - Red (紅色)
 - Blue (藍色)
 - Yellow (黃色)

請寫出每個單詞的意思：

1. Red: _____
 2. Blue: _____
 3. Yellow: _____
-

3. 顏色辨識活動

顏色遊戲

- 使用 Starfall Colors 應用程式進行顏色辨識遊戲。
- 請寫下你在遊戲中辨識的兩個顏色：

1. _____
 2. _____
-

4. 顏色尋寶遊戲

尋找顏色

- 在教室內找到相應顏色的物品，寫下物品名稱和顏色。

1. 物品: _____ 顏色: _____
 2. 物品: _____ 顏色: _____
-

5. 創意繪圖活動

畫圖和描述

- 使用 iPad 上的 Drawing Pad 應用程式創作一幅色彩豐富的圖片。
- 畫出你的圖片並寫下顏色名稱：
 - 這是 _____ 色的 _____。

○ 這是 _____ 色的 _____ 。

6. 今天學到了什麼？

總結

● 寫下你今天學到的兩個重要顏色知識：

1. _____
 2. _____
-

家長簽名：_____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以「彩虹知識與跨文化理解」為主軸，結合自然科學與英語學習，讓學生透過動畫影片與互動遊戲認識彩虹的形成與七彩顏色的英文名稱，並延伸至不同

文化中對彩虹的象徵意義。課程運用 iPad 與教育應用程式（如 Khan Academy Kids、NatGeo Kids、Drawing Pad），設計觀察、創作與簡易口語表達任務，讓學生在動手做中學習、在跨文化比較中增進理解。課程強調美感經驗、科技應用與語文運用的整合，培養學生的學習動機與國際視野。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	彩虹的秘密 (Secrets of the Rainbow)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 5-I-2 在生活環境中，覺察美的存在 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 4-I-6 能因應需求，感受寫字的溝通功能與樂趣。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
	學習內容	學生透過動畫影片與互動活動，學習基本顏色的英語詞彙如 red、blue、yellow，能聽懂與說出所學詞彙，並運用圖像、故事等策略，描述所觀察到的顏色與文化意涵。結合生活經驗與科技應用，發展語言表達、美感經驗與國際理解力，提升整合與表達能力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。		

		資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。
與其他領域/科目的連結	■科技 ■生活 ■國語	
教材來源	康軒 Cool English	
教學設備/資源	iPad 載具、網際網路、電視大屏幕	
學生經驗分析	具備 iPad 基本操作知能	
學習目標		
1. 學生能理解彩虹的形成過程。 2. 學生能辨識彩虹中的七種顏色並說出其英文名稱，如紅色（Red）、橙色（Orange）、黃色（Yellow）、綠色（Green）、藍色（Blue）、靛色（Indigo）、紫色（Violet）。 3. 學生能運用繪圖應用程式創作自己的彩虹圖片。 4. 學生能了解彩虹在不同文化中的象徵意義，提升國際理解力。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機（5 分鐘）： ● 教師播放一段 Khan Academy Kids 應用程式中的彩虹科學動畫影片，引導學生思考彩虹是如何形成的，並問他們是否曾經見過彩虹。 發展活動（30 分鐘）： 1. 彩虹科學影片（10 分鐘）： ○ 使用 Khan Academy Kids 應用程式播放彩虹形成的科學動畫影片，學生觀看並了解彩虹是如何在自然界中形成的。 ○ 教師在影片播放過程中，講解彩虹形成的關鍵詞彙，如「rainbow」（彩虹）、「light」（光）、「water droplets」（水滴）。 2. 彩虹配色遊戲（10 分鐘）： ○ 教師準備彩虹顏色卡片，並在教室中設置不同顏色的區域。 ○ 學生分組進行彩虹配色遊戲，根據教師的指令，快速找到並站在相應顏色的區域		口頭形成性評量（Oral Formative Assessment）： ● 在發展活動中，教師會隨時提問學生關於彩虹的問題，例如：「What colors make up a rainbow?」或「What happens when light passes through water droplets?」 ● 教師根據學生的回答給予即時反饋和鼓勵，幫助學生鞏固所學內容。 2. 觀察評量（Observational Assessment）： ● 教師觀察學生在彩虹配色遊戲中的參與情況，記錄學生是否能正確辨識和命名彩虹中的顏色。

內，同時說出該顏色的英文名稱。

- 使用 NatGeo Kids 應用程式進行在線彩虹配色遊戲，學生通過拖放操作將顏色放置到正確的位置。

3. 創意彩虹繪圖活動 (10 分鐘):

- 使用 iPad 上的繪圖應用程式，讓學生創作一幅包含彩虹的圖片。
- 鼓勵學生使用學到的顏色詞彙，並用英語描述他們的彩虹圖片。
- 在學生繪圖的過程中，教師介紹彩虹在不同文化中的象徵意義。例如，彩虹在西方文化中常象徵希望和和平，而在某些原住民文化中，彩虹象徵著橋梁或聯繫。

總結與評量 (5 分鐘):

- 全班分享他們的彩虹畫作，並用英語簡短描述彩虹中的顏色。
- 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。
- 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括顏色辨識、參與度、創意性和口語表達能力。

- 教師觀察學生在進行在線彩虹配色遊戲時的操作情況，評估他們的理解和應用能力。

3. 作品展示評量 (Artwork Presentation Assessment):

- 在創意彩虹繪圖活動中，教師會要求每位學生展示並簡單描述他們的彩虹畫作，使用英語描述其中的顏色。
- 教師根據學生的描述和作品給予評價，並注意學生是否能正確使用顏色詞彙。

4. 小組展示 (Group Presentation):

- 各小組展示他們的彩虹配色結果，並簡單用英語描述他們找到的顏色。
- 教師根據學生的展示情況給予表揚和建議。

5. 簡短小測驗 (Quick Quiz):

- 教師在課堂結束前進行一個簡短的小測驗，例如展示彩虹圖片，問學生每一個顏色的名稱。
- 教師根據學生的表現進行簡單的評分，確保所有學生都能掌握基本的顏色詞彙。

參考資料：

1. Khan Academy Kids - 教育應用程式，適合學習彩虹的科學知識。
2. NatGeo Kids - 教育應用程式，適合進行彩虹配色遊戲。
3. Drawing Pad - 繪圖應用程式，適合學生創作彩虹圖片。

學生回饋

教師省思

--	--

評量項目	優秀（3分）	良好（2分）	需改進（1分）	未達標準（0分）
彩虹知識	能清晰描述彩虹的形成過程	能基本描述彩虹的形成過程	能簡單描述彩虹的形成過程	無法描述彩虹的形成過程
顏色辨識	能正確辨識所有彩虹顏色	能辨識大部分彩虹顏色	能辨識少部分彩虹顏色	無法辨識彩虹顏色
參與度	積極參與所有活動	參與大部分活動	參與少部分活動	不參與活動
創意性	繪圖作品富有創意且色彩豐富	繪圖作品有一定創意和色彩	繪圖作品創意一般且色彩普通	繪圖作品缺乏創意和色彩
口語表達能力	能清晰流利地描述畫作中的顏色	能描述畫作中的顏色但有少量錯誤	能簡單描述畫作中的顏色但有較多錯誤	無法描述畫作中的顏色

Worksheet: Secrets of the Rainbow（彩虹的秘密）

學生姓名：_____ 日期：_____

1. 看影片

看影片

- 使用 iPad 上的 Khan Academy Kids 應用程式觀看彩虹科學動畫影片。
- 寫下影片中提到的兩個關鍵詞：

1. _____

2. _____

2. 學習新單詞

學習顏色單詞

- 使用 iPad 上的 NatGeo Kids 應用程式學習彩虹中的顏色：
 - ☐ Red（紅色）
 - ☐ Orange（橙色）
 - ☐ Yellow（黃色）
 - ☐ Green（綠色）

