

二、各年級彈性學習課程之課程計畫

彈性學習課程—統整性主題專題議題探究課程

(一) 一年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 一年級 彈性學習課程			
【認識世界】課程計畫			
每週節數	1 節		設計者
		英語教師	
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 □A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解	
融入議題	閱讀素養 E11 能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。		
	多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 認識世界 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 1-I-4 能聽懂簡易的教室用語。 1-I-5 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-I-4 能使用簡易的教室用語。 2-I-5 能使用簡易的日常生活用語。 5-I-3 能聽懂簡易教室用語或生活用語，並做適當的回應。 6-I-2 能樂於參與各種課堂練習活動。 8-I-1 能了解國內外基本的招呼方式。 【生活課程】 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	
	學習內容	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 Ab-I-1 字母語音。 Ac-I-2 簡易的教室用語。 Ac-I-3 簡易的生活用語。 B-I-1 第一學習階段所學的教室用語及日常生活用語的生活溝通。 【生活課程】 A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3 聆聽與回應的表現。	
學習目標		認知 1. 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 2. 能認識字母。	

	情意 3. 樂於參與課堂活動。 4. 能接受各國文化習俗。 技能 5. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境。 6. 能聽、說能使用簡易的日常生活用語及教室用語。 7. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 8. 能夠使用適當的英語學習策略。			
評量方式	口語表達 20%、作業評量 40%、互動討論 40%			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1 0830-0831	向世界 say hello	1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-加拿大	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 學生能從日常生活環境中發現及辨識出課堂上所教的字母	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
2 0901-0907				
3 0908-0914				
4 0915-0921				
5 0922-0928				
6 0929-1005		1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-巴西 7. 影片欣賞:各國打招呼的方式	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 學生能從日常生活環境中發現及辨識出課堂上所教的字母 3. 能用簡單的英語句子跟外國人打招呼	口語表達 5% 互動討論10% 作業評量10%
7 1006-1012				
8 1013-1019				
9 1020-1026				
10 1027-1102				
11 1103-1109	世界地球村	1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-日本	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 學生能說	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
12 1110-1116				
13 1117-1123				
14 1124-1130				

15 1201-1207			出及寫出日常生活環境中發現的英文字母	
16 1208-1214		1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-澳洲 7. 影片欣賞:各國國旗介紹	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 學生能正確完成各國國旗配對學習單 4. 學生能說出及寫出日常生活環境中發現的英文字母	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
17 1215-1221				
18 1222-1228				
19 1229-0104				
20 0105-0111				
21 0112-0118				
22 0119-0120				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 一年級 彈性學習課程 【認識世界】課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	英語教師
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 □A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		閱讀素養 E11 能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。 多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性。 認識世界 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 1-I-4 能聽懂簡易的教室用語。 1-I-5 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-I-4 能使用簡易的教室用語。 2-I-5 能使用簡易的日常生活用語。 5-I-3 能聽懂簡易教室用語或生活用語，並做適當的回應。 6-I-2 能樂於參與各種課堂練習活動。 8-I-1 能了解國內外基本的招呼方式。 【生活課程】 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。		

		3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。		
	學習內容	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 Ab-I-1 字母語音。 Ac-I-2 簡易的教室用語。 Ac-I-3 簡易的生活用語。 B-I-1 第一學習階段所學的教室用語及日常生活用語的生活溝通。 【生活課程】 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3 聆聽與回應的表現。		
學習目標	認知 1. 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 2. 能認識字母。 情意 3. 樂於參與課堂活動。 4. 能接受各國文化習俗。 技能 5. 能聽、說生活用語，並正確使用於生活情境。 6. 能聽、說能使用簡易的日常生活用語及教室用語。 7. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 8. 能夠使用適當的英語學習策略。			
評量方式	口語表達 20%、作業評量 40%、互動討論 40%			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1 0211-0215	世界萬花筒	1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-法國	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 學生能說出及寫出日常生活環境中發現的英文字母	口語表達5% 互動討論 10% 作業評量 10%
2 0216-0222				
3 0223-0301				
4 0302-0308				
5 0309-0315				
6 0316-0322		1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-美國 7. 影片欣賞:節慶介紹	1. 能唱出歌謠 2. 學生能正確完成各國節慶配對學習單 3. 學生能說出及寫出日常生活環境	口語表達5% 互動討論 10% 作業評量 10%
7 0323-0329				
8 0330-0405				
9 0406-0412				
10 0413-0419				

			中發現的英文字母	
11 0420-0426	世界真奇妙	1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-俄羅斯	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 學生能說出及寫出日常生活環境中發現的英文字母	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
12 0427-0503				
13 0504-0510				
14 0511-0517				
15 0518-0524				
16 0525-0531		1. 介紹日常用語和教室用語 2. 學生相互練習 3. 故事聆聽與討論 4. 認識字母 5. 歌謠律動 6. 文化習俗介紹-泰國 7. 繪本:美食介紹	1. 能說出日常用語和教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 學生能正確完成各國美食配對學習單	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
17 0601-0607				
18 0608-0614				
19 0615-0621				
20 0622-0628				
21 0629-0630				

二、各年級彈性學習課程之課程計畫

彈性學習課程—統整性主題專題議題探究課程

(二) 二年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 二年級 彈性學習課程					
【認識世界】課程計畫					
每週節數	1 節		設計者	英語教師	
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 □A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解			
融入議題	閱讀素養				
	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。				
	多元文化				
	E6 了解各文化間的多樣性與差異性				
	認識世界				
	E4 了解國際文化的多樣性。				
	學習表現	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】			
		1-I-4 能聽懂簡易的教室用語。 1-I-5 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-I-4 能使用簡易的教室用語。 2-I-5 能使用簡易的日常生活用語。 5-I-3 能聽懂簡易教室用語或生活用語，並做適當的回應。 6-I-2 能樂於參與各種課堂練習活動。 8-I-1 能了解國內外基本的招呼方式。			
學習重點	【生活課程】				
	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。				
	學習內容	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】			
		Ab-I-1 字母語音。 Ac-I-2 簡易的教室用語。 Ac-I-3 簡易的生活用語。 B-I-1 第一學習階段所學的教室用語及日常生活用語的生活溝通。 【生活課程】 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3 聆聽與回應的表現。			
學習目標	認知				
	1. 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。				
	2. 能聽出或說出生活用語，並正確使用於生活情境。				
	3. 能聽辨、認讀大小寫字母 Aa-Mm。				
情意					

	4. 樂於參與課堂活動。 技能 5. 能說及描寫大小寫字母 Aa-Mm。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能夠使用適當的英語學習策略。			
評量方式	口語表達 20%、作業評量 40%、互動討論 40%			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1 0830-0831	文化大不同	1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(義大利) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 介紹國外的服裝	1. 能聽出或說出日常用語或教室用語 2. 能說出教過的字母	口語表達5% 互動討論 10% 作業評量 10%
2 0901-0907				
3 0908-0914				
4 0915-0921				
5 0922-0928				
6 0929-1005		1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(新加坡) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 介紹國外的服裝	1. 能唱出歌謠 2. 學生能正確完成各國服裝配對學習單	口語表達 5% 互動討論 10% 作業評量 10%
7 1006-1012				
8 1013-1019				
9 1020-1026				
10 1027-1102				
11 1103-1109	我們都是好朋友	1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(埃及) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 節慶介紹:聖誕節。	1. 能聽出或說出日常用語或教室用語 2. 能說出教過的字母	口語表達 5% 互動討論 10% 作業評量 10%
12 1110-1116				
13 1117-1123				
14 1124-1130				
15 1201-1207				
16 1208-1214		1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(荷蘭) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 節慶介紹:中國新年	1. 能唱出一首歌謠 2. 能說出新年的簡單習俗	口語表達 5% 互動討論 10% 作業評量 10%
17 1215-1221				
18 1222-1228				
19 1229-0104				
20 0105-0111				

21 0112-0118				
22 0119-0120				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 二年級 彈性學習課程 【認識世界】課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	英語教師
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ○A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ○C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		閱讀素養 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。 多 多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 認識世界 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 1-I-4 能聽懂簡易的教室用語。 1-I-5 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-I-4 能使用簡易的教室用語。 2-I-5 能使用簡易的日常生活用語。 5-I-3 能聽懂簡易教室用語或生活用語，並做適當的回應。 6-I-2 能樂於參與各種課堂練習活動。 8-I-1 能了解國內外基本的招呼方式。 【生活課程】 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。		
	學習內容	【英語文(來源：桃園市國小英語課程實施建議)】 Ab-I-1 字母語音。 Ac-I-2 簡易的教室用語。 Ac-I-3 簡易的生活用語。 B-I-1 第一學習階段所學的教室用語及日常生活用語的生活溝通。 【生活課程】 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3 聆聽與回應的表現。		
學習目標		認知 1. 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 2. 能聽出或說出生活用語，並正確使用於生活情境。 3. 能聽辨、認讀大小寫字母 Nn-Zz。 情意		

	4. 樂於參與課堂活動。 技能 5. 能說及描寫大小寫字母 Nn-Zz。 6. 能跟讀及吟唱字母韻文及歌謠。 7. 能夠使用適當的英語學習策略。			
評量方式	口語表達 20%、作業評量 40%、互動討論 40%			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1 0211-0215	大家來挑戰	1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(紐西蘭) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 各國著名景點介紹	1. 能聽出或說出日常用語或教室用語 2. 能說出一個紐西蘭的文化	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
2 0216-0222				
3 0223-0301				
4 0302-0308				
5 0309-0315				
6 0316-0322		1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(英國) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 各國著名景點介紹	1. 能聽出或說出日常用語或教室用語 2. 能唱出歌謠 3. 能說出一個英國的文化習俗	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
7 0323-0329				
8 0330-0405				
9 0406-0412				
10 0413-0419				
11 0420-0426	大家來作客	1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(夏威夷) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母	1. 能聽出或說出日常用語或教室用語 2. 能說出一個夏威夷的文化習俗	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
12 0427-0503				
13 0504-0510				
14 0511-0517				
15 0518-0524				
16 0525-0531		1. 故事聆聽與討論 2. 各國文化習俗介紹(台灣) 3. 介紹日常用語或教室用語 4. 歌謠律動 5. 認識字母 6. 介紹台灣的特色給外國朋友	1. 能簡單介紹台灣的特色給外國朋友 2. 能完成一份作業	口語表達5% 互動討論10% 作業評量10%
17 0601-0607				
18 0608-0614				
19 0615-0621				
20 0622-0628				

21 0629-0630				
-----------------	--	--	--	--

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度

【校訂課程—低:認識世界 中:探索世界 高:邁向世界】課程計畫

三年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 三年級 彈性學習課程探索世界課程計畫				
每週節數		2 節	設計者	三年級授課教師
核心素養	A 自主行動	●A1. 身心素質與自我精進 ●A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	●B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ●C2. 人際關係與團隊合作 ●C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	英語 1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 自然 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 藝術 3-II-1 能樂於參與各類藝術活動， 探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀		
	學習內容	英語 Ac-II-1 簡易的教室用語。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 C-II-1 國內（外）招呼方式。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。 社會		

		<p>Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。</p> <p>自然</p> <p>INf-II-5 人類活動對環境影響。</p> <p>藝術</p> <p>音 P-II-2 音樂與生活。</p>
學習目標		<p>認知</p> <ul style="list-style-type: none"> • 澳洲 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解澳洲的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識澳洲的歷史和文化，包括原住民文化、殖民時期的歷史和現代澳洲的社會文化。 ○ 了解澳洲的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的英語單詞和短語。 • 加拿大 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解加拿大的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識加拿大的歷史和文化，包括原住民文化、殖民時期的歷史和現代加拿大的多元文化。 ○ 了解加拿大的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的英語單詞和短語。 <p>情意</p> <ul style="list-style-type: none"> • 澳洲 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對澳洲文化的興趣和欣賞。 ○ 尊重澳洲人民的傳統和習俗。 ○ 了解澳中關係的歷史和現狀。 ○ 增進對澳洲社會的理解。 • 加拿大 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對加拿大的興趣和欣賞。 ○ 尊重加拿大人民的傳統和習俗。 ○ 了解加中關係的歷史和現狀。 ○ 增進對加拿大社會的理解。 <p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> • 澳洲 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的英語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的英語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的英語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 • 加拿大 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的英語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的英語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的英語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。
評量方式		1. 觀察評量 2. 活動評量 3. 口語評量 4. 紙筆評量

週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識澳洲	「澳」客行I：澳洲地理通 1. 認識澳洲的地理位置 2. 了解澳洲的風俗民情	能用google map 找出澳洲位置 動物特徵 分享	口語表達5% 作業評量10%
2				
3				
4		「澳」客行II：澳洲動物小達人 1. 利用繪本介紹澳洲的動物：鱷魚、紅頸袋鼠、無尾熊……等		
5				
6		2. 分組遊戲練習圖卡		
7		森林保衛戰 1. 藉由森林大火影片討論火災對森林的影響	能討論並分享一件澳洲的時事	口語表達10% 互動討論10% 作業評量10%
8		神秘的藍寶石—大堡礁 1. 介紹珊瑚的美		
9		2. 說明珊瑚白化的原因		
10		Tiddalik the Frog：澳洲神話故事 1. 藉由繪本介紹澳洲神話故事		
11				
12	認識加拿大	加拿大好楓光 1. 旅遊照片分享	能分享旅遊景點 能做出一個國家的打招呼方式	口語表達10% 互動討論10%
13		2. 指出加拿大的地理位置及國旗意義		
14		文化楓情 1. 了解各國打招呼的方式		
15		2. 練習各國打招呼的方式並能尊重各國文化		
16		3. 認識加拿大的野生動物		
17				
18		加拿大好風景 I<繪本教學> 1. 介紹繪本中的動物、文化特色，認識簡單的英文單字	能討論並分享加拿大的文化特色 完成一件書籤作品	口語表達10% 互動討論10% 作業評量15%
19		加拿大好風景 II <節慶教學> 1. 認識加拿大的國際日及慶典活動		
20		2. 品楓行動—製作書籤		
21				
22				

每週節數		2 節	設計者	三年級授課教師
核心素養	A 自主行動	●A1. 身心素質與自我精進 ●A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	●B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識●C2. 人際關係與團隊合作 ●C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	英語 1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-3 樂於回答老師或同學所提的問題。 7-II-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。		
	學習內容	英語 Ac-II-1 簡易的教室用語。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 C-II-1 國內（外）招呼方式。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。 社會 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。		
學習目標		認知 <ul style="list-style-type: none"> 日本 <ul style="list-style-type: none"> 了解日本的地理位置、自然環境和人口概況。 認識日本的歷史和文化，包括傳統文化、現代文化和流行文化。 了解日本的社會制度、經濟發展和科技水平。 學習一些基本的日語單詞和短語。 義大利 <ul style="list-style-type: none"> 了解義大利的地理位置、自然環境和人口概況。 認識義大利的歷史和文化，包括古羅馬文明、文藝復興時期的藝術和文化、現代義大利的社會文化。 		

	<ul style="list-style-type: none"> 了解義大利的社會制度、經濟發展和科技水平。 學習一些基本的義大利語單詞和短語。 <p>情意</p> <ul style="list-style-type: none"> 日本 <ul style="list-style-type: none"> 培養對日本文化的興趣和欣賞。 尊重日本人民的傳統和習俗。 了解中日關係的歷史和現狀。 增進對日本社會的理解。 義大利 <ul style="list-style-type: none"> 培養對義大利文化的興趣和欣賞。 尊重義大利人民的傳統和習俗。 了解中意關係的歷史和現狀。 增進對義大利社會的理解。 <p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> 日本 <ul style="list-style-type: none"> 能夠使用簡單的日語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 能夠閱讀簡單的日語短文，並能理解其主要內容。 能夠用簡單的日語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 義大利 <ul style="list-style-type: none"> 能夠使用簡單的義大利語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 能夠閱讀簡單的義大利語短文，並能理解其主要內容。 能夠用簡單的義大利語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 			
評量方式	1. 觀察評量 2. 活動評量 3. 口語評量 4. 紙筆評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識日本	「日本」風情畫 1. 文化議題討論分享 2. 深化議題探究、資料收集 3. 小組分工合作行動 日本任意門 1. 文化議題(鯉魚旗、新年、女兒節)討論分享 2. 深化議題探究、資料收集 3. 小組討論	能對日本文化議題進行討論並分享	口語表達10% 互動討論10%
2				
3				
4				
5				
6				
7		臺、日友好童玩趣	能討論並	口語表達 10%

8		1. 童玩(劍玉、押繪羽子板、日本人偶、獨樂…等)討論分享	分享童玩 能創作創意鯉魚旗	互動分享 10% 作業評量 10%
9		2. 深化議題探究、資料收集		
10		3. 小組討論 日本女兒節 1. 日本女兒節習俗討論分享 2. 深化議題探究、資料收集 3. 小組討論 日躍龍門—創意鯉魚旗 1. 創意鯉魚旗創作分享 2. 深化議題探究、資料收集 3. 小組討論		
11	認識義大利	「義」氣風發	能對義大利文化議題進行討論並分享	口語表達 10% 互動討論 10%
12		1. 文化議題討論分享		
13		2. 深化議題探究、資料收集		
14		3. 小組分工合作行動		
15		「義」猶未盡: 威尼斯		
16		1. <巴布鳥大冒險> 影片討論分享		
17		2. 住行議題探究、資料收集		
18		3. 小組分工合作探究		
19		「義」想不到	能討論並分享義大利的著名景點 面具創作	口語表達 10% 實作評量 10% 成果分享 10%
20		1. 著名景點(比薩斜塔、羅馬競技場)影片討論分享		
21		2. 深化議題探究、資料收集		
22		3. 手作 DIY		
23	認識義大利	「義」曲同工		
24		1. 歌劇進行曲討論分享		
25		2. 深化議題探究、資料收集		
26		有「義」思! 威尼斯面具嘉年華		
27		1. 威尼斯面具嘉年華討論分享		
28		2. 面具 DIY		

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 三年級 彈性學習課程 資訊世界 課程計畫				
每週節數		一節		設計者 王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		環境教育 環 E17 養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。 人權教育 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 人 J5 了解社會上有不同的群體和文化，尊重並欣賞其差異。 性別平等教育 性 J1 接納自我與尊重他人的性。傾向、性別特質與性別認同。 海洋教育 海 E10 認識水與海洋的特性及其與生活的應用。		
學習重點	學習表現	資訊 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 國語文 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。 4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。 數學 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 英語文 1-II-1 能聽辨 26 個字母。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。		
	學習內容	資訊 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 國語文 Ab-II-2 1,200 個常用字的使用。 Ac-II-1 各種標點符號的用法。 數學		

		S-3-2 正方形和長方形：以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。 英文 Aa-Ⅱ-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 D-Ⅱ-1 所學字詞的簡易歸類。		
學習目標	<p>認知</p> <p>1. 了解電腦使用規範的重要性</p> <p>2. 認識電腦的硬體和軟體組成</p> <p>3. 熟悉各種作業系統的基本操作方式</p> <p>4. 了解視窗操作、設定介面、檔案管理和開啟的相關概念</p> <p>5. 認識常見輸入法的切換方式</p> <p>6. 熟悉打字軟體的操作技巧</p> <p>情意</p> <p>1. 養成遵守電腦使用規範的良好習慣</p> <p>2. 對電腦構造和操作方法產生興趣</p> <p>3. 培養對電腦操作的信心</p> <p>4. 認同電腦在生活和工作中的重要性</p> <p>5. 培養對輸入法和打字軟體的學習興趣</p> <p>技能</p> <p>1. 能夠正確遵守電腦使用規範</p> <p>2. 能夠辨識電腦的各個組成部分</p> <p>3. 能夠操作各種作業系統的基本功能</p> <p>4. 能夠使用視窗操作、設定介面、檔案管理和開啟等功能</p> <p>5. 能夠切換常見輸入法</p> <p>6. 能夠使用打字軟體進行打字</p>			
評量方式	口頭回答、實作評量、學習單			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	電腦之旅	<p>1. 電腦使用規範</p> <p>(1)電腦教室規範。</p> <p>(2)電腦開關機，及使用電腦的注意事項。</p> <p>活動一：認識電腦教室</p> <p>教師說明進入電腦教室應遵守的秩序、整潔等注意事項。</p> <p>教師介紹電腦教室內相關設備：電源供應器、電腦主機、鍵盤、螢幕及網路伺服器、平板充電車等。</p> <p>活動二：一觸即發</p>	<p>1. 學生能清楚說出進入電腦教室的行為規範。</p> <p>2. 學生能確實做到進入電腦教室的行為規範。</p> <p>3. 學生學會操作電腦練習開機與關</p>	<p>◆口頭發表 40%</p> <p>◆實作評量 60%</p>

		教師示範電腦開關機的方法。 學生每人一機親自操作電腦練習開機與關機。	機。	
2		1. 認識電腦構造 (1)認識電腦的主要元件(中央處理器(CPU)、隨機存取記憶體(RAM)、擴充界面。 (2)電腦運作原理。	1. 學生能精熟滑鼠的操作。	◆實作評量 60% ◆學習單 40%
3		2. 作業系統 (1)教師示範及學生操作 Windows 作業系統的桌面、視窗、多媒體播放、軟體開啟。	2. 學生學會進入電腦作業系統並完成老師給的指令。	
4		活動一：電腦入門-硬體(1 節) 教師說明電腦是由「硬體」與「軟體」構成。	3. 學生能完成「電腦入門」學習單	
5		教師介紹「硬體」設備包含主機、螢幕、滑鼠與鍵盤。 教師介紹主機背面連接埠-硬體設備每一個元件都有一個插頭及連接線接到主機上。 學生練習滑鼠的操作技巧。		
		活動二：電腦入門-軟體(1 節) 1. 教師介紹「軟體」可以分為作業系統，控制電腦及開關電腦；應用軟體，例如「Word」軟體可以製作表格；瀏覽器軟體(Internet Explorer)可以上網找資料。		
6		2. 教師說明電腦運作與開關是由軟體中的作業系統控制。 活動三：認識作業系統(2 節) 1. 教師介紹「Windows 10」作業系統：控制台、附屬應用程式、我的電腦、我的文件、資源回收筒。 2. 學生進入作業系統-控制台，練習控制電腦滑鼠游標。 3. 學生進入作業系統-附屬應用程式，練習遊樂場玩遊戲。 4. 學生進入作業系統-我的電腦，練習點選磁碟機、光碟等。 5. 學生進入作業系統-我的文件，		

