

# 南投縣主題式教學設計教案格式

## 一、課程設計原則與教學理念說明 (素養教材編寫原則+課程架構+課程目標)

上學期課程延續一年級以「香菇」為主軸的主題學習，並提升語言運用層次，以「日常情境」與「冒險探索」為兩大核心單元，引導學生從認識香菇的食用與應用，進一步進行語言描述、角色扮演與情境創作。課程設計以「素養導向」為原則，強調學生在實際情境中「能聽、能說、能表達」，並結合視覺、聽覺、動作與創意等多元感官經驗，強化學習動機。在語言內容安排上，本學期聚焦於常見動詞（如 eat, cook, draw, go）與問答句型（如 What do you like? Can you find...?），幫助學生在生活中自然運用英語。課程結構採螺旋式設計，從字母與詞彙複習出發，逐步發展到故事創作與表演應用，提升語言輸出能力。學習活動強調合作學習與表達練習，鼓勵學生與同儕互動、共同創作，培養表達自信與團隊意識，達成英語學習與素養發展並進的目標。

下學期課程以「香菇市集與科學探索」為核心，延續上學期的語言基礎與主題情境，進一步強化學生在生活化情境中的語言運用能力與邏輯思考力。課程結合「遊戲導向學習」與「任務導向學習」，設計如角色扮演市集交易、觀察記錄香菇生長等活動，讓學生在具體、熟悉的情境中自然使用英語進行表達與溝通。課程內容圍繞英語字母認識延伸（如 F for farm, Y for you）、句型運用（如 “What do you want?”、“I see \_\_\_.”）與跨領域主題整合（如結合自然科學進行香菇種植紀錄），提升學生語言學習的實用性與整體素養。藉由香菇觀察日記、創意市集模擬與成果發表等活動，鼓勵學生主動表達、合作學習，並培養責任感與解決問題的能力。此外，課程尾聲安排「成果發表秀」，整合音樂、戲劇與語言，讓學生在表演中自信呈現所學，體驗學習的樂趣與成就，達到語言學習與生活素養同步成長的目標。

## 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	英語教師團隊
實施年級	二年級	總節數	上下學期共 42 節
主題名稱	繞著地球跑(2)		
<b>設計依據</b>			
核心素養	總綱	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。	
	領綱	國-E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國-E5 體認國際文化的多樣性。 國-E6 具備學習不同文化的意願與能力。	
與其他領域/科目的連結	生活課程、國語、自然科學		
議題融	實質內涵	生活課程 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。	

入	<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> <p>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。</p> <p>閱讀素養</p> <p>閱-E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。</p> <p>閱-E8 低、中年級以紙本閱讀為主。</p> <p>閱-E11 低年級：能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。</p> <p>閱-E12 培養喜愛閱讀的態度。</p> <p>國際教育</p> <p>國-E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。</p> <p>國-E5 體認國際文化的多樣性。</p> <p>國-E6 具備學習不同文化的意願與能力。</p>		
	所融入之單元		
教材來源	Youtube、自行設計		
教學設備/資源	電腦、電子白板		
<b>各單元與學習目標</b>			
單元名稱	學習重點	學習目標	
<b>上學期</b>			
Mushroom Life Around Us 香菇的日常/10 節	學習表現	<p>英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>生 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>國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p>	<p>1.能聽懂並說出與「食物」與「香菇料理」相關的常見單字（如 mushroom, egg, pizza, cook）。</p> <p>2.能運用句型如 “I like ___.”、“I want ___.” 表達個人喜好與選擇。</p> <p>3.能理解並使用基本動詞（如 eat, draw, go）與疑問句型（如 What do you like? Can you find ___?）。</p> <p>4.能在角色扮演或遊戲活動中進行基本英語對話，增進聽說互動能力。</p>
	學習內容	<p>「香菇的日常」單元引導學生認識與食物、烹飪相關的英語詞彙與句型，透過遊戲、繪畫與角色扮演，學習如何表達喜好與描述香菇料理，並應用於簡單生活情境中。</p>	

