

國立公共資訊圖書館「國小班級訪問工作坊」

活動教案運用內容簡介表

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|-------------|-------|--------------|--|---|
| 低 年 級 | 認識圖書館 | 拜訪圖書館 | 了解圖書館是一個小朋友可以親近閱讀的地方，有空時會想再來。 | 1.認識圖書館設施 2.館員說故事 3.了解書架位置 4.任務卡活動 |
| | 認識圖書館 | 與圖書館的約定 | 了解圖書館的禮儀，建立良好的習慣，並在日常生活中實踐。 | 1.故事時間 2.引導思考 3.寫出與圖書館的約定 |
| | 圖書結構 | 我會照顧書 | 培養愛護書籍的觀念。 | 1.愛護書寶寶 2.愛書小書籤 |
| | 閱讀呈現 | 我來幫你想辦法 | 感受閱讀樂趣，團體思考，加深閱讀效果。 | 1.故事時間 2.引導思考 3.插畫創作 |
| | 閱讀呈現 | 垃圾大戰 | 透過繪本故事引導孩子了解日常製造的垃圾帶來的影響。宣傳並實際執行垃圾減量及回收再利用。 | 1.引導思考 2.故事時間 3.小試身手 |
| | 閱讀呈現 | 小蜜蜂大窺秘 | 透過繪本了解蜜蜂的生態，培養關懷自然情懷，並透過團體合作共同分享，提升閱讀的動機與興趣。 | 1.故事時間 2.體驗活動 3.知識彙整 |
| | 閱讀呈現 | 雷聲轟隆隆！打雷了我不怕 | 透過本課程內容學習大自然現象—打雷閃電，結合相關繪本及科普知識，並透過隨機情境判斷環境是否安全。 | 1.故事時間 2.雷電知識站 3.情境安全題 |
| | 閱讀策略 | 故事角色連連看 | 體驗閱讀課外讀物並可以找出故事中的角色。 | 1.故事主角來亮相 2.角色連連看 3.賞讀繪本 |
| | 閱讀策略 | 我會看繪本書 | 認識構成繪本故事的基本三元素，並學會應用「故事三元素」分析故事，瞭解故事所呈現主題及重點內容。 | 1.故事導讀 2.故事三元素介紹 3.小試身手 |
| | 閱讀策略 | 畫出圖像組織圖 | 應用圖像組織圖於閱讀前、中、後，找出故事中重要情節，增進閱讀理 | 1.故事導讀 2.填空活動 3.畫出圖像組織圖 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|-------------|--------|-----------------|--|---|
| | | | 解。 | |
| | 閱讀策略 | 愛上閱讀 | 教導正確的閱讀姿勢，了解書本的好處及閱讀的各種方式，進而培養良好的閱讀習慣，讓孩子愛上閱讀。 | 1.故事導讀 2.正確的閱讀姿勢 3.護眼運動 |
| | 認識參考工具 | 學會使用字辭典 | 認識不同部首的結構並了解查字辭典的步驟。 | 1.猜字遊戲 2.字辭典使用教學 3.文字超速配 4.查字典高手 |
| | 圖書分類 | 幫書找個家 | 了解分類的概念，認識中國圖書分類法及索書號，並能運用至排架。 | 1.了解分類概念 2.中國圖書分類法 3.排架試身手 |
| 中 年 級 | 認識圖書館 | 我們的圖書館 | 一起探討圖書館的功能與規定 | 1.故事~安靜！這裡是圖書館 2.化身為館員-動手規劃我的圖書館 |
| | 認識圖書館 | 圖書館不一樣 | 了解新科技在圖書館的應用及世界上各種不同類型的圖書館 | 1.動機引導 2.新科技在圖書館的應用 3.未來的圖書館想像 |
| | 閱讀策略 | 試試身手選好書 | 一起學習及分享選書策略 | 1.書本也會自我介紹 2.老師找書的秘密武器 3.小試身手及分享 |
| | 閱讀策略 | 旅行的意義—故事預測與創作 | 了解故事的結構、培養預測故事內容的能力。 | 1.故事時間 2.預測事件 3.創作故事結局 |
| | 閱讀策略 | 享受閱讀趣—練習各類型閱讀 | 藉由不同形式的閱讀，了解閱讀的樂趣。 | 1.各類型文本閱讀 2.閱讀前準備 3.閱讀中及讀後討論 |