		練習存放文件。 6. 學生進入作業系統-資源回收筒，練習將不要之文件或資料夾刪除。 活動四：統整活動(1 節) 教師複習電腦中的元件、運作原理及作業系統等。 學生完成「電腦入門」學習單。		
7		1. 檔案管理與開啟 (1)檔案管理的方式-新增、修改、刪除、移動。 (2)現有常見副檔名及其常見圖示(圖檔、影音、文件等)。 (3)檔案相應的開啟方式。 (4)變更預設更檔案開啟方式。 (5)儲存空間概念：如 KB、MB 等及檔案大小相對概念，照片檔案、影片檔案的儲存空間概念。 活動一：來玩檔案捉迷藏(1 節) 教師指導學生新增檔案、儲存、刪除及移動檔案方法。 學生練習將檔案命名並儲存在不同磁碟位置。 學生練習找到檔案儲存位置，並練習將某些檔案刪除。 教師指導常見副檔名及其常見圖示。 教師說明檔案大小及相對儲存空間概念。 活動二：檔案開啟(1 節) 教師示範常見檔案的副檔名及相應的開啟方式。 教師示範將預設應用程式頁籤開啟，更改開啟應用程式方式。 學生練習檔案開啟方式。	1. 學生能正確說出圖檔、影音、文件檔等的副檔名及其常見圖示。 2. 學生學會新增、儲存、刪除及移動檔案方法。 3. 學生學會檔案的開啟方式。	◆口頭發表 20% ◆實作評量 80%
8				
9		1. 繪圖軟體運用 (1)繪圖軟體開啟及簡易使用。 (2)畫繪圓形或方形，結合數學除法概念做分群。	1. 學生能應用「小畫家」繪圖技巧，完成	◆實作評量 100%
10				
11				

12		<p>(3)不同圖層交層，導入次序的概念。</p> <p>活動一：繪圖初體驗(2 節)</p> <p>教師指導學生使用「小畫家」繪圖軟體。</p> <p>教師啟動「小畫家」介紹功能選單、工具箱等內容。</p> <p>教師示範簡單幾何圖形畫法。</p> <p>學生練習畫出幾何圖形。</p> <p>活動二：組合做造型(2 節)</p> <p>教師示範「小畫家」繪圖技巧。</p> <p>教師示範跟圖形玩加減法並應用遮罩效果讓圖層交層。</p> <p>教師示範手繪線條及免費美工圖庫應用。</p> <p>學生看完示範自行做練習，完成「聖誕卡」製作後存檔。</p>	「聖誕卡」作品。	
13	打字小達人	<p>1. 輸入法切換</p> <p>(1)輸入法使用：輸入法切換、按鈕的位置及功能。</p> <p>(2)記事本打字</p> <p>教學活動：輸入法切換練習</p> <p>教師打開記事本示範打字</p> <p>指導輸入法切換方式、認識鍵盤按鈕的位置及功能。</p> <p>學生認識鍵盤按鈕的位置及功能並在記事本練習打字。</p>	<p>1. 學生熟悉鍵盤按鈕的位置及功能。</p> <p>2. 學生熟練運用輸入法切換方式。</p>	◆實作評量 100%
14		<p>1. 打字軟體演練(3 節)</p> <p>(1)運用打字練習軟體精熟中英打。</p> <p>教學活動：我是打字小達人</p> <p>老師給中文文章一篇，學生自行中文打字練習。</p> <p>老師給英文文章一篇，學生自行英文打字練習。</p> <p>教師設定時間，請學生完成「我是打字小達人」學習單。</p>	<p>1. 學生能在設定時間，完成「我是打字小達人」學習單。</p>	◆實作評量 100%
15				
16				
17	數位學習	<p>1. 因材網學習</p> <p>(1)認識操作流程。</p>	1. 學生能熟悉因材網的	◆實作評量 100%
18				

19		(2)課程自學。 活動一：因材網自學(5 節) 教師介紹因材網的環境及操作流程。 教師設定課程指派學習任務。 學生自行線上學習。	環境及操作流程進行課程自學。	
20				
21				
22				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 三年級 彈性學習課程 資訊世界 課程計畫				
每週節數	一節		設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		<p>品德教育 品 E4 生命倫理的意涵、重要原則、以及生與死的道德議題。</p> <p>人權教育 人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。 人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>環境教育 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</p>		
學習重點	學習表現	<p>資訊 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性。</p> <p>社會 1a-Ⅱ-1 辨別社會生活中的事實與意見。 3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>國語文 6-Ⅱ-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</p>		
	學習內容	<p>資訊 P-Ⅱ-1 程式設計工具的介紹與體驗。 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>社會 Ac-Ⅱ-1 兒童在生活中擁有許多權利與責任。</p> <p>國語文</p>		

	Ad- II -2 篇章的大意、主旨與簡單結構。			
學習目標	<p>認知</p> <p>1. 了解電腦使用規範的重要性</p> <p>2. 認識電腦的硬體和軟體組成</p> <p>3. 熟悉各種作業系統的基本操作方式</p> <p>4. 了解視窗操作、設定介面、檔案管理和開啟的相關概念</p> <p>5. 認識常見輸入法的切換方式</p> <p>6. 熟悉打字軟體的操作技巧</p> <p>情意</p> <p>1. 養成遵守電腦使用規範的良好習慣</p> <p>2. 對電腦構造和操作方法產生興趣</p> <p>3. 培養對電腦操作的信心</p> <p>4. 認同電腦在生活和工作中的重要性</p> <p>5. 培養對輸入法和打字軟體的學習興趣</p> <p>技能</p> <p>1. 能夠正確遵守電腦使用規範</p> <p>2. 能夠辨識電腦的各個組成部分</p> <p>3. 能夠操作各種作業系統的基本功能</p> <p>4. 能夠使用視窗操作、設定介面、檔案管理和開啟等功能</p> <p>5. 能夠切換常見輸入法</p> <p>6. 能夠使用打字軟體進行打字</p> <p>1.</p>			
評量方式	口頭發表、實作評量、學習單			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	連接全世界	1. 瀏覽器的基本使用 (1)IE 及 Chrome 的瀏覽器操作說明。	1. 學生學會操作 IE 及 Chrome 的瀏覽器至常用網站 Yahoo、YouTube、新聞網站、購物網站等。	◆實作評量 50% ◆學習單評量 40% ◆口頭發表 10%
2		(2)常用網站說明及讓學生操作。 (3)搜尋引擎使用教學。		
3		2. 主題學習課程 (1)教師做主題說明，發問題單。 (2)學生至網站搜尋完成問題單。		
4		3. 分辨網路流言 (1)教師至流言相關網站，查看一		

5		<p>則流言說明。</p> <p>(2)學生至流言相關網站查詢網站流言。</p> <p>(3)學生口頭分享看到的流言及正確的觀念。</p> <p>活動一：網站瀏覽初體驗(3 節)</p> <p>教師說明網路「位址(IP)」的概念。</p> <p>教師啟動 IE 及 Chrome 的瀏覽器示範利用網址、搜尋列找到常用網站 Yahoo、YouTube、新聞網站、購物網站等。</p> <p>學生聽完說明讓學生操作。</p> <p>教師介紹常用搜尋引擎有 Google、Bing、Yahoo 等，可以找到學術知識、相關圖片、影音動畫等。</p> <p>學生聽完說明讓學生操作練習用 Google 地圖找景點、利用 YouTube 看影片、練習醫院掛號網路訂火車片等</p> <p>活動二：主題學習課程(1 節)</p> <p>教師說明搜尋-「認識昆蟲」主題，發問題單。</p> <p>學生至網站搜尋完成問題單。</p> <p>活動三：網路流言追追追(1 節)</p> <p>教師至流言相關網站，查看一則流言說明。</p> <p>學生至流言相關網站查詢網站流言。</p> <p>學生口頭分享看到的流言及正確的觀念。</p>	<p>2. 學生能依教師指令利用搜尋引擎 Google、Bing、Yahoo 等，找到學術知識、相關圖片、影音動畫等。</p> <p>3. 能完成「認識昆蟲」主題搜尋學習單</p> <p>4. 學生學會分辨網站流言，並避免散播網路流言觸法</p>	
6	數位小作家	<p>. 帳號登入</p> <p>(1)帳號繕打練習。</p> <p>(2)Google 教育用帳號登入。</p> <p>(3)Google 帳號啟用相關程序</p> <p>(4) Goggle 心智圖線上登入</p> <p>活動一：線上學習演練(1 節)</p> <p>教師先請資訊組設定學生 Google 教育用帳號與密碼。</p>	<p>1. 學生學會啟用 Google 教育用帳號與密碼。</p> <p>2. 學生學會利用 Google 帳</p>	◆實作評量 100%
7				

		<p>學生於記事本上，繕打老師發放的帳號密碼，並和同學相互檢查確認。</p> <p>活動二：Goggle 心智圖登入(1節)</p> <p>老師利用 Google Chrome 擴充套件開啟 Goggle 網站，指導學生用 Google 帳號登入，了解 Goggle 的基本操作。</p>	<p>號登入 Coggle 心智圖。</p>	
8	13	<p>1. Goggle 心智圖操作</p> <p>(1)教師操作說明。</p> <p>(2)學生功能實作。</p> <p>(3)學生於線上共同協作完成 Goggle 心智圖。</p> <p>2. 童詩寫作</p> <p>(1)教師提供範例。</p> <p>(2)學生以記事本撰寫童詩。</p> <p>(3)心智圖與童詩分享。</p> <p>活動一：操作 Goggle 心智圖(4節)</p> <p>教師示範利用 google 帳號登入 Goggle 網站，創建一個心智圖。</p> <p>教師指導操作分享給其他人一起瀏覽、一起編輯、即時協作心智圖的方法。</p> <p>教師指導操作插入圖片或超連結；錯誤時利用時光回溯功能；完成 Goggle 後，下載心智圖成果圖片。</p> <p>學生實作並於線上共同協作完成心智圖。</p> <p>活動二：童詩寫作分享(2節)</p> <p>教師提出以「太陽」為主題，請學生以記事本撰寫童詩。</p> <p>每 2-3 學生，於線上共同協作完成心智圖。</p>	<p>1. 學生學會心智圖實作並於線上和同學共同協作完成心智圖。</p> <p>2. 學生能夠完成以「太陽」為主題的童詩，並利用心智圖將童詩分享給同學。</p>	<p>◆實作評量 100%</p>
9				
10				
11				
12				
14	數位學習初心者	<p>1. 數位學習網站介紹</p> <p>(1)Ted 網站教學及操作。</p> <p>(2)均一教學網站教學及操作。</p> <p>(3)PaGamO 網站教學及操作。</p>	<p>1. 學生能進入數位學習網站選擇有興趣項目觀</p>	<p>◆實作評量 100%</p>
15				
16				

		<p>活動一：Ted 網站學習樂(1 節) 教師展示進入及操作，讓學生自行選擇一項有興趣項目觀看。</p> <p>活動二：均一教學網站學習(1 節) 教師展示進入及操作，讓學生自行選擇一項有興趣項目觀看。</p> <p>活動三：PaGamO 網站教學(1 節) 學生運用 Google 帳號登入，教師指導設定課程，學生可依課程做設定，進行闖地盤的比賽活動。</p>	看或依教師指令完成自學活動。	
17	數位學習	<p>1. 因材網學習 (1)認識操作流程。 (2)課程自學。</p> <p>活動一：因材網自學(5 節) 教師設定課程指派學習任務。 學生自行線上學習。</p>	1. 學生能依老師指派的學習任務進	◆實作評量 100%
18				
19				
20				
21				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度

【校訂課程—低:認識世界 中:探索世界 高:邁向世界】課程計畫

四年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期四年級 彈性學習課程探索世界課程計畫				
每週節數		2 節		設計者
		四年級教學團隊		
核心素養	A 自主行動	●A1. 身心素質與自我精進 ●A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	●B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ●C2. 人際關係與團隊合作 ●C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	英語 1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-3 樂於回答老師或同學所提的問題。 7-II-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 自然 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 藝術 3-II-1 能樂於參與各類藝術活動，探索自己的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀		
	學	英語		

	習 內 容	<p>Ac-II-1 簡易的教室用語。</p> <p>Ac-II-2 簡易的生活用語。</p> <p>C-II-1 國內（外）招呼方式。</p> <p>C-II-2 國內外主要節慶習俗。</p> <p>社會</p> <p>Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。</p> <p>自然</p> <p>INf-II-5 人類活動對環境影響。</p> <p>藝術</p> <p>音 P-II-2 音樂與生活。</p>
學習目標		<p>認知</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新加坡 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解新加坡的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識新加坡的歷史和文化，包括多元文化、殖民時期的歷史和現代新加坡的社會文化。 ○ 了解新加坡的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的英語和華語單詞和短語。 • 巴西 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解巴西的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識巴西的歷史和文化，包括原住民文化、殖民時期的歷史和現代巴西的多元文化。 ○ 了解巴西的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的葡萄牙語單詞和短語。 <p>情意</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新加坡 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對新加坡文化的興趣和欣賞。 ○ 尊重新加坡人民的多元文化和習俗。 ○ 了解新中關係的歷史和現狀。 ○ 增進對新加坡社會的理解。 • 巴西 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對巴西文化的興趣和欣賞。 ○ 尊重巴西人民的多元文化和習俗。 ○ 了解巴中關係的歷史和現狀。 ○ 增進對巴西社會的理解。 <p>技能</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新加坡 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的英語和華語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的英語和華語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的英語和華語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 • 巴西

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的葡萄牙語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的葡萄牙語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的葡萄牙語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 			
評量方式	1. 觀察評量 2. 活動評量 3. 口語評量 4. 紙筆評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識巴西	「巴西」風情畫 1. 認識巴西的地理位置 2. 了解澳洲的風俗民情	google map 找出巴西位置	實作評量10%
2				
3		地球之肺—「亞馬遜雨林」 1. <【國家介紹影片】巴西 Brazil>影片討論分享 2. 分組遊戲練習圖卡 巴西—叢林大冒險 1. 介紹巴西雨林動物 2. 討論分享如何保護雨林動物 「巴」ssa Nova 1 1. 藉由森林大火影片討論火災對森林的影響 2. 拉丁舞曲介紹 3. 巴西常見的樂器及樂曲討論分享	小組討論報告影片中巴西的景觀及文化	口語表達 10% 互動討論 5% 學習單 10%
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12	認識新加坡	新國風情 1. 旅遊照片分享 2. 指出新加坡的地理位置及國旗意義	能指出新加坡的地理位置	實作評量 10%
13				
14		「新」火相傳：新加坡的由來 1. 介紹新加坡的由來 「新」火燎原：新加坡的地標 1. 介紹新加坡的特色建築與著名地標	能說出新加坡的由來	口語表達 10% 互動討論 5%
15				
16				
17		「新新」相惜 I：異國美食 1. 介紹介紹新國的飲食、文化	能蒐集並分享新加坡的	口語表達 10% 學習單 10%
18				
19				

20		特色，認識簡單的英文單字 2. 討論各國用餐禮儀	飲食文化特色	
21				
22				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 四年級 彈性學習課程探索世界課程計畫				
每週節數	2 節		設計者	四年級教學團隊
核心素養	A 自主行動	●A1. 身心素質與自我精進 ●A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	●B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識●C2. 人際關係與團隊合作 ●C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	英語 1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-4 能使用簡易的教室用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-3 樂於回答老師或同學所提的問題。 7-II-2 能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 社會 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。		
	學習內容	英語 Ac-II-1 簡易的教室用語。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 C-II-1 國內（外）招呼方式。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。 社會 Bc-II-1 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。		
學習目標		認知		

	<ul style="list-style-type: none"> • 埃及 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解埃及的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識埃及的歷史和文化，包括古埃及文明、伊斯蘭文化和現代埃及的社會文化。 ○ 了解埃及的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的阿拉伯語單詞和短語。 • 英國 <ul style="list-style-type: none"> ○ 了解英國的地理位置、自然環境和人口概況。 ○ 認識英國的歷史和文化，包括中世紀歷史、文藝復興時期的文化、近代英國的社會文化。 ○ 了解英國的社會制度、經濟發展和科技水平。 ○ 學習一些基本的英語單詞和短語。 			
	情意 <ul style="list-style-type: none"> • 埃及 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對埃及文化的興趣和欣賞。 ○ 尊重埃及人民的傳統和習俗。 ○ 了解中埃關係的歷史和現狀。 ○ 增進對埃及社會的理解。 • 英國 <ul style="list-style-type: none"> ○ 培養對英國文化的興趣和欣賞。 ○ 尊重英國人民的傳統和習俗。 ○ 了解中英關係的歷史和現狀。 ○ 增進對英國社會的理解。 			
	技能 <ul style="list-style-type: none"> • 埃及 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的阿拉伯語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的阿拉伯語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的阿拉伯語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 • 英國 <ul style="list-style-type: none"> ○ 能夠使用簡單的英語進行基本口語溝通，例如：自我介紹、問候、購物等。 ○ 能夠閱讀簡單的英語短文，並能理解其主要內容。 ○ 能夠用簡單的英語進行寫作，例如：寫句子、寫段落等。 			
	評量方式 1. 觀察評量 2. 活動評量 3. 口語評量 4. 紙筆評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識埃及	尼羅河贈禮：埃及古文明	能蒐集並分享埃及的文化	資料蒐集10% 口語表達10%
2		1. 文化議題討論分享 2. 深化議題探究、資料收集		
3		3. 小組分工合作行動 法老的國度：古埃及神祇		

4		1. 文化議題(神祇)討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
5		3. 小組討論 尋找金字塔：神祕的埃及古文明				
6		1. 金字塔的緣由 2. 金字塔DIY				
7		航向尼羅河 1. 尼羅河流域文化討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
8		3. 小組討論 木乃伊軍團 1. 木乃伊的成因討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
9		3. 小組討論				
10		埃及之最：節日與美食 1. 介紹埃及的節日與美食 2. 深化議題探究、資料收集 3. 小組討論				
11		「英」雄好漢：日不落國 1. 文化議題討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
12		3. 小組分工合作行動				
13		赫赫「英」名：行在英國 1. 介紹英國的交通工作 2. 行的議題探究、資料收集 3. 小組分工合作探究				
14	認識英國	「英」姿勃勃：建築之旅 1. 介紹英國著名的建築物 2. 建築物探究、資料收集 3. 小組分工合作探究	文化議題 能蒐集並 分享英國 的文化	資料蒐集10% 口語表達 10%		
15		「英」姿煥發：英國的特殊節慶 1. 節慶、歌劇討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
16		3. 手作 DIY				
17		「英」姿煥發：英國的特殊節慶 1. 節慶、歌劇討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
18		3. 手作 DIY				
19		「英」姿煥發：英國的特殊節慶 1. 節慶、歌劇討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
20		3. 手作 DIY				
21		「英」姿煥發：英國的特殊節慶 1. 節慶、歌劇討論分享 2. 深化議題探究、資料收集				
22		認識英國				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 四年級 彈性學習課程
資訊世界 課程計畫

每週節數		一節	設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	□A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 □C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		海洋教育 海 E10 認識水與海洋，的特性及其與，生活的應用。 法治教育 法 E4 參與規則的制定並遵守之。 品德教育 品 E2 自尊尊人與自愛愛人。		
學習重點	學習表現	資訊 t-Ⅱ-3 認識以運算思維解決問題的過程。 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 a-Ⅱ-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 國語文 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 1-Ⅱ-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。 2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數學 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 英語文 3-Ⅱ-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 5-Ⅱ-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 藝術 1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 2-Ⅱ-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 社會 2a-Ⅱ-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。		

	學習內容	資訊 P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗。 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 H-II-3 資訊安全的基本概念。 國語文 Bc-II-2 描述、列舉、因果等寫作手法。 Bc-II-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 數學 D-4-1 報讀長條圖與折線圖以及製作長條圖：報讀與說明生活中的長條圖與折線圖。配合其他領域課程，學習製作長條圖。 英語文 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 藝術 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 社會 Ca-II-1 居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。		
學習目標	認知 1. 掌握文書處理的基本概念和 Word 軟體的使用方法。 2. 理解文件格式、佈局和編輯的概念。 3. 熟悉插入和利用圖像、表格和網路資源。 情意 1. 對學習和使用 Word 軟體培養積極的態度。 2. 認同 Word 軟體作為溝通和創造力的工具的價值。 3. 培養使用 Word 軟體完成各種任務的興趣和信心。 技能 1. 了解 Word 介面並有效利用基本工具。 2. 創建和編輯簡單的文字文件，並應用格式和佈局。 3. 設計和製作不同類型的文件，例如傳單、報告和演示文稿。			
評量方式	口頭回答、實作評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	電子郵件 e 點通	1. email申請與密碼安全 (1)認識與申請email。 (2)密碼安全與運用密碼安全網站，讓學生體驗密碼組合的安全評估。	1. 學生能自行申請及登入Google帳號 2. 學生學會	◆實作評量 90% ◆口頭發表 10%

		<p>(3)以實務案例討論防範網路犯罪行為。</p> <p>活動一：Google帳號開啟</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生申請Google帳號。 2. 教師說明密碼安全與運用密碼安全網站，讓學生體驗密碼組合的安全評估。 <p>教師以實務案例討論防範網路犯罪行為。</p>	<p>安全密碼的設定方法。</p> <p>3. 學生能夠勇於分享網路犯罪的行為及防範方法。</p>	
2		<p>2. 寄信、收信與回信、網路禮儀</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)簡介與練習email寄信、收信與回信的操作。 (2)說明email進階應用，了解副本、密件副本的運用時機。 (3)討論email互動應注意的網路禮儀與生活應用。 <p>活動一：我會email</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導email寄信、收信與回信的操作。 2. 學生練習寄一封電子郵件給老師。 3. 教師說明email進階應用-副本、密件副本的運用時機。 <p>教師說明 email 互動應注意的網路禮儀與生活應用。</p>		<p>◆實作評量 90%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生學會利用電子郵件寄信、收信與回信的方法。 2. 學生了解副本、密件副本的運用時機。 <p>◆口頭發表 10%</p> <p>學生能夠分享與別人email互動應注意的網路禮儀。</p>
3		<p>3. email附加檔案與進階技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)實作練習email附件檔案運用。 (2)實務email附件檔案中毒與釣魚案例分析資訊安全注意事項與因應的策略。 (3)email進階-簽名、文字與編輯技巧。 <p>活動一：email附加檔案與進階技巧 (1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生實作練習email附加檔案。 2. 教師指導學生下載、開啟email附件檔案資訊安全注意事項與 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生實作練習 email 一封電子郵件附加檔案寄給老師。 2. 學生學會安全下載、開啟 email 附件檔案。 3. 學生能夠學會在郵件簽名及編輯文字。 	<p>◆實作評量 100%</p>