Mushroom Adventure World 香菇歷險趣/10節	學習表現	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1.能透過簡單的圖像引導，完成英語寫畫活動（如繪製菜單、標示地圖）。
	學習內容	「香菇歷險趣」單元讓學生進入森林冒險情境，學習與方向、位置、地圖、角色互動相關的英語詞彙與句型，透過探索、繪圖與戲劇表演，發展語言表達與團隊合作能力。	2.能將學習內容結合創作與表演，運用句型設計個人化的「香菇故事」或「冒險任務」。 3.能與同儕合作完成任務與活動，展現團隊合作與英語溝通的素養。 4.能在統整活動中回顧並表達所學內容，建立語言自信並感受學習成就。
<b>下學期</b>			
Mushroom Market & Money 香菇市集大冒險/10節	學習表現	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1.能認識與市集購物、金錢、食材相關的英文詞彙（如 buy, sell, egg, cheese, coin），並在模擬活動中正確使用。 2.能使用簡單句型進行購物情境對話，如 “What do you want?”、“I want ___.”、“Here you are.”
	學習內容	「香菇市集大冒險」單元讓學生學習購物、數數與金錢相關的英語詞彙與句型，透過模擬市集、角色扮演與購物遊戲，練習點餐、買賣對話與金錢概念的基礎應用。	3.能了解香菇的生長過程，並使用基本動詞（如 grow, water, pick）與觀察句型描述其變化。 4.能依圖卡或觀察結果，進行簡單記錄與口語報告，如 “It grows!”、“I see a mushroom.”
Mushroom Science & Show 香菇科學秀/11節	學習表現	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1.能聆聽並跟唱包含香菇主題的英文歌曲與口訣，加強語音語調與節奏感。 2.能在團體活動中合作規劃表演、分工並運用英語介紹角色或情節內容。
	學習內容	「香菇科學秀」單元結合自然觀察與藝術表現，學生將學習香菇的生長過程、照顧方式及觀察記	

		<p>錄的相關英語，並透過歌唱、舞蹈與戲劇表演，展現學期成果與語言學習成果。</p>	<p>3.能製作個人作品（如觀察日記、我的香菇小報、英語海報等），並用簡單句子進行展示與說明。</p> <p>4.能在成果發表活動中，自信表達學習歷程與成果，培養語言表達力與舞台經驗。</p>
--	--	--	--

# 教學單元設計（上學期）

## 一、教學設計理念

本學期課程延續一年級以「香菇」為主軸的主題學習，並提升語言運用層次，以「日常情境」與「冒險探索」為兩大核心單元，引導學生從認識香菇的食用與應用，進一步進行語言描述、角色扮演與情境創作。課程設計以「素養導向」為原則，強調學生在實際情境中「能聽、能說、能表達」，並結合視覺、聽覺、動作與創意等多元感官經驗，強化學習動機。在語言內容安排上，本學期聚焦於常見動詞（如 eat, cook, draw, go）與問答句型（如 What do you like? Can you find...?），幫助學生在生活中自然運用英語。課程結構採螺旋式設計，從字母與詞彙複習出發，逐步發展到故事創作與表演應用，提升語言輸出能力。學習活動強調合作學習與表達練習，鼓勵學生與同儕互動、共同創作，培養表達自信與團隊意識，達成英語學習與素養發展並進的目標。

## 二、教學單元設計

<b>主題</b>	繞著地球跑(2)		<b>設計者</b>	英語教師團隊
<b>實施年級</b>	二年級		<b>總節數</b>	共 10 節，400 分鐘
<b>單元名稱</b>	Mushroom Life Around Us 香菇的日常			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	<b>核心素養</b>	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。
	<b>學習內容</b>			
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	國際教育		
	<b>實質內涵</b>	國際教育 國-E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國-E5 體認國際文化的多樣性。 國-E6 具備學習不同文化的意願與能力。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	生活課程			
<b>教材來源</b>	Youtube、自行設計			
<b>教學設備/資源</b>	電腦、電子白板			
<b>學生經驗分析</b>				
<b>學習目標</b>				
1.能聽懂並說出與「食物」與「香菇料理」相關的常見單字（如 mushroom, egg, pizza, cook）。				
2.能運用句型如 “I like ____.”、“I want ____.” 表達個人喜好與選擇。				
3.能理解並使用基本動詞（如 eat, draw, go）與疑問句型（如 What do you like? Can you find ____?）。				
4.能在角色扮演或遊戲活動中進行基本英語對話，增進聽說互動能力。				
<b>教學活動設計</b>				

