

臺北市私立再興國民小學 112 學年度特色課程計畫

一、課程基本資料

(一)課程名稱：(興光樂學)

(二)課程類別：

校本特色課程類別

- 品德教育
- 閱讀寫作
- 國際學習
- 多元分組

彈性學習課程類別

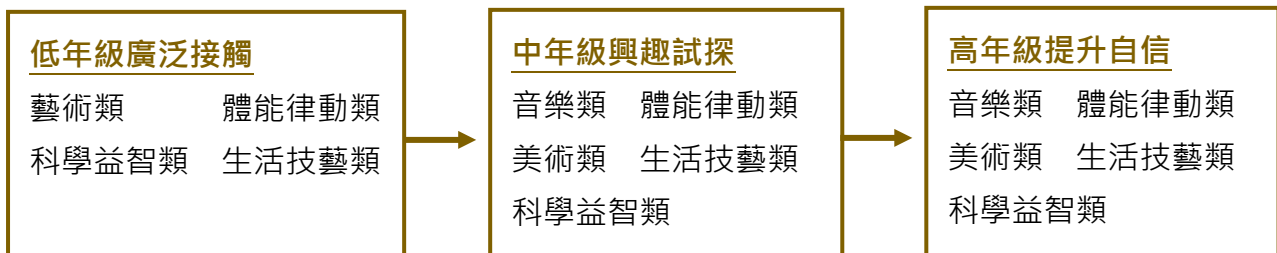
- 市訂課程_____
- 統整性主題/專題/議題探究
- 社團活動與技藝課程
- 特殊需求領域課程
- 其他

二、課程目標與學校願景連結

再興小學課程願景	課程目標
品德傳承	孕育高尚品德，豐富生活內涵
創新思維	引導創新思考，提升競爭優勢
多元智慧	啟發多元智慧，落實五育均衡
終身學習	培養興趣技能，樂於終身學習

三、課程規劃：

(一)課程架構和社團類別：



(二)實施目的：

1. 依學生學習需要設計多元學習課程，擴大學生學習領域。
2. 長期培育學生多元能力或興趣，發展學校特色。

(三)實施時間：

年段	上課時間
一年級	星期二下午 3:00~3:50
二年級	星期二下午 2:00~2:50
中年級	星期四下午 2:45~3:45
高年級	星期四下午 1:25~2:25

(四)實施方式：

1. 低年級：

- (1) 每班分成 2 組(共 12 組)，每組由學校安排至各分組上課 2 週，第 5 週全班一起上課。
- (2) 學生採循環學習方式上課，全班上完課後(第 6 週)至下一分組上課。
- (3) 學生循環學習方式由學校依班級順序安排。
- (4) 課程師資：6 位級任老師+6 位外聘老師。
- (5) 每位學生每學期會上 6 種不同課程，一年共 12 種課程，目的在於讓學生能夠廣泛接觸各類型社團內容。

2. 中高年級：

- (1) 每人請依興趣選填 10 組，並排出志願 1, 2, 3...10，請勿重複選組，若發現重複選填組別狀況，將由學校安排組別。
- (2) 以個人志願序優先排組，若該組超過名額上限，則將採電腦隨機挑選。
- (3) 若前十志願皆未被選中，學校將保留調整組別之權限。
- (4) 參加學校校隊或指定團隊者，不需參加志願選填。
- (5) 每位學生依志願選填確認組別後，上課期間為一學年。
- (6) 課程師資與費用:聘請校內外具專長之教師，學生會依選填組別支付不同材料費。

(五)各年段社團類別與項目：

低年級(一年 12 種)		中年級(25 個社團)		高年級(25 個社團)	
藝術類	紆壓彩繪、音樂遊樂園、纏繞畫、紙藝教學、摺紙教學、卡通捏塑、音樂神童、客家童謠	音樂	口琴、弦樂團、烏克麗麗與疊杯、直笛、合唱團	音樂	口琴、弦樂團、烏克麗麗與疊杯、直笛、合唱團
體育律動	跆拳道小子、創意舞蹈、熱血足球	美術	友善藝術創意美術、卡通創意捏捏樂	美術	友善藝術創意美術、卡通創意捏捏樂

生活 技藝	桌上遊戲、紙筆遊戲、牌藝世界、動手玩一玩、棋藝高手、團體動能、加法遊戲	體能 律動	兒童舞蹈、扯鈴高手、跆拳道、籃球A、籃球B、樂樂棒球、桌球	體能 律動	兒童舞蹈、扯鈴高手、跆拳道、熱力籃球、籃球(團練)、田徑慢跑(團練)、樂樂棒球、桌球好手
科學	科學玩童	生活 技藝	民俗藝術、創意魔術、綜合棋藝、桌遊、書法、編織高手	生活 技藝	創意魔術、綜合棋藝、桌遊、編織、再興 Talk 秀
		動手玩 科學	Scratch 遊戲設計、科展預備班、iPad「fun」學習、驚喜機器人(樂高EV3)	科學 益智	Scratch 遊戲設計、自然(科展)、專題研究班、驚喜機器人(樂高EV3)