| | 認識參考工具 | 認識期刊 | 能主動閱讀期刊，並了解圖書與期刊的不同。 | 1.大眼睛找不同 2.期刊的特點 3.跳跳 Tempo 試身手 |
| | 認識參考工具 | 知識百寶袋—認識百科全書 | 認識參考書、工具書的功能及用途。學會百科全書的使用方法，會使用索引查找資料。 | 1.認識百科全書 2.練習活動—趣味賓果 3.練習活動—實作練習 |
| | 認識參考工具 | 認識百科圖鑑—菲菲的神奇工具書 | 介紹百科、圖鑑類等工具書之內容和使用方式，並透過故事，實際使用百科、圖鑑 | 1.認識百科全書圖鑑目錄 2.認識百科全書圖鑑使用指南、索引 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|---------|--------------|---|---|
| | | | 等工具書。 | |
| | 圖書結構 | 解密圖書 | 認識書的結構及其功能，進而能在短時間內選擇所需圖書。 | 1.書的結構介紹 2.動手做小書 |
| | 圖書結構 | 圖書進化史 | 認識文字載體的演進，激發學生對未來圖書形式的想像及創造力。 | 1.引導思考 2.文字載體的演進 3.腦力激盪 |
| | 圖書分類 | 聰明分類小學堂 | 認識圖書館圖書分類原則。 | 1.圖書館分類法介紹 2.分類小學堂 |
| | 資訊利用 | 閱讀理解《爺爺是恐龍？》 | 透過閱讀繪本能夠根據文本架構了解故事內容、並分享自我經驗、了解作者創作目的。 | 1.故事導讀 2.故事結構分析 3.發展活動 |
| | 資訊利用 | 看見真實的眼鏡 | 在故事情境中體會資訊內容的影響力，嘗試思辨內容的真偽，並學習查證事實的可能方法。 | 1.導入故事 2.真相搜查 |
| | 閱讀各類型文本 | 獵書遊戲 | 透過情境遊戲，認識書的結構及故事三要素。 | 1.導入情境 2.相片追蹤比賽 3.身份搜查比賽 4.故事解密比賽 |
| | 閱讀呈現 | 好想告訴你 | 透過故事情境，練習以對白表達圖像情節，並以主題故事帶入生命教育的意涵。 | 1.以動畫短片帶入故事 2.故事討論 3.好想告訴你配音活動 4.我的寶物學習單 |
| | 閱讀呈現 | 我的未來想像 | 透過繪本的導讀，介紹圖書館館員的工作，藉以引導學生思考我的志願，包括未來可能從事的行業、及可能的工作內容想像。 | 1.引導思考 2.繪本導讀 3.職業學習單 |
| | 閱讀呈現 | 如果我是文化部長 | 透過繪本以及小組討論，讓國小學生意識到文化在在日常生活中其實無所不在，且豐富了我們的生活，進而認知到文化的重要性。 | 1.引導思考 2.繪本導讀 3.介紹文化類別 4.分組競賽 |
| | 閱讀呈現 | 發現視界 | 透過體驗課程各種神奇的視覺遊戲激發想像力及好奇心，增進生活經驗的豐 | 1.引起動機 2.眼睛如何看見 3.視覺上的錯覺 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|------|-------------------|--|--|
| | | | 驗性與創意表現。 | 4.點字體驗 |
| | 閱讀呈現 | 瘟疫封鎖線 | 透過本課程內容學習傳染病的基礎知識，並且認識世界歷史上大規模的傳染病，進而提升個人保健意識。 | 1.暖身活動 2.認識傳染病 3.簡述世紀傳染病 |
| | 閱讀呈現 | 柿子從哪裡來 | 透過繪本試著研究日常事物的來源、種類、生產、用途等，進而學習其中的自然科學知識。 | 1.引起動機 2.柿子的來源、種類 3.柿子的其他故事 |
| | 閱讀呈現 | 野鳥與牠們的產地 | 透過課程認識課本外的野鳥知識，並能結合科學知識及靈活的想像力，激發多樣的創意表現。 | 1.故事導入 2.尋找野鳥 |