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>第一節</b></p> <p>1.Mushroom Memory Game：運用圖卡進行詞彙配對遊戲，複習一年級與上學期所學香菇相關單字。</p> <p>2.Find Your Mushroom Friend!：學生每人抽一張香菇角色卡，透過問答活動（如 “Are you red?” “Yes, I am.”）找到同類型角色的夥伴。</p> <p>3.My Mushroom Mini Book：學生繪製小書，內容包含自己的喜好與認識的香菇，並練習說句型如 “This is my mushroom. It is small.”</p> <p><b>第二節</b></p> <p>1.Can or Can't Sorting Game：教師提供多張動詞圖卡，學生分辨哪些是「香菇可以做的事」，用句型說出 “Mushrooms can grow.”、 “Mushrooms can't fly.”</p> <p>2.Mushroom Action Charades：學生抽香菇動作詞卡，表演後請同學猜並說出完整句型 “Mushrooms can dry.”</p> <p>3.Draw &amp; Write Activity：學生畫出香菇的不同功能畫面（如香菇料理、種植），並完成句子 “Mushrooms can ____.”</p> <p><b>第三節</b></p> <p>1.C Chant &amp; Tracing：學生邊唸口訣 “C is for cook, c-c-cook!” 邊練習筆順與單字書寫。</p> <p>2.Let's Cook with Cards!：使用食材與動作圖卡（如 mushroom, carrot, cook, cut），進行配對並說出完整句型。</p> <p>3.Cooking Action Role Play：模擬簡易廚房場景，學生扮演廚師角色，動作搭配語言，如 “Cut the cheese!”、“Cook the soup!”</p> <p><b>第四節</b></p> <p>1.Mushroom Dish Matching：出示香菇料理圖片與英文詞卡，學生配對並唸出完整句型，如 “This is mushroom pizza.”</p> <p>2.Food Tasting Show &amp; Tell（可模擬或實品）：學生選出最想吃的香菇料理圖片，說出 “I like mushroom rice. It is yummy!”</p>	400'	<p>口語評量-能依提示回答問題</p> <p>實作評量-能依提示完成實作任務</p>

3. My Menu Drawing：學生設計自己的香菇菜單，畫出喜歡的料理並寫句子 “I like \_\_\_\_.”、“It is \_\_\_\_.”

### 第五節

1. Food Flashcard Circle：學生輪流抽取食物圖卡並說出 “I like to eat \_\_\_\_.” 其他學生回應 “Me too!” 或 “Not me.”

2. Find Someone Who... (找朋友遊戲)：學生拿著調查表問同學 “What do you like to eat?” 並記錄回答結果。

3. Draw & Share：學生畫出自己最喜歡吃的東西，並用簡單句子介紹 “I like to eat noodles.”、“I like to eat mushroom pizza.”

### 第六節

1. Menu Vocabulary Match：使用圖片與單字卡，學生配對食物與名稱，練習唸出 “This is mushroom rice.”

2. My Menu Creation：學生手繪或使用圖卡設計個人「香菇餐單」，選擇 3~4 種喜歡的料理，並命名餐廳或菜單主題。

3. Menu Show & Tell：每位學生簡短介紹自己的餐單內容，練習說句子 “This is my mushroom pizza.”、“I like it!”

### 第七節

1. Mini Book Assembly：提供小書模板，學生每頁畫一種餐點，並寫出簡單句子如 “This is mushroom rice.”、“I like it.”

2. Word & Picture Match：學生根據圖卡或教材對應英文字與圖畫，加強詞彙理解與拼寫練習。

3. Meal Book Sharing Time：完成小書後，學生與同學輪流分享書中最喜歡的一頁，例如 “I like mushroom pizza. It is hot and yummy!”

### 第八節

1. Mystery Food Bag：將食物圖卡放入不透明信封，由一名學生抽卡、其他人輪流提問（如 “Is it mushroom pizza?”）並猜出答案。

2. Yes or No Chart Game：學生依照提示（顏色、形狀、味道等）對食物進行分類，並以 “Is it \_\_\_\_?” 進行問答競

賽。

3. Guess & Draw：兩人一組進行口語猜謎活動，一人描述食物特徵（不說名稱），另一人畫出並猜測是什麼。

### 第九節

1. Cooking Steps Puzzle：學生依圖卡排列烹飪步驟順序，並練習說出完整句型（如“First, cook the rice.”）。

2. Role Play: Cooking Show：學生分組扮演小小廚師，在「香菇廚房」舞台前模擬料理流程並口語說明。

3. Props & Action Time：使用教具（如紙鍋鏟、紙鍋）、動作搭配語句練習，如“Mix the eggs!”、“Put the cheese!”

### 第十節

1. Word & Picture Bingo：進行香菇主題的賓果遊戲，幫助學生快速複習食物與動作詞彙。

2. My Favorite Dish Sharing：學生帶著自己的餐單、繪圖或小書進行簡短口說分享，例如“I like mushroom rice. It is yummy.”

3. Review Relay Game：小組接力遊戲，學生輪流說出指定單字或句型並完成任務（如畫圖、分類、配對），提高參與度與記憶力。

參考資料：（若有請列出）

學生回饋

教師省思

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

# 教學單元設計（上學期）

## 一、教學設計理念

本學期課程延續一年級以「香菇」為主軸的主題學習，並提升語言運用層次，以「日常情境」與「冒險探索」為兩大核心單元，引導學生從認識香菇的食用與應用，進一步進行語言描述、角色扮演與情境創作。課程設計以「素養導向」為原則，強調學生在實際情境中「能聽、能說、能表達」，並結合視覺、聽覺、動作與創意等多元感官經驗，強化學習動機。在語言內容安排上，本學期聚焦於常見動詞（如 eat, cook, draw, go）與問答句型（如 What do you like? Can you find...?），幫助學生在生活中自然運用英語。課程結構採螺旋式設計，從字母與詞彙複習出發，逐步發展到故事創作與表演應用，提升語言輸出能力。學習活動強調合作學習與表達練習，鼓勵學生與同儕互動、共同創作，培養表達自信與團隊意識，達成英語學習與素養發展並進的目標。