四、教學設計：

適用年級	二年級		
設計者	陳瑞烜、方慧娟、陳雅紋、劉韋伶、徐鳳美、羅于晴		
教材來源	自編	教學節數	每週一節，本學期共 21 節
總綱核心素養	<p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗 與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B3 具備藝術 創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中 的美感體驗。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>		
生活領域 核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p>		
生活領域 學習表現	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p> <p>6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。</p> <p>1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>		

	2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。				
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 能運用撲克牌與桌遊學會許多玩法，並從遊戲中培養團體互動能力。 利用紙筆遊戲，讓孩子加強握筆與運筆練習，並從遊戲中進行腦力激盪，培養思考能力。 學生能認識基本的彩繪用具，並能利用色彩原則與疊色技巧進行上色。 學生能利用簡單的摺紙技巧，訓練小肌肉的靈活，摺出可愛的造型。 				
112 學年度第一學期二年級興光樂學課程計畫					
教學 期程	單元名稱	學習目標	學習活動歷程	評量工具/評量 類型/學生表現	教師 教學策略
第一 週	預備週				
第二 週	課程規劃				
第三 週	我是小畫家	學生能運用多元媒材與著色用具進行創作	<ol style="list-style-type: none"> 了解棒打老戶雞吃蟲遊戲。 設計遊戲角色紙牌。 	實作評量：能根據老師的說明，設計棒打老師雞吃蟲遊戲角色	能運用多元媒材，激發孩子創作的想像力
第四 週	我是小畫家	能發揮想像力創作自己的作品	<ol style="list-style-type: none"> 完成棒打老戶雞吃蟲遊戲紙牌著色 和同學一起玩遊戲 	實作評量：和同學一起玩遊戲	能透過具體操作，培養孩子表達自我以及對於繪畫的興趣
第五 週	我是小畫家	能欣賞自己與他人的作品	<ol style="list-style-type: none"> 能自信的展示自己的作品。 請學生說出一個同學創作的優點。 	發表評量：能向班上同學說明自己的設計理念 鑑賞評量：請全班同學給予同學回饋	能透過具體操作，培養孩子表達自我以及對於繪畫的興趣
第六 週	數學遊戲	學生能專注的找到合十的兩張牌	透過實際操作撲克牌（翻翻樂遊戲），進行合十記憶大考驗。	實作評量-能專注找出合十的兩張牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的學習態度。
第七 週	數學遊戲	學生能透過桌遊，找出合十的兩張牌	透過玩「撿紅點」桌遊，進行兩數相加心算遊戲。	實作評量-能專注找出兩張合十的牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的

					學習態度
第八週	數學遊戲	學生學會玩桌遊~「撿紅點」	透過玩「撿紅點」桌遊，進行十的分與合心算遊戲。	實作評量-能快速運用十的分與合，找出兩張合十的牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的學習態度
第九週	猜猜我是誰	培養團隊合作的精神	1.學習「猜猜我是誰」的歌曲 2.說明遊戲規則 3.開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十週	貓抓老鼠	培養團隊合作的精神	1.說明遊戲規則 2.開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十一週	猜猜我是誰 貓抓老鼠	培養團隊合作的精神	1.說明遊戲規則 2.開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十二週	唱唱跳跳	學生能唱出「幸福的臉」的歌詞，並配合歌曲律動。	1.聆聽欣賞歌曲教學影片 2.練習「幸福的臉」歌唱 3.«幸福的臉»歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。
第十三週	唱唱跳跳	學生能唱出「媽媽寶貝」的歌詞，並配合歌曲律動。	1.聆聽欣賞歌曲教學影片 2.練習「媽媽寶貝」歌唱 3.«媽媽寶貝»歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。
第十四週	唱唱跳跳	學生能唱出「感謝」的歌詞，並配合歌曲律動。	1.聆聽欣賞歌曲教學影片 2.練習「感謝」歌唱 3.«感謝»歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。
第十五週	客家童謠- 看桐花	1.能讓學生跟著老師念出客家童謠內容。	1.播放教學影片及閱讀童謠紙本內容。 2.老師利用注音及羅馬拼音教學。	口頭評量:學生能唸出客語的內容	老師逐字逐句教念客家童謠內容。
第十六週	客家童謠- 看桐花	2.能讓學生配合MV歌曲跟唱	1.播放教學影片 2.學生配合MV歌曲，跟著唱。	實作評量:學生能跟著歌曲的旋律跟唱。	先聆聽歌曲三遍後，再逐句教唱，最後整首跟唱練習。
第十	客家童謠-	2.能讓學生配	1.播放教學影片	實作評量:學生	老師引導學