| | 閱讀呈現 | 香蕉從哪裡來 | 透過本課程內容，結合香蕉相關繪本及網路資源，認識並學習日常事物背後蘊藏的知識。 | 1.引起動機 2.香蕉小知識 3.香蕉大麥克卡牌遊戲 |
| | 閱讀呈現 | ◎不知名動物的神奇行李箱 | 透過本課程的探討議題培養良好的人際互動關係，發展與人溝通、關懷異己的胸懷。 | 1.引起動機 2.繪本導讀 3.問題討論 |
| | 閱讀呈現 | ◎歡迎光臨情緒醫館-生氣與恐懼 | 透過本課程了解自己與他人感受，促進身心健全發展。 | 1.暖身活動 2.生氣：故事導入與分析 3.害怕：故事導入與分析 |
| | 閱讀呈現 | ◎歡迎光臨情緒醫館-自卑忌妒與悲傷 | 透過本課程了解自己與他人感受，促進身心健全發展。 | 1.暖身活動 2.自卑：故事導入與分析 3.悲傷：故事導入與分析 |
| | 閱讀呈現 | ◎豆腐從哪裡來 | 透過本課程內容認識豆腐的起源、種類及製作方式、，從日常生活中常見的食品，學習科普知識與生活常識。 | 1.引起動機 2.豆腐小知識 3.豆腐料理食材猜一猜 |
| | 閱讀呈現 | ◎猴子會泡溫泉嗎？ | 透過此課程認識大自然動物們的過冬方式及原因，並利用各種特殊的動物過冬妙招提升學習興趣，激發好奇心及想像力，最後經由遊戲加深印象、靈活 | 1.引起動機 2.動物過冬妙招 3.動物拯救計畫 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|--------|----------------------|---|---|
| | | | 應用課堂所學。 | |
| | 閱讀呈現 | ◎跟鯨魚來場約會 | 透過本課程內容認識鯨魚的分類、基本知識，了解鯨魚面臨的生存危機，並透過分組活動融入學習。 | 1.引起動機 2.解鎖鯨魚 3.鯨魚面臨的危機 4.鯨魚摺紙 |
| 高年級 | 資訊利用 | 資訊素養與生活 | 意識資訊素養的養成過程與生活息息相關。 | 1.討論故事：《無尾熊和小花》 2.資訊素養過程參考 |
| | 資訊利用 | 檢索獵人 | 介紹如何進行檢索，如搜尋引擎、館藏目錄等。 | 利用遊戲「鷹眼誕生、使用武器、獵物驗收」指導檢索方法 |
| | 資訊利用 | 解謎推理——來煮一鍋海龜湯 | 透過本課程利用的繪本學習蒐集各種不同線索，依照自身的生活經驗或創造能力推理出事情的經過，並透過團體合作共同分享、共同解題。 | 1.海龜湯玩法說明 2.分組競賽 3.總結 |
| | 資訊利用 | 數位叢林大冒險 | 帶領學生了解數位公民的意義與責任，並討論網路人權、網路安全與社群等議題。 | 1.暖場活動 2.網路陷阱與網路犯罪 3.快問快答 |
| | 認識參考工具 | 圖書館尋寶記 | 認識參考工具書的使用、參考書可以幫助我們解決什麼問題。 | 以闖關遊戲學習參考工具書的使用 |
| | 智慧財產權 | 盜版 OUT---我是智慧財產權保護大使 | 了解智慧財產權的涵意及建立尊重智慧財產的觀念。 | 1.引導思考 2.宣導影片 3.自製宣導標語 |
| | 閱讀呈現 | 神奇風之島—能源教育閱讀呈現 | 了解能源的重要性，並能分辨「再生能源」與「非再生能源」的不同。 | 1.討論故事：神奇風之島 2.不同能源優缺點 3.小小環評公聽會 |
| | 閱讀呈現 | 史前海洋生物大探索 | 透過課程認識曾經稱霸地球的海洋生物，了解其繁盛及消亡的原因，並能結合科學知識及靈活的想像力，激發多樣的創意表現。 | 1.引起動機 2.滅絕海洋生物-史前篇及現代篇 3.延伸活動 |
| | 閱讀呈現 | 你不知道的海洋汙染 | 透過本課程內容認識臺灣與國際的2大漏油事件，了解海洋石油汙染的處理 | 1.引起動機 2.繪本導讀 3.重大石油汙染回顧 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|----------|-----------------------|---|--|