## 二、教學單元設計

<b>主題</b>	繞著地球跑(2)		<b>設計者</b>	英語教師團隊
<b>實施年級</b>	二年級		<b>總節數</b>	共 11 節，440 分鐘
<b>單元名稱</b>	Mushroom Adventure World 香菇歷險趣			
<b>設計依據</b>				
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	<b>核心素養</b>	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。
	<b>學習內容</b>			
<b>議題融入</b>	<b>學習主題</b>	國際教育		
	<b>實質內涵</b>	國際教育 國-E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國-E5 體認國際文化的多樣性。 國-E6 具備學習不同文化的意願與能力。		
<b>與其他領域/科目的連結</b>	生活課程			
<b>教材來源</b>	Youtube、自行設計			
<b>教學設備/資源</b>	電腦、電子白板			
<b>學生經驗分析</b>				
<b>學習目標</b>				
1.能透過簡單的圖像引導，完成英語寫畫活動（如繪製菜單、標示地圖）。				
2.能將學習內容結合創作與表演，運用句型設計個人化的「香菇故事」或「冒險任務」。				
3.能與同儕合作完成任務與活動，展現團隊合作與英語溝通的素養。				
4.能在統整活動中回顧並表達所學內容，建立語言自信並感受學習成就。				

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>第一節</b></p> <p>1.Forest Word Hunt：出示森林圖畫，學生聽教師唸單字（如“tree, mushroom”）後在圖中找出並指出位置。</p> <p>2.Mushroom Map Drawing：學生畫出簡易「香菇森林地圖」，在地圖中放置 mushroom 並用英文寫出位置句型。</p> <p>3.Where is the Mushroom? Game：利用玩偶或圖卡進行位置遊戲，學生根據提示說出句子如“The mushroom is next to the rock.”</p> <p><b>第二節</b></p> <p>1.D Chant &amp; Tracing：唸出口訣“D is for dragon, d-d-dragon!” 並練習寫字母 D 與對應單字。</p> <p>2.Mushroom Quest Map：學生根據簡單的英文指令（如“Go down. Turn left. Find the mushroom behind the door.”）在圖上進行香菇探險。</p> <p>3.Dragon Role Play Game：學生扮演小龍與冒險者，依照任務卡完成「尋找香菇」挑戰，用英文說出簡單動作句型。</p> <p><b>第三節</b></p> <p>1.Forest Word Hunt：在森林情境圖或教室佈置中尋找目標物品，並說出“I see a ___.”</p> <p>2.Draw the Forest：學生畫出自己的森林場景並標示內容，用英文句子簡單描述如“There is a tree. I see a bird.”</p> <p>3.Forest Bingo：用圖卡進行森林主題賓果遊戲，聽教師唸出單字，學生圈出聽到的物品並唸出“I see a ___.”</p> <p><b>第四節</b></p> <p>1.Animal &amp; Mushroom Matching：使用圖卡將動物與香菇情境搭配，並口說句子“The deer is near the tree.”</p> <p>2.Mini Scene Drawing：學生畫出一幅森林情境圖，包括香菇與動物，並寫上簡單描述句“The bird is on the mushroom.”</p> <p>3.Guess the Animal Game：一人描述圖卡情境（如“It is small. It eats mushrooms.”），其他人猜是哪一種動物，並練</p>	440'	口語評量-能依提示回答問題 實作評量-能依提示完成實作任務

習完整句型。

### 第五節

1.Map Vocabulary Matching：配對地圖圖案與單字卡，學生口說句子如 “This is a cave. This is a rock.”

2.Mushroom Map Drawing：學生畫出屬於自己的「香菇冒險地圖」，放置 5 種圖像並用英文標示地點。

3.Map Talk Pair Work：兩人一組互相介紹地圖上的內容，使用句型如 “The house is behind the mushroom.”、“The river is next to the tree.”