		因應的策略。 教師指導學生實作個人化郵件設定-簽名、文字與編輯技巧。		
4	簡報高手	4. 認識簡報與優選簡報觀摩 (1)說明與討論什麼是簡報? (2)簡報製作的流程 (3)簡報觀摩-網路競賽優選作品，討論應掌握的原則。 (4)欣賞商業簡報影片，討論出眾表現的呈現方式。 活動一：簡報初探 1. 教師說明Power Point的功能和用途。 2. 教師介紹Power Point的視窗環境及製作流程。 教師播放網路競賽優選作品及商業簡報影片，討論簡報製作應掌握的原則及出眾表現的呈現方式。		◆口頭評量 100% 學生能口頭說出簡報製作應掌握的原則及出眾表現的呈現方式。
5		5. 圖文並茂的自我介紹 (1)版面配置。 (2)文字格式與設定。 (3)自訂版面、色彩與效果設定運用。 (4)運用email郵寄作品檔案給老師。 活動一：我的個人小檔案(1節) 1. 教師複習Power Point的視窗環境及示範簡報製作流程。 2. 請學生利用Power Point製作「個人小檔案」做自我介紹。 活動二：自我介紹(1節) 1. 學生完成簡報製作後運用email郵寄作品給老師。 學生利用簡報上台做自我介紹。	1. 學生能利用Power Point製作「個人小檔案」。 2. 學生利用完成「個人小檔案」做自我介紹。	◆實作評量 90% ◆口頭發表 10%
6				
7		6. 動態照片秀：	1. 學生學會	

8		<p>(1)創用CC授權與圖庫網站應用。 (2)範本運用與自訂編輯。 (3)美術字型。 (4)文字方塊。 (5)切換效果。 (6)email方式與同學分享學習成果，回覆觀摩的心得感想，副本發送給老師。</p> <p>活動一：我是最棒的(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹並示範創用CC授權與圖庫網站應用。 教師介紹範本、美術字型、文字方塊等的運用。 學生練習將自己照片或在網站下載圖片插入製作簡報中。 學生練習運用美術字型、文字方塊、自訂動畫效果、投影片播放設定美化簡報。 <p>活動二：我會分享(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生完成簡報後，用email方式與同學分享學習成果。 <p>學生收到同學簡報後，回覆觀摩的心得感想，副本發送給老師。</p>	<p>將動態照片或在網站下載圖片插入製作簡報中。</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生能夠運用美術字型、文字方塊、自訂動畫效果、投影片播放設定美化簡報。 學生能夠將簡報email給同學分享。 學生能夠在收到同學簡報後，回覆觀摩的心得感想，副本發送給老師。 	<p>◆實作評量 70% ◆口頭發表 30%</p>
9		7. 我的家鄉在這裡：		
10		<p>(1)網路地圖與截圖。 (2)資料搜尋與編輯。 (3)表格與樣式。 (4)互動按鈕。</p> <p>活動一：介紹我的家鄉(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師介紹Google地圖具地點搜尋、街景服務、路線規劃及衛星3D檢視等功能。 教師示範在Google地圖上找到學校位置，觀看衛星地圖、相關街景圖等。 學生練習在Google地圖上找到自己家的位置，並搜尋附近景點等。 <p>活動二：規劃路線(1節)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學生能夠在Google地圖上找到自己家的位置，並搜尋附近景點等。 學生能夠規畫旅遊或美食路線。 	<p>◆實作評量 100%</p>

		<p>1. 教師示範網路地圖與截圖及規劃路線等方式。</p> <p>學生練習找到一個旅遊或美食景點規畫旅遊路線。</p>		
11		<p>8. 星座統計圖</p> <p>(1)討論資料統計與運用。</p> <p>(2)認識圖表與選用。</p> <p>(3)圖表風格設計。</p> <p>(4)分享與觀摩。</p> <p>活動一：認識統計圖表(1節)</p> <p>1. 教師說明統計圖表的功能和運用。</p> <p>2. 教師示範如何將繁瑣的數字轉化為簡潔的圖表。</p> <p>3. 教室介紹圖表風格設計與選用。</p> <p>活動二：我會做星座統計圖(1節)</p> <p>1. 教師在上課前先調查學生的星座並在黑板上做成紀錄。</p> <p>2. 學生利用全班同學的星座完成統計圖。</p> <p>學生完成後和老師及同學分享。</p>	<p>1. 學能夠利用全班同學的星座完成統計圖。並在完成後和老師及同學分享。</p>	<p>◆實作評量 100%</p>
12				
13		<p>9. 專題報告</p> <p>(1)討論專題報告的取材議題；預防數位詐騙、校外教學規劃、環保議題、反霸凌議題等。</p> <p>(2)討論與指導完整簡報的架構與應注意事項。</p> <p>(3)資料蒐集與整理，轉化為簡報頁面。</p> <p>(4)標示資料來源倡導尊重智慧財產權理念。</p> <p>(5)分享與觀摩。</p> <p>活動一：搜尋專題資料(1節)</p> <p>1. 教師先將全班分成若干組，每一組自行選定一個研究的主題。</p> <p>2. 教師說明專題報告時，重點包含專題的背景、專題的方法及步驟、專題的結果等。</p> <p>3. 學生分組後先上網蒐集整理相</p>	<p>1. 學生能擬定專題報告主題，上網蒐集整理相關資料。</p> <p>2. 學生會將資料蒐集與整理，轉化為簡報頁面。</p> <p>3. 學生分組完成簡報後，上台分享簡報內容。</p>	<p>◆實作評量 90%</p> <p>◆口頭發表 10%</p>
14				

		<p>關資料。</p> <p>活動二：用簡報做專題報告(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師討指導完整簡報的架構與應注意事項。 2. 教師說明引用網路資料要標示資料來源尊重智慧財產權。 <p>學生分組完成簡報，上台做報告。</p>		
15	快樂尬程式	<p>10. 快樂尬程式</p> <p>(1)認識運算思維與程式設計</p> <p>(2)Code.org - Angry birds</p> <p>(3)Code.org - Flappy</p> <p>(4)Code.org - StarWars</p> <p>活動一：快樂玩闖關遊戲(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生從Code.org 的線上平台登入後仔細閱讀「遊戲教學引導」。 <p>學生開始闖關遊戲-經典迷宮 Angry Birds； Flappy；以及學習如何用程式對機器人下指令，創造星際大戰遊戲。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生學會基本運算思維與程式設計概念進行遊戲闖關活動。 	◆實作評量 100%
16				
17	數位學習	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習吧學習 (1)課程自學 (2)完成教師指派任務 <p>活動一：認識學習吧(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生利用Google帳號從學習吧網站登入。 2. 教師先將學生帳號匯入學習吧班級群組。 3. 介紹學習吧的環境及操作流程。 <p>活動二：學習吧自學(3節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師設定課程指派學習任務。 <p>學生自行線上學習。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能熟悉學習吧的環境及操作流程進行課程自學。 	◆實作評量 100%
18				
19				
20				
21				
22				

(一)四年級

<p>桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 四年級 彈性學習課程</p> <p>資訊世界 課程計畫</p>			
每週節數	一節	設計者	王志豪

核心素養		A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變
		B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養■B3. 藝術涵養與美感素養
		C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作■C3. 多元文化與國際理解
融入議題		<p>海洋教育 海 E11 認識海洋生物 與生態。</p> <p>環境教育 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。</p> <p>戶外教育 戶 E4 覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。</p>	
學習重點	學習表現	<p>資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 a-Ⅱ-3 領會資訊倫理的重要性</p> <p>資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。</p> <p>資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。</p> <p>資議 p-Ⅱ-1 認識以資訊科技溝通的方法。</p> <p>資議 p-Ⅱ-2 描述數位資源的整理方法。</p> <p>資議 p-Ⅱ-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。</p> <p>資議 t-Ⅱ-1 體驗常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p> <p>科議 a-Ⅱ-1 描述科技對個人生活的影響。</p> <p>科議 a-Ⅱ-2 體會動手實作的樂趣。</p> <p>社會</p> <p>2b-Ⅱ-1 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。</p> <p>2b-Ⅱ-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p> <p>2c-Ⅱ-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。</p> <p>3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。</p> <p>英語文</p> <p>3-Ⅱ-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。</p>	
	學習內容	<p>資訊</p> <p>資議 A-Ⅱ-1 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資議 D-Ⅱ-1 常見的數位資料儲存方法。</p> <p>資議 H-Ⅱ-2 資訊科技合理使用原則的介紹。</p> <p>資議 S-Ⅱ-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。</p> <p>資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。</p> <p>資議 T-Ⅱ-2 網路服務工具的基本操作。</p> <p>科議 P-Ⅱ-1 基本的造形概念。</p> <p>科議 S-Ⅱ-1 科技對個人及社會的影響。</p>	

		<p>社會</p> <p>Aa-II-2 不同群體（可包括年齡、性別、族群、階層、職業、區域或身心特質等）應受到理解、尊重與保護，並避免偏見。</p> <p>Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。</p> <p>Ab-II-2 自然環境會影響經濟的發展，經濟的發展也會改變自然環境。</p> <p>Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。</p> <p>英語文</p> <p>Aa- II -2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。</p>		
學習目標	<p>認知</p> <p>1. 掌握文書處理的基本概念和 Word 軟體的使用方法。</p> <p>2. 理解文件格式、佈局和編輯的概念。</p> <p>3. 熟悉插入和利用圖像、表格和網路資源。</p> <p>情意</p> <p>1. 對學習和使用 Word 軟體培養積極的態度。</p> <p>2. 認同 Word 軟體作為溝通和創造力的工具的價值。</p> <p>3. 培養使用 Word 軟體完成各種任務的興趣和信心。</p> <p>技能</p> <p>1. 了解 Word 介面並有效利用基本工具。</p> <p>2. 創建和編輯簡單的文字文件，並應用格式和佈局。</p> <p>3. 設計和製作不同類型的文件，例如傳單、報告和演示文稿。</p>			
評量方式	口頭評量、實作評量、活動評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	第一章 北極熊有話說	1. 文書軟體的應用和啟動 2. Word做中學、開啟範例檔 3. 文字格式設定 4. 插入圖片和3D模型、段落對齊設定 5. 儲存檔案、文件檔格式 6. 英打大小寫進階【字例練習】	• 了解文書軟體的應用 • 熟悉Word操作介面 • 從做中學文書編輯 • 學會設定文字格式 • 學會插入圖片、3D模型 • 學會設定段落對	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
2				

			齊	
3	第二章 走出戶外去 爬山	1. 文書編輯的重要性 2. 版面設定和背景、檢視文件 3. 文字藝術師 4. 複製格式和項目符號 5. 文字方塊和圖片 6. 重複、復原和快速鍵	<ul style="list-style-type: none"> • 了解文書編輯的重要性 • 學會設定版面和背景 • 學會不同的檢視方法 • 熟悉文字藝術師 • 能複製格式和項目符號 • 能夠運用文字方塊 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
4				
5	第三章 資訊倫理上 網守則	1. 表格應用和建立 2. 欄和列的調整 3. 自動調整表格 4. 套用表格樣式 5. 表格標題和插入圖片	<ul style="list-style-type: none"> • 認識表格和應用 • 學會建立表格 • 學會調整欄和列 • 能夠自動調整表格 • 能夠套用表格樣式 • 會插入圖片和套用特效 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
6				
7	第四章 好玩大富翁 桌遊	1. 表格進階應用 2. 平均分配欄寬列高 3. 表格內容置中 4. 合併儲存格 5. 框線網底 6. 線上圖片和創用 CC	<ul style="list-style-type: none"> • 能平均分配欄寬列高 • 能設定表格內容置中 • 會選取儲存格和合併 • 會設定框線網底 • 會插入線上圖片 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
8				
9				

			<ul style="list-style-type: none"> • 了解創用 CC 和標示 	
10	第五章 我最喜歡的運動	1. 認識段落 2. 段落行距和間距設定 3. 段落的縮排設定、左右對齊 4. 項目符號和凸排 5. 文繞圖的應用 6. 頁面框線和尋找取代	<ul style="list-style-type: none"> • 了解段落和段落標記 • 會設定行距和間距 • 熟悉段落的縮排 • 能使用項目符號 • 認識文繞圖和應用 • 會設定頁面框線花邊 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
11				
12				
13	第六章 青蛙成長很 Smart	1. 好用的 SmartArt 2. 建立 SmartArt 圖形 3. 快速建立項目和內容 4. 變更色彩和樣式 5. 轉換不同的圖形 6. 圖文並茂 SmartArt	<ul style="list-style-type: none"> • 認識 SmartArt • 會建立 SmartArt 圖形 • 會快速建立項目和內容 • 能變更色彩和樣式 • 能轉換不同的圖形 • 能做圖文並茂 SmartArt 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
14				
15	第七章 動手 DIY 卡片	1. 卡片 DIY 和背景設定 2. 插入圖案做標題 3. 對齊均分和群組 4. 照片裁剪造型 5. 漸層和圖層順序 6. 圖示和背面翻轉 7. 列印和裁剪 DIY	<ul style="list-style-type: none"> • 學會插入圖案 • 學會對齊均分和群組 • 能做照片裁剪造型 • 能做漸層和調圖層順序 • 會插入圖示和背面翻 	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
16				
17				

			轉 • 會列印和 裁剪 DIY 卡 片	
18	第八章 我的家鄉空 汙報告	1. 用 Word 寫報告 2. 善用網路找資料 3. 製作精美封面 4. 標題和內文格式 5. 頁碼和分頁符號 6. 轉存 PDF 電子檔	• 學會用 Word 寫報 告 • 學會善用 網路找資料 • 學會製作 精美封面 • 能設定標 題和內文格 式 • 能插入頁 碼和分頁符 號 • 會製作小 冊子和轉 pdf	◆口頭評量 20% ◆操作評量 80 %
19				
20				
21				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度

【校訂課程—低:認識世界 中:探索世界 高:邁向世界】課程計畫

五年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程邁向世界課程計畫			
每週節數	1 節		設計者 五年級團隊
核心素養	A 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解	
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。	
學習重點	學習表現	<p>英語</p> <p>◎➤1-III-6能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎➤1-III-7能聽懂簡易的教室用語。</p> <p>◎➤1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。</p> <p>➤1-III-10能聽懂簡易的日常生活對話。</p> <p>*◎1-III-12能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。</p> <p>◎➤2-III-2能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>*◎2-III-11能進行簡易的角色扮演。</p> <p>◎➤3-III-1能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>*3-III-7能看懂繪本故事的主要內容。</p> <p>*3-III-9能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。</p> <p>◎➤4-III-4能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。</p> <p>◎5-III-8能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易故事及短劇。</p> <p>◎9-III-1能夠將所學字詞做簡易歸類。</p> <p>9-III-2能將事件依故事的發展加以排序。</p> <p>自然</p> <p>tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>健康</p> <p>1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。</p>	

	學習內容	<div>英語</div> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞</p> <p>*◎Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-1 所學字詞的簡易歸類。</p> <p>D-III-2 故事發展的排序。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。</p> <div>自然</div> <p>INb-III-1 物質或物體各有不同的功能或用途。</p> <p>INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。</p> <p>INa-III-10 在生態系中能量經由食物鏈在不同物種間流動與循環。</p> <div>藝術</div> <p>視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <div>健康</div> <p>Da-III-1 衛生保健習慣的改進方法。</p>			
學習目標	<div>認知</div> <ul style="list-style-type: none">○ 認識常見動物的種類、外形特徵、生活習性和棲息環境。○ 了解動物與人類的關係，包括動物為人類提供食物、衣物、藥材等，以及人類有責任保護動物。○ 掌握一些基本的動物分類知識，例如：哺乳動物、鳥類、爬行動物、兩棲動物和魚類。○ 認識常見食物的種類、營養價值和烹飪方法。○ 了解均衡營養的重要性，以及如何選擇健康的食物。○ 掌握一些基本的食品安全知識，例如：食物的保鮮和儲存方法、如何避免食物中毒等。 <div>情意</div> <ul style="list-style-type: none">○ 培養對動物的愛心和責任感。○ 尊重動物的生命權，反對虐待動物的行為。○ 積極參與動物保護活動。○ 養成良好的飲食習慣，做到不挑食、不浪費食物。○ 懂得感恩，感謝為我們提供食物的人。○ 積極參與烹飪活動，學習製作簡單的食物。 <div>技能</div> <ul style="list-style-type: none">○ 能夠辨別常見動物的種類。○ 能夠描述動物的外形特徵和生活習性。○ 能夠簡單介紹動物與人類的關係。○ 能夠辨別常見食物的種類。○ 能夠介紹常見食物的營養價值和烹飪方法。○ 能夠簡單說明均衡營養的重要性。				
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量	

1	動物大不同	(繪本教學) 繪本: I'm the Biggest Thing in the Ocean (課程) 1. 教師請同學利用 What's the most ____ animal in the world? ppt, 給同學二分鐘看, 但不能做筆記。二分鐘後請同學在紙上寫下記得的動物, 中英文皆可。 2. 請同學把所寫的與其他人分享, 看誰可以寫出最多, 請寫出最多前三名同學分享自己的記憶策略。 3. 教師帶讀本書, 一邊讀一邊詢問同學是不是有重複出現的字詞, 有的話請同學可以寫在空白紙上並進行紀錄	能寫出記得的動物名 能與同學分享, 並回答教師提問	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (互動討論) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
2				
3		(補充) 教師利用 Food chain slide 1 詢問 food chain 意義, 教師可以英語提問, 同學可用中文解釋。 教師利用 Food chain slide 2 解釋 food chain 意義。 教師利用 Food chain slide 3 進行重點詞彙說明, 再請同學寫寫看他們認為 consumer, producer, prey, predator 分別是甚麼。 教師利用 Food chain slide 4, 請同學分享選出分別是 consumer or producer。 教師利用 Food chain slide 5~7, 請同學回答, 協助同學釐清概念。	能知道食物鏈的意義並了解不同生物所扮演的角色	
4				
5		(任務) 1. 教師將全班分成兩組讀 I'm the Biggest Thing in the Ocean, 一組同學念奇數頁; 一組同學念偶數頁 2. 教師可以提問同學這些動物	能根據動物體形進行排序 能跟著教師複習句型 能上台進行	

		(squid, shrimp, clam, crab, jellyfish, turtle, octopus, shark, whale)大約有多大? 如果按照大小排序, 該如何排? 3. 教師可以先帶同學複習句型, 後請各組同學上台進行發表。	報告	
6	美食天地	(繪本教學) 繪本: The Great Big Enormous Turnip (課程) 1. 教師展示繪本封面, 請同學說說看他們看到甚麼? 2. 教師指向 turnip 並詢問同學 What is this food? Have you ever eaten turnips? Do you like turnips? , 引導同學說出自己的生活經驗。 3. 教師事先請同學準備蔬菜或是教師自行準備數樣蔬菜, 教師提問同學 Do you like vegetables? , 引導同學說說他們所學過的蔬菜。	能說出自己的觀察與生活經驗	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (互動討論) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
7				
8		(補充) 1.教師利用【附件 1】Vegetables 簡報。 , 讓同學利用所學過的句型描述所食用蔬菜分別屬於那些不同的部位, 包括 seed, root, stem, leaf, fruit, and flower 等。 2.教師請同學利用所帶來的蔬菜進行分類。 3.教師與同學一起檢視同學的分類是否正確, 釐清容易搞混的 tuber 與 bulb。	能運用所學過句子描述生活中的物品 能將蔬菜依其所食用部位進行分類	
9				
10		(任務) 1. 教師利用 RT 劇本帶全班熟悉” The Great Big Enormous Turnip”。 2. 教師帶同學依照食譜做醃蘿蔔 3. 同學說說醃蘿蔔與吃醃蘿蔔的心得。	能一起讀出劇本內容 能跟著教師讀英文食譜, 依據食譜做出醃蘿蔔	

11	蔬菜排行榜	(繪本教學) 繪本: Eat Your Peas (課程) 1. 教師利用 youtube 影片, 協助同學複習食物。 https://www.youtube.com/watch?v=-frN3nvhIHUk 教師帶同學練習句型 "What vegetable do you like? I like _____.", 並給同學每人一張 post-it, 請同學寫出自己喜歡的蔬菜。 2. 教師利用 Bar chart and pie chart 學習單 Part I, 請同學將班上最受歡迎蔬菜前五名的統計長條圖畫在學習單上。	能複習學過的蔬菜名 能運用學過的句子進行問答 能完成長條圖	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
12				
13				
14		(補充) 1. 教師提問同學何謂均衡的飲食 What is a healthy diet?, 請同學說說看。 2. 教師利用 Balanced diet 學習單的 School lunch, 請同學說說他們從圖中所得到的資訊有哪些? What does grain/protein mean? What's the proportion? 3. 教師請同學利用 Balanced diet 學習單的 MyPlate 圖, 請同學討論 Is the school lunch a plate diet or not? Why or why not? 4. 教師協助同學釐清健康飲食概念。	能知道何謂健康的飲食並進行說明	
15		(任務) 1. 教師將全班分成兩組讀 Eat your peas, 一組同學念媽媽台詞; 一組同學念 Daisy 台詞 2. 教師帶全班熟悉 RT 劇本- Eat your peas。將全班分成四組, 二組練習 Mum 台詞、二組練習 Daisy 台詞。	能唸出繪本內容 分組進行練習演出 RT 劇本	