| | | | 方式及生態困境，並透由角色扮演融入角色情境。 | 4.角色扮演 |
| | 閱讀呈現 | 認識美術館 | 透過繪本的內容，並搭配賓果遊戲，讓國小學生對美術館有初步的認識，並對藝術及美術館產生興趣。 | 1.引起動機 2.介紹美術館 3.賓果遊戲 |
| | 閱讀呈現 | 珊瑚與海洋危機 | 帶領學生了解珊瑚與珊瑚礁生態，珊瑚面臨的危機與保育，思考經濟發展與環境保護的平衡。 | 1.繪本導讀 2.認識珊瑚小祕密 3.珊瑚危機與保育 4.延伸活動 |
| | 閱讀呈現 | 發現海底的時空膠囊—水下文化資產與水下考古 | 透過本課程使國小學童關注自身與海洋的關係，並懂得欣賞文化資產之美與價值。透過認識國際上著名的水下文化資產與保存案例，並介紹水下考古的基本概念，以及臺灣目前已發掘的水下文化資產及其意義，藉此了解水下文化資產的價值與保存的重要性。 | 1.引起動機 2.國外的沉船案例 3.水下考古知識 |
| | 閱讀呈現 | 小不隆咚！微生物 | 帶領學生了解微生物與我們日常生活間的距離，並能認識微生物對人類生活的影響及疾病的預防。 | 1.引起動機 2.我們身邊的微生物 3.微生物卡牌大作戰 |
| | 閱讀呈現 | 走入畫裡—重返1895-1945 | 透過介紹日本時代藝術家的作品，使學生對臺灣藝術史有基本的認識，培養其欣賞與分析藝術品之能力，並鼓勵學生關注日常生活中之美。 | 1.引起動機 2.藝術家介紹 3.猜猜這是誰的畫 |
| | 多媒體與數位資源 | 學會使用電子書 | 認識電子書與紙本書的不同，學會使用電子書服務平台及行動應用程式 APP 的借閱服務。 | 1.引導思考 2.電子書服務平台介紹 3.電子書小學堂 |
| 跨年級 | 認識圖書館 | 實際行動愛惜圖書館 (低中高) | 認識圖書館禮儀，並學習如何把書正確歸位。 | 1.看圖認識禮儀 2.擺放書三步驟 3.禮儀有獎問答 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|-------|-------------------|---|-------------------------------------|
| | 認識圖書館 | 圖書館導覽介紹 (中高) | 導覽圖書館基本設施及借還書的流程、各種狀況處理。 | 1. 導覽解說 2. 支援前線遊戲 3. 借還書操作 |
| | 認識圖書館 | 認識不同的圖書館 (中高) | 認識世界上各種類型不同的圖書館。 | 1. 故事時間 2. 賓果遊戲 |
| | 認識圖書館 | 狐狸愛上圖書館 (低中) | 利用繪本教導在圖書館須遵守的規定，並帶入相關音樂遊戲。 | 1. 繪本導讀 2. 延伸討論 3. 音樂遊戲 |
| | 閱讀呈現 | 說唱讀母語 (低中高) | 培養孩子對臺灣母語及文化的認同。 | 1. 活動海報、書單 2. 學習單、捲軸 |
| | 閱讀呈現 | 誰來幫幫我 (低中高) | 藉由繪本閱讀，讓孩子認識不同職業的工作內容及對社會的貢獻。 | 1. 故事時間 2. 活動書單、學習單 |
| | 閱讀呈現 | 我是「如果」小孩 (中高) | 想像與創造的遊戲，跳出傳統的思維框架，有自己獨特的見解。 | 1. 電子書改寫無字繪本 2. 電子書介紹 |
| | 閱讀呈現 | 我的祕密花園 (中高) | 透過遊戲誘發小朋友閱讀主題書籍，吸取昆蟲、植物的相關知識。 | 1. 活動海報、書單 2. 題目、捕蟲網、集點卡 |
| | 閱讀呈現 | 食安小尖兵 (中高) | 透過閱讀繪本了解如何選擇安全健康的食品及體認健康飲食的重要性 | 1. 活動書單 2. 問題圖卡 |
| | 閱讀呈現 | 臺灣足跡尋寶趣 (中高) | 透過繪本或台灣史地叢書帶領小朋友認識台灣的文化記憶與自然環境。 | 1. 活動海報、書單 2. 題目、模型道具 3. 台灣拼圖 |