### 第六節

1.Action Command Game：教師發出動作指令，學生依指示做動作（如 “Go!”、“Stop!”、“Jump!”），培養聽力與反應力。

2.Mushroom Path Game：設計教室內香菇路徑地圖，學生依口頭指令完成冒險任務（如 “Go straight. Turn left. Stop at the mushroom.”）

3.Pair Command Play：兩人一組，一人發出指令，一人完成動作或走路路徑，如 “Walk to the tree and jump.”

### 第七節

1.Direction Practice Drill：教師用圖示搭配動作教學方向詞，學生跟著說並做出 “Turn left.”、“Go straight.”

2.Find-the-Mushroom Maze：使用簡易地圖或迷宮，學生依指令找出香菇位置，並完成句型 “I can find the mushroom!”

3.Can You Find Game?：學生兩人一組，一人發問 “Can you find the tree?”、另一人看圖指認後回答 “Yes, I can.”

### 第八節

1.Forest Direction Board Game：設計小地圖棋盤，學生依抽到的英文指令（如 “Go straight 2 steps.”、“Turn left.”）移動角色尋找香菇。

2.Classroom Forest Walk：將教室佈置成森林場景，學生聽指令完成路線任務，如 “Go to the mushroom behind the

tree.”

3. Give Me Directions：兩人一組練習口說指路遊戲，一人說指令，一人照圖卡移動物件（例如：「Turn left at the river.」）

### 第九節

1. Story Sequence Cards：教師提供圖卡（角色、場景、行動），學生依序排出故事流程並說出簡單句型。

2. Adventure Mini Book：學生繪製 3~4 頁小書，每頁搭配一句句型如 “I go to the forest.”、“I find a mushroom.”

3. Story Circle Time：學生分享自己的冒險故事，用簡單英文唸出或說明內容，鼓勵創意與口語表達。

### 第十節

1. Rehearsal with Line Cards：教師提供簡化劇本與角色句型卡，小組分配角色並練習唸出台詞。

2. Props and Actions Practice：學生準備簡單道具（如香菇帽、小紙籠、森林場景）並練習搭配動作，如 “Run!”、“Go to the mushroom!”

3. Story Theater Performance：各組輪流上台表演短劇，使用表情、動作與句型進行簡單情境演出。

### 第十一節

1. Word & Sentence Review Game：進行香菇主題賓果或配對遊戲，複習單字與句型，提升參與感。

2. My Learning Poster：學生完成一張「我的香菇學習海報」，畫出最喜歡的活動，並用句子說明 “I like \_\_\_\_.”、“It is fun.”

3. Reflection Circle Time：圍圈活動，學生輪流說一句自己印象最深刻的學習內容，如 “I like the cooking show.” 或 “I learned ‘Turn left.’”

參考資料：（若有請列出）

學生回饋

教師省思

# 教學單元設計（下學期）

## 一、教學設計理念

下學期課程以「香菇市集與科學探索」為核心，延續上學期的語言基礎與主題情境，進一步強化學生在生活化情境中的語言運用能力與邏輯思考力。課程結合「遊戲導向學習」與「任務導向學習」，設計如角色扮演市集交易、觀察記錄香菇生長等活動，讓學生在具體、熟悉的情境中自然使用英語進行表達與溝通。課程內容圍繞英語字母認識延伸（如 F for farm, Y for you）、句型運用（如 “What do you want?”、“I see \_\_\_.”）與跨領域主題整合（如結合自然科學進行香菇種植紀錄），提升學生語言學習的實用性與整體素養。藉由香菇觀察日記、創意市集模擬與成果發表等活動，鼓勵學生主動表達、合作學習，並培養責任感與解決問題的能力。此外，課程尾聲安排「成果發表秀」，整合音樂、戲劇與語言，讓學生在表演中自信呈現所學，體驗學習的樂趣與成就，達到語言學習與生活素養同步成長的目標。