- ☐ Blue (藍色)
- ☐ Indigo (靛色)
- ☐ Violet (紫色)

請寫出每個顏色的意思：

1. Red: _____
2. Orange: _____
3. Yellow: _____
4. Green: _____
5. Blue: _____
6. Indigo: _____
7. Violet: _____

3. 彩虹配色遊戲

顏色遊戲

- 使用 NatGeo Kids 應用程式進行彩虹配色遊戲。
- 請寫下你在遊戲中辨識的兩個顏色：

1. _____
2. _____

4. 創意彩虹繪圖活動

畫圖和描述

- 使用 iPad 上的 Drawing Pad 應用程式創作一幅包含彩虹的圖片。
- 畫出你的圖片並寫下彩虹中每個顏色的名稱：

- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。
- ☐ 這是 _____ 色的 _____。

5. 今天學到了什麼？

總結

- 寫下你今天學到的兩個關於彩虹的重要知識：

1. _____
2. _____

家長簽名：_____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元融合美感教育、英語學習與跨文化理解，透過觀察與操作顏色混合實驗，讓學生理解基本色與次色的形成原理，並能以英語表達顏色名稱與混色過程。課程搭配 iPad 應用程式（如 Drawing Desk、SketchBook），引導學生進行創意藝術創作，同時透過影片與討論，認識顏色在不同文化中的象徵意義。透過探索與實作並重的設計，提升學生的觀察力、創造力、語言表達能力與國際理解素養。

二、教學單元設計

主題		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級		二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱		色彩大師創意坊 (Color Master' s Creative Workshop)			
設計依據					
學習重點	學習表現	生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗		核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1

		國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-4 了解文本中的重要訊息與觀點。		使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
	學習內容	學生能學習並說出顏色與文化相關的英語字詞，理解簡易句型與指令，並透過圖像、影片及應用程式完成顏色混合任務與創作表達。能說出所觀察與聆聽的內容，進行簡單口語描述與互動，提升語言應用、數位操作與國際文化理解力。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能理解顏色混合的基本原理。 2. 學生能辨識並說出基本色（紅色、藍色、黃色）和次色（橙色、綠色、紫色）的英文名稱。 3. 學生能運用繪圖應用程式進行顏色混合創作，並用英語描述他們的作品。 4. 學生能了解不同文化中顏色的象徵意義，提升國際理解力。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 (10 分鐘): ● 教師展示顏料並實際混合紅色和黃色，製作出橙色。問學生是否知道這些顏色如何形成，並引導他們思考顏色混合的奧秘。 ● 使用 Drawing Desk 應用程式播放一段介紹顏色混合的動畫影片，幫助學生初步了解顏色混合的原理。 發展活動 (25 分鐘): 顏色混合探究 (15 分鐘): ○ 教師引導學生使用 Drawing Desk 應用程式進行顏色混合實驗。學生將三人一組，分別負責混合不同的基本色（紅、藍、黃），觀察並記錄他們創造的新顏色。 ○ 教師巡視並協助學生，用英語進行簡單對話，描述他們看到的變化。如：「What color do you see?」「How did you make this color?」 文化分享環節 (10 分鐘): ○ 教師展示一些不同文化中對顏色的解釋和象徵意義的圖片和影片。例如，紅色在中國文化中象徵喜慶和幸福，而在西方文化中可能象徵愛和激情。 ○ 學生分組討論這些顏色在他們自己文化中的象徵意義，並分享給全班。 創意藝術作品 (5 分鐘): ● 使用 SketchBook 應用程式，讓學生根據剛才的顏色混合實驗，自由創作一幅色彩斑斕的藝術作品。 ● 鼓勵學生用英語描述他們的創作，並介紹他們在創作過程中使用的顏色和混合方法。 總結與評量 (5 分鐘): ● 全班分享他們的藝術作品，並用英語簡短描述他們的創作過程和顏色混合的結果。 ● 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。 ● 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括顏色混合知識、參與度、創意性和口語表達能力。		口頭形成性評量 (Oral Formative Assessment): ● 教師在顏色混合探究過程中，隨機選擇學生回答問題，如：「What color did you create?」或「What colors did you mix to get green?」 ● 教師給予即時反饋，並鼓勵學生多用英語回答問題。 2. 視覺日記 (Visual Journal): ● 每位學生使用繪圖應用程式製作視覺日記，記錄他們在顏色混合探究過程中的觀察和結果。 ● 教師定期檢查學生的視覺日記，給予書面反饋。 3. 互動問答 (Interactive Q&A): ● 教師在文化分享環節中使用互動問答工具（如 Kahoot!）進行即時測驗，檢查學生對不同文化中顏色象徵意義的理解。 ● 學生在回答問題後，即時看到正確答案和解釋，增強學習效果。 4. 分享 (Video Sharing): ● 學生分組製作簡短，展示他們的顏色混合過程及結果，並解釋所使用的顏色和混合方法。 ● 教師和同學觀看後，進行點評和討論，並給予建設性反饋。 5. 簡短反思 (Quick

		Reflection):
		● 在課堂結束前，教師要求學生寫一段簡短反思，描述他們在本課中學到的新知識和技能。 ● 學生的反思可以用簡單的英語詞彙和句子表達，教師根據學生的反思內容給予評價和建議。
參考資料： 網站和應用程式： 1. Drawing Desk – 教育應用程式，適合進行顏色混合教學。 2. SketchBook – 繪圖應用程式，適合學生創作色彩斑斕的藝術作品。		
學生回饋		教師省思

評量項目	優秀（3分）	良好（2分）	需改進（1分）	未達標準（0分）
顏色混合知識	能清晰描述顏色混合的過程	能基本描述顏色混合的過程	能簡單描述顏色混合的過程	無法描述顏色混合的過程
顏色辨識	能正確辨識所有基本色和次色	能辨識大部分基本色和次色	能辨識少部分基本色和次色	無法辨識基本色和次色
參與度	積極參與所有活動	參與大部分活動	參與少部分活動	不參與活動
創意性	繪圖作品富有創意且色彩豐富	繪圖作品有一定創意和色彩	繪圖作品創意一般且色彩普通	繪圖作品缺乏創意和色彩
口語表達能力	能清晰流利地描述畫作中的顏色	能描述畫作中的顏色但有少量錯誤	能簡單描述畫作中的顏色但有較多錯誤	無法描述畫作中的顏色

學生姓名：_____ 日期：_____

一、引起動機 (10 分鐘)

1. 觀察顏料混合 Observe Paint Mixing：

老師展示紅色和黃色混合，產生橙色。

The teacher mixes red and yellow paint to make orange.