| | 閱讀呈現 | 畫(話)出故事來 (低中高) | 了解繪本寓意，以多元方式呈現閱讀內容。 | 1. 故事時間 2. 畫出故事來 3. 話出故事來 |
| | 閱讀呈現 | 繪本禮物大作戰 (低中) | 透過故事情境方式，讓孩子嘗試進一步思考、瞭解繪本故事的內容，並學習表達自己的看法。 | 1. 導入情境 2. 找書大作戰 3. 繪本禮物大作戰 |
| | 閱讀呈現 | 神奇的亮晶晶卡片 (中高) | 透過繪本帶領小朋友認識塑膠貨幣。 | 1. 引起動機 2. 繪本導讀 3. 綜合活動 |
| | 閱讀呈現 | 我想要這個 (低中) | 找出故事關鍵點，了解故事發展順序及前因後果。透過繪本認識「想要」及「需要」 | 1. 故事時間 2. 小組討論 3. 誰是儲蓄王 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|------|---------------------|---|---------------------------------------|
| | 閱讀呈現 | 浮冰上的小熊 (低中高) | 透過繪本故事引導孩子了解全球暖化產生原因帶來的影響，宣傳並實際執行節能減碳行動。 | 1.故事時間 2.想一想 3.動手 DIY |
| | 閱讀呈現 | 小小建築師 (低中高) | 了解建築和人類生活之間的關聯，欣賞建築之美。 | 1.故事時間 2.欣賞有趣的建築物 3.棉花糖挑戰 |
| | 閱讀呈現 | 旋轉吧神奇樹屋(中高) | 透過知名的神奇樹屋系列，練習創造故事的能力。學習嘗試解構故事中的元素，以作為故事創作的基礎。 | 1. 神奇樹屋介紹 2. 腦力激盪 3. 分享時間 |
| | 閱讀呈現 | 書的手藝人(中高) | 介紹圖書修復師有、了解圖書修復過程，理解珍惜書本的重要。 | 1.引起動機 2.繪本導讀 3.診斷時間 |
| | 閱讀呈現 | 臺灣精靈保衛戰(低中) | 對臺灣雲豹、國際自然保育聯盟(IUCN)紅皮書等名詞有基本認識，能了解基本保護野生動物的守則 | 1.引起動機 2.繪本導讀 3.翻翻牌挑戰 |
| | 閱讀呈現 | 尋找家的旅程(中高) | 透過繪本及活動嘗試理解國際難民的成因、現況及可能的未來，並能感同身受、關注自身對國際情勢的影響。 | 1.暖身活動 2.概念解釋 3.繪本導讀 4.生存的抉擇 |
| | 閱讀呈現 | 不是我的錯(中高) | 透過繪本及互動討論的方式，從角色扮演的情境中，學習校園霸凌發生時不同的應對與處理方式。 | 1.動機引導 2.繪本導讀 3.角色扮演 |
| | 閱讀呈現 | 章魚探長追追追-誰是海洋殺手?(低中) | 以互動式情境繪本的方式引導學生了解塑膠對環境及人體的危害，並了解減塑的有效方法，並能實踐減塑愛地球的目標。 | 1.命案調查現場 2.誰吃了塑膠? 3.消滅塑膠大作戰 |
| | 閱讀呈現 | 超乎想像！地底世界(中高) | 透過課程認識地底世界，並能結合科學知識及靈活的想像力，激發多樣的創意表現。 | 1.引起動機 2.地底之最 3.跳跳 Tempo |
| | 閱讀呈現 | 模仿大自然的發明 | 透過本課程內容學習依據 | 1.引起動機 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|------|--------------------|--|---|
| | | (中高) | 大自然生物或植物的特性，結合自身的生活經驗，思考可應用在人類生活的新技術，並透過團體合作共同分享。 | 2.仿生發明猜一猜 3.小小發明家 |
| | 閱讀呈現 | 認識食物過敏(中高) | 具備探索問題「食物過敏」的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 | 1.認識食物過敏 2.食物的成分標示 3.影片欣賞：食物過敏者的日常 4.過敏原卡牌遊戲 |