## 二、教學單元設計

主題	繞著地球跑(2)	設計者	英語教師團隊
實施年級	二年級	總節數	共 10 節，400 分鐘
單元名稱	Mushroom Market & Money 香菇市集大冒險		
設計依據			
學習重點	學習表現	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	核心素養  E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。
	學習內容		
議題融入	學習主題	國際教育	
	實質內涵	國際教育 國- E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國- E5 體認國際文化的多樣性。 國- E6 具備學習不同文化的意願與能力。	
與其他領域/科目的連結	生活課程		
教材來源	Youtube、自行設計		
教學設備/資源	電腦、電子白板		
學生經驗分析			
學習目標			
1.能認識與市集購物、金錢、食材相關的英文詞彙（如 buy, sell, egg, cheese, coin），並在模擬活動中正確使用。 2.能使用簡單句型進行購物情境對話，如 “What do you want?”、“I want ___.”、“Here you are.” 3.能了解香菇的生長過程，並使用基本動詞（如 grow, water, pick）與觀察句型描述其變化。 4.能依圖卡或觀察結果，進行簡單記錄與口語報告，如 “It grows!”、“I see a mushroom.”			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>第一節</b></p> <p>1. Market Word Card Match：圖卡與字卡配對遊戲，學生唸出單字並進行簡單描述。</p> <p>2. Market Walk &amp; Talk：模擬市集走動，學生拿著「購物清單」尋找圖卡並說出 “I want rice.”</p> <p>3. Shopping Bag Craft：製作自己的英語購物袋圖卡，畫出三樣想買的東西並寫出英文名稱。</p> <p><b>第二節</b></p> <p>1. Shopping Item Flashcards：師生一起唸圖卡單字並練習對話：“Can I buy juice?” “Yes, you can.”</p> <p>2. Market Matching Game：學生將物品圖片貼在市集分類看板上，並口說 “I can buy apples at the market.”</p> <p>3. Pair Practice Role Play：兩人一組輪流當店員與顧客，練習對話 “Can I buy bread?” “Yes, you can!”</p> <p><b>第三節</b></p> <p>1. Money Flashcard Counting：使用錢幣圖片與數字圖卡，讓學生配對金額並唸出 “Five dollars.”</p> <p>2. Price Tag Match Game：每個商品圖卡附上價錢標籤，學生說出完整句型 “It’s seven dollars.”</p> <p>3. Market Math Role Play：學生扮店員與顧客，進行模擬購物對話：“How much is the bread?” “It’s six dollars.”</p> <p><b>第四節</b></p> <p>1. E Chant &amp; Tracing：唸口訣 “E is for egg, e-e-egg!” 並練習描寫字母 E 與單字。</p> <p>2. Food Combo Matching：圖卡配對遊戲，組合食物如 egg + mushroom，並說出句子 “It’s yummy!”</p> <p>3. My Combo Drawing：學生畫出自己喜歡的組合餐，寫出句子 “I like ___ and ___.”</p> <p><b>第五節</b></p> <p>1. Role Play Cards：提供買家與賣家對話卡，學生依照圖卡進行兩人一組的模擬交易。</p> <p>2. Mini Market Setup：教室模擬市集場景，學生排隊購物並說出完整對話 “What do you want?” “I want juice.”</p> <p>3. Sticker Shopping：每位學生發貼紙代幣，實際交換「商品圖卡」，並說出價格與道謝語，如 “It’s three dollars.” “Thank you!”</p>	400’	<p>口語評量-能依提示回答問題</p> <p>實作評量-能依提示完成實作任務</p>

## 第六節

- 1.Store Design Craft：學生繪製自己的商店招牌與商品，並標上英文名稱與價錢（如“Mushroom Pizza \$5”）。
- 2.Practice Dialogues：兩人一組輪流扮演店員與顧客，練習完整對話“What do you want?” “I want juice.”
- 3.My Store Presentation：學生介紹自己的商店內容與最受歡迎的商品，說出“This is my mushroom store. I sell \_\_\_.”

## 第七節

- 1.Market Dialogue Practice：師生一起帶讀買賣對話句型，學生兩人一組進行口說練習。
- 2.Market Role Cards：學生抽取角色卡（買家或賣家）與商品卡，依據卡片內容進行對話模擬。
- 3.Market Role Play Booths：教室設為市集攤位，小組輪流當店家與顧客，使用英語完成購物任務並換角色。

## 第八節

- 1.Pair Talk Practice：學生兩人一組輪流練習問答，如“What do you want?” “I want juice.”
- 2.Shopping Card Match：抽取商品圖卡後進行問答配對活動，說出完整句型。
- 3.I Want Relay Game：小組接力遊戲，依圖卡說出正確句子“I want \_\_\_.”並傳給下一位同學。

## 第九節

- 1.Buyer Bingo Cards：學生每人一張賓果卡，聽教師說出句子如“I want juice.”，找出並蓋上對應圖片。
- 2.Student Caller Game：學生輪流當「小店員」，唸出商品名稱句型，其餘學生聆聽並玩賓果。
- 3.Mini Prize Exchange：完成賓果後可用英語進行兌換活動，如“I want a sticker!”、“Here you are!”

## 第十節

- 1.Trade Card Practice：每位學生獲得商品卡與金額卡，練習交易對話並完成「購物任務」。
- 2.Market Exchange Time：模擬市集場景，學生可用金幣或其他物品與同學交換商品並說出完整句型。
- 3.Let's Talk & Trade：小組討論自己想換什麼，並說出理由與句子“I want juice because I like it.”