你看到了什麼顏色？

What color do you see? _____

二、顏色混合探究 (15 分鐘)

1. 使用 Drawing Desk 應用程式進行顏色混合實驗 Use Drawing Desk App for Color Mixing Experiment :

紅色 + 黃色 = _____

Red + Yellow = _____

藍色 + 黃色 = _____

Blue + Yellow = _____

紅色 + 藍色 = _____

Red + Blue = _____

三、創意藝術作品 (10 分鐘)

1. 使用 SketchBook 應用程式創作一幅藝術作品 Create an Artwork with SketchBook App :

你使用了哪些顏色？

What colors did you use? _____

描述你的作品：

Describe your artwork: _____

四、總結與評量 (5 分鐘)

1. 分享你的藝術作品 Share Your Artwork :

你的作品是什麼樣子的？

What does your artwork look like? _____

教師評語 Teacher's Comments : _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元透過顏色尋寶活動，引導學生觀察日常生活中的色彩，結合簡易英語詞彙與描述句型，提升語言表達與觀察力。課程融入文化比較，引導學生認識不同文化中顏色的象徵意義，培養國際理解與尊重多元文化的素養。運用 iPad 與教育應用程式進行拍攝、錄音與分享，增強學生的數位溝通能力與合作學習經驗。課程設計以趣味任務為引導，提升學生參與動機，並結合實際操作與語言應用，讓學習自然發生。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	色彩小偵探 (Color Detectives)		

設計依據				
學習重點	學習表現	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 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 國 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。	核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。 生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。
	學習內容	學生透過動畫、應用程式與實作活動，學習顏色混合原理與基本色、次色的英語詞彙，並能聽懂、說出與顏色相關的內容。藉由觀察與聆聽多媒體素材，理解所見所聞，並運用圖像與語言進行簡單的內容重述與作品說明，發展語文表達、美感經驗及多元文化理解力。		
議題融入	學習主題	尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 ● 教案中的文化分享環節介紹不同文化中顏色的象徵意義。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 學生使用應用程式進行顏色尋寶遊戲，拍攝並描述顏色。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 ● 學生使用 Epic! 應用程式錄製並分享他們的顏色描述。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 ● 學生使用應用程式進行顏色尋寶和分享，展示合作創作的過程。 彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 ● 學生分享他們在自己文化中顏色象徵意義的討論結果，展示對本土文化的理解和表達。		
	實質內涵	尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 ● 教案中的文化分享環節介紹不同文化中顏色的象徵意義。		

		資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 學生使用應用程式進行顏色尋寶遊戲，拍攝並描述顏色。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 ● 學生使用 Epic! 應用程式錄製並分享他們的顏色描述。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 ● 學生使用應用程式進行顏色尋寶和分享，展示合作創作的過程。 彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 ● 學生分享他們在自己文化中顏色象徵意義的討論結果，展示對本土文化的理解和表達。
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語
教材來源		康軒 Cool English
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能
學習目標		
1. 學生能辨識並命名日常生活中的不同顏色。 2. 學生能學習並運用相關的英語詞彙如 "color"（顏色）、"find"（找到）、"object"（物品）。 3. 學生能運用應用程式拍攝並描述生活中不同顏色的物品。 4. 學生能了解不同文化中顏色的象徵意義，提升國際理解力。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式

引起動機 (5 分鐘):

- 教師展示教室內的一些物品，問學生這些物品的顏色。例如紅色的鉛筆、藍色的書包、黃色的筆記本。
- 使用 Color Hunt by TinyTap 應用程式播放一段介紹顏色辨識的動畫影片，引起學生的興趣。

發展活動 (30 分鐘):

1. 顏色尋寶遊戲 (10 分鐘):

- 學生分組進行顏色尋寶遊戲，每組使用 iPad 和 Color Hunt 應用程式在教室內外找到指定顏色的物品並拍照。
- 教師提供尋寶清單，例如：「Find something red」「Find something blue」，學生根據清單完成任務。
- 學生拍攝物品後，使用 Epic! 應用程式將照片上傳到班級分享區。

2. 文化分享環節 (10 分鐘):

- 教師展示一些不同文化中對顏色的解釋和象徵意義的圖片和影片。例如，白色在西方文化中象徵純潔，而在某些亞洲文化中則象徵哀悼。
- 學生分組討論這些顏色在他們自己文化中的象徵意義，並分享給全班。

3. 顏色描述活動 (10 分鐘):

- 學生使用 Epic! 應用程式中的錄音功能，錄製他們描述所拍攝的物品和顏色的音頻。例如：「This is a red pencil.」「I found a blue book.」
- 教師播放部分學生的錄音，並給予反饋。

總結與評量 (5 分鐘):

- 全班分享他們拍攝的照片，並用英語簡短描述他們找到的物品和顏色。
- 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。
- 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括顏色辨識、參與度、創意性和口語表達能力。

1. 圖片展示評量 (Photo Display Assessment):

- 在顏色尋寶遊戲中，學生使用 iPad 拍攝他們找到的指定顏色的物品照片。教師檢查學生上傳的照片，評估他們是否正確辨識顏色。
- 教師根據學生找到的顏色數量和準確性進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

2. 小組討論評量 (Group Discussion Assessment):

- 在文化分享環節中，學生分組討論不同文化中顏色的象徵意義。每組學生在全班面前分享他們的討論結果。
- 教師根據學生分享的積極度和參與度給予評價，並鼓勵學生積極發言。

3. 錄音描述評量 (Audio Description Assessment):

- 學生使用 Epic! 應用程式中的錄音功能，錄製描述所拍攝物品和顏色的音頻。例如：「This is a red pencil.」「I found a blue book.」
- 教師播放部分學生的錄音，評估學生的口語表達能力和對顏色詞彙的使用情況，並給予簡單的口頭回饋。

4. 即時反饋評量 (Immediate Feedback Assessment):

- 在總結活動中，教師進行即時問答，例如：「What color did you find the most?」或「Which color was the hardest to find?」
- 教師根據學生的回答給予即時的表揚和鼓勵，幫助

		學生鞏固學習內容。 5. 簡單作業評量 (Simple Task Assessment): ● 學生在顏色尋寶遊戲中拍攝的照片將展示在教室前面，教師根據每位學生拍攝的照片數量和顏色準確度進行評估。 ● 教師可以給每位學生一個小貼紙作為鼓勵，激發學生的學習興趣。
參考資料： 網站和應用程式： 1. Color Hunt by TinyTap – 教育應用程式，適合進行顏色尋寶遊戲。 2. Epic! – 教育應用程式，適合進行顏色描述和分享活動。		
學生回饋		教師省思

評分表

評量項目	優秀 (3分)	良好 (2分)	需改進 (1分)	未達標準 (0分)
顏色辨識	能正確辨識所有指定顏色	能辨識大部分指定顏色	能辨識少部分指定顏色	無法辨識指定顏色
參與度	積極參與所有活動	參與大部分活動	參與少部分活動	不參與活動
創意性	拍攝的照片富有創意且多樣	拍攝的照片有一定創意和多樣	拍攝的照片創意一般且不多樣	拍攝的照片缺乏創意和多樣

口語表達能力	能清晰流利地描述照片中的顏色和物品	能描述照片中的顏色和物品但有少量錯誤	能簡單描述照片中的顏色和物品但有較多錯誤	無法描述照片中的顏色和物品
--------	-------------------	--------------------	----------------------	---------------

一、顏色尋寶遊戲

1. 使用 Color Hunt 應用程式：

找到指定顏色的物品並拍照。

Find items of the given colors and take pictures.

- 找到紅色的物品：Find something red
 - 我找到的物品是：_____
 - I found: _____
- 找到藍色的物品：Find something blue
 - 我找到的物品是：_____
 - I found: _____
- 找到黃色的物品：Find something yellow
 - 我找到的物品是：_____
 - I found: _____

二、顏色描述活動

1. 使用 Epic! 應用程式錄音：

描述你找到的物品和顏色。

Describe the items and colors you found.

- 這是一支紅色的鉛筆：This is a red pencil.
 - 我找到的物品是：_____
 - I found: _____
- 我找到了一本藍色的書：I found a blue book.
 - 我找到的物品是：_____
 - I found: _____

三、文化分享環節

1. 了解不同文化中的顏色象徵：

- 白色在西方文化中象徵純潔：White symbolizes purity in Western cultures.
- 白色在某些亞洲文化中象徵哀悼：White symbolizes mourning in some Asian cultures.