16	食物分享會	(繪本教學) 繪本: Pigeon finds a hot dog (課程) 1. 教師帶著自己最喜歡吃的食物到教室與同學分享, 解釋為什麼最喜歡這項食物, 包括他看、聞、吃、感覺或是聽起來的感覺。問同學是否吃過這個食物? 他們喜歡嗎? 2. 教師展示繪本或繪本 ppt Pigeon Finds A Hot Dog ”並介紹封面資訊, 包括作者/繪者, 請同學猜猜看本書的內容會是關於甚麼? 3.教師提問他們看過或聽過的怪異食物有哪些?為什麼覺得奇怪?敢嘗試嗎?若同學程度許可, 教師可以英語提問。 4.請同學寫寫看, 他們認為世界上最奇怪的四種食物是那些?	能與他人分享喜愛的食物並加上插畫 能表達自己的看法並彼此尊重	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
17				
18				
19				
20				
21		(補充) 教師介紹並解釋 infer 閱讀策略, infer 可以從其他閱讀策略中獲得資訊, 如連結、預測或提問等。	能知道推論的意義	
22	食物分享會	(任務) 1. 發下 KWL 學習單, 並播放影片。教師可以依同學程度調慢撥放速度, 。請同學一邊看影片一邊完成 KWL Chart 2.全班分兩組複習繪本”Pigeon finds a hot dog”內容, 一半念 Pigeon 台詞, 一半念 Duckling 台詞。 3. 發下 RT 劇本全班一起呈現本劇。	能完成 KWL 學習單 分組進行練習一起演出 RT 劇本	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程邁向世界課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	五年級團隊
核心素養	A 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		

		B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養
		C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解
融入議題		多元文化 E6 了解各文化間的多樣性與差異性 國際教育 E4 了解國際文化的多樣性。	
學習重點	學習表現	英語 ◎➤1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎➤1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 ◎➤1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎➤1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 ➤1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 *◎1-III-11 能聽懂簡易歌謠和韻文的主要內容。 *◎1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 ◎➤2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 ➤2-III-3 能以簡易的英語介紹自己。 ◎➤2-III-5 能使用簡易的教室用語。 ◎➤2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 ➤2-III-7 能作簡易的回答和描述。 ◎➤3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。 ◎➤3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 *◎3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 *◎3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 ➤4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。 ➤4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。 ◎➤4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 *➤4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。 ◎➤5-III-7 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易對話。 ◎5-III-8 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易故事及短劇。 ◎6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 9-III-2 能將事件依故事的發展加以排序。 ◎9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 綜合 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	

		<div>社會</div> <div>2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</div> <div>2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</div> <div>自然</div> <div>tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</div>		
	學習內容	<div>英語</div> <div>Ac-III-4國小階段所學字詞</div> <div>*◎Ae-III-2繪本故事、兒童短劇。</div> <div>B-III-2國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</div> <div>D-III-1所學字詞的簡易歸類。</div> <div>D-III-2故事發展的排序。</div> <div>D-III-3依綜合資訊作簡易猜測。</div> <div>綜合</div> <div>Bb-III-1 團體中的角色探索。</div> <div>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</div> <div>Bb-III-3 團隊合作的技巧。</div> <div>藝術</div> <div>視 E-III-3 設計思考與實作。</div> <div>社會</div> <div>Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。</div> <div>自然</div> <div>INg-III-1 自然景觀和環境一旦 被改變或破壞，極難恢復。</div>		
	學習目標	<div>認知</div> <div><ul style="list-style-type: none">• 認識故事內容和作者。• 了解故事中的人物和情節。• 學習故事中使用的詞彙和句型。</div> <div>情意</div> <div><ul style="list-style-type: none">• 培養創造力和想像力。• 體驗閱讀的樂趣。• 學習克服困難的勇氣。</div> <div>技能</div> <div><ul style="list-style-type: none">• 能夠流利地朗讀故事。• 能夠根據故事內容進行口頭或書面表達。• 能夠創作與故事相關的圖畫或作品。</div>		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量

1	拼圖拼拼看	(繪本教學) 繪本: Gruffalo (課程) 1. 教師秀出幾張故事圖片, 請學生猜猜看故事的內容與甚麼有關? 2. 教師秀出繪本封面, 詢問 What did you see? 請學生觀察封面, 在小組中分享自己觀察到的事物, 再根據封面, 請學生預測故事內容, 舉手發表自己的看法。 3. 播放 YouTube 影片 - The Gruffalo by Julia Donaldson. Children's read-aloud (audiobook) with colour illustrations. https://www.youtube.com/watch?v=X_EM-iZNguo 讓學生複習故事 4.	能參與活動 回答問題 能根據觀察 預測繪本內容 能仔細觀賞 影片複習故事	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
2				
3		(補充教材) 1. 發下每生一張 Gruffalo Mind Map 學習單, 請學生可以跟同學討論或獨自完成學習單。 2. 將學生分配四人一組, 發下一份 Gruffalo 故事排序單, 請小組合作按照故事順序排出。 3. 教師公布答案, 帶著學生唸出上面的故事內容, 順便檢查是否排序正確。 4. 發下小白板, 請各組從故事內容中找找看下面表格要填入什麼英文答案?	能完成故事 討論單 能參與活動 將故事句子 順序排出 能檢查排序 是否正確 能在故事句 子內容中找 出答案並寫 在小白板	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
4				
5		(任務) 教師發下每人一張 16 開厚紙板及 A4 紙、夾鏈袋, 讓學生開始設計自己的 25 片拼圖 Gruffalo 拼圖, 完成後可與同學交換拼圖挑戰計時完成。	能製作自己的 Gruffalo 拼圖	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20%

				(學習單及補充教材)
6	打破刻板印象	(繪本教學) 繪本: Piggybook (課程) 1. 教師播放 Piggybook by Anthony Browne. Read by Miss French. https://www.youtube.com/watch?v=-Pu_3nE5GUc 2.3 questions about family 帶出三個關於家庭的問題，帶學生從問題中去描繪出自己的家人，並回想自己和家人的相處。 3. 教師使用故事教學 PPT 呈現繪本封面，請同學觀察封面並進行 Q&A 白板活動。 4. You are pigs” 紙條聊天室，請學生將故事前半段爸爸和兩個小孩會被稱為 pigs 的原因，寫在白板上進行分享。	能專心觀看與聆聽繪本故事 能舉手回答教師問題，並說出自己與家人的相處過程。 能仔細觀察繪本封面，回答並解釋老師提出的問題。 能小組討論並說出想法	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
7				
8		(補充) 教師根據故事內容，透過故事教學 PPT，帶學生進行繪本朗讀。 教師擔任旁白。學生進行繪本中對話之朗讀。	能開口朗讀繪本中的句子	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)
9				
10		(任務) 1. 教師帶學生複習家人的單字，並且學生進行家人圖卡配對；並選擇其中一位家人，以 We share ____together 作課堂評量 2. 教師帶出一個性別的問題 Is it a boy thing or girl thing? 請學生根據以下例句進行左右手舉	能唸出家人的單字，並進行家人的圖文配對。 能從圖表中去分類自己認為的項目，並從中	實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度)

		<p>手回答(左手男生、右手女生) 並且學生以句子回答: I think it' s a ____ (boy/girl) thing because...</p> <p>3. 學生分組將繪本單字片語+課外補充之單字進行 Venn diagram 的分類, 分為男生、女生、雙方都可三類。</p> <p>4. 根據自己與家人的互動, 讓學生寫出自己能夠為家庭做的事情</p>	<p>發現自己的性別印象。 了解性別刻板印象, 並學習打破刻板印象, 協助家人做自己能做的事情。</p>	<p>作業評量 20% (學習單及補充教材)</p>
11	地球村	<p>(繪本教學) 繪本: Handa's surprise (課程)</p> <p>1. 教師秀出繪本封面, 詢問 What did you see? 請學生觀察封面, 說出自己的觀察, 再根據封面, 請學生預測故事內容, 舉手發表自己的看法。</p> <p>2. 師詢問學生故事裡面出現的 animals: monkey, elephant, giraffe, zebra, parrot, ostrich, antelope, 利用 Animals 投影片複習七種動物, 讓學生能熟練。</p> <p>3. 教師介紹自己喜歡的水果: My favorite fruit is strawberry.</p>	<p>能根據觀察預測繪本內容 能透過練習熟練七種動物</p>	<p>實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)</p>
12				
13				
14		<p>(補充)</p> <p>1. 播放 YouTube 影片 - HANDA'S SURPRISE https://www.youtube.com/watch?v=XyIV_xYi0as 請學生猜猜看 Handa 是哪個國家的小孩? 從哪裡判斷的?</p> <p>2. 播放 YouTube 影片 - Daily life of Omissale, Kenya https://www.youtube.com/watch?v=XpSDzMXQv8I 看完影片請學生說說看他的觀察與感想。</p> <p>3. 播放 YouTube 影片 - Come</p>	<p>能仔細觀看影片並猜測回答問題 能比較台灣與非洲的不同</p>	<p>實作評量 60% (口語表達) 課堂觀察 20% (學習態度) 作業評量 20% (學習單及補充教材)</p>

		<p>explore...Africa with Lonely Planet Kids</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Fu_c8thqoe1o 讓學生快速瀏覽。</p> <p>第二次播放上述影片，教師邊按暫停跟學生討論影片內提到關於 Africa 的相關知識，並詢問學生跟台灣相似嗎?或是哪裡不同?</p>		
15		<p>(任務)</p> <p>1. 請學生拿出英語作業簿，用英語句子將自己喜歡的水果寫下關於它的形容(形狀、顏色、味道、特殊介紹)。</p> <p>2. 邀請學生上台唸出形容自己喜歡的水果句子，讓其他同學用 Is it a /an _____?猜猜看。</p> <p>3.請各小組討論仔細觀察 Handa 跟 Akeyo 跟我們有什麼不同?跟我們哪裡相同?利用討論單紀錄下來。</p>	<p>能寫出英語句子形容自己喜歡的水果</p> <p>能參與活動</p> <p>能與小組成員完成討論單</p>	<p>實作評量 60%</p> <p>(口語表達)</p> <p>課堂觀察 20%</p> <p>(學習態度)</p> <p>作業評量 20%</p> <p>(學習單及補充教材)</p>
16	寵物的信	<p>(繪本教學)</p> <p>繪本: Click, Clack, Moo, Cows that Type</p> <p>(課程)</p> <p>1. 教師展示繪本封面，請同學說說看他們看到甚麼?</p> <p>2. 教師播放下方影片中幾樣動物的音檔，請同學猜猜看分別屬於哪些動物</p> <p>3. 帶讀繪本，一邊讀一邊詢問同學何謂擬人化?同學可以想到那些擬人化的故事，問同學本書是否有用到擬人化寫法?有哪些地方可以佐證?</p>	<p>能說出自己的觀察與生活經驗</p> <p>能依據所聽到聲音猜測分別屬於哪些動物</p> <p>參與討論能舉出實例</p>	<p>實作評量 60%</p> <p>(口語表達)</p> <p>課堂觀察 20%</p> <p>(學習態度)</p> <p>作業評量 20%</p> <p>(學習單及補充教材)</p>
17				
18		<p>(補充)</p> <p>1. 請同學利用 Animal Sounds 學習單完成連連看</p> <p>2. 教師發下 Cows that Type Story，請同學圈出哪些部分屬於擬人化的寫法?</p>	<p>完成學習單</p> <p>了解擬人化的寫法</p>	<p>實作評量 60%</p> <p>(口語表達)</p> <p>課堂觀察 20%</p> <p>(學習態度)</p>
19				

				度) 作業評量 20% (學習單及 補充教材)
20		(任務)	能完成學習 單上台分享 自己的信 分析同一個 故事中不同 角色的問題 與解決方式	實作評量 60% (口語表 達) 課堂觀察 20% (學習態 度) 作業評量 20% (學習單及 補充教材)
21	寵物的信	1. 想想如果你家的寵物會打字的話，身為寵物主人的你該怎麼辦？它大概會想說甚麼？也許你有一隻狗，你覺得你的狗會對你說什麼？你覺得你生活中的動物會對你說什麼？ Write a Letter 學習單，請學生想像自己是家裡的寵物寫信給自己 2. 教師可將全班同學分成兩大組，一組以 Cows 的角度看問題與解決；一組以 Farmer Brown 的角度看問題與解決。		

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程-悅讀趣 課程計畫					
每週節數		1 節	設計者		大坡國小教學團隊
課程說明		閱讀是一切學習的根本，讀書不該只是學校教科書，透過對書本的了解，圖書館運作，班級共讀，進而對書本文字更有感覺，更能進入作者的心靈空間，增加生活經驗與智慧。			
融入領域		語文領域、藝術領域、綜合領域			
融入議題		環境教育、性平教育、多元文化、家庭教育、生命教育 性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。			
核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要 性，培養國語文的興趣，能運		學習 重點	學習 表現	語文 5-III-6 熟習適合學習階段的摘

<p>用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。</p> <p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及 解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-A3 運用國語文充實 生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探 索多元知能，培養創新精 神，以增進生活適應力。</p> <p>國-E-B1 理解與運用本國 語言、文字、肢體等各種訊息，在日常生活中學習體 察他人的感受，並給予適當 的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C1 透過文本的閱 讀，培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任 感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時， 能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區 活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>國-E-C3 藉由閱讀不同類 型文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素 養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文 化。</p>		<p>要策略，擷取大意。</p> <p>5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p>5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。</p> <p>5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中重大議題的訊息或觀點。</p> <p>5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p> <p>6-III-7 修改、潤飾作品內容。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p> <p>藝文</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>
		<p>語文</p> <p>Ab-III-7 數位辭典的運用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Ba-III-1 順敘與倒敘法。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</p> <p>Bb-III-2 人際交流的情感。</p>

	<p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>		<p>Bb-III-3 對物或自然的感悟。</p> <p>Bb-III-4 直接抒情。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p> <p>Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。</p> <p>Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p> <p>藝文</p> <p>視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p>
學習目標	<p>認知：</p> <p>1.培養強大的閱讀理解能力，能夠理解閱讀材料的字面意思，分析和評估它們，並批判性地思考它們。</p> <p>情意：</p>		

	<p>培養對閱讀的熱愛和欣賞，對閱讀發展積極的態度，從中找到樂趣和滿足感，並將其視為終身學習的工具。</p> <p>技能：</p> <p>增強閱讀流暢性和理解力，能夠準確流利地閱讀，理解句式和語法，提高閱讀速度和準確性，使用有效的閱讀策略來提高理解力，並發展閱讀持久力。</p>
學習評量	<p>形成性：口頭報告。</p> <p>總結性：作品評量。</p>

第一學期				
週次	單元主題	課程內容	表現任務	學習評量
1	圖書館利用教育	數位資源-網上找圖書 1. 認識線上桃園市立圖書館-新屋分館 桃園市立圖書館-新屋分館 2. 線上圖書館介紹 活動一:教師指導學生利用平板或電腦進入桃園市立圖書館網站。 活動二:進入線上桃園市立圖書館-新屋分館 活動三:教師指導學生了解新屋分館的開放時間及簡介。	能進行線上圖書館的認識及線上操作	◆實作評量100%
2	7歲開始 打造法律素養	1. 專書導讀	1.學生能根據老師的提問，說出自己的想法。 2.學生能完成「7歲開始打造法律素養」學習單。	◆口頭發表40% ◆學習單評量60%
3		2. 文本分析		
4		3. 教育議題融入討論		
5		4. 學習單習寫指導		
		5. 口頭發表 一、準備活動： （一）教學準備：學生先行閱讀過書籍。 （二）分配各組負責報告的章節及有獎徵答活動。 二、發展活動 （一）各組依序上台分享所負責的章節及問答活動。 （二）教師可配合時事，傳達相關的法律常識。 （三）教師總結： 1. 回顧本次課程的內容，總結法律的定義及重要性、常見法律類型以及舉報違法行為的重		

		<p>要性。</p> <p>2. 介紹小學生的法律小故事網站 https://www.facebook.com/LawForKidsTaiwan</p> <p>3. 教師發下學習單，並指導學生完成。</p> <p>第三節~第四節 製作法律小常識宣導品</p> <p>三、綜合活動</p> <p>各組將報告的章節內容繪製成宣傳海報或四格漫畫，將作品張貼於佈告欄以達法教成效。</p>		
6	9 湯姆歷險記	1.專書導讀	1.能根據老師的提問，說出自己的想法。 2.完成「湯姆歷險記」學習單。	◆口頭發表 40% ◆學習單評量 60%
7		2.文本分析		
8		3.口頭發表		
		4.教育議題融入討論 5.學習單習寫指導 準備活動：學生已閱讀完各章節 二、發展活動 活動一：「湯姆歷險記」影片欣賞 1.老師簡單的介紹作者—馬克·吐溫的生平。 2.請學生以接力方式，說出整篇故事的內容大要。 3.由老師做綜合的統整，將沒講完整的部分做補充說明，並給予學生鼓勵。 活動二：機智 v.s.頑皮大辯論 1.湯姆生性活潑又非常聰明，他做了很多讓大人傷腦筋的事。現在我們來分辨一下湯姆的行為，哪些是機智？哪些是頑皮？ (1)利用別人幫他擦油漆。 (2)背聖經才能獲得色票，但湯姆卻用寶物來交換。 (3)上主日學的時候，戲弄甲蟲而大鬧禮拜堂。 (4)離家出走划船到小島上。 (5)和哈克去墓園探險。 (6)在鐘乳石洞中迷路。 (7)因為不想上學騙姨媽牙痛。 2.請學生舉手輪流發表意見，說明判斷的理由。 3.教師統整及引導：小朋友在提出對湯姆行為的描述或評價之後，老師要能夠做適當的回		

		<p>應，以及給予正確的價值觀引導。</p> <p>活動三：班上的「湯姆」</p> <p>1.老師引導學生討論及分析湯姆的優點及缺點。</p> <p>2.師生共同討論：</p> <p>(1)班上有沒有個性和行為都像「湯姆」的小朋友？</p> <p>(2)如果班上有一個像「湯姆」的同學，你會想和他成為好朋友嗎？為什麼？</p> <p>(3)你覺得他的行為有沒有妨礙到你？如果有，你該如何勸導他？</p> <p>(4)要如何和個性和行為都像「湯姆」的小朋友好好相處呢？</p> <p>(5) 習寫學習單。</p> <p>3.老師將方才討論的議題做整體的統整。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.學生輪流上台分享看完「湯姆歷險記」之後的簡短心得。</p> <p>2.習寫讀書心得。</p>		
10	閱讀策略指導	<p>比較/分析</p> <p>活動一、暖身活動</p> <p>〈引起動機〉(1 節)</p> <p>教師以【小老鼠的恐龍夢】故事標題請學生猜測故事內容，或是詢問 2-3 個問題引起學生閱讀興趣。</p> <p>活動二、共讀</p> <p>【小老鼠的恐龍夢】(如附件)</p> <p>活動三、短文的比較與分析</p> <p>學生根據教師所提出的問題，進行討論並分享彼此的看法。</p> <p>故事中第一段提到，想到剛才草叢裡的那一幕，「那一幕」指的是什麼？</p> <p>為什麼要小老鼠努力找方法對抗天敵？請從故事中找到一句話來說明。</p> <p>小老鼠如何想到把自己塗成花貓這個點子？請說出正確的過程。歷程：</p>	<p>1.學生能根據老師的提問，說出自己的想法。</p>	<p>◆口頭發表 100%</p>

		<p>評估自己的皮膚無法變色 決定用樹枝、漿果化妝成花 貓的模樣 看到變色龍會變換膚色來保護</p> <p>若你是小老鼠，你會採取什麼方式來保護家人？ 為什麼？</p> <p>小老鼠在故事中遇到許多困難。請說出一個小老鼠在故事中遇到的困難，並說出小老鼠是如何解決這個困難。</p> <p>下列故事中的句子都是在形容什麼？ ㊶他一說話，居然就把花草吹得東倒西歪，就連遠處的湖水也掀起了層層大浪。 ㊶小老鼠變成的大恐龍只走幾步路，就回到自己的家了。 ㊶儘管大恐龍已經用最小最小的聲音說話，可是，在老鼠媽媽聽起來，仍然像是暴風雨中的雷聲那樣響亮。</p> <p>小老鼠變成大恐龍，為什麼又開心又難過？</p> <p>如果你是小老鼠，你會選擇變回原來的樣子嗎？請根據故事內容分別說出這個決定的優點和缺點。</p> <p>活動四、統整活動</p> <p>讓學生從故事內容的重點分析及歸納過程中，教師從中了解學生對故事內容的理解程度，過程中並透過比較的方式(角色互換)，讓學生在問題的互動上能更迅速了解故事中角色的立場，並以此為基礎做出故事內容的重點，推論出故事的意義。</p>		
11	草莓心事	<p>一、準備活動：分配各組負責報告的章節</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負</p>	<p>1.分組老 論及分享</p> <p>2.學生能</p>	<p>◆口頭發 表 20%</p> <p>◆下午茶</p>
12				
13				

14		<p>責的章節。</p> <p>2.將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意</p> <p>3.完成學習單</p> <p>4.教師總結:同學相處之道尤其是男女同學之間的相處。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.經驗分享與問題省思：</p> <p>針對①取綽號、②交友、③暗戀男生、④寫情書、告白、吃醋……等；⑤母女相處、姐妹之間的情感和互動等等分享發表。</p> <p>2.點心製作:</p> <p>1.書中介紹了許多的關於草莓的點心，討論喜歡什麼點心</p> <p>2.美味下午茶:分組製作點心與果汁①分組並請組長分配工作②各組製作點心（例如:雪Q餅）與果汁③一起分享成果</p> <p>3.教師總結: ①收拾與整理②男女平等分工合作建立友善關係。</p>	<p>根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>3.完成下午茶製作</p> <p>3.完成「草莓心事」學習單。</p>	<p>製作 20%</p> <p>◆學習單評量 60%</p>
15	爸爸菸城歷險記	<p>一、準備活動：分配各組負責報告的章節</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。</p> <p>2.將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意</p> <p>3.完成學習單</p> <p>4.教師總結:親子相處之道能愉快親切的相處。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.經驗分享與問題省思：</p> <p>a.你的爸爸愛抽菸嗎?你喜不喜歡爸爸抽菸?抽菸有哪些壞處?</p> <p>b.你喜歡爸爸做好任何事情嗎?還是你願意試著自己做?</p> <p>c.你覺得小朋友是「多動素」多一點，還是「少動速」多一點比較好?</p> <p>d.你有沒有和嗨啣一樣，闖了禍卻變成好事的經驗呢?說說看你自己的故事。</p> <p>2.海報製作:</p> <p>1.書中介紹了菸城的故事,大家一起來完成反菸拒菸的海報。</p>	<p>1.分組老論及分享</p> <p>2.學生能根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>3.完成拒菸海報</p> <p>4.學生能完成「爸爸菸城歷險記」學習單。</p>	<p>◆口頭發表 40%</p> <p>◆學習單評量 60%</p>
16				
17				
18				