七週	看桐花	合 MV 上台表演唱跳律動	2. 分組上台表演驗收。	能跟著歌曲的旋律唱跳，並大方上台表演。	生上台表演的方式及大方的態度，也引導台下觀眾要安靜聆聽並給予鼓勵。
第十八週	紙藝教學	摺出鉛筆	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出鉛筆	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第十九週	紙藝教學	摺出冰淇淋	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出冰淇淋	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第二十週	紙藝教學	摺出小貓	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出小貓	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第二十一週	總複習				

課程相關活動

112 學年度第二學期二年級興光樂學課程計畫

教學 期程	單元名稱	學習目標	學習活動歷程	評量工具/評量 類型/學生表現	教師 教學策略
第一週	預備週				
第二週	課程規劃				
第三週	我是小畫家	學生能運用多元媒材與著色用具進行創作	1. 了解棒打老戶雞吃蟲遊戲。 2. 設計遊戲角色紙牌。	實作評量：能根據老師的說明，設計棒打老師雞吃蟲遊戲角色	能運用多元媒材，激發孩子創作的想像力
第四週	我是小畫家	能發揮想像力創作自己的作品	1. 完成棒打老戶雞吃蟲遊戲紙牌著色 2. 和同學一起玩遊戲	實作評量：和同學一起玩遊戲	能透過具體操作，培養孩子表達自我以及對於

					繪畫的興趣
第五週	我是小畫家	能欣賞自己與他人的作品	1. 能自信的展示自己的作品。 2. 請學生說出一個同學創作的優點。	發表評量：能向班上同學說明自己的設計理念 鑑賞評量：請全班同學給予同學回饋	能透過具體操作，培養孩子表達自我以及對於繪畫的興趣
第六週	數學遊戲	學生能專注的找到合十的兩張牌	透過實際操作撲克牌（翻翻樂遊戲），進行合十記憶大考驗。	實作評量-能專注找出合十的兩張牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的學習態度。
第七週	數學遊戲	學生能透過桌遊，找出合十的兩張牌	透過玩「撿紅點」桌遊，進行兩數相加心算遊戲。	實作評量-能專注找出兩張合十的牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的學習態度
第八週	數學遊戲	學生學會玩桌遊~「撿紅點」	透過玩「撿紅點」桌遊，進行十的分與合心算遊戲。	實作評量-能快速運用十的分與合，找出兩張合十的牌。	讓孩子具體操作，培養孩子專注的學習態度
第九週	猜猜我是誰	培養團隊合作的精神	1. 學習「猜猜我是誰」的歌曲 2. 說明遊戲規則 3. 開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十週	貓抓老鼠	培養團隊合作的精神	1. 說明遊戲規則 2. 開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十一週	猜猜我是誰 貓抓老鼠	培養團隊合作的精神	1. 說明遊戲規則 2. 開始遊戲	實作評量-能遵守遊戲規則	教師示範遊戲玩法，帶領孩子玩團體遊戲。
第十二週	唱唱跳跳	學生能唱出「幸福的臉」的歌詞，並配合歌曲律動。	1. 聆聽欣賞歌曲教學影片 2. 練習「幸福的臉」歌唱 3. 「幸福的臉」歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。
第十三週	唱唱跳跳	學生能唱出「媽媽寶貝」的歌詞，並配合歌曲律動。	1. 聆聽欣賞歌曲教學影片 2. 練習「媽媽寶貝」歌唱 3. 「媽媽寶貝」歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。

			動		
第十四週	唱唱跳跳	學生能唱出「感謝」的歌詞，並配合歌曲律動。	1. 聆聽欣賞歌曲教學影片 2. 練習「感謝」歌唱 3. 「感謝」歌曲律動	實作評量-能配合歌曲演唱和律動	教師引導學生聆聽欣賞教學影片，並帶領學生做練習。
第十五週	客家童謠-看桐花	1. 能讓學生跟著老師念出客家童謠內容。	1. 播放教學影片及閱讀童謠紙本內容。 2. 老師利用注音及羅馬拼音教學。	口頭評量:學生能唸出客語的內容	老師逐字逐句教念客家童謠內容。
第十六週	客家童謠-看桐花	2. 能讓學生配合MV歌曲跟唱	1. 播放教學影片 2. 學生配合MV歌曲，跟著唱。	實作評量:學生能跟著歌曲的旋律跟唱。	先聆聽歌曲三遍後，再逐句教唱，最後整首跟唱練習。
第十七週	客家童謠-看桐花	2. 能讓學生配合MV上台表演唱跳律動	1. 播放教學影片 2. 分組上台表演驗收。	實作評量:學生能跟著歌曲的旋律唱跳，並大方上台表演。	老師引導學生上台表演的方式及大方的態度，也引導台下觀眾要安靜聆聽並給予鼓勵。
第十八週	紙藝教學	摺出鉛筆	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出鉛筆	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第十九週	紙藝教學	摺出冰淇淋	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出冰淇淋	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第二十週	紙藝教學	摺出小貓	1. 播放摺紙影片 2. 依步驟說明	實作評量-摺出小貓	老師引導學生依照步驟，練習對摺，訓練手部小肌肉。
第二十一週	總複習				
課程相關活動					