你學到了什麼？

What did you learn? _____

四、總結與評量

1. 分享你的發現：

展示你拍攝的照片，並用英語描述。

Show your photos and describe them in English.

你拍了什麼？

What did you take a picture of? _____

教師評語 Teacher's Comments : _____

南 投 縣 主 題 式 教 學 設 計 教 案

1. 課程設計原則與教學理念說明

本課程以素養導向教學為原則，透過探索世界多元文化與動物為主題，引導學生培養英語基本溝通能力及國際理解素養。課程架構橫跨澳洲、新加坡、韓國與印度等文化情境，運用 iPad 與康軒 Cool English 數位資源，結合圖像創作與互動遊戲，提升學生的學習興趣與表達能力。課程目標在於讓學生能聽說常見英語詞彙、認識各地文化特色，並強化團隊合作與資訊科技應用，培養跨文化素養與全球視野。

二、主題說明

彈性學習課程類別		■統整性(■主題□專題□議題)探究課程		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		20 節	
主題名稱		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！					
設計依據							
核心素養	總綱	B1 符號運用與溝通表達 學生需運用英語語言、圖像、故事結構等符號進行描述與表達，並在小組合作、任務遊戲與影片中溝通文化內容，展現語言理解與溝通力。 B2 科技資訊與媒體素養 教案廣泛應用 iPad 與數位教材，如影片、應用程式與互動活動，引導學生學習語言與文化，並透過錄音與數位創作培養科技素養。 C3 多元文化與國際理解 教案設計主軸即為認識澳洲、新加坡、韓國、印度等國家的文化、節慶與特色動物，深化學生對不同文化的欣賞與尊重，培養世界公民視野。					
	領綱	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。					
與其他領域/科目的連結		生活 國語					
議題融入	實質內涵	1. 彰顯國家價值 ○ 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 2. 尊重多元文化與國際理解 ○ 國 E4 了解國際文化的多樣性。 3. 資訊科技與合作共創 ○ 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 4. 資訊科技與溝通表達					

		○ 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 5. 資訊科技的使用態度 ○ 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	
	所融入之單元	culture & Festivals	
教材來源		康軒 Cool English	
教學設備/資源		iPad、網路、大屏幕電視	
各單元與學習目標			
單元名稱	學習重點		學習目標
神奇澳洲動物園 (Amazing Australian Zoo)	學習表現	1. 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心 2. 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 3. 了解文本中的重要訊息與觀點。	1. 學生能辨識並說出澳洲獨特動物的英文名稱，如袋鼠（kangaroo）、考拉（koala）、鴨嘴獸（platypus）。
	學習內容	學生透過影片、遊戲與繪圖活動，學習澳洲特有動物的英文名稱與特徵表達句型，並能聽懂、說出簡易的生活與教室用語。學生觀察影片內容與多媒體教材，練習說出所聽聞的重點資訊，並發展基本的表達能力與好奇探究精神，進一步培養國際理解、語言應用及數位素養能力。	2. 學生能識別並描述澳洲動物的基本特徵。 3. 學生能通過互動學習遊戲和繪畫活動，加深對澳洲動物的認識。
新加坡花園城市探險 (Singapore Garden City Adventure)	學習表現	生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	1. 學生能辨識並說出新加坡著名景點的英文名稱，如花園（garden）、城市（city）、魚尾獅（merlion）。
	學習內容	學生透過影片觀賞、互動遊戲與模型製作，認識新加坡著名景點的英文詞彙與	2. 學生能識別並描述新加坡的

		基本句型，並能聽懂與說出簡易句子。課程引導學生說出所聽聞的重點資訊，運用圖像與故事理解文本內容，進一步發展語言表達、文化理解與動手實作的能力，培養探究精神與跨文化素養。 ●	花園城市特色。 3. 學生能通過互動學習遊戲和手工模型製作，加深對新加坡景點的認識。
韓國文化之旅 (Korean Cultural Journey)	學習表現	生活 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同觀點的意見 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 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。	1. 學生能辨識並說出韓國傳統和現代文化的英文名稱，如韓服 (hanbok)、泡菜 (kimchi)、舞蹈 (dance)。 2. 學生能識別並描述韓國文化的基本特徵。 3. 學生能通過互動學習遊戲和舞蹈練習，加深對韓國文化的認識。
	學習內容	學生透過影片觀賞、互動遊戲、圖像識別與舞蹈活動，認識韓國文化元素（如 hanbok、kimchi 與 K-pop），能聽懂基本語調與字母名稱，說出所見內容並發表個人感受。藉由數位應用操作與口語練習，培養語言表達、自主學習與尊重多元文化的態度。	
印度色彩節慶 (Colorful Indian Festivals)	學習表現	生活 4-I-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 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 1.	1. 學生能辨識並說出印度傳統節日和文化活動的英文名稱，如排燈節 (Diwali)、胡里節 (Holi)、寶萊塢 (Bollywood)。 2. 學生能識別並描述印度節日的基本特徵和活動。 3. 學生能通過互
	學習內容	學生能透過影片與遊戲認識排燈節、胡里節等印度節慶，並練習與節日相關的英文詞彙與簡易對話句型。配合繪畫創作與錄音分享，學生能說出所聽見的節慶內容，運用圖像與語句描述節慶活	

		動，培養英語表達與文本理解能力，並欣賞文化差異之美。	動學習遊戲和繪畫活動，加深對印度文化的認識。
--	--	----------------------------	------------------------

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元透過觀察與互動學習活動，引導學生認識澳洲特有動物如袋鼠、考拉與鴨嘴獸，並學習相關的英語詞彙與句型。課程融入動畫影片、學習遊戲與數位繪圖，搭配 iPad 操作，提升學生的科技素養與語言表達力。同時透過文化分享，培養學生尊重多元文化、理解他國自然生態與文化象徵，激發探究興趣與創造力。

二、教學單元設計

主題		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		共 1 節，40 分鐘	
單元名稱		神奇澳洲動物園 (Amazing Australian Zoo)					
設計依據							
學習重點	學習表現	4. 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心			核心素養	生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。	
		5. 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。				生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。	
	學習內容	6. 了解文本中的重要訊息與觀點。				生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現	
學習內容		學生透過影片、遊戲與繪					

		圖活動，學習澳洲特有動物的英文名稱與特徵表達句型，並能聽懂、說出簡易的生活與教室用語。學生觀察影片內容與多媒體教材，練習說出所聽聞的重點資訊，並發展基本的表達能力與好奇探究精神，進一步培養國際理解、語言應用及數位素養能力。		象。
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資訊科技與學習興趣：資 E13 具備學習資訊科技的興趣。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資訊科技與學習興趣：資 E13 具備學習資訊科技的興趣。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
學習目標： 1. 學生能辨識並說出澳洲獨特動物的英文名稱，如袋鼠（kangaroo）、考拉（koala）、鴨嘴獸（platypus）。 2. 學生能識別並描述澳洲動物的基本特徵。 3. 學生能通過互動學習遊戲和繪畫活動，加深對澳洲動物的認識。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式				評量方式

引起動機 (5 分鐘):

- 教師展示一些澳洲動物的圖片或玩具，問學生是否知道這些動物的名字。
- 使用 NatGeo Kids 應用程式播放一段介紹澳洲動物的動畫影片，引起學生的興趣。

發展活動 (30 分鐘):

1. 澳洲動物影片學習 (10 分鐘):

- 使用 Khan Academy Kids 應用程式播放介紹袋鼠、考拉和鴨嘴獸的影片，讓學生了解這些動物的生活習性和特點。
- 教師在影片播放過程中，講解相關的關鍵詞彙，如「kangaroo」（袋鼠）、「koala」（考拉）、「platypus」（鴨嘴獸）。