		2.海報分享成果 3.教師總結:要好好經營家庭的親子關係。		
19	國語日報	1.導讀 2.依報紙內容設定一主題討論 3.口頭發表 活動一、暖身活動 每生選取一份國語日報，並進行認識報紙版面教學。 活動二、閱讀 請學生讀報，並選取一篇文章擷取重點及佳句。 活動三、發表 利用課堂進行發表及聆聽活動，透過每人選擇的文章不同，同學間可互相聽到不同文章的內容。	1.能朗讀文章並歸納重點。 2. 能根據老師的提問，說出自己的想法及分享佳句。	◆朗讀 50% ◆口頭發表 50%
20	創意無限-剪報製作	1.實作 2.成果發表 活動一、暖身活動 每生選取一份國語日報，學生透過閱讀報紙的標題，選取一篇文章，找出文章內容的主要重點，並搜尋補充資料，進行延伸閱讀。	1.能進行剪報製作並呈現出來。 2. 能講述文章所要表達的主題。	◆實作評量 60% ◆口頭發表 40%
21		活動二、實作活動 確定學生有興趣的主題，讓學生用自己的話，重述文章所要表達的主題，並以剪報製作方式呈現。		
22		進行組織與書寫內容，最後修正、排版與美編。 活動三、成果發表 讓學生用自己的話，講述文章所要表達的主題，並呈現剪報成果。		

5 年級下學期

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期五年級 彈性學習課程-悅讀趣 課程計畫			
每週節數	1 節	設計者	大坡國小教學團隊

課程說明	閱讀是一切學習的根本，讀書不該只是學校教科書，透過對書本的了解，圖書館運作，班級共讀，進而對書本文字更有感覺，更能進入作者的心靈空間，增加生活經驗與智慧。			
融入領域	語文領域、藝術領域			
融入議題	<p>環境教育、性平教育、多元文化、家庭教育、生命教育</p> <p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。</p> <p>環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p> <p>生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。</p>			
核心素養	<p>國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。</p> <p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。</p> <p>國-E-B1 理解與運用本國語言、文字、肢體等各種訊息，在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p>	學習重點	學習表現	<p>語文</p> <p>5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p>5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。</p> <p>5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中重大議題的訊息或觀點。</p> <p>5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p>

	<p>國-E-C1 透過文本的閱讀，培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>國-E-C3 藉由閱讀不同類型文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>			<p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p> <p>6-III-7 修改、潤飾作品內容。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p> <p>藝文</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>
			學習內容	<p>語文</p> <p>Ab-III-7 數位辭典的運用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Ba-III-1 順敘與倒敘法。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</p> <p>Bb-III-2 人際交流的情感。</p> <p>Bb-III-3 對物或自然的感悟。</p> <p>Bb-III-4 直接抒情。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與</p>

				<p>寫作方法為主。</p> <p>Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p> <p>Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。</p> <p>Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p> <p>藝文</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p>
學習目標	<p>認知：</p> <p>1.培養強大的閱讀理解能力，能夠理解閱讀材料的字面意思，分析和評估它們，並批判性地思考它們。</p> <p>情意：</p>			

	培養對閱讀的熱愛和欣賞，對閱讀發展積極的態度，從中找到樂趣和滿足感，並將其視為終身學習的工具。			
	技能：			
	增強閱讀流暢性和理解力，能夠準確流利地閱讀，理解句式和語法，提高閱讀速度和準確性，使用有效的閱讀策略來提高理解力，並發展閱讀持久力。			
學習評量	形成性：口頭報告。 總結性：作品評量。			
第二學期				
週次	單元主題	課程內容	表現任務	學習評量
1	圖書館利用教育	數位資源-網上閱讀 活動一:教師指導學生利用平板或電腦進入文化部---兒童文化館（閱讀花園）網站。 https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=0 活動二: 教師指導學生進入線上閱讀。	1.能進行線上操作及線上閱讀。	◆實作評量 100%
2	愛麗絲夢遊仙境	1.專書導讀	1.能根據老師的提問，說出自己的想法。 2.能完成短文撰寫 3.能完成愛麗絲夢遊仙境的畫作	◆實作評量 (角色扮演、短文、畫作) 80% ◆口頭發表 20%
3		2.文本分析		
4		3.教育議題融入討論		
5		4.口頭發表		
		準備活動：分配各組負責報告的章節 二、發展活動 1.各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。 2.將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3.與學生討論故事的情節、人物和主題。 請學生回答以下問題： a.故事的主角是誰？她在故事中經歷了什麼？ b.愛麗絲夢遊的世界和現實世界有什麼不同之處？ c. 故事中的角色和場景有什麼象徵意義？ 5.教師總結：愛麗絲，她是一個天真活潑、善良可愛的小女孩，她有著堅強和對一切事		

		<p>物充滿好奇心的性格，一顆勇於探索的好奇心，值得我們去學習。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.角色扮演：</p> <p>讓學生扮演故事中的角色，例如愛麗絲、白兔、紅心皇后等。讓學生通過角色扮演更好地理解 and 體驗故事中的情節和人物。</p> <p>2. 寫作任務：</p> <p>讓學生撰寫一篇短文，講述自己夢遊到一個奇幻的世界，並描述自己在這個世界中經歷的事情。學生可以在這篇短文中反思自己的成長和學習過程。</p> <p>3.視覺藝術任務：</p> <p>讓學生創作一幅愛麗絲夢遊仙境的畫作。讓學生通過視覺藝術的形式表達對故事的理解和感受。</p> <p>4.教師總結: 愛麗絲不僅善良，而且很堅強。雖然她隻是個孩子，但遇到困難時卻能告誡自己哭是沒有用的！生活中，我們要像愛麗絲一樣，不僅擁有一顆善良、勇於探索的童心，還要在生活中學會勇敢和堅強！</p>		
6	<p>小英雄與老郵差</p>	<p>一、準備活動：</p> <p>1.分配各組負責報告的章節</p> <p>2.訪問家中長輩-童年往事</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。</p> <p>2.將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意</p> <p>3.完成學習單</p> <p>4.教師總結:透過文學歷史小說，認識自己的文化。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1.經驗分享與問題省思：</p> <p>將訪問長者的資料整理、分享發表。</p> <p>2.網路蒐集烏、俄戰爭的相關報導</p> <p>3.童玩製作:</p>	<p>1.根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>2.完成「小英雄與老郵差」閱讀心得單。</p>	<p>◆口頭發表 40%</p> <p>◆閱讀心得單評量 60%</p>
7				
8				
9				

		<p>利用稻草編製草刀</p> <p>4.教師總結:</p> <p>尊重不同的文化、了解戰爭的可怕</p>		
10	閱讀策略指導	<p>比較/分析</p> <p>活動一、暖身活動〈引起動機〉(1節)</p> <p>教師以【倒立的老鼠】故事標題請學生猜</p> <p>測故事內容，或是詢問 2-3 個問題引起學生閱讀興趣。</p> <p>活動二、共讀</p> <p>【倒立的老鼠】(如附件)</p> <p>活動三、短文的比較與分析</p> <p>學生根據教師所提出的問題，進行討論並分享彼此的看法。</p> <p>1. 羅伯為什麼想擺脫老鼠們？</p> <p>2. 若你在家中發現老鼠，你會採取的滅鼠方式是什麼？</p> <p>你跟羅伯的方式有何差異？</p> <p>若你是故事中的老鼠，第一天晚上當你從巢穴出來時，抬頭看到天花板，你會有什麼反應？</p> <p>隔天晚上，當你看到所有家具都在天花板上，身為老鼠的你，此時會有如何反應？</p> <p>你覺得老鼠容易被騙嗎？(提出一個理由說明你的看法。)</p> <p>想一想，羅伯和老鼠在故事中所做的事情，有無令人難以相信或理解的地方？</p> <p>想一想，這個故事的所要傳達的意義是什麼？</p> <p>活動四、統整活動</p> <p>讓學生從故事內容的重點分析及歸納過程中，教師從中了解學生對故事內容的理解程度，過程中並透過比較的方式(角色互換)，讓學生在問題的互動上能更迅速了解</p>	<p>1.能根據老師的提問，說出自己的想法。</p>	<p>◆口頭發表 100%</p>

		<p>故事中角色的立場，並以此為基礎做出故事內容的重點，推論出故事的意義。</p>		
11	<p>一千隻紙鶴</p>	1.專書導讀	<p>1.學生能根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>2.能完成「一千隻紙鶴」學習單單。</p> <p>3.『愛和生命的紀錄簿』小書製作</p>	<p>◆口頭發表 20%</p> <p>◆學習單評量 40%</p> <p>◆小書製作 20%</p>
12		2.文本分析		
13		3.教育議題融入討論		
14		<p>4.口頭發表</p> <p>5.學習單習寫指導</p> <p>一、準備活動：</p> <p>（一）教學準備：學生先行閱讀過書籍。</p> <p>（二）引起動機：</p> <p>1.封面引導</p> <p>Q1：在這本書的封面，你看到什麼東西？</p> <p>Q2：封面的人物是誰？她正在做什麼？</p> <p>Q3：為何封面和封底只有一隻金色的紙鶴而不是一千隻紙鶴呢？</p> <p>Q4：先讀一讀本書的目次，哪一章節最能引起你的興趣？為什麼？</p> <p>Q5：.讀一讀書中譯者序，你覺得本書想要告訴你什麼？</p> <p>2.封底故事簡介及前言引導</p> <p>(1)請同學看封底的故事概說，了解大意。</p> <p>(2)請同學看前言，了解故事所發生的背景。</p> <p>二、發展活動</p> <p>（一）導讀：教師利用 powerpoint 播放『一千隻紙鶴』，向孩子介紹此本書的內容大意。</p> <p>（二）內容提問：</p> <p>Q1：在本書中，那一句話或那個情節令你印象最深刻？為什麼？</p> <p>Q2：本書還有哪些句子能觸動您的心情並對您的學習有所幫助？為什麼？</p> <p>Q3：故事的女主角他最擅長及喜歡什麼活動？他對自己有何期許？</p> <p>Q4：好預兆是指何事？在你的生活中感受到哪些好預兆？</p> <p>Q5：禎子出外玩之前，會先完成哪些事？</p>		

		<p>Q6：本書中提到哪些節日？你會聯想到什麼經驗？</p> <p>Q7：禎子為什麼生病？它讓你覺察到什麼經驗？</p> <p>Q8：禎子在生前沒有成功的摺完一千隻紙鶴，是誰幫他完成最後的願望？</p> <p>Q9：日本人為何要紀念禎子？如何紀念禎子？</p> <p>Q10：請你說說看禎子一家人的特點？從哪些事情看出來？</p> <p>Q11：千鶴子是一個怎樣的人？他教禎子做什麼事？當別人有困難,需要你協助時,你會如何做,為什麼？</p> <p>Q12：健治是一個怎樣的人？你的感受如何？從健治的身上你聯想到什麼？</p> <p>Q13：您所認識的人中，有沒有跟書中人物很像的人？你對他們的感覺是什麼？</p> <p>Q14：你自己比較像書中的哪個人？為什麼？</p> <p>Q15：本書有哪些文字與數字相關？這些與數字有關的文字提示，你能了解背後所代表的意義是什麼？</p> <p>Q16：禎子的秘密是什麼？</p> <p>Q17：閱讀本書後，有哪些地方令你心有戚戚焉的感受？它讓你聯想到什麼經驗？</p> <p>Q18：母親臉上的憂傷讓禎子心痛，禎子又非常希望自己能突然變回過去的老樣子，讓母親高興，這樣的情節是否讓您覺察到類似的感受或經驗？你可以怎樣做？</p> <p>Q19：禎子在病重時，他的母親仍然熬夜縫製一件昂貴的絲質和服送他，為什麼？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>經驗分享與問題省思</p> <p>第二節~完成學習單(共 40 分鐘)</p> <p>請小朋友利用一節課的時間完成學習單，老師可依班上學生程度自行決定是否需要引導或讓學生討論學習單題目。</p> <p>第三、四節~延伸活動(共 80 分鐘)</p>		
--	--	---	--	--

		<p>活動 1：故事接力賽</p> <p>一千隻紙鶴的故事讀完之後，你一定很希望可以做一個「說故事高手」，把這麼精采的故事講給別人聽。但要把故事說得清楚完整，那可不容易，現在教你一個好方法：把故事的內容大意，一條一條列出來。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、學生討論故事大意。 2、請學生依照大意依序講出故事。 <p>活動 2：自製小書</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、8 開圖畫紙先對摺，打開後，從左右兩邊往中心點摺(變成十等份)。 2、書名為：『愛和生命的紀錄簿』 3、內容：對你身邊珍愛的人或想做的事用寫(每一正面頁上寫一句)和畫(反面)的方式，展現具體的行動策略全書共有十頁（正反面）。 4. 正面舉例： <ol style="list-style-type: none"> ①愛是我每天讚美和擁抱媽媽 ②愛是我自動自發 ③生命的意義是每天都做一件善事 ④生命的價值是每天都會撥一段時間讀書。 		
15		<ol style="list-style-type: none"> 1.設定主題 2.實作 3.發表分享 <p>活動一、暖身活動〈引起動機〉（1 節）</p> <p>請學生自由發表曾經看過哪一種類型的戲劇，並說出最喜歡的一種，為什麼？（電影、歌仔戲、布袋戲、、、等）</p> <p>活動二、設定主題</p> <p>策劃一場精彩的表演，步驟引導。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論主題（為什麼要定這個主題？） 2. 討論表演形式 <p>以什麼形式來表現主題？</p> <p>可以結合哪些活動？（例:結合自治市小區長競選活動。）</p> 3. 表演內容：從主題中設計內容大綱。 4. 預期的希望：希望可以達到什麼效果？ <p>活動三、活動分工：</p>		
16	劇本創作		<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能根據老師的提問，說出自己的想法。 2.完成劇本排演 	<p>◆實作評量 100%</p> <p>學生與同儕合作過程中的態度、參與程度與學生戲劇發表的完整度。</p>

		<p>導演、編劇、旁白、表演者、美工、道劇組等。</p> <p>活動四、統整活動(1 節)</p> <p>劇本排演。</p> <p>教師引導學生如何透過動作或表情傳達角色的個性和情緒，讓學生自由發揮想像力。</p> <p>心情分享</p> <p>教師請學生針對整體的表演，從學習過程、策劃、排練到成果演出，有哪些令你印象深刻的畫面及感觸？</p>		
17	<p>21</p> <p>深夜魔女的奇幻藥房</p>	<p>一、準備活動：</p> <p>(一) 教學準備：學生先行閱讀過書籍。</p> <p>(二) 引起動機：</p> <p>書籍內容摘要</p> <p>1.櫻花町有一間非常神秘陳舊的藥房。看店的老婆婆從來都不笑、感覺頗為恐怖。住在附近的人，都不太敢去那家藥房買藥吃。</p> <p>2.康太身體不舒服，但為了上喜歡的體育課只好出門。一到屋外，就越咳越嚴重便向藥房的魔女買藥吃。沒想到吃了糖果以後，卻變成一隻狐狸。後來，康太答應用早安雞的蛋來換解藥，讓他變回人類。</p> <p>3.不愛笑的寅吉爺爺因為眼睛痛，所以向藥房魔女買了一瓶眼藥水。魔女本來想要害寅吉爺爺，讓他看見恐怖邪惡的事物。幸好魔女的藥水失靈了，寅吉爺爺反而看見了死去老伴最喜歡的美麗百合花海，快樂的走出藥房。</p> <p>4.「怪」因為全身破洞，向魔女求救。魔女用他的超黏口水幫「怪」修補身體，請他喝精心製作的羽毛湯補充體力並親自送他回家。</p> <p>5. 魔女第一次收到別人送的花，內心有說不出的愉快。外表雖然冷酷的魔女在康太的讚美與表達關心之下深受感動，於是沒辦法把花瓣剝下來當成魔藥的材料來煮。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 導讀：教師利用 powerpoint 播放</p>	<p>1.能根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>2.完成深夜魔女的奇幻藥房學習</p> <p>3.完成小書製作</p>	<p>◆口頭發表 20%</p> <p>◆學習單 60%</p> <p>◆小書製作 20%</p>
18				
19				
20				

	<p>『深夜魔女的奇幻藥房』，向孩子介紹此本書的內容大意。</p> <p>(二) 內容提問：</p> <p>問題 1：櫻花町小巷內奇怪的古老藥房內住著什麼樣的人？都在做什麼事？</p> <p>問題 2：「怪怪的止咳糖漿」除了治好咳嗽，還會有什麼副作用？</p> <p>問題 3：「世上最可怕的眼藥」會讓人看見什麼？</p> <p>問題 4：「什麼都黏得住的膠水」聽起來很厲害，為什麼唯有「破裂的男女關係」無法黏合……</p> <p>問題 5：魔女老婆婆為什麼被迫搬出森林？</p> <p>問題 6：魔女老婆婆是不是只會惡整人類，讓人感到害怕？</p> <p>問題 7：表面冷酷討厭人類的魔女老婆婆為什麼沒辦法把康太所送給她的花給剝成一瓣一瓣，當成魔藥的材料來煮？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>經驗分享與問題省思</p> <p>第二節~完成學習單(共 40 分鐘)</p> <p>請小朋友利用一節課的時間完成學習單，老師可依班上學生程度自行決定是否需要引導或讓學生討論學習單題目。</p> <p>第三、四節~延伸活動(共 80 分鐘)</p> <p>活動 1：故事接力賽</p> <p>深夜魔女的奇幻藥房的故事讀完之後，你一定很希望可以做一個「說故事高手」，把這麼精采的故事講給別人聽。但要把故事說得清楚完整，那可不容易，現在教你一個好方法：把故事的內容大意，一條一條列出來。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、學生討論故事大意。 2、請學生依照大意依序講出故事。 <p>活動 2：自製小書</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、8 開圖畫紙先對摺，打開後，從左右兩邊往中心點摺(變成 	
--	---	--

		<p>十等份)。</p> <p>2、書名為：『我的魔藥』</p> <p>3、內容：</p> <p>製作魔藥的材料</p> <p>我調的這種魔藥的特殊效果是</p> <p>我要把這個魔藥用來.....。</p>		
--	--	--	--	--

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程 資訊世界 課程計畫				
每週節數		一節	設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		<p>海洋教育</p> <p>海 E10 認識水與海洋的特性及其與生活的應用。</p> <p>家庭教育</p> <p>家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。</p> <p>科技教育</p> <p>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p>		
學 習	學 習	<p>資訊</p> <p>t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>		

重點	表現	<p>t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法</p> <p>p-III-3 能認識基本的數位資源整理方法。</p> <p>p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數學</p> <p>s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英語文</p> <p>2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。</p> <p>4-III-5 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。</p> <p>藝術</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。。</p> <p>2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。</p>
	學習內容	<p>資訊</p> <p>A-III-1 程序性的問題解決方法簡介</p> <p>A-III-2 簡單的問題解決表示方法</p> <p>P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>S-III-1 常見系統平台之基本功能操作</p> <p>T-III-1 繪圖軟體的使用</p> <p>T-III-3 瀏覽器的使用</p> <p>T-III-4 資料搜尋的基本方法</p> <p>T-III-5 數位學習網站與資源的使用</p> <p>T-III-9 雲端服務或工具的使用</p> <p>數學</p> <p>S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。</p> <p>英語文</p> <p>Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>藝術</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>
學習目標		<p>認知</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解程式設計的基本概念及其應用。 2. 積極參與程式設計相關活動與主題活動。 <p>情意</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學習和探索程式設計世界的興趣。 2. 培養程式設計能力的成就感和自信心。 <p>技能</p>

	1. 利用程式設計工具和技巧，創作簡單的程式或專案。 2. 與他人合作，解決程式設計挑戰並分享想法。			
評量方式	口頭發表、實作評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	快樂學繪圖	1. 數位影像與Inkscape (1)認識像素、解析度、影像尺寸。 (2)點陣圖與向量圖的特性比較。 (3)常見的圖形檔案格式。 (4)Inkscape初體驗。 活動一：數位影像與Inkscape初體驗 1. 教師介紹數位影像-像素、解析度、影像尺寸等。 2. 教師說明圖片檔有點陣與向量兩種，分析其優缺點。 3. 教師示範常見的圖形檔案格式。 學生啟動Inkscape進行體驗。	1. 學生認識數位影像的檔案格式。 2. 學生會啟動Inkscape進行繪圖體驗。	◆實作評量 100%
2		2. 英文單字圖卡 (1)幾何圖形工具-矩形。 (2)圓形圖層、漸層設定練習。 (3)矩形圓角設定與邊框、色彩調整。 (4)文字工具與色彩、陰影設定技巧。 (5)OpenClipart開放美工圖庫資源應用。 (6)群組設定與解除。 活動一 Inkscape體驗(1節) 1. 教師示範利用幾何工具做圖層、漸層設定練習。 2. 教師示範矩形圓角設定與邊框、色彩調整。 3. 教師示範文字工具與色彩、陰影設定技巧。 活動二：「HAPPY BIRTHDAY」英文	1. 學生學會Inkscape繪圖方法並設計「HAPPY BIRTHDAY」英文圖卡。	◆實作評量 100%
3				
4				