參考資料：（若有請列出）

學生回饋	教師省思

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

# 教學單元設計（下學期）

## 一、教學設計理念

下學期課程以「香菇市集與科學探索」為核心，延續上學期的語言基礎與主題情境，進一步強化學生在生活化情境中的語言運用能力與邏輯思考力。課程結合「遊戲導向學習」與「任務導向學習」，設計如角色扮演市集交易、觀察記錄香菇生長等活動，讓學生在具體、熟悉的情境中自然使用英語進行表達與溝通。課程內容圍繞英語字母認識延伸（如 F for farm, Y for you）、句型運用（如 “What do you want?”、“I see \_\_\_.”）與跨領域主題整合（如結合自然科學進行香菇種植紀錄），提升學生語言學習的實用性與整體素養。藉由香菇觀察日記、創意市集模擬與成果發表等活動，鼓勵學生主動表達、合作學習，並培養責任感與解決問題的能力。此外，課程尾聲安排「成果發表秀」，整合音樂、戲劇與語言，讓學生在表演中自信呈現所學，體驗學習的樂趣與成就，達到語言學習與生活素養同步成長的目標。

## 二、教學單元設計

主題	繞著地球跑(2)	設計者	英語教師團隊
實施年級	二年級	總節數	共 11 節，440 分鐘
單元名稱	Mushroom Science & Show 香菇科學秀		
設計依據			
學習重點	學習表現	英參 1-I-5 能聽懂課堂中所學的字詞。 英參 2-I-3 能說出課堂中所學的字詞。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。 國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	核心素養  E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。
	學習內容		
議題融入	學習主題	國際教育	
	實質內涵	國際教育 國- E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國- E5 體認國際文化的多樣性。 國- E6 具備學習不同文化的意願與能力。	
與其他領域/科目的連結	生活課程		
教材來源	Youtube、自行設計		
教學設備/資源	電腦、電子白板		
學生經驗分析			
學習目標			
<ol style="list-style-type: none"> <li>能聆聽並跟唱包含香菇主題的英文歌曲與口訣，加強語音語調與節奏感。</li> <li>能在團體活動中合作規劃表演、分工並運用英語介紹角色或情節內容。</li> <li>能製作個人作品（如觀察日記、我的香菇小報、英語海報等），並用簡單句子進行展示與說明。</li> <li>能在成果發表活動中，自信表達學習歷程與成果，培養語言表達力與舞台經驗。</li> </ol>			
教學活動設計			

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p><b>第一節</b></p> <p>1. Growth Sequence Cards：使用圖片卡認識香菇從孢子到成熟的過程，學生依序排列並說明 “First, then, next...”</p> <p>2. Watch &amp; Talk：觀看簡短香菇生長影片，並配合教師引導說出 “Mushrooms grow in the soil.”、“We water them.”</p> <p>3. Mini Science Booklet：學生繪製「我的香菇成長小書」，寫下 2~3 句簡單英文描述香菇的成長。</p> <p><b>第二節</b></p> <p>1. F Chant &amp; Tracing：唸口訣 “F is for farm, f-f-farm!” 並練習寫字母 F 和對應單字。</p> <p>2. Farm Scene Drawing：學生畫出自己的想像農場，並圈選至少 3 個與 F 有關的單字配圖說明。</p> <p>3. Farm Walk &amp; Talk (圖片版)：使用香菇農場圖片導覽活動，引導學生用句子說出 “I see a farm.” / “I see food and mushrooms.”</p> <p><b>第三節</b></p> <p>1. Action Word Match：圖卡配對遊戲，學生說出與圖卡對應的動作，如 “water” → “We water the mushrooms.”</p> <p>2. Mini Grow Log：學生觀察種植或圖片記錄，完成簡單生長日記，用句型說出 “Day 1: We water. Day 3: They grow!”</p> <p>3. TPR Acting Game：老師發出英文指令 (如 “Water the mushrooms!”)，學生做出對應動作並說出句子。</p> <p><b>第四節</b></p> <p>1. Observation Station：設計香菇觀察區，學生輪流觀察並口說句子 “I see a big mushroom.”、“It is white.”</p> <p>2. Science Lab Worksheet：學生勾選觀察結果並完成句子練習，如 “It is ___.”、“I see ___.”</p> <p>3. Mini Scientist Role Play：學生扮演小小科學家，帶著觀察筆記用簡單英文發表如 “My mushroom is growing!”</p> <p><b>第五節</b></p> <p>1. Daily Observation Chart：學生每日記錄香菇變化，填寫簡單表格並唸出句子 “Today it is tall.”</p> <p>2. Draw and Describe：學生畫出當天觀察到的香菇，並用 1~2 句話描述，如 “It is white and small.”</p> <p>3. Partner Share Time：與同學交換觀察結果，說出 “I see a ___ mushroom.”、“Mine is ___.”</p> <p><b>第六節</b></p>	440’	<p>口語評量-能依提示回答問題</p> <p>實作評量-能依提示完成實作任務</p>

1. Mushroom Diary Template：學生填寫日期、天氣、觀察內容並畫圖，完成每日一頁的英文日記。
2. Daily Sharing Time：學生唸出日記內容中的一句話並展示插圖，如 “It is white and small.”
3. Diary Pair Check：兩人一組互相閱讀彼此的日記，並以句型練習回應：“Your mushroom is big!”