2. 互動學習遊戲 (10 分鐘):

- 學生使用 NatGeo Kids 應用程式參與互動學習遊戲，進一步鞏固他們對澳洲動物的認識。
- 教師巡視並協助學生，用英語進行簡單對話，描述他們在遊戲中學到的內容。

3. 繪畫活動 (10 分鐘):

- 使用 iPad 上的繪圖應用程式，讓學生繪製他們最喜歡的澳洲動物。
- 鼓勵學生使用學到的詞彙，並用英語描述他們的畫作。例如：「This is a kangaroo. It can jump very high.」

總結與評量 (5 分鐘):

- 全班分享他們的繪畫作品，並用英語簡短描述其中的動物。
- 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。
- 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括動物辨識、參與度、創意性和口語表達能力。

圖片展示評量 (Photo Display Assessment):

- 學生在繪畫活動中完成的作品將展示在教室前面，教師檢查學生繪製的動物圖片，評估他們是否正確辨識並畫出澳洲動物。
- 教師根據學生的圖片數量和準確性進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

2. 小組討論評量 (Group Discussion Assessment):

- 在互動學習遊戲後，學生分組討論他們學到的澳洲動物知識。每組學生在全班面前分享他們的討論結果。
- 教師根據學生分享的積極度和參與度給予評價，並鼓勵學生積極發言。

3. 錄音描述評量 (Audio Description Assessment):

- 學生使用 Khan Academy Kids 應用程式中的錄音功能，錄製描述他們所畫動物的音頻。例如：「This is a koala. It likes to eat eucalyptus leaves.」
- 教師播放部分學生的錄音，評估學生的口語表達能力和對動物詞彙的使用情況，並給予簡單的口頭回饋。

4. 即時反饋評量 (Immediate Feedback Assessment):

- 在總結活動中，教師進行即時問答，例如：「What animal did you draw?」或「Which animal is your favorite?」
- 教師根據學生的回答給予即時的表揚和鼓勵，幫助

	學生鞏固學習內容。 5. 簡單作業評量 (Simple Task Assessment): ● 學生在互動學習遊戲中完成的任務將展示在應用程式內，教師根據每位學生完成的任務數量和準確度進行評估。 ● 教師可以給每位學生一個小貼紙作為鼓勵，激發學生的學習興趣。
參考資料 1. National Geographic Kids: https://kids.nationalgeographic.com/ 2. Khan Academy Kids: https://learn.khanacademy.org/khan-academy-kids/ 3. Drawing Pad: https://drawingpadapp.com/ 4. Epic!: https://www.getepic.com/	
學生回饋	教師省思

評量項目	優秀 (3分)	良好 (2分)	需改進 (1分)	未達標準 (0分)
動物辨識	能正確辨識並說出所有學習的澳洲動物名稱	能正確辨識並說出大部分學習的澳洲動物名稱	能辨識並說出少部分學習的澳洲動物名稱	無法辨識或說出學習的澳洲動物名稱
參與度	積極參與所有活動，樂於分享和合作	積極參與大部分活動，有一定的分享和合作意願	參與少部分活動，較少分享和合作	不積極參與活動，缺乏分享和合作意願
創意性	繪圖作品富有創意且能充分運用學到的顏色和動物詞彙	繪圖作品有一定創意，能運用學到的顏色和動物詞彙	繪圖作品創意一般，較少運用學到的顏色和動物詞彙	繪圖作品缺乏創意，未能運用學到的顏色和動物詞彙
口語表達能力	能清晰流利地描述作品中的動物及其特徵	能描述作品中的動物及其特徵，但有少量錯誤	能簡單描述作品中的動物及其特徵，但有較多錯誤	無法描述作品中的動物及其特徵

文化理解力	能正確描述不同文化中顏色的象徵意義，並能與同學分享	能描述大部分文化中顏色的象徵意義，並能與同學分享	能簡單描述部分文化中顏色的象徵意義，分享較少	無法描述文化中顏色的象徵意義，缺乏分享
數位工具運用能力	能熟練使用應用程式完成所有任務，並能幫助同學	能熟練使用應用程式完成大部分任務，並能與同學合作	能使用應用程式完成部分任務，但需要較多幫助	無法使用應用程式完成任務，需要大量幫助

神奇澳洲動物園 (Amazing Australian Zoo) 英語學習單

學生姓名：_____

日期：_____

一、動物辨識

1. 辨識動物名稱：

- 袋鼠：Kangaroo
 - 圖片描述：_____
 - Description: _____
- 考拉：Koala
 - 圖片描述：_____
 - Description: _____
- 鴨嘴獸：Platypus

- 圖片描述：_____
- Description: _____
-

二、影片學習

1. 觀看影片並回答問題：

影片中提到的動物有哪些？

What animals were mentioned in the video?

答：_____

Answer: _____

袋鼠有什麼特點？

What are the characteristics of a kangaroo?

答：_____

Answer: _____

三、互動學習遊戲

1. 使用 NatGeo Kids 應用程式：

在遊戲中學到什麼動物？

What animals did you learn about in the game?

答：_____

Answer: _____

四、繪畫活動

1. 使用 iPad 上的繪圖應用程式：

繪製你最喜歡的澳洲動物並描述：

Draw your favorite Australian animal and describe it:

● 我的畫作是：_____

My drawing is: _____

● 這是：_____

This is: _____

五、文化分享環節

1. 了解澳洲動物的文化意義：

袋鼠在澳洲的象徵意義是什麼？

What is the cultural significance of kangaroos in Australia?

答：_____

Answer: _____

六、總結與評量

1. 分享你的作品：

展示你的繪畫作品，並用英語描述。
Show your drawing and describe it in English.

你畫了什麼動物？
What animal did you draw?

答：_____

Answer: _____

教師評語 Teacher's Comments: _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元透過探索新加坡花園城市的著名地標，如濱海灣花園與魚尾獅，引導學生認識世界文化與環境特色。透過 Google Earth 與 Epic! 等數位工具輔助，學生能進行互動遊戲、觀看影片並動手製作模型，提升英語聽說能力與科技素養。課程結合文化學習與語言應用，激發學生的學習動機與跨文化理解力，並培養主動探索與合作表達的能力。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！	設計者	陳怡璇
實施年級	二年級	總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	新加坡花園城市探險 (Singapore Garden City Adventure)		
設計依據			

