

# 臺北市114年度西湖國民小學雙語課程夏令營活動簡章

## 壹、活動概述

一、依據：臺北市公立國民中小學雙語教育實施計畫。

二、目的：

(一)結合自然生態、戶外活動、閱讀、藝術、生活語言表達，讓雙語教學更多元、更有趣、更貼近生活。

(二)引導學生在課程互動中自然使用雙語，並且與生活情境產生連結。

(三)帶領學生輕鬆學習，參與動態、靜態學習活動。

三、實施期間：114年7月7日(星期一)至114年7月10日(星期四)

四、參加對象：113學年度就讀本市之國小一~五年級學生，預計招收20人。

## 五、實施方式

(一)上課方式：實體上課，地點在本校仁愛樓一樓「喜閱西湖」(臺北市內湖區環山路一段25號)。若遇不可抗力因素改為線上實施，將以電話通知並 email 線上課程連結，以線上同步方式進行課程。

(二)報名及錄取方式：

1. 113學年度就讀本市之國中小學生，可跨校選課，每梯次至少20人。每人可報名之營隊數量原則上無限制，但若所選營隊之報名人數大於錄取人數需抽籤時，至多始能參加2場需抽籤之營隊；毋需抽籤之營隊則不在此限。

2. 學生依113學年度就讀之年段，選擇相符應之課程(低年級/中年級/高年級/國中)。當年度畢業之小6學生，可選國小高年級或國中課程。

3. 抽籤規則及後補方式

### ■ 優先名額分配

第一階段抽籤提供2名安心就學優先名額，以及主辦學校可占總額1/2優先名額。

### ■ 抽籤方式

甲、如符合安心就學資格學生報名人數逾2人，先就符合資格者抽出2名，未錄取者依身份參與後續抽籤。

乙、符合本校優先名額者，併未抽中之安心就學資格學生，於第二輪抽籤。

丙、跨校學生併前述未錄取學生，參加最終抽籤，未錄取者將取得候補輪序，視加退選狀況得進行遞補。

4. 各類身分別學生不分階段報名，教育局統一電腦亂數抽籤。

(三) 報名及錄取時程：

1. 114年4月14日（一）上午8時至114年4月18日下午4點前截止。請至酷課雲報名。
2. 114年4月21日至23下午4時進行加退選（按備取序號無抽籤）。4/23下午4點關閉報名功能。
3. 114年4月30日各校校網公告自辦之夏令營名單。

六、參加費用：由教育局補助各校雙語經費項下支應，不收取報名費。  
請珍惜資源。錄取名額勿於活動日前隨意放棄，導致資源浪費。

貳、課程設計理念

一、課程主題:打開雙語任意門，探索生活大作戰

二、課程理念:透過多元的動態、靜態活動，搭配科技輔具，培養學生活力、觀察力與想像力。本案不只從課程活動中學習到知識，最重要的是引導學生自發性以雙語和老師、同儕互動溝通，營造良好的探索學習、人際溝通、藝術表現、身體活動與自我潛能的展現。

參、雙語夏令營課程表

日期 時間	7月7日 (星期一)	7月8日 (星期二)	7月9日 (星期三)	7月10日 (星期四)
主題	<b>【My Bitmoji】</b> 我的完美虛擬替身  授課教師： 謝侑霓老師(本校雙語教師) James(本校外師)	<b>【Animal Party 動物派對】</b> 以繪本 There Was an Old Lady Who Swallowed a Fly 的內容進行活動。  授課教師： 劉珮老師(本校雙語教師) James(本校外師)	<b>【My Magic Book Cover 我的魔法書封面】</b> 使用 CANVA 設計英文繪本封面  授課教師： 王淑玲老師(本校雙語教師) James(本校外師)	<b>【Frisbee Frenzy 飛盤狂熱】</b> 介紹飛盤及遊玩各種創意飛盤遊戲  授課教師： 龔家禾老師，林偉業老師(本校雙語教師) James(本校外師)
8:50   9:30	<b>Making My Bitmoji</b> Bitmoji 介紹、教學	<b>Animal Crossing 動物相見歡</b> 介紹常見動物以及繪本裡會出現的動物。	<b>My story theme 我的故事主題</b> 每人選擇自己的故事主題與封面風格	<b>What' s Frisbee 盤子會飛？</b> 認識飛盤的基本投擲方式與玩法

9 : 40   10 : 20	<b>Making My Bitmoji</b> 製作個人專屬的卡通圖像	<b>Fun Reading 樂讀時間</b> 先根據書本封面預測故事內容，再朗誦並介紹繪本內容。  <b>Fun Singing 歡唱時間</b> 將繪本內容以歌曲形式唱出。	<b>CANVA世界探索</b> Finding images (故事元素、人物、插圖)  Background, middleground, foreground (背景，中景，前景)	<b>Bull' s-eye 我是神射手</b> 飛盤擲準能力與遊戲
10 : 30   11 : 10	<b>Making a Profile</b> 用完成的 Bitmoji 製作個人簡介	<b>Fun Drawing</b> 畫出讀本主角造型並剪貼其吞食的動物	<b>Making a Profile</b> Designing and editing my story book cover (設計和編輯你的故事書的頁面)	<b>Frisbee Relay 飛盤接力賽</b> 飛盤連續傳接能力與遊戲
11 : 20   12 : 00	<b>Making a Profile</b> 分享製作內容並自我介紹	<b>Fun Acting 我是大明星</b> 以讀者劇場的形式呈現繪本內容。	<b>Making a Profile</b> Sharing my story book with the class 與同學分享你的故事書	<b>Frisball 飛盤球賽</b> 飛盤綜合能力與比賽

#### 肆、預期成效

- 一、提高學生學習動機，增加雙語學習的興趣。
- 二、將課程與生活連結，學生轉化學習知識為生活經驗。
- 三、建立雙語學習情境，提升學生英語聽說能力。

伍、經費來源：由雙語教育學校經費中勻支。

陸、本計畫經陳臺北市府教育局核備後實施，修正時亦同。