		<p>圖卡設計(1節)</p> <p>教師說明英文圖卡設計的內容，學生自行練習設計英文圖卡。</p> <p>活動三：網路資源運用(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範開放向量美工圖庫資源下載與運用。 2. 學生練習下在圖片插入圖卡插入中。 3. 教師示範群組設定與解除方式。 <p>學生完成圖卡群組設定。</p>		
5		3. 卡通曼波魚		
6		<p>(1)節點編輯器繪製曲線練習。</p> <p>(2)線性漸層與放射漸層。</p> <p>(3)再製、填充與邊框、透明度。</p> <p>(4)創用CC授權與標示。</p> <p>(5)檔案儲存與匯出png檔。</p> <p>活動一：手繪曼波魚(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先下載曼波魚圖片讓學生觀看，說明要利用節點編輯器繪製曲線練習手繪曼波魚。 2. 教師示範利用節點編輯器繪製曲線；線性漸層與放射漸層；再製、填充與邊框、透明度等方式繪製曼波魚。 3. 學生依說明完成曼波魚作品。 <p>活動二：作品授權與標示(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範若要在 CC 授權自己的簡報，可以到 CC 的網站點選授權，再剪貼到要授權的作品上。 2. 學生將完成的曼波魚剪報傳到 CC 的網站授權，再剪貼到作品上。 <p>學生將作品存成點陣圖檔並匯出。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能依教師示範說明完成曼波魚作品。 2. 學生學會將自己完成的曼波魚剪報到 CC 的網站授權與標示。 3. 學生能夠儲存檔案並匯出點陣圖檔作品。 	◆實作評量 100%
7		<p>4. 海底世界</p> <p>(1)討論授權分享與共同創作方式。</p> <p>(2)水平與垂直調整。</p>	1. 學生能夠下載海底世界圖片，完成作品設	◆實作評量 100%

		<p>(3)背景搜尋與匯入、圖層調整。</p> <p>(4)電腦桌布設定。</p> <p>(5)雲端空間檔案儲存與觀摩。</p> <p>活動一：優游海底世界(1節)</p> <p>1. 教師示範利用免費美工圖庫下載授權圖片，製作海底世界簡報。</p> <p>2. 教師示範說明水平與垂直調整以及背景搜尋與匯入、圖層調整方式。</p> <p>3. 學生下載海底世界圖片，完成作品設計後，儲存於雲端。</p> <p>教師指導學生在電腦桌面設定使用自己完成的海底世界圖片。</p>	<p>計，儲存於雲端。</p> <p>2. 學生能利用自己完成的海底世界圖片放在電腦桌面使用。</p>	
8				
9		<p>5. 我的公仔</p> <p>(1)貝茲曲線工具應用。</p> <p>(2)節點編輯器進階屬性設定。</p> <p>(3)路徑相加、減去、交集、排除。</p> <p>(4)文字與路徑整合應用。</p> <p>(5)雲端空間檔案儲存與觀摩。</p> <p>活動一：畫我的公仔(1節)</p> <p>1. 教師說明畫我的公仔，運用貝茲曲線畫大致雛形，再透過節點編輯器調整弧度。</p> <p>2. 教師示範說明利用形狀物件經過相加、減去、交集、排除等運算將物件轉成路徑，調整節點產生特殊形狀畫我的公仔。</p> <p>活動二：加入標題文字(1節)</p> <p>1. 教師示範加入「我的公仔」文字與路徑整合應用製作簡報標題。</p> <p>學生完成作品儲存於雲端，互相觀摩。</p>	<p>1. 學生學會運用貝茲曲線、透過節點編輯及路徑相加、減去、交集、排除等方法畫我的公仔。</p> <p>2. 學生學會加入「我的公仔」文字與路徑整合應用製作簡報標題並將完成作品儲存於雲端，互相觀摩。</p>	◆實作評量 100%
10		<p>6. 創意照片相框</p> <p>(1)邊框設計與圖層遮罩。</p> <p>(2)影像美化調整。</p> <p>(3)濾鏡效果應用。</p> <p>(4)擴充功能大躍進。</p>	<p>1. 學生能夠運用幾何圖形與圖層及濾鏡等功能設計生活化</p>	◆實作評量 100%

		<p>(5)雲端空間檔案儲存與觀摩。</p> <p>活動一：創意照片相框設計(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請學生先下載自己的照片或網路圖片一張。 2. 教師指導學生運用幾何圖形與圖層及濾鏡等功能設計生活化的美工運用，創作照片相框。 <p>教師示範說明使用 Chrome 擴充功能或應用程式，即可輕鬆開啟、編輯及儲存 Microsoft PowerPoint 檔案</p>	<p>的美工運用，創作照片相框。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 學生學會使用 Chrome 擴充功能或應用程式開啟、編輯及儲存檔案。 	
11		<p>7. 創意海報設計</p> <p>(1)海報的元素與內容編排討論。</p> <p>(2)參考線使用。</p> <p>(3)圖層排列與對齊。</p> <p>(4)標題文字特效。</p> <p>(5)雲端空間檔案儲存與觀摩。</p> <p>活動一：海報設計與製作(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先將學生分成若干組，說明要分組設計「世界海洋日」海報。 2. 請學生分組討論「世界海洋日」海報的元素與內容及編排方式。 <p>學生調整圖層順序、製作特效標題文字等完成創意海報設計。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能說出「世界海洋日」海報的元素與內容及編排方式。 2. 學生能分組完成「世界海洋日」創意海報設計。 	<p>◆口頭發表 10%</p> <p>◆實作評量 90%</p>
13		<p>8. 快樂尬程式</p> <p>(1)認識運算思維與程式設計。</p> <p>(2)Code.org - Frozen冰雪奇緣。</p> <p>(3)Code.org - course2二十小時課程。</p> <p>活動一：快樂玩遊戲(4節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師指導學生從Code.org 的線上平台登入後下載Frozen冰雪奇緣遊戲，讓學生體驗學習。 2. 教師指導學生運算思維和程式設計的概念。 3. 教師鼓勵學生運用假日完成 1 		
14				
15				
16	快樂尬程式			

		小時學習課程。		
17	數位學習	1. 學習吧學習 (1) 課程自學 (2) 完成教師指派任務 活動一：學習吧自學(5節) 1. 教師設定課程指派學習任務。 2. 學生自行線上學習。	1. 學生能依教師指派學習任務進行課程自學。	◆實作評量 100%
18				
19				
20				
21				
22				

(一)五年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程 資訊世界 課程計畫				
每週節數	一節		設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作■C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		科技教育 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 生命教育 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 環境教育 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。 國際教育 國 E4 了解國際文化的多樣性。		
學習重點	學習表現	【資訊】 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 【跨領域】		

		<p>語文 英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。</p> <p>綜合 綜 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p> <p>藝文 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>			
	學習內容	<p>【資訊】 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>【跨領域】 語文 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。 綜合 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 綜 Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 藝文 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>			
學習目標		<p>認知 1. 了解程式設計的基本概念及其應用。 2. 積極參與程式設計相關活動與主題活動。</p> <p>情意 1. 培養學習和探索程式設計世界的興趣。 2. 培養程式設計能力的成就感和自信心。</p> <p>技能 1. 利用程式設計工具和技巧，創作簡單的程式或專案。 2. 與他人合作，解決程式設計挑戰並分享想法。</p>			
評量方式		口頭評量、實作評量、活動評量			
週次	單元名稱	課程內容		表現任務	學習評量

日期				
1	一、認識 Canva	1. 學生申請 Canva 帳號，並加入教師的班級團隊。 2. 學生認識 Canva 操作介面(照片拼貼)。 3. 學生學會瀏覽範本，能使用中英文關鍵字搜尋範本、收藏範本。 4. 學生開啟收藏的【感謝卡】範本、編輯感謝卡內容文字、動畫與檔案名稱。 學生將感謝卡下載為不同格式:JPG 與 mp4。 5. 學生使用連結分享 Canva 作品。 學生透過Canva平臺繳交作業。	1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能尊重智慧財產權。 3. 學會搜尋與收藏範本。 4. 會製作動畫卡片。 學會下載與分享作品。	1.口頭問答 20% 2.操作練習 40% 3.學習評量 40%
2				
3				
4	二、我們的學校生活	1. 學生開啟【照片拼貼】模板，挑選範本。 2. 學生上傳照片並加入到設計中。 3. 學生在Canva中將照片去背。 4. 學生修改標題文字。 學生能新增頁面。 5. 學生加入各種動畫。 6. 學生加入邊框物件，設計 嵌入照片。 學生運用網格元素設計不同的排列風格。 7. 學生鎖定物件避免修改。 8. 學生使用搜尋的技巧，加入圖像裝飾設計。 學生修改作品名稱，在Canva增加資料夾管理作品。 9. 學生下載與分享作品。	1. 學會製作短片傳達情誼。 2. 學會文字的美化設計。 3. 學會上傳影片。 4. 學會與他人共同協作。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
5				
6	三、祝你生日快樂	1. 學生開啟【影像留言】模板，挑選範本。 2. 學生使用搜尋的技巧，加入【禮物】圖像元素、【生日】影片元素。 3. 學生修改標題語文字。 4. 學生調整影片長度。 5. 學生預覽影片。 學生新增頁面、搜尋並加入照片元素，製作背	1. 學會製作短片傳達情誼。 2. 學會文字的美化設計。 3. 學會上傳影片。 4. 學會與	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
7				

8		景。 6. 學生加入相框圖像與影片。 7. 學生調整上下位置、群組、縮放、旋轉與安排位置。 8. 學生加入標題文字與動畫。 9. 學生完成前兩頁後，分享給同儕編輯，由同儕完成第三頁內容。	他人共同協作。	
9	四、輕鬆看防疫	1. 學生開啟【連環漫畫】模板，挑選範本。 2. 學生認識範本中的示範頁、半成品頁、角色素材頁與對話框素材頁。 3. 學生修改背景配色。 4. 學生能調整顯示比例。 5. 學生輸入對話內容。 6. 學生輸入曲線圖案與翻轉。學生修改對話框	1. 學會製作四格連環漫畫。 2. 學會發想故事劇情。 3. 學會編輯對話組合。 4. 學會編輯角色與表情。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
10				
11	五、動物卡片桌遊	1. 學生開啟【思維導圖】模板，挑選範本。 2. 學生分組討論，設計桌遊規則，完成心智圖。 3. 學生開啟【閃示卡】範本，開始編輯卡牌。 4. 學生修改中文字型，輸入中文名稱。 5. 學生使用Google翻譯，將中文名稱翻譯成英文名稱，加入英文文字到卡牌中。 6. 學生搜尋與加入圖像元素，完成卡牌的主視覺圖案。 7. 學生在卡牌加入數字。學生分享卡牌玩法。 8. 學生列印與裁切卡牌。	1. 認識什麼是桌遊。 2. 學會創作卡牌遊戲。 3. 學會設計心智圖。 4. 學會製作卡牌。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
12				
13				

14	六、全球暖化	1. 學生開啟【視覺資訊圖表】模板，從空白設計開始編輯。 2. 學生修改背景顏色。 3. 學生搜尋與加入照片元素、加入文字，完成標題設計。 4. 學生搜尋與加入標籤圖像元素。 5. 學生能複製與平均分配元素。 6. 學生搜尋與加入線條、裝飾圖案，完成單頁的視覺 訊圖表。	1. 認識與學會設計視覺資訊圖表。 2. 能選擇合適的配圖支持論點。 3. 學會製作簡報。 4. 學會用圖表傳達資訊。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
15		7. 學生開啟【簡報】模板，搜尋church範本。 7. 學生認識簡報模板介面。 8. 學生開始設計第一頁，搜尋與加入主視覺圖，輸入文字，完成封面設計。 9. 學生開始設計第二頁，製作折線圖，顯示【全球溫度上升變化】。		
16		10. 學生加入資料來源：中央氣象局全球暖化與氣候變遷，並設定網址連結 (https://www.cwb.gov.tw/V8/C/C/Change/change_1.html)。 11. 學生設計第三頁，搜尋與加入【溫度上升的主要原因】相關圖片與文字。 12. 學生設計第四頁，加入長條圖，編輯資料內容，顯示【碳排放量排名】。 13. 學生設計第五頁，輸入節能減碳的十大宣言文字。 14. 學生加入轉場動畫，完成簡報設計。 15. 學生分享作品，使用 Canva【展示簡報】功能，呈現簡報內容。		

17	七、我的家鄉	1. 學生開啟【影片】模板，挑選範本。 2. 學生在封面輸入標題、加入物件、調整背景，完成封面設計。 3. 學生在時間軸複製前一頁，搜尋並加入相框元素，上傳範例照片、輸入文字，完成簡介。 4. 學生在時間軸新增一頁，上傳範例視訊，並修剪長度。 5. 學生使用新增頁面與修剪視訊技巧，完成其他兩段視訊。 6. 學生在第3~5頁影片中加入字幕。 7. 學生複製簡介頁並修改，完成片尾。 8. 學生加入轉場特效。 9. 學生將原始視訊設為靜音，並加入內建音樂當作背景音樂。 10. 學生設定音樂淡出效果。	1. 知道創作影片的訣竅與內涵。 2. 學會修剪視訊。 3. 學會加入轉場特效。 4. 學會加入背景音樂與設定淡出效果。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%
18				
19	八、世界美食聯合國	1. 學生開啟【影片】模板，搜尋並加入符合主題的影片素材，輸入標題與導演名稱，完成封面(片頭)設計。 2. 學生使用邊框圖案排列影片，製作影片牆效果。 3. 學生搜尋與加入美食對應的各國國旗，輸入國家名稱文字。 4. 學生搜尋與加入GIF動畫圖片，完成美食影片牆。 5. 學生製作【漢堡國(美國)】片段，搜尋與加入國家名稱、國旗、地球圖案。 6. 學生使用Google地圖搜尋美國紐約自由女神像地標，按右鍵、取得經緯度座標。	1. 學會影片融合。 2. 學會製作QR Code。 3. 學會自製轉場特效。 4. 學會製作影片牆。 5. 學會自製濾鏡。 6. 知道搜尋元素技巧。	1. 口頭問答 20% 2. 操作練習 40% 3. 學習評量 40%

20		7. 學生在Canva的顯示更多/QR代碼功能，輸入地標的經緯度座標，產生QR Code圖案，加入到頁面中。		
21		8. 學生調整頁面時間，完成【漢堡國(美國)】影片片段。 9. 學生複製前一頁漢堡國影片，將內容修改為【壽司國(日本)】，加入下雪影片、調整透明度，製作影片左半下雪的效果。 10. 學生複製前一頁壽司國影片，修改為【咖哩國(印度)】，並加入黃色與粉紅色的照片、調整透明度，製作出濾鏡效果。 11. 學生在影片中間新增一頁，搜尋並加入各種【color blocks wipe(色塊擦除)】的影片，再加入溶解的轉場特效，就能製作出特別的轉場特效。		

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程				
【動手做—用積木玩轉新世界】課程計畫				
每週節數	一節		設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題	防災教育			
	防 E1 災害的種類包含洪水、颱風、土石流、乾旱…。			
	閱讀素養教育			
	閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。			
	品德教育			
	品 E7 知行合一。			
	科技教育			

		<p>科 E2 了解動手實作的重要性。</p> <p>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p>
學習重點	學習表現	<p>資議t-III-3運用運算思維解決問題</p> <p>科議a-III-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度</p> <p>科議c-III-2 運用創意思考的技巧</p> <p>藝文</p> <p>藝 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>自然</p> <p>自 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。</p>
	學習內容	<p>科議A-III-1日常科技產品的使用方法</p> <p>科議A-III-2科技產品的基本設計及製作方法</p> <p>資議A-III-1 結構化的問題解決表示方法</p> <p>資議P-III-1程式設計工具的基本應用</p> <p>科議a-III-1覺察科技對生活的重要性</p> <p>科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>藝文</p> <p>音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。</p> <p>音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。</p> <p>音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。</p> <p>自然</p> <p>自 INd-III-1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態</p>
學習目標		<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠理解和應用電腦科學的基本原理和概念，包括抽象、邏輯、演算法和資料表示 2. 考慮科技如何幫助孩子“保持安全：被看見！” <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠用計算術語分析問題，並具有編寫計算機程式以解決此類問題的反覆實 2. 使用 BBC micro:bit 設計、編程、測試和展示工作原型，以幫助孩子們“安全：被看見！” 3. 能夠分析性地評估和應用資訊技術，包括新技術或不熟悉的技術來解決問題

	情意： 1. 學習負責任、有能力、自信且富有創造力的資訊和通訊技術交流與溝通			
評量方式	口頭評量、實作評量、作業評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	遇見 Microbit	認識單晶片Microbit： 1. 認識工作環境 2. 學會存儲檔案 3. 認識擴充版、擴充的功能 4. 分辨積木程式和文字程式的差別	1. 說出 Microbit 能做出哪些應用	口頭評量
2		第一個程式： 1. 分辨【當啟動時】、【重複無限次】的不同 2. 能利用積木顯示數字、文字 3. 判斷是否可以顯示中文字？不行的話要如何表示？	1. 能夠顯示文字或數字	口頭評量 實作評量
3				
4		5X5 LED 的應用： 1. 利用內建的光線亮度偵測，顯示數值，或用柱狀圖表示 2. 跑馬燈練習	1. 能顯示環境亮度 2. 能顯示一串文字	實作評量
5				
6	火山動畫	● 使用分解來創建舞蹈序列 1. 播放音樂例如 YMCA) 讓他們進入舞蹈狀態，並創建一個舞蹈序列。 2. 使用大張紙來記錄他們的序列，並予以重新排序。 3. 在小組中，讓學生有時間設計他們的舞蹈順序，分解他們紙上的每個步驟。 4. 邀請學生向全班其他同學表演他們的舞蹈序列。 5. 向學生解釋他們將使用 BBC	1. 能使用分解來創建舞蹈序列 2. 能使用重複編寫簡單的流程圖算法 3. 在算法中能使用	口頭評量 實作評量
7				

8		<p>micro:bit 在本單元中創建動畫。請學生回顧他們以前如何使用 micro:bits 以及他們如何將其用於動畫的想法。</p> <p>6. 讓學生示範如何製作翻書動畫，並徵求有關技巧的建議：使用簡單的主圖像，在每張圖片之間做一些小改動等。在一張大紙或黑板上記錄並展示他們的技巧。</p>	<p>用重複</p>	
9		<p>● 流程圖和重複</p> <p>1. 展示 <i>LED Planner</i> 讓學生討論如何將他們的舞蹈序列記錄在 LED 規劃器上，記錄一個圖像來代表個步驟，剪下每個圖像並按正確的順序排列它們。</p> <p>2. 向學生解釋他們將探索如何使用 micro:bit 通過計劃和編程他們的舞蹈序列來創建動畫。</p> <p>3. 提醒學生在工作時測試和調試他們的程序。</p> <p>4. 向學生介紹重複，這是編寫算法和程序的重要概念。請就如何在他們的算法和程序中使用重複提出建議。</p> <p>5. 要求學生通過添加另一個步驟在他們的流程圖算法中展示他們希望動畫重複多少次。</p> <p>● 規劃噴發動畫</p> <p>1. 展示幻燈片 3，並請學生識別他們在上一課中介紹的模塊及其對程序的影響（重複）</p> <p>2. 展示幻燈片 4 並要求學生找出三個項目之間的相似點和不同點，如果他們同時開始，哪個項目最先完成/最後完成以及原因（幻燈片 4）。</p> <p>3. 說明學生將利用他們對分解和重複的知識和理解來製作火山噴發的動畫。</p> <p>4. 要求學生與他們的搭檔討論火山噴發過程可以分解為哪些階段</p>	<p>4. 能測試和調試程序和算法</p>	

		<p>(岩漿在室內循環、岩漿從噴口上升、噴發、熔岩蠕動和冷卻)。</p> <p>5. 展示幻燈片 8 並使用問題解釋學生將計劃(以流程圖算法的形式)並使用 MakeCode 編輯器在 micro:bit 上編寫火山噴發程序。</p> <p>● 編程噴發動畫</p> <p>1. 將 missing-from-repetition 文件上傳並打開，使用模擬器運程序並要求學生識別動畫重複了多少次以及重複中包含多少圖像。請就為什麼最終圖像儘管是計劃序列的一部分，但只顯示一次(它沒有被放置在重複塊內)提出建議。</p> <p>2. 請學生描述他們在上一課中做了什麼(創建算法)以及他們將如何在本課中使用這些</p> <p>3. 請學生描述他們在上一課中做了什麼(創建算法)以及他們將如何在本課中使用這些。</p> <p>● 反思與回顧</p> <p>1. 學生提出他們在本單元中為製作 micro:bit 動畫而開發的不同概念/技能/活動。將這些建議記錄為清單，供學生在獨立活動中使用。</p> <p>2. 學生解釋他們將創建一個思維導圖來分解他們在本單元內的學習。</p> <p>3. 通過將分解的項目之一添加到思維導圖並解釋它是如何使用的來模擬如何做到這一點，例如算法 - 在本單元中，我們學習瞭如何在流程圖中編寫算法。我們用它們來規劃我們的舞蹈序列動畫和我們的火山噴發動畫。</p> <p>* 參考資料</p> <p>https://microbit.org/teach/lessons/volcano-animations-decomposition/</p>	
--	--	---	--

10	Microbit 玩音樂	<ul style="list-style-type: none"> ● 音樂演算法 <p>1. 拍一個四拍，然後休息幾次，讓學生聽，然後加入。</p> <p>向學生解釋，當您指向學生時，需要在他們的高音樂器上演奏一個樂句來填補空白。重複幾次，如果學生沒有被選中演奏樂句，他們將繼續“鼓掌和休息”。</p> <p>讓學生對數據處理單元選擇的理解。確定算法中代表了哪些計算概念（重複和選擇），並邀請學生通過確定他們在滿足特定條件時所做的活動來完成它。討論為什麼要添加 forever 以及從算法中刪除它會產生什麼影響。</p> <p>2. 重述術語算法（幻燈片註釋中的定義）的含義，並請學生舉例說明他們之前編寫的算法。</p> <p>要求學生與他們的伙伴討論是否允許圖像是算法的示例。探索學生的想法，並確定所有這些想法都可以指導學生如何演奏一段音樂。</p> <p>向學生解釋他們將評估每個算法。</p> <p>3. 詢問學生他們認為算法給出的指令是什麼。請學生按照算法使用他們的樂器演奏樂句。</p> <p>邀請學生思考關於算法創建的樂句的陳述與什麼有關（。</p> <p>向學生展示算法，並要求他們針對每個樂句創建類似的陳述。</p> <p>4. 讓學生創作一段符合類似的標準的音樂。</p> <p>5. 邀請學生與全班分享他們的算法，並請志願者通過播放音樂片段來測試算法。</p> <p>播放完這首音樂後，請學生評論算法的有效性，並提出可以改進的地方。</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能閱讀和解釋一系列算法 2. 能編寫和調試音樂程序 3. 能嘗試（修補）micro:bit 來製作音樂 4. 能分析和修改算法 	口頭評量 實作評量 作業評量
11				
12				
13				
14				
15		<ul style="list-style-type: none"> ● 編程和調試音樂 <p>1. 播放視頻剪輯並要求學生編寫一個算法。舉幾個例子，突出學生對重</p> 		