學習重點	學習表現	生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	核心素養	生活-E-A1 能觀察、想像與表達生活中的事物與經驗，建立生活中的學習興趣與意義。 生活-E-B2 能蒐集、解讀與整理生活中獲得的資訊，並表達自己的觀點。 生活-E-C2 能認識多元文化與族群，學習尊重差異，表現友善的行為。
	學習內容	學生透過影片觀賞、互動遊戲與模型製作，認識新加坡著名景點的英文詞彙與基本句型，並能聽懂與說出簡易句子。課程引導學生說出所聽聞的重點資訊，運用圖像與故事理解文本內容，進一步發展語言表達、文化理解與動手實作的能力，培養探究精神與跨文化素養。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資訊科技與溝通表達：資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能辨識並說出新加坡著名景點的英文名稱，如花園（garden）、城市（city）、魚尾獅（merlion）。 2. 學生能識別並描述新加坡的花園城市特色。 3. 學生能通過互動學習遊戲和手工模型製作，加深對新加坡景點的認識。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式		評量方式
引起動機 (5 分鐘): ● 教師展示新加坡的圖片和小紀念品，問學生是否知道這些景點的名稱。 ● 使用 Google Earth 應用程式播放一段介紹新加坡著名景點的動畫影片，引起學生的興趣。 發展活動 (30 分鐘): 新加坡景點影片學習 (10 分鐘): ○ 使用 Epic! 應用程式播放介紹濱海灣花園和聖淘沙的影片，讓學生了解這些景點的特色和重要性。 ○ 教師在影片播放過程中，講解相關的關鍵詞彙，如「garden」（花園）、「city」（城市）、「merlion」（魚尾獅）。 互動學習遊戲 (10 分鐘): ○ 學生使用 Google Earth 應用程式參與互動學習遊戲，進一步鞏固他們對新加坡景點的認識。 ○ 教師巡視並協助學生，用英語進行簡單對話，描述他們在遊戲中學到的內容。 手工模型製作 (10 分鐘): ○ 學生使用簡單的手工材料製作新加坡景點的模型，例如用紙板製作魚尾獅或用彩紙製作花園。 ○ 鼓勵學生使用學到的詞彙，並用英語描述他們的模型。例如：「This is a model of the Merlion. It is a famous landmark in Singapore.」 總結與評量 (5 分鐘): ● 全班分享他們的手工模型，並用英語簡短描述他們製作的景點。 ● 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。 ● 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括景點辨識、參與度、創意性和口語表達能力。		圖片展示評量 (Photo Display Assessment): ● 學生在手工模型製作活動中完成的作品將展示在教室前面，教師檢查學生製作的景點模型，評估他們是否正確辨識並製作新加坡景點。 ● 教師根據學生的模型數量和準確性進行簡單的評估，並給予口頭表揚。 2. 小組討論評量 (Group Discussion Assessment): ● 在互動學習遊戲後，學生分組討論他們學到的新加坡景點知識。每組學生在全班面前分享他們的討論結果。 ● 教師根據學生分享的積極度和參與度給予評價，並鼓勵學生積極發言。 3. 錄音描述評量 (Audio Description Assessment): ● 學生使用 Epic! 應用程式中的錄音功能，錄製描述他們所製作景點模型的音頻。例如：「This is a model of the Marina Bay Gardens. It has many beautiful flowers.」 ● 教師播放部分學生的錄音，評估學生的口語表達能力和對景點詞彙的使用情況，並給予簡單的口頭回饋。 4. 即時反饋評量 (Immediate Feedback Assessment): ● 在總結活動中，教師進行即時問答，例如：「What

		landmark did you make?」或「Which landmark is your favorite?」 ● 教師根據學生的回答給予即時的表揚和鼓勵，幫助學生鞏固學習內容。 5. 簡單作業評量 (Simple Task Assessment): ● 學生在互動學習遊戲中完成的任務將展示在應用程式內，教師根據每位學生完成的任務數量和準確度進行評估。 ● 教師可以給每位學生一個小貼紙作為鼓勵，激發學生的學習興趣。
--	--	---

參考資料

1. Google Earth: <https://www.google.com/earth/>
2. Epic!: <https://www.getepic.com/>

學生回饋	教師省思

評量項目	優秀 (3分)	良好 (2分)	需改進 (1分)	未達標準 (0分)
景點辨識	能正確辨識並說出所有學習的新加坡景點名稱	能正確辨識並說出大部分學習的新加坡景點名稱	能辨識並說出少部分學習的新加坡景點名稱	無法辨識或說出學習的新加坡景點名稱

參與度	積極參與所有活動，樂於分享和合作	積極參與大部分活動，有一定的分享和合作意願	參與少部分活動，較少分享和合作	不積極參與活動，缺乏分享和合作意願
創意性	模型作品富有創意且能充分運用學到的景點詞彙	模型作品有一定創意，能運用學到的景點詞彙	模型作品創意一般，較少運用學到的景點詞彙	模型作品缺乏創意，未能運用學到的景點詞彙
口語表達能力	能清晰流利地描述作品中的景點及其特徵	能描述作品中的景點及其特徵，但有少量錯誤	能簡單描述作品中的景點及其特徵，但有較多錯誤	無法描述作品中的景點及其特徵

新加坡花園城市探險 (Singapore Garden City Adventure) 英語學習單

學生姓名：_____

日期：_____

一、新加坡景點辨識

1. 辨識景點名稱：

● 花園：Garden

○ 圖片描述：_____

○ Description: _____

● 城市：City

○ 圖片描述：_____

- ☐ Description: _____
 - 魚尾獅：Merlion
 - ☐ 圖片描述：_____
 - ☐ Description: _____
-

二、影片學習

1. 觀看影片並回答問題：

影片中提到的景點有哪些？

What landmarks were mentioned in the video?

答：_____

Answer: _____

花園有什麼特點？

What are the characteristics of a garden?

答：_____

Answer: _____

三、互動學習遊戲

1. 使用 Google Earth 應用程式：

在遊戲中學到什麼景點？

What landmarks did you learn about in the game?

答：_____

Answer: _____

四、手工模型製作

1. 使用手工材料製作模型：

製作你最喜歡的新加坡景點並描述：

Create your favorite Singapore landmark and describe it:

- 我的模型是：_____
 - My model is: _____
 - 這是：_____
 - This is: _____
-

五、文化分享環節

1. 了解新加坡景點的文化意義：

魚尾獅在新加坡的象徵意義是什麼？

What is the cultural significance of the Merlion in Singapore?

答：_____

Answer: _____

六、總結與評量

1. 分享你的作品：

展示你的手工模型，並用英語描述。

Show your model and describe it in English.

你做了什麼景點？

What landmark did you make?

答：_____

Answer: _____

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元透過探索韓國文化，如韓服（hanbok）、泡菜（kimchi）與 K-pop 舞蹈，讓學生在互動與趣味中建立多元文化理解。課程結合 YouTube 影片、文化應用程式與簡單舞蹈活動，幫助學生在學習語言詞彙的同時，也培養對不同文化的尊重與興趣。透過圖像識別、遊戲學習、創意表達與口語練習，學生能提升基本英語表達力與數位操作能力，並激發主動學習的動機與國際素養。

二、教學單元設計

主題		探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者		陳怡璇	
實施年級		二年級		總節數		共 1 節，40 分鐘	
單元名稱		韓國文化之旅 (Korean Cultural Journey)					
設計依據							
學習重點	學習表現	生活 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同觀點的意見 國 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 國 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。			核心素養	生活-E-A2 能關注與體會人與人之間的情緒感受與需求，願意與人互動、合作與分享。 生活-E-B1 能蒐集生活中的資訊與資料，並加以分析比較、統整應用。 生活-E-C2 能認識多元文化與族群，學習尊重差異，表現友善的行為。	
	學習內容	學生透過影片觀賞、互動遊戲、圖像識別與舞蹈活動，					

		認識韓國文化元素（如 hanbok、kimchi 與 K-pop），能聽懂基本語調與字母名稱，說出所見內容並發表個人感受。藉由數位應用操作與口語練習，培養語言表達、自主學習與尊重多元文化的態度。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 資訊科技與學習興趣：資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 彰顯國家價值：國 E3 具備表達我國本土文化特色的能力。 尊重多元文化與國際理解：國 E5 發展學習不同文化的意願。 資訊科技與學習興趣：資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		
學習目標				
1. 學生能辨識並說出韓國傳統和現代文化的英文名稱，如韓服（hanbok）、泡菜（kimchi）、舞蹈（dance）。 2. 學生能識別並描述韓國文化的基本特徵。 3. 學生能通過互動學習遊戲和舞蹈練習，加深對韓國文化的認識。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式				評量方式

引起動機 (5 分鐘):