| | 閱讀呈現 | ◎出蝸牛谷記(中高) | 透過本課程內容認識蝸牛的基本知識，並透過遊戲活動體會蝸牛的生態，了解蝸牛對於生態系的重要性。 | 1.故事情境導入 2.故事遊戲 |
| | 閱讀呈現 | ◎西洋名畫變變變(中高) | 透過介紹翻玩西洋經典名畫的例子，使國小學生以平易近人的方式認識西洋經典名畫，培養藝術欣賞的能力，並意識到藝術品與社會的關聯。 | 1.名畫與時事結合 2.翻玩名畫 3.名畫主角你來當 |
| | 閱讀呈現 | ◎你沒見過的海洋奇觀(中高) | 期望透過此課程拓展視野，激發對大自然的好奇心及學習新知識。簡單了解海洋現象的各種成因，提升更全面的學習經驗。 | 1.引起動機 2.海洋奇觀大連線-賓果遊戲 3.實驗時間 |
| | 閱讀策略 | 好心的國王—認識兒童權利公約(中高) | 透過繪本認識兒童權利議題，並以做摘要/筆記將經過組織的知識以圖像呈現出來。 | 1.故事時間 2.認識兒童權利公約 3.練習繪製心智圖 |
| | 閱讀策略 | 浪浪你是誰(中高) | 運用提問探索、預測或推論文本的情節及延伸有關流浪動物知識。 | 1.想一想 2.繪本導讀 3.提問賓果 |
| | 閱讀策略 | 故事提問機(中高) | 在有限的閱讀線索中，提問並統整出故事脈絡，增進閱讀理解。 | 1.繪本導讀 2.故事提問 3.畫出故事情節 |
| | 閱讀策略 | 16格關鍵字：摘要練習(中高) | 了解摘要的意義、應具備的特質及學會運用表格完成短篇文章的摘要。 | 1.說明摘要 2.改寫練習 3.實際演練 |

| 活動對象 | 教學主題 | 單元名稱 | 活動目標 | 內容簡介 |
|------|----------|---------------------|--|----------------------------------|
| | 多媒體與數位資源 | 跟著布卡來尋寶 (低中高) | 培養學生具有基本的數位資源使用能力。 | 1.數位資源認識 2.數位資源實作 |
| | 多媒體與數位資源 | e 指解決你的煩惱 (低中) | 提升學童使用電子書及電子資源之認知。訓練學童獨立操作使用電子書及電子資源之能力。 | 1.電子資源介紹 2.實際演練 |
| | 認識參考工具 | 我是小小特派記者 (中高) | 認識報紙資源，並具有基本的報紙資訊閱讀及思考能力。 | 1.報紙資源認識 2.報紙編輯實作 |
| | 智慧財產權 | 樂來樂愛你 (中高) | 對著作權法保障的項目及權益有基本認識，學會如何合理使用音樂。 | 1.三個故事 2.著作權法介紹 3.回顧三個故事 |
| | 閱讀各類型文本 | 小學生聰明加油站 (低中高) | 將圖書館佈置為「聰明加油站」，讓孩子透過主動學習以充實知識。 | 1.活動計畫 2.小達人題目 |
| | 閱讀各類型文本 | 無聲的繪本演奏會 (低中高) | 讓孩子欣賞無字書或圖畫書節本，並透過自行想像及看圖編寫故事，培養閱讀興趣。 | 1.活動計畫(含書單) 2.海報 3.獎品兌換辦法 |
| | 閱讀各類型文本 | 閱讀大人物 (中高) | 藉由繪本及傳記閱讀，讓孩子認識近百年的大人物，並瞭解一位可敬的人物所具備的條件。 | 1.書展清單 2.人物搜查圖卡 |
| | 閱讀各類型文本 | 12 生肖動物故事展 (低中高) | 利用小朋友熟悉的十二生肖，挑選相關主題館藏，吸引小朋友閱讀。 | 1.活動計畫(含書單) 2.海報 |
| | 閱讀各類型文本 | 小小書評家(中高) | 教導學生撰寫書評進而了解如何欣賞及評鑑優良讀物。 | 1.引起動機 2.分組撰寫書評 3.討論分享 |
| | 閱讀各類型文本 | 人為什麼要睡覺(中高) | 以人為什麼要睡覺為例，了解閱讀科普繪本的趣味。 | 1.引起動機 2.繪本導讀 3.想一想：動物怎麼睡覺 |

註：教案名稱旁若有註記「◎」符號者，表示為 111 年新增的教案。