		<p>複的使用。如果沒有使用重複，通過提問來提示思考。</p> <p>請學生使用他們目前對 micro:bit 和 MakeCode 的理解來對程序進行陳述</p> <p>2. 向學生解釋他們將使用更少的塊編寫具有相同輸出的程序。讓學生與合作夥伴合作重寫程序之前，讓他們思考/配對/分享他們的初始反應。</p> <p>3. 請學生分享他們的程序並評論他們如何能夠使用更少的塊創建相同的輸出。確定學生使用的概念(重複)以及使用它的好處：使用的指令更少，因此編寫和調試程序所花費的時間更少(幻燈片 6)，並且 micro:bit 的運行效率更高。</p> <p>4. 學生與合作夥伴一起對 micro:bit 進行編程，以播放他們在上一課中創作的樂句。每個樂句都應該以不同的輸入開始。提醒學生經常測試他們的程序並在必要時進行調試。</p> <p>5. 學生將進行實驗(修補)以了解如何在 micro:bit 未連接到計算機時播放他們的樂句。</p> <p>● 音樂手勢</p> <p>1. 向學生展示算法。請學生陳述算法並回答問題。</p> <p>2. 請學生通過添加到他們的程式積木，來為算法編寫進一步的選擇語句。這樣做時，請學生注意使用 “If” 語句和 “then” 語句的縮進模式。</p> <p>向學生解釋算法的編寫是為了讓一個人在做出手勢時執行一次動作（而不是重複）。討論該算法是否滿足目標以及如何對其進行改進以達到該目標。</p> <p>3. 觀看 YouTube 視頻的第一分鐘，其中顯示了一位指揮管弦樂隊</p>	
--	--	---	--

		<p>(幻燈片 7)。強調音樂家有樂譜 (一種算法) 來告訴他們演奏什麼音符, 但指揮會指導音樂家如何演奏音樂以及何時上場。</p> <p>要求學生寫出代表指揮手勢和管弦樂隊後續動作的選擇陳述。</p> <p>讓學生將編寫一個算法來識別他們將執行的手勢, 以告訴其他人在他們的音調樂器上演奏什麼音符。</p> <p>4. 展示並解釋如何使用規算法表在編寫算法之前識別手勢。然後編寫一個算法, 向其他學生展示。</p> <p>5. 分發音調樂器並選擇一種算法, 通過複印或在課堂互動板上展示與全班分享。邀請算法的編寫者擔任指揮的角色, 讓他們指揮課程, 讓他們演奏第一課中的一個樂句。要求學生使用幻燈片 11 這些問題來幫助他們評估他們剛剛使用的算法。</p> <p>● 通過輸入控制音樂</p> <p>1. 放映幻燈片 3 和幻燈片 4 上的視頻。播放完每個視頻後, 挑戰學生編寫一個程序讓 micro:bit 播放相同的樂句。</p> <p>在學生編寫完第一個樂句後, 討論他們使用的技巧。詢問學生是否有人設法在不從菜單中獲取額外塊的情況下編寫程序。</p> <p>2. 向學生展示幻燈片 5 上的 Instrument MakeCode 程序, 並要求他們使用現有知識對程序進行陳述 (當滿足特定條件時, 將播放特定音符)。</p> <p>使用模擬器展示如何讓 micro:bit 播放某些音符 (按下按鈕 A 將產生低音 G 音符, 按下按鈕 B 將產生低音 A 音符, 搖動 micro:bit 將產生低音 B)。提醒學生, 當計算機只在滿足條件時才執行動作是選擇的例</p>	
--	--	--	--

		<p>子。</p> <p>關注包含條件“是搖動手勢”的塊，並向學生解釋 micro:bit 使用加速度計檢查設備是否已被搖動。</p> <p>3. 給學生一份儀器 hex 文件的副本，並要求他們與合作夥伴合作完成程序，以便 micro:bit 對八度音階中的每個音符都有不同的輸出。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 評估 micro:bit 音樂 <p>讓學生有時間與他們的伙伴一起編寫一個算法，指導某人使用哪些 micro:bit 輸入來讓設備播放音樂短語。</p> <p>一旦學生編寫了算法，請他們與另一對交換算法並評估該算法。</p> <p>* 參 考 資 料 https://microbit.org/teach/lessons/musical-microbit-unit-overview/</p>		
16	簡易計步器	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹變數的意義 2. 能學會如何使用建立變數 3. 練習使用隨機取數(random)並應用 4. 解釋加速度感應值的意義並利用 5. 經由一些固定的積木列表，讓學生嘗試組合。並讓學生發表組合完成的積木，說明討論組合的積木如何發生作用 6. 將 hex 程式傳入 Microbit 並實際體驗。 7. 製作簡單的外殼(將電池包含在裡面)，成為計步器。 8. 分享彼此的設計，併來一個計步挑戰賽。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會建立變數，設定、改變變數的值 2. 能經由簡單程式的組合製作實用的工具 	口頭評量 實作評量
17				
18				
19	記憶大考驗	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先用一個遊戲，依序記憶十個數字當作考驗，讓學生體驗。 2. 將記憶遊戲分解，讓學生將過程記錄下來。運用重複的技巧，完成該有的算法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道順序取數的意義 2. 能將文 	口頭評量 實作評量
20				

21		3. 能區分儲存數字和取出數字的不同。	字轉換	
22		4. 將會用到的積木方塊顯示出來，讓學生排列組合。 5. 因為已經學過【變數】的概念，再延伸【序列】的概念。 6. 6. 將 hex 程式傳入 Microbit 並實際體驗。	成算法	

A (一)五年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程				
【動手做—用積木玩轉新世界】課程計畫				
每週節數	一節		設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題	科技教育 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 能源教育			

		<p>能 E2 了解節約能源的重要。</p> <p>能 E4 了解能源的日常應用。</p> <p>戶外教育</p> <p>戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。</p> <p>環境教育</p> <p>環 E8 認識天氣的溫度、雨量要素與覺察氣候的趨勢及極端氣候的現象。</p>
學習重點	學習表現	<p>資議t-III-3運用運算思維解決問題</p> <p>科議a-III-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度</p> <p>科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>藝文</p> <p>藝 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。</p> <p>藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>自然</p> <p>自 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。</p>
	學習內容	<p>科議A-III-1日常科技產品的使用方法</p> <p>科議A-III-2科技產品的基本設計及製作方法</p> <p>資議A-III-1結構化的問題解決表示方法</p> <p>資議P-III-1程式設計工具的基本應用</p> <p>科議a-III-1覺察科技對生活的重要性</p> <p>科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>藝文</p> <p>音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。</p> <p>音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。</p> <p>音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。</p> <p>自然</p> <p>自 INd-III-1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態</p>
學習目標		<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠理解和應用電腦科學的基本原理和概念，包括抽象、邏輯、演算法和資料表示 2. 考慮科技如何幫助孩子“保持安全：被看見！” <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠用計算術語分析問題，並具有編寫計算機程式以解決此類問題的反覆實 2. 使用 BBC micro:bit 設計、編程、測試和展示工作原型，以幫助孩子們

	<p>“安全：被看見！”</p> <p>3. 能夠分析性地評估和應用資訊技術，包括新技術或不熟悉的技術來解決問題</p> <p>情意：</p> <p>1. 學習負責任、有能力、自信且富有創造力的資訊和通訊技術交流與溝通</p>			
評量方式	口頭評量、實作評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	Ring:bit 緣起	1. 介紹Ring:bit 積木包內容和組件： 環：bit V2 * 1 360度舵機*2 彩虹燈帶*1 橡皮筋*6 磚塊* 200+ 螺絲刀*1 2. 能將積木磚塊分門別類	1. 能分辨不同類型的積木並組合	實作評量 100%
2	交通燈	1. 能將所需要的積木依照順序取出並組合 2. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，搜索“Ringbit” 進行下載。 創建三個函數 “Red LED lights on” “Yellow LED lights on” ， “Green LED lights on” 在 “Red LED lights on” 功能中，設置第三個 LED 為紅色，另外兩個為黑色；在 “Yellow LED lights on” 中，將第二個 LED 設置為黃色，另外兩個設置為黑色；在 “Green LED lights on” 中，將第一個 LED 設置為綠色，將另外兩個設置為黑色。 3. 在 “Forever” 中設置 “red led lights on” 功能，並暫停 3000ms；設置 “黃燈亮” 功能並暫停 1000ms；設置 “綠色 LED 燈亮起” 並暫停 3000 毫秒。	1. 建造一個交通信號燈，包含實體組裝和程式設計。	口 頭 評 量 20% 實 作 評 量 80%
3				
4				

		4. 將代碼 hex 用電腦傳入，接上電時並測試。		
5	積木車	1. 能將所需要的積木依照順序取出並組合 2. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，搜索“Ringbit” 進行下載。將“設置左輪連接 P1，右輪連接 P2” 方塊拖到“開始”中，設置左輪連接 P1，右輪連接 P2。 3. 設置小車的功能： 同時按下按鈕 A+B，小車全速行駛；按鈕 A 用於全速轉向右側；按鈕 B 用於全速向左轉；全速後退屏幕朝下；並搖動汽車停止。 4. 將代碼 hex 用電腦傳入，接上電時並測試。	1. 用套件中的積木搭建一輛汽車 2. 能設計程式代碼並匯入機器中	口頭評量 20% 實作評量 80%
6				
7				
8	溫控風機	1. 能將所需要的積木依照順序取出並組合 2. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，在對話框中搜索“servo” 進行下載。 判斷“Forever” 模塊中溫度傳感器的返回值，如果超過 28 度，則設置 P0 口連接的舵機轉動；當小於 26 度時，設置連接到 P1 的舵機停止轉動。 3. 將代碼 hex 用電腦傳入，接上電時並測試。	1. 能構建一個由溫度控制的風扇，並設計運型的程式代碼。	口頭評量 20% 實作評量 80%
9				
10				
11	智能檯燈	1. 能將所需要的積木依照順序取出並組合 2. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，搜索“Ringbit” 進行下載。 拖動，將引腳設置在 P0 口。以 10 個 LED 和 RGB (GRB 格式) 初始化條帶。從“forever” 塊中的“light level” 判斷返回值，如果該值小於 10，則設置條帶顏色為白色；如果該值超過 15，則將條帶顏色設置為黑色。 4. 將代碼 hex 用電腦傳入，接上電時	1. 用積木方塊打造一盞檯燈。 2. 能用程式代碼控制明亮	口頭評量 20% 實作評量 80%
12				
13				

		並測試。		
14	雨刷	1. 介紹雨刷的發明與常見的型式 2. 能將所需要的積木依照順序取出並組合	1. 能用積木製作雨刷器。 2. 能用按鍵控制啟閉	口頭評量 20% 實作評量 80%
15		3. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，在對話框中搜索“servo” 進行下載。 按住 A 鍵的同時，設置連接 P0 口的舵機旋轉 180 度；按下按鈕 B 的同時，將連接到 P0 端口的舵機設置為旋轉 90 度。		
16		4. 將代碼 hex 用電腦傳入，接上電時並測試。 5. 引導學生如何“連續” 啟動而非每次都要“手動” —使用【迴圈】。		
17	投石機	1. 介紹的投石機發明與投射原理 2. 1. 介紹雨刷的發明與常見的型式 2. 能將所需要的積木依照順序取出並組合	1. 能用積木建造投石機。 2. 能用按鍵控制啟閉。	口頭評量 20% 實作評量 80%
18		3. 單擊 MakeCode 抽屜中的“高級” 添加一個擴展，在對話框中搜索“servo” 進行下載。 4. 按住 A 鍵的同時，設置連接 P1 口的舵機旋轉 180 度，停頓 300ms；然後設置同一個端口轉 90 度，暫停 1000ms；設置連接 P2 的舵機轉 0 度暫停 1000ms；然後相同的端口旋轉 90 度並暫停 1000ms；P1 轉 0 度停頓 300ms；然後相同的端口旋轉 90 度並暫停 500ms；P2 轉 180 度停頓 1000ms，同端口轉 90 度停頓 1600ms。		
19		5. 按下按鈕 A 時，投石機執行發射命令，並自動返回到初始發射狀態。		
20	使用 Joystick:bit 控制小車	1. 如同課程二的部分組建積木小車 2. 在啟動磚中，將無線電組設置為 1 3. 通過無線電發送 x 和 y 的值：X 和 Y 的取值範圍是 0~1023，	1. 能利用無線電來控制左右轉彎	口頭評量 20% 實作評量 80%

21		<p>Joystick 放在中間位置時理論值為 512，因此我們需要將該範圍映射到-100~100。</p> <p>在 forever brick 中，設置 x 的值在-100~100 映射到 x 軸之間。</p> <p>在 forever brick 中，設置 y 的值在 -100~100 之間映射到 y 軸。</p> <p>。</p>		
----	--	--	--	--

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度

【校訂課程—低:認識世界 中:探索世界 高:邁向世界】課程計畫

六年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期六年級校訂課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	六年級團隊
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		海洋教育 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。 環境教育 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。		
學習重點	學習表現	藝術領域 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作與展演，並扼要說明其中的美感。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 英語文 1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 5-III-8 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易故事及短劇。 6-III-1 具有好奇心，主動向教師或同學提出問題。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動（如英語營、歌唱、朗讀、說故事、讀者劇場等活動）。 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 9-III-2 能把事件依故事的發展加以排序。		
	學習內	藝術領域 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		

	容	視 E-III-3 設計思考與實作。 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。 英語文 Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。 D-III-2 故事發展的排序。		
學習目標		認知 <ul style="list-style-type: none"> 了解繪本的結構和特點，包括封面、扉頁、內頁、封底等構成部分，以及圖畫、文字、故事等元素之間的關係。 認識常見的繪本類型，例如：童話、寓言、科普、傳記等。 掌握一些基本的繪本閱讀技巧，例如：如何觀察圖畫、理解文字、探究故事的主題和寓意等。 情意 <ul style="list-style-type: none"> 培養對繪本的興趣和欣賞，喜歡閱讀繪本。 提高對繪本藝術的理解和感受能力，能夠欣賞繪本的圖畫和文字之美。 激發想象力和創造力，從繪本中獲得啟發和感悟。 技能 <ul style="list-style-type: none"> 能夠獨立閱讀簡單的繪本，理解故事的主要內容。 能夠根據繪本的圖畫和文字進行簡單的講述或描述。 能夠創作簡單的繪本故事，並用圖畫和文字進行表現。 		
評量方式		上課參與表現、實物成果創作、		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識繪本	1. 認識「繪本」、了解其簡單構成要素 2. 學生簡單分享自己曾經閱讀過的繪本（中英文繪本皆可）	能參與活動 回答問題 能根據觀察預測繪本內容 能仔細觀賞影片複習故事	口語表達5% 互動討論5% 成果分享15%
2	認識海洋生物(擇一週戶外教育:前進永安漁港)	1. 結合在地教育（鄰近永安漁港），帶學生實地認識各式各樣的海洋生物。 2. 結合藝文領域，畫出學生夢想中的海洋生物。	能完成故事討論單 能參與活動將故事句子順序排出 能檢查排序是否正確 能在故事句子內容中找	口語表達 5% 美術呈現 15% 成果分享 15%
3				
4				

			出答案並寫在小白板	
5	使用繪本《Love the Ocean》，帶領學生認識並討論海洋廢棄物汙染問題	1. 藉由英文繪本《Love the Ocean》，結合海洋教育課程，帶領學生不僅更加認識英文，更可以認識海洋廢棄物，進而了解海洋廢棄物的汙染問題。 2. 結合環境教育，教師帶領學生到學校附近的新屋綠色隧道海灘，進行淨灘活動。 3. 利用自己淨灘過程中帶回來的海洋廢棄物，進行創意設計彩繪，將別人不要的垃圾變身成為一件美麗的藝術品。	能專心觀看與聆聽繪本故事 能舉手回答教師問題，並說出自己與家人的相處過程。 能仔細觀察繪本封面，回答並解釋老師提出的問題。 能小組討論並說出想法	口語表達 5% 美術呈現 15% 成果分享 15%
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	製作屬於自己的英語繪本	1. 經過一學期的認識與學習，教師引導學生製作屬於自己的英語小繪本。 2. 利用 A4 或是圖畫紙切割折成一本小書，每位學生構思屬於自己的繪本內容（內容結合海洋教育，讓學生思考除了《Love the Ocean》提到的解決方法外，是否還有其他的方法。繪本中的句型為英文。）	能開口朗讀繪本中的句子	英語書面表達 15% 美術呈現 15%
17				
18				
19				
20				
21	成果發表會	1. 在經過 5 週的設計創作後，本週進行成果發表會。 2. 老師帶領學生閱讀過每位學生設計的繪本小書作品。 3. 學生投票選出自己最喜歡的繪本。	能唸出家人的單字，並進行家人的圖文配對。 能從圖表中去分類自己認為的項目，並從中發現自己的性別印象。 了解性別刻板印象，並	口語表達 5% 互動討論 5% 成果分享 15%
22				

			學習打破刻板印象，協助家人做自己能做的事情。	
--	--	--	------------------------	--

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期六年級校訂課程計				
每週節數	1 節		設計者	六年級團隊
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		性別平等教育 性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 閱讀素養教育 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。		
學習重點	學習表現	藝術領域 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作與展演，並扼要說明其中的美感。 英語文 1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 2-III-11 能進行簡易的角色扮演。 3-III-8 能看懂兒童短劇中的主要內容。 5-III-8 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易故事及短劇。 6-III-1 具有好奇心，主動向教師或同學提出問題。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 6-III-7 樂於參與有助提升英語能力的活動（如英語營、歌唱、朗讀、說故事、		

		讀者劇場等活動)。 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。		
	學習內容	藝術領域 視 E-III-3 設計思考與實作。 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素（主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀）與動作元素（身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係）之運用。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。 表 P-III-2 表演團隊職掌、表演內容、時程與空間規劃。 表 P-III-3 展演訊息、評論、影音資料。 表 P-III-4 議題融入表演、故事劇場、舞蹈劇場、社區劇場、兒童劇場。 英語文 Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。		
學習目標		認知 <ul style="list-style-type: none"> 了解繪本的結構和特點，包括封面、扉頁、內頁、封底等構成部分，以及圖畫、文字、故事等元素之間的關係。 認識常見的繪本類型，例如：童話、寓言、科普、傳記等。 掌握一些基本的繪本閱讀技巧，例如：如何觀察圖畫、理解文字、探究故事的主題和寓意等。 情意 <ul style="list-style-type: none"> 培養對繪本的興趣和欣賞，喜歡閱讀繪本。 提高對繪本藝術的理解和感受能力，能夠欣賞繪本的圖畫和文字之美。 激發想象力和創造力，從繪本中獲得啟發和感悟。 技能 <ul style="list-style-type: none"> 能夠獨立閱讀簡單的繪本，理解故事的主要內容。 能夠根據繪本的圖畫和文字進行簡單的講述或描述。 能夠創作簡單的繪本故事，並用圖畫和文字進行表現。		
評量方式		上課參與表現、實物成果創作、舞台戲劇呈現		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	Reader Theater(I) 認識舞台劇與聲音表演	1. 教師利用YouTube先讓學生看中文與英文的舞台劇，引導學生認識舞台劇的元素：聲音表情與肢體動作。	能仔細觀看影片並猜測回答問題	口語表達20% 互動討論10%
2		2. 教師引導學生分享自己喜歡的卡通人物，並讓學生嘗試模仿自己喜歡的卡通人物的聲音。		

3	Reader Theater(II) 認識讀者劇場與常見的故事劇本	1. 教師利用 YouTube 先讓學生看中文與英文的「說故事」，進而認識讀者劇場：看著劇本將故事表演出來。 2. 教師引導學生分享曾經聽過的故事，並透過影片分享讓學生聆聽這些不同的故事。	能用英語說出故事大綱 能參與活動 能與小組成員完成討論單	口語表達 10% 討論分享 10%
4				
5	Reader Theater(III) 共同撰寫劇本 / 聲音表情與肢體語言初探	1. 藉由班級討論，教師引導學生選定故事的主題並進行對話撰寫。(可引導學生改編耳熟能詳的故事，並融入時事) 2. 教師帶領學生初步認識肢體語言如何影響聲音表情。	能參與活動 能與小組成員完成討論單	英語書面表達 20% 口語表達 10% 討論分享 10%
6				
7				
8				
9	Reader Theater(IV) 角色選定 / 聲音表情與肢體語言(二) / 道具製作	1. 經過分組練習與簡單呈現討論，學生與教師共同完成角色選定。 2. 教師(或請聲音表演的講師)帶領學生實地操作，學習如何透過聲音語言呈現出不同的角色表情。 3. 若劇情或角色有需要，學生可自行設計適合的小道具。	能完成學習單上台分享 分析同一個故事中不同角色的問題與解決方式	英語表達 20% 口語表達 20% 討論分享 5% 美術呈現 5%
10				
11				
12				
13	Reader Theater(V) 排練	1. 教師帶領學生持續進行劇本排練，必要時可請聲音表演的講師或是校內其他老師擔任聽眾並給予回饋，增加學生的自信心與熟悉度。	能依照分配角色參與故事演出	英語表達 20% 口語表達 20%
14				
15				
16				
17				
18				