- 教師展示韓國傳統服裝韓服的圖片或實物，問學生是否知道這些服裝的名稱。
- 使用 YouTube Kids 應用程式播放一段介紹韓國文化的動畫影片，引起學生的興趣。

發展活動 (30 分鐘):

1. 韓國文化影片學習 (10 分鐘):

- 使用 Korean Culture App 播放介紹韓國美食和 K-pop 的影片，讓學生了解韓國的飲食文化和流行音樂。
- 教師在影片播放過程中，講解相關的關鍵詞彙，如「hanbok」（韓服）、「kimchi」（泡菜）、「dance」（舞蹈）。

2. 互動學習遊戲 (10 分鐘):

- 學生使用 Korean Culture App 參與互動學習遊戲，例如匹配韓國文化圖片和單詞，進一步鞏固他們對韓國文化的認識。
- 教師巡視並協助學生，用英語進行簡單對話，描述他們在遊戲中學到的內容。

3. 韓國舞蹈練習 (10 分鐘):

- 學生觀看 YouTube Kids 上的 K-pop 舞蹈教學，跟隨學習簡單的舞蹈動作。
- 鼓勵學生使用學到的詞彙，並用英語描述他們的舞蹈動作。例如：「I am dancing. This is fun!」

總結與評量 (5 分鐘):

- 全班分享他們的學習體驗，並用英語簡短描述他們學到的韓國文化。
- 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。
- 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括文化辨識、參與度、創意性和口語表達能力。

簡單圖畫評量 (Simple Drawing Assessment):

- 學生在活動中完成的韓國文化相關圖片（如韓服、泡菜、K-pop 舞蹈）將展示在教室前面，教師檢查學生繪製的圖畫，評估他們是否正確辨識並畫出韓國文化元素。
- 教師根據學生的圖畫進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

2. 簡短口頭分享 (Short Oral Sharing):

- 學生在互動學習遊戲後，簡單描述他們學到的韓國文化知識，如「This is a hanbok.」「I learned about kimchi.」
- 教師根據學生的分享給予即時的鼓勵和表揚。

3. 簡單動作展示 (Simple Movement Demonstration):

- 學生在韓國舞蹈練習後，在全班面前展示一個簡單的舞蹈動作。
- 教師觀察學生的動作表現，給予積極的回饋和鼓勵。

4. 圖片匹配遊戲 (Picture Matching Game):

- 學生使用 Korean Culture App 進行圖片匹配遊戲，將韓國文化圖片與相應的英文單詞匹配。
- 教師根據學生完成的遊戲情況進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

5. 簡單錄音描述 (Simple Audio Description):

- 學生使用 Korean Culture App 中的錄音功能，簡單描述他們所學韓國文化的

		內容，如「This is kimchi. It is spicy.」 ● 教師播放部分學生的錄音，給予簡單的回饋和鼓勵。
<u>參考資料</u> 1. YouTube Kids: https://www.youtubekids.com/ 2. Korean Culture App: https://apps.apple.com/us/app/korean-culture/id1437135160		
學生回饋		教師省思

評量項目	優秀 (3分)	良好 (2分)	需改進 (1分)	未達標準 (0分)
文化辨識	能正確辨識並說出所有學習的韓國文化名稱	能正確辨識並說出大部分學習的韓國文化名稱	能辨識並說出少部分學習的韓國文化名稱	無法辨識或說出學習的韓國文化名稱
參與度	積極參與所有活動，樂於分享和合作	積極參與大部分活動，有一定的分享和合作意願	參與少部分活動，較少分享和合作	不積極參與活動，缺乏分享和合作意願

創意性	圖畫和舞蹈活動中表現出色，能充分運用學到的文化詞彙	圖畫和舞蹈活動中表現良好，能運用學到的文化詞彙	圖畫和舞蹈活動中表現一般，較少運用學到的文化詞彙	圖畫和舞蹈活動中缺乏創意，未能運用學到的文化詞彙
口語表達能力	能清晰流利地描述學到的韓國文化知識	能描述學到的韓國文化知識，但有少量錯誤	能簡單描述學到的韓國文化知識，但有較多錯誤	無法描述學到的韓國文化知識

學習單 (Worksheet)

學生姓名: _____ 日期: _____

一、詞彙學習 (Vocabulary Learning)

請根據圖片寫出對應的英文單詞 (Please write the corresponding English word for each picture):

1. _____
2. _____
3. _____

二、文化特徵辨識 (Cultural Characteristics Identification)

請回答以下問題 (Please answer the following questions):

1. What is a traditional Korean dress called?

2. What is a famous Korean fermented food?

3. Name a popular cultural activity in Korea.

三、互動遊戲 (Interactive Game)

請使用 iPad 上的 Korean Culture App 參與互動遊戲，將以下韓國文化圖片與英文單詞連線 (Use the Korean Culture App on your iPad to participate in the interactive game, match the Korean cultural pictures with the English words):

四、舞蹈練習 (Dance Practice)

請觀看 YouTube Kids 上的 K-pop 舞蹈教學影片，並跟隨學習簡單的舞蹈動作 (Watch

the K-pop dance tutorial on YouTube Kids and follow along with the simple dance moves):

1. I am dancing. This is _____!
2. I learned a dance called _____.

五、繪畫與分享 (Drawing and Sharing)

請畫出一幅與韓國文化相關的圖片，並用英語簡單描述 (Draw a picture related to Korean culture and describe it in English):

我的畫 (My Drawing):

我的描述 (My Description):

評量方式 (Assessment)

1. 簡單圖畫評量 (Simple Drawing Assessment):
 - 學生在活動中完成的韓國文化相關圖片將展示在教室前面。
 - 教師根據學生的圖畫進行簡單的評估，並給予口頭表揚。
2. 簡短口頭分享 (Short Oral Sharing):
 - 學生簡單描述他們學到的韓國文化知識。
 - 教師根據學生的分享給予即時的鼓勵和表揚。
3. 簡單動作展示 (Simple Movement Demonstration):
 - 學生展示一個簡單的舞蹈動作。
 - 教師觀察學生的動作表現，給予積極的回饋和鼓勵。
4. 圖片匹配遊戲 (Picture Matching Game):
 - 學生完成圖片匹配遊戲。
 - 教師根據學生完成的遊戲情況進行簡單的評估，並給予口頭表揚。
5. 簡單錄音描述 (Simple Audio Description):
 - 學生使用 Korean Culture App 中的錄音功能，簡單描述所學韓國文化的內容。
 - 教師播放部分學生的錄音，給予簡單的回饋和鼓勵。

教學單元設計

1、教學設計理念

本單元以印度節慶文化為主題，透過排燈節 (Diwali)、胡里節 (Holi) 與寶萊塢 (Bollywood) 等代表性活動，讓學生認識異國文化中的色彩與歡樂。課程結合影片欣賞、互動遊戲與繪圖創作，搭配英語詞彙練習與簡單口說表達，不僅提升學生語言能力，也激發想像力與藝術創意。同時透過 iPad 融入教學，引導學生探索文化差異、尊重多元價值，培養國際理解力與表達自我的信心。