### 第七節

1. Song Listening & Repetition：播放香菇主題英文歌，學生跟唱並重複重點句型。
2. Lyrics Gap-fill：發下簡易歌詞單，學生聽歌補上缺的單字，如 mushroom, grow, big。
3. Sing with Actions：學生邊唱邊做動作，如“Grow, grow, grow”配合手勢表演，增強記憶與參與感。

### 第八節

1. Mushroom Dance Practice：學生跟著音樂學習簡單英文口令舞步，如 “Turn! Jump! Grow like a mushroom!”
- Drama Line Rehearsal：小組分配角色（如香菇、太陽、雨水），練習簡短句型台詞如 “I am the sun. I help mushrooms grow!”
- Show Time Practice：小組排練並演出香菇英語律動劇，配合動作與音樂說出簡單英語句型。

### 第九節

1. Line Practice with Movement：學生練習說出台詞並配合走位、表情與簡單動作，如 “I grow in the dark.”
2. Small Group Run-through：每組輪流上台排練段落表演，老師給予語音與動作回饋與修正。
3. Peer Feedback Time：學生觀摩彼此演出後，說出一句簡單評論句型，如 “I like your mushroom!”、“Good job!”

### 第十節

1. Show Time Performance：各組依排練演出英語主題劇、歌舞或短劇，句型例：“Let’s dance!”、“I am a mushroom.”
2. Props & Costume Use：學生穿戴簡易角色配件（如香菇帽、小廚師圍裙）搭配台詞進行演出。
3. Audience Feedback：觀眾學生聽完表演後，練習用簡單英語給予讚美或鼓勵，如：“You did great!”、“I like your part!”

### 第十一節

1. Memory Card Match：用圖卡或句型卡進行回顧遊戲，幫

<p>助學生複習整年度學過的詞彙與句型。</p> <p>2.My Favorite Page：學生畫出最喜歡的一堂課或活動，並寫下一句話如 “I like mushroom pizza day!”</p> <p>3.Goodbye Circle Time：學生輪流說一句告別或感謝的句子，如 “Thank you, teacher.”、 “Goodbye, my friends.”</p>		
---	--	--

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 115 學年度繞著地球跑(2)評量標準與評分指引 - 上學期 (口語評量)

學習目標		能依提示回應問題及正確讀出單字、句型。			
評量標準					
主題	表現描述	<b>A</b> 優秀	<b>B</b> 良好	<b>C</b> 基礎	<b>D</b> 不足
Mushroom Life Around Us 香菇的 日常		能自行以正確的發音，適當的音量朗誦例句，且能協助指導同學完成口語評量。	能在教師提示下（低於5次），以正確的發音、適當的音量朗誦例句。	能在教師提示下（5-10次內），以正確的發音、適當的音量朗誦例句。	1.完全不會 2.音量太小聲 3.發音不清楚 4.發音不正確
評分指引		90%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句，中間沒有出現停頓不妥的問題。	80%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句，中間沒有出現停頓不妥的問題。	70%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句。	透過教師的引導能覆誦。
評量工具	口語評量				
分數轉換		90-85	85-80	80-75	75-70

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

附錄(二) 115 學年度繞著地球跑(2)評量標準與評分指引 - 下學期 (口語評量)

學習目標		能說出課堂中所學的字詞。			
評量標準					
主題	表現描述	<b>A</b> 優秀	<b>B</b> 良好	<b>C</b> 基礎	<b>D</b> 不足
Mushroom Adventure World 香菇歷險趣		能自行以正確的發音，適當的音量朗誦例句，且能協助指導同學完成口語評量。	能在教師提示下（低於 5 次），以正確的發音、適當的音量朗誦例句。	能在教師提示下（5-10 次內），以正確的發音、適當的音量朗誦例句。	1.完全不會 2.音量太小聲 3.發音不清楚 4.發音不正確
評分指引		90%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句，中間沒有出現停頓不妥的問題。	80%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句，中間沒有出現停頓不妥的問題。	70%的口說內容都內容清楚，且能以適切的發音及語調說出字詞語句。	透過教師的引導能覆誦。
評量工具	口語評量				
分數轉換		90-85	85-80	80-75	75-70

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。