二、教學單元設計

主題	探索世界/ 生活小偵探：一起發現世界！		設計者	陳怡璇
實施年級	二年級		總節數	共 1 節，40 分鐘
單元名稱	印度色彩節慶 (Colorful Indian Festivals)			
設計依據				
學習重點	學習表現	生活 4-I-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 國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 國 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
	學習內容	學生能透過影片與遊戲認識排燈節、胡里節等印度節慶，並練習與節日相關的英文詞彙與簡易對話句型。配合繪畫創作與錄音分享，學生能說出所聽見的節慶內容，運用圖像與語句描述節慶活動，培養英語表達與文本理解能力，並欣賞文化差異之美。		
議題融入	學習主題	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。		
	實質內涵	彰顯國家價值：國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 尊重多元文化與國際理解：國 E4 了解國際文化的多樣性。 資訊科技與問題解決：資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資訊科技與合作共創：資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資訊科技與溝通表達：資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。		
與其他領域/科目的連結		■科技 ■生活 ■國語		
教材來源		康軒 Cool English		
教學設備/資源		iPad 載具、網際網路、電視大屏幕		
學生經驗分析		具備 iPad 基本操作知能		

學習目標

1. 學生能辨識並說出印度傳統節日和文化活動的英文名稱，如排燈節 (Diwali)、胡里節 (Holi)、寶萊塢 (Bollywood)。
2. 學生能識別並描述印度節日的基本特徵和活動。
3. 學生能通過互動學習遊戲和繪畫活動，加深對印度文化的認識。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	評量方式
引起動機 (5 分鐘): ● 教師展示印度節日的圖片或簡短影片，問學生是否知道這些節日的名稱。 ● 使用 NatGeo Kids 應用程式播放一段介紹印度節日的動畫影片，引起學生的興趣。 發展活動 (30 分鐘): 1. 印度節日影片學習 (10 分鐘): ○ 使用 Epic! 應用程式播放介紹排燈節、胡里節和寶萊塢的影片，讓學生了解這些節日的特色和重要性。 ○ 教師在影片播放過程中，講解相關的關鍵詞彙，如「Diwali」（排燈節）、「Holi」（胡里節）、「Bollywood」（寶萊塢）。 2. 互動學習遊戲 (10 分鐘): ○ 學生使用 NatGeo Kids 應用程式參與互動學習遊戲，例如匹配印度節日圖片和單詞，進一步鞏固他們對印度文化的認識。 ○ 教師巡視並協助學生，用英語進行簡單對話，描述他們在遊戲中學到的內容。 3. 節日繪畫活動 (10 分鐘): ○ 使用 iPad 上的繪圖應用程式，讓學生繪製印度節日的彩色畫。 ○ 鼓勵學生使用學到的詞彙，並用英語描述他們的畫作。例如：「This is Holi. People throw colors at each other.」 總結與評量 (5 分鐘): ● 全班分享他們的繪畫作品，並用英語簡短描述他們畫中的節日和活動。 ● 教師給予學生積極的回饋，肯定他們的努力和創意。 ● 使用 rubric 評量表進行評量，評分標準包括節日辨識、參與度、創意性和口語表達能力。	簡單圖畫評量 (Simple Drawing Assessment): ● 學生在節日繪畫活動中完成的作品將展示在教室前面，教師檢查學生繪製的圖畫，評估他們是否正確辨識並畫出印度節日元素。 ● 教師根據學生的圖畫進行簡單的評估，並給予口頭表揚。 2. 簡短口頭分享 (Short Oral Sharing): ● 學生在互動學習遊戲後，簡單描述他們學到的印度節日知識，如「This is Diwali.」「I learned about Holi.」 ● 教師根據學生的分享給予即時的鼓勵和表揚。 3. 圖片匹配遊戲 (Picture Matching Game): ● 學生使用 NatGeo Kids 應用程式進行圖片匹配遊戲，將印度節日圖片與相應的英文單詞匹配。 ● 教師根據學生完成的遊戲情況進行簡單的評估，並給予口頭表揚。 4. 簡單錄音描述 (Simple Audio Description): ● 學生使用 Epic! 應用程式中的錄音功能，簡單描述

		他們所學印度節日的內容，如「This is Diwali. It is the festival of lights.」 ● 教師播放部分學生的錄音，給予簡單的回饋和鼓勵。 5. 即時反饋評量 (Immediate Feedback Assessment): ● 在總結活動中，教師進行即時問答，例如：「What did you learn about Indian festivals?」或「Can you tell me about Holi?」 ● 教師根據學生的回答給予即時的表揚和鼓勵，幫助學生鞏固學習內容。
<u>參考資料</u> 1. NatGeo Kids: https://kids.nationalgeographic.com/ 2. Epic!: https://www.getepic.com/		
學生回饋		教師省思

評量項目	優秀 (3分)	良好 (2分)	需改進 (1分)	達標準 (0分)
節日辨識	能正確辨識並說出所有學習的印度節日名稱	能正確辨識並說出大部分學習的印度節日名稱	能辨識並說出少部分學習的印度節日名稱	無法辨識或說出學習的印度節日名稱

參與度	積極參與所有活動，樂於分享和合作	積極參與大部分活動，有一定的分享和合作意願	參與少部分活動，較少分享和合作	不積極參與活動，缺乏分享和合作意願
創意性	繪圖作品富有創意且能充分運用學到的節日詞彙	繪圖作品有一定創意，能運用學到的節日詞彙	繪圖作品創意一般，較少運用學到的節日詞彙	繪圖作品缺乏創意，未能運用學到的節日詞彙
口語表達能力	能清晰流利地描述學到的印度節日知識	能描述學到的印度節日知識，但有少量錯誤	能簡單描述學到的印度節日知識，但有較多錯誤	無法描述學到的印度節日知識

學習單 (Worksheet)

學生姓名：_____ 日期：_____

一、詞彙學習 (Vocabulary Learning)

請根據圖片寫出對應的英文單詞 (Please write the corresponding English word for each picture):

1. _____
2. _____
3. _____

二、文化特徵辨識 (Cultural Characteristics Identification)

請回答以下問題 (Please answer the following questions):

1. What is the festival of lights in India called?

2. Which festival involves throwing colors at each other?

3. Name a famous Indian film industry.

三、互動遊戲 (Interactive Game)

請使用 iPad 上的 NatGeo Kids 應用程式參與互動學習遊戲，將以下印度節日圖片與英文單詞連線 (Use

the NatGeo Kids app on your iPad to participate in the interactive game, match the Indian festival pictures with the English words):

四、繪畫活動 (Drawing Activity)

請使用 iPad 上的繪圖應用程式，繪製一幅與印度節日相關的彩色畫 (Use the drawing app on your iPad to create a colorful drawing related to Indian festivals):

我的畫 (My Drawing):

我的描述 (My Description):

五、影片學習 (Film Learning)

請觀看 NatGeo Kids 上的印度節日介紹影片，並回答以下問題 (Watch the Indian festival introduction film on NatGeo Kids and answer the following questions):

1. What did you learn about Diwali?

2. How do people celebrate Holi?

評量方式 (Assessment)

1. 簡單圖畫評量 (Simple Drawing Assessment):

- 學生在節日繪畫活動中完成的作品將展示在教室前面。
- 教師根據學生的圖畫進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

2. 簡短口頭分享 (Short Oral Sharing):

- 學生簡單描述他們學到的印度節日知識。
- 教師根據學生的分享給予即時的鼓勵和表揚。

3. 圖片匹配遊戲 (Picture Matching Game):

- 學生完成圖片匹配遊戲。
- 教師根據學生完成的遊戲情況進行簡單的評估，並給予口頭表揚。

4. 簡單錄音描述 (Simple Audio Description):

- 學生使用 Epic! 應用程式中的錄音功能，簡單描述他們所學印度節日的內容。
- 教師播放部分學生的錄音，給予簡單的回饋和鼓勵。

5. 即時反饋評量 (Immediate Feedback Assessment):

- 在總結活動中，教師進行即時問答，例如：「What did you learn about Indian festivals?」或「Can you tell me about Holi?」
- 教師根據學生的回答給予即時的表揚和鼓勵，幫助學生鞏固學習內容。