桃園市新屋區大坡國民小學113學年度第一學期 六年級 彈性學習課程-悅讀趣 課程計畫				
每週節數		1 節	設計者	大坡國小教學團隊
課程說明		閱讀是一切學習的根本，讀書不該只是學校教科書，透過對書本的了解，圖書館運作，班級共讀，進而對書本文字更有感覺，更能進入作者的心靈空間，增加生活經驗與智慧。		
融入領域		語文領域、藝術領域、綜合領域		
融入議題		環境教育、性平教育、多元文化、家庭教育、生命教育 性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。 生E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。		
核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及 解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-A3 運用國語文充實 生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探 索多元知能，培養創新精 神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用本國 語言、文字、肢體等各種訊息，在 日常生活中學習體 察他人的感受，並給予適當 的回應，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝	學習重點	學習表現	語文 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中重大議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。

	<p>之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C1 透過文本的閱讀，培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>國-E-C3 藉由閱讀不同類型文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>		<div data-bbox="979 150 1426 483"> <p>6-III-7 修改、潤飾作品內容。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p> <p>藝文</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> </div> <div data-bbox="979 483 1426 2051"> <p>語文</p> <p>Ab-III-7 數位辭典的運用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Ba-III-1 順敘與倒敘法。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</p> <p>Bb-III-2 人際交流的情感。</p> <p>Bb-III-3 對物或自然的感悟。</p> <p>Bb-III-4 直接抒情。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p> <p>Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。</p> <p>Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> </div>
--	---	--	--

				Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝文 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視E-III-3 設計思考與實作。 視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。
學習目標	<p>認知：</p> <p>培養強大的閱讀理解能力，能夠理解閱讀材料的字面意思，分析和評估它們，並批判性地思考它們。</p> <p>情意：</p> <p>培養對閱讀的熱愛和欣賞，對閱讀發展積極的態度，從中找到樂趣和滿足感，並將其視為終身學習的工具。</p> <p>技能：</p> <p>增強閱讀流暢性和理解力，能夠準確流利地閱讀，理解句式和語法，提高閱讀速度和準確性，使用有效的閱讀策略來提高理解力，並發展閱讀持久力。</p>			
學習評量	<p>形成性：口頭報告。</p> <p>總結性：作品評量。</p>			

第一學期				
週次	單元主題	課程內容	表現任務	學習評量
1	圖書館利用教育	數位資源-網上找圖書 1. 認識線上桃園市立圖書館-新屋分館 桃園市立圖書館-新屋分館 2. 線上圖書館介紹 活動一:教師指導學生利用平板或電腦進入桃園市立圖書館網站。 活動二:進入線上桃園市立圖書館-新屋分館 活動三:教師指導學生了解新屋分館的開放時間及簡介。	能進行線上圖書館的認識及線上操作	◆實作評量100%
2	一公升的眼淚	1. 專書導讀 2. 文本分析 3. 教育議題融入討論	1. 學生能根據老師的提問，	◆口頭發表40%
3				
4				

5	<p>4. 學習單習寫指導</p> <p>5. 口頭發表</p> <p>準備活動：</p> <p>『最後一哩路的祝福』微電影</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aHnEorRxv7g</p> <p>一、引起動機</p> <p>(一)教師提問，並請學生自由發表：</p> <p>1. 讓小朋友看影片中的女孩，並觀察片中的女孩有什麼不同的身心理變化？。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 一公升的眼淚</p> <p>1. 利用網站撥放介紹影片</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=b_AQoLreuY8</p> <p>2. 看完之後，讓學生發表對生命的體悟及珍惜。</p> <p>問題討論</p> <p>1. 影片中哪個場景最令你印象深刻？</p> <p>2. 亞也所患疾病的症狀有哪些？</p> <p>3. 亞也的主治醫師強烈要求亞也的媽媽要趕快告知病人實際的病情，原因何在？</p> <p>4. 劇中的男主角麻生同學，總是能帶給亞也快樂，是什麼原因讓亞也在他的身邊時能夠心情愉快？</p> <p>5. 看完整部片後，你覺得亞也有些值得你學習的地方？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 老師請學生發表心得。</p> <p>(1)如果你是片中的主角，你 會有什麼心情？</p> <p>(2)你會利用有限的生命做什麼事情？</p> <p>(3)如果你是主角的家人，你該怎麼辦？</p> <p>(4)你該如何調適心情及轉換想法？</p> <p>(5)生命應該怎麼過？</p> <p>2. 教師統整：透過這個活動，讓瞭解用正確、正面的角度尊重生命、珍惜生命以及該如何適當的調適和轉換心情！</p> <p>四、延伸教學活動</p> <p>從自己的生活經驗中醒察，是否曾像亞也和麻生一樣，罹患疾病和安慰病人的？當時如何處理？現在又會如何處理？</p>	<p>說出自己的想法。</p> <p>2. 學生能完成「一公升的眼淚」學習單。</p>	<p>◆學習單 評量60%</p>
---	--	---	-----------------------

		* 完成一公升的眼淚學習單		
6	0到10的情書	1. 專書導讀	1. 能根據老師的提問，說出自己的想法。 2. 完成「0到10的情書」學習單。	◆口頭發表40% ◆學習單評量60%
7		2. 文本分析		
8		3. 口頭發表		
9		4. 教育議題融入討論 5. 學習單習寫指導 一、準備活動： 1. 猜猜書的內容:0到10是什麼?情書是誰寫給誰的? 2. 分配各組負責報告的章節 二、發展活動 1. 各組將自己的簡報準備好 依序上台分享所負責的章節。 2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3. 完成學習單 三、綜合活動 1. 分享學習單 2. 問答活動 3. 教師總結		
10	閱讀策略指導	比較/分析 活動一、暖身活動 〈引起動機〉(1節) 教師以【壁虎溫暖】故事標題請學生猜測故事內容，或是詢問 2-3 個問題引起學生閱讀興趣。 活動二、共讀 【壁虎溫暖】(如附件) 活動三、短文的比較與分析 學生根據教師所提出的問題，進行討論並分享彼此的看法。 1. 一年四季中，哪個季節對郝冷的影響最大? 2. 為什麼第一段提到主角「活像不斷叫著自己名	1. 學生能根據老師的提問，說出自己的想法。	◆口頭發表100%

		<p>字的壁虎」？</p> <p>3. 故事中哪些地方，可以看出郝冷透過「詢問」和「行動」解決怕冷這個問題？請各舉出一個例子說明。</p> <p>4. 郝冷的尾巴斷了，對他造成一連串的影響。請寫出來。</p> <p>5. 從離開家到躲在影印機裡面的這段期間，郝冷的心情有一些轉變。</p> <p>活動四、統整活動</p> <p>讓學生從故事內容的重點分析及歸納過程中，教師從中了解學生對故事內容的理解程度，過程中並透過比較的方式(角色互換)，讓學生在問題的互動上能更迅速了解故事中角色的立場，並以此為基礎做出故事內容的重點，推論出故事的意義。</p>			
11	14	俠盜與軍官	1. 專書導讀 2. 文本分析 3. 口頭發表 4. 教育議題融入討論 5. 學習單習寫指導 一、準備活動：分配各組負責報告的章節 二、發展活動 1. 各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。 2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3. 完成學習單 4. 教師總結：。 三、綜合活動 1. 經驗分享與問題省思：類似時期的歷史事件，並如何影響了當時的文學創作 2. 小組討論小說的優點和缺點，並提出對作者策略和故事情節的批評觀點。 3. 完成「俠盜與軍官」學習單	1. 分組討論及分享 2. 學生能根據老師的提問，說出自己的想法。 3. 完成下午茶製作 3. 完成「俠盜與軍官」學習單。	◆口頭發表20% ◆下午茶製作20% ◆學習單評量60%
12					
13					
15	18	小殺手	1. 專書導讀 2. 文本分析 3. 教育議題融入討論 4. 學習單習寫指導 5. 口頭發表	1. 分組老論及分享 2. 學生能根據老師的提問，	◆口頭發表40% ◆學習單評量60%
16					
17					
18					

		<p>一、準備活動：分配各組負責報告的章節</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。 2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3. 完成學習單 4. 教師總結：探討書中的主題，如同儕壓力、道德選擇和成長的痛苦。 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 經驗分享與問題省思： <ol style="list-style-type: none"> a. 從一個角色的視角寫一封信，描述他們對即將到來的年度鴿子節的感受和計劃。？ b. 深入理解角色的內心世界。？ 2. 海報製作： <ol style="list-style-type: none"> a. 分組製作海報表達對書中某一情節的感受或詮釋。 b. 海報分享成果 3. 完成「小殺手」學習單。 4. 教師總結：能用不同的視角來瞭解書中的含意。 	<p>說出自己的想法。</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 完成拒菸海報 4. 學生能完成「小殺手」學習單。 	
19	國語日報	<ol style="list-style-type: none"> 1. 導讀 2. 依報紙內容設定一主題討論 3. 口頭發表 <p>活動一、暖身活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每生選取一份國語日報，並進行認識報紙版面教學。 <p>活動二、閱讀</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生讀報，並選取一篇文章擷取重點及佳句。 <p>活動三、發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用課堂進行發表及聆聽活動，透過每人選擇的文章不同，同學間可互相聽到不同文章的內容。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能朗讀文章並歸納重點。 2. 能根據老師的提問，說出自己的想法及分享佳句。 	<p>◆朗讀50%</p> <p>◆口頭發表50%</p>
20	創意無限-剪報製作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 實作 2. 成果發表 <p>活動一、暖身活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每生選取一份國語日報，學生透過閱讀報紙的標題，選取一篇文章，找出文章內容的主要重點，並搜尋補充資料，進行延伸閱讀。 <p>活動二、實作活動</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能進行剪報製作並呈現出來。 2. 能講述文章所要表達的 	<p>◆實作評量60%</p> <p>◆口頭發表40%</p>
21				

22	<ol style="list-style-type: none"> 1. 確定學生有興趣的主題，讓學生用自己的話，重述文章所要表達的主題，並以剪報製作方式呈現。 2. 進行組織與書寫內容，最後修正、排版與美編。 <p>活動三、成果發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓學生用自己的話，講述文章所要表達的主題，並呈現剪報成果。 	主題。	
----	---	-----	--

6 年級下學期

桃園市新屋區大坡國民小學113學年度第二學期六年級 彈性學習課程-悅讀趣 課程計畫			
每週節數	1 節	設計者	大坡國小教學團隊
課程說明	閱讀是一切學習的根本，讀書不該只是學校教科書，透過對書本的了解，圖書館運作，班級共讀，進而對書本文字更有感覺，更能進入作者的心靈空間，增加生活經驗與智慧。		
融入領域	語文領域、藝術領域		
融入議題	<p>環境教育、性平教育、多元文化、家庭教育、生命教育</p> <p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>性 E7 解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象。</p> <p>環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。</p> <p>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</p> <p>戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p> <p>生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。</p>		

<p>核心素養</p>	<p>國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。</p> <p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。</p> <p>國-E-B1 理解與運用本國語言、文字、肢體等各種訊息，在日常生活學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C1 透過文本的閱讀，培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>國-E-C3 藉由閱讀不同類型文本，培養理解與關心本土及國際</p>	<p>學習重點</p>	<p>學習表現</p>	<p>語文</p> <p>5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p>5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。</p> <p>5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中重大議題的訊息或觀點。</p> <p>5-III-12 運用圖書館（室）、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p> <p>6-III-7 修改、潤飾作品內容。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p> <p>藝文</p> <p>1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>
-------------	---	-------------	-------------	--

	<p>事務的基本素 養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文 化。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p>		學習內容	<p>語文</p> <p>Ab-III-7 數位辭典的運用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Ba-III-1 順敘與倒敘法。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</p> <p>Bb-III-2 人際交流的情感。</p> <p>Bb-III-3 對物或自然的感悟。</p> <p>Bb-III-4 直接抒情。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。</p> <p>Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。</p> <p>Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p>
--	---	--	------	--

				<p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p> <p>藝文</p> <p>視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p>	
學習目標	<p>認知：</p> <p>培養強大的閱讀理解能力，能夠理解閱讀材料的字面意思，分析和評估它們，並批判性地思考它們。</p> <p>情意：</p> <p>培養對閱讀的熱愛和欣賞，對閱讀發展積極的態度，從中找到樂趣和滿足感，並將其視為終身學習的工具。</p> <p>技能：</p> <p>增強閱讀流暢性和理解力，能夠準確流利地閱讀，理解句式和語法，提高閱讀速度和準確性，使用有效的閱讀策略來提高理解力，並發展閱讀持久力。</p>				
學習評量	<p>形成性：口頭報告。</p> <p>總結性：作品評量。</p>				
第二學期					
週次	單元主題	課程內容		表現任務	學習評量
1	圖書館利用教育	數位資源-網上閱讀 活動一:教師指導學生利用平板或電腦進入文化部---兒童文化館（閱讀花園）網站。 https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=0		1. 能進行線上操作及線上閱讀。	◆實作評量 100%

		活動二：教師指導學生進入線上閱讀。		
2	小班頭	1. 專書導讀	1. 能根據老師的提問，說出自己的想法。 2. 能完成小班頭的學習單	◆實作評量學習單 80% ◆口頭發表 20%
3		2. 文本分析		
4		3. 教育議題融入討論		
		4. 口頭發表		
5		一、準備活動：分配各組負責報告的章節 二、發展活動 1. 各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。 2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3. 教師總結：同學相處之道。將心比心，同理他人。 三、綜合活動 1. 經驗分享與問題省思： 針對自己擔任班級幹部的甘苦談分享發表。 2. 角色扮演： ①. 扮演書中的主人翁 ②. 分組準備並上台發表 3. 完成學習單 4. 教師總結：班級中的每個人都很重要，要互相幫助共同成長，要看重自己的優點，欣賞他人的長處。能體會家人的不容易並能勇敢說愛。的理解和感受。		
6	環遊世界八十天	一、準備活動： （一）教學準備：學生可以在閱讀過程中做筆記，記錄重要情節、角色和他們的想法。 （二）引起動機：	1. 根據老師的提問，說出自己的想法。 2. 分組完成海報製作 3. 完成「環遊世界八十	◆口頭發表 40% ◆閱讀心得單評量60%
7		1. 讓學生觀看一段關於環遊世界的影片或簡報，引起他們對		
8		環遊世界的興趣。		
9		2. 教師提問：大家最喜歡的冒險故事是什麼？為什麼？		
		二、發展活動		

	<p>(一) 導讀：學生分享閱讀筆記，全班討論小說中的主題、角色和情節。</p> <ol style="list-style-type: none">1. 思考主人公的冒險旅程如何影響他們的成長和變化。2. 討論小說中的文化差異和地理知識。3. 分享他們對小說的理解和觀點。 <p>(二) 內容提問：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 故事情節：主要事件和轉折點是什麼？有哪些有趣的地點和冒險？2. 角色分析：主要角色有哪些？他們的特點和個性如何？他們的行為和決策是否符合他們的角色定位？3. 主題和價值觀：小說中傳達了哪些主題和價值觀？例如，勇氣、友誼、冒險等。 <p>三、綜合活動</p> <p>經驗分享與問題省思</p> <p>第二節~表演活動(共 40 分鐘)</p> <p>學生可以根據小說中的情節和角色進行戲劇表演。鼓勵學生合作，分配角色並排練表演。</p> <p>第三、四節~延伸活動(共 80 分鐘)</p> <p>活動 1：閱讀理解和口語表達能力—通過閱讀和討論環遊世界 80 天的故事情節和地理文化知識，幫助學生提高閱讀理解和口語表達能力。</p> <ol style="list-style-type: none">2. 學生分組進行討論和演講，分享環遊世界 80 天中主人公所經歷的各個城市和國家的地理位置、文化風俗習慣和歷史背景等，例如英國倫敦、法國巴黎、埃及開羅、印度加爾各答……等。3. 讓學生通過閱讀提升對故事情節和地理文化知識的理解和見解。 <p>活動 2：地理研究和虛擬旅遊</p> <ol style="list-style-type: none">1. 學生將分成小組，並將成果製作成海報展示給全班。主題如下： <p>(1)選擇不同的國家或地區進行研究。</p>	天」學習單。
--	--	--------

		<p>他們將收集有關該地區的地理、文化和歷史的資訊。</p> <p>(2)利用網絡地圖，學生將模擬環遊世界的旅程。他們將選擇不同的城市和地標，並瞭解當地的文化、飲食和傳統。</p> <p>2 學生將以小組形式製作一個環遊世界的展覽，展示他們在課程中學到的知識和體驗。</p> <p>3. 完成環遊世界八十天學習單</p>		
11	少年小樹之歌	1. 專書導讀	<p>1. 學生能根據老師的提問，說出自己的想法。</p> <p>2. 能完成「少年小樹之歌」學習單。</p> <p>3. 『愛和生命的紀錄簿』小書製作</p>	<p>◆口頭發表 20%</p> <p>◆學習單評量 40%</p> <p>◆小書製作 20%</p>
12		2. 文本分析		
13		3. 教育議題融入討論		
14		<p>4. 口頭發表</p> <p>一、準備活動：分配各組負責報告的章節</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 各組將自己的簡報準備好依序上台分享所負責的章節。</p> <p>2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意</p> <p>3. 完成學習單</p> <p>4. 教師總結：大家發表的意見都很好，無論是描寫書中緊張的情節、歌頌美好大自然，或是刻畫書中人物的特性，都是很好的想法。相信你們都能掌握到「設定主題」這個重點。另外從你們剛剛發表的想法，也看的出來，你們對「少年小樹之歌」這本書又有更深一層的認識了</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 配合閱讀書籍，請利用一首耳熟能詳的兒歌歌曲，改編成一首屬於自己的「少年小樹之歌」</p> <p>2. 『愛和生命的紀錄簿』小書製作</p> <p>3. 教師總結：下次上課老師請各小組上台演唱你們為「少年小樹之歌」精心改編創作的主題曲，相信一定是一首又一首精彩的「小樹之歌」。</p>		
15	劇本創作	1. 設定主題	1. 學生能根據老師的提	◆實作評量 100% 學生與同儕
16		<p>2. 實作</p> <p>3. 發表分享</p>		

		<p>活動一、暖身活動〈引起動機〉（1節）</p> <p>請學生自由發表曾經看過哪一種類型的戲劇，並說出最喜歡的一種，為什麼？（電影、歌仔戲、布袋戲、、、等）</p> <p>活動二、設定主題</p> <p>策劃一場精彩的表演，步驟引導。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論主題（為什麼要定這個主題？） 2. 討論表演形式 <p>以什麼形式來表現主題？</p> <p>可以結合哪些活動？（例：結合自治市小區長競選活動。）</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 表演內容：從主題中設計內容大綱。 4. 預期的希望：希望可以達到什麼效果？ <p>活動三、活動分工：</p> <p>導演、編劇、旁白、表演者、美工、道劇組等。</p> <p>活動四、統整活動(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 劇本排演。 <p>教師引導學生如何透過動作或表情傳達角色的個性和情緒，讓學生自由發揮想像力。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 心情分享 <p>教師請學生針對整體的表演，從學習過程、策劃、排練到成果演出，有哪些令你印象深刻的畫面及感觸？</p>	<p>問，說出自己的想法。</p> <p>2. 完成劇本排演</p>	<p>合作過程中的態度、參與程度與學生戲劇發表的完整度。</p>
17	尋找尼可	1. 專書導讀	1. 能根據	◆口頭發表

18	西	2. 文本分析 3. 教育議題融入討論 4. 口頭發表 一、準備活動：分配各組負責報告的章節 二、發展活動 1. 各組將自己的簡報準備好 依序上台分享所負責的章節。 2. 將各組報告的結果整理成簡要的文本內容大意 3. 完成學習單 4. 教師總結：愛滋病的成因與傳染。有獎徵答學習單 三、綜合活動 1. 配合閱讀書籍後完成「給亮亮的一封信」 2. 教師總結：認識愛滋. 幫助愛滋人。	老師的提問，說出自己的想法。 2. 完成尋找尼可西學習單	20% ◆學習單 80%
----	---	---	---------------------------------	--------------------

**桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 六年級 彈性學習課程
資訊世界 課程計畫**

每週節數		一節	設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	○A1. 身心素質與自我精進 ■ A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■ B1. 符號運用與溝通表達 ■ B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ○C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		<p>防災教育 防 E1 災害的種類包含洪水、颱風、土石流、乾旱…。</p> <p>閱讀素養教育 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。</p> <p>品德教育 品 E7 知行合一。</p> <p>科技教育 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p>		
學習重點	學習表現	<p>資議t-III-3運用運算思維解決問題 科議a-III-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度 科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>藝文 藝1-III-4能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 藝1-III-5能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。</p> <p>自然 自tm-III-1能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 自po-III-1能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。</p>		
	學習內容	<p>科議A-III-1日常科技產品的使用方法 科議A-III-2科技產品的基本設計及製作方法 資議A-III-1結構化的問題解決表示方法 資議P-III-1程式設計工具的基本應用 科議a-III-1覺察科技對生活的重要性 科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>藝文 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。</p>		

		音 E-III-4 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。 自然 自 INd-III-1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態		
學習目標	認知： 1. 能認識各類型程式積木的功用及使用規範 情意： 1. 能在群體中樂意與他人討論、分享自己的想法 2. 能欣賞他人的作品，並給予適當的評價 技能： 1. 能運用程式積木來表達、解決問題 2. 能用程式積木完成故事的創作、發表			
評量方式	口頭評量、實作評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	Scratch 為製作故事暖身	<ul style="list-style-type: none">● 故事的流程(1節):序列積木學習-透過撰寫簡單程式來從由上而下依序執行，直到最後一行指令積木結束● 故事的配角(2節):平行積木學習-在同一時間執行兩個以上的序列，透過撰寫同時可執行的程式，了解平行執行與依序執行的差異，藉此能推測平行化模式下的執行結果● 故事的開始(3節):事件積木學習-透過練習從廣播啟動故事、從點擊綠旗或其他事件(聲音響度、計時器、背景更換、按下鍵盤)來啟動故事	1. 能說出故事的流程 2. 能說出故事哩，實作時程式的起始點並觸發點為何	口頭評量
2				
3				

4	Scratch 我是小導演 (魔法故事創作專題製作)	<p>一、故事腳本規畫</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 建議主題:防災/防疫媒體識讀的劇情導演 ● 說故事技巧拆解故事,引用國語課或其他文本故事,進行拆解,並分析如何說故事與創意發想 ● 分鏡設計說明劇本與分鏡腳本發想與設計 ● 以2人一組的方式,進行討論,以圖畫及文字,簡單列出分鏡圖 	1. 能創作一個屬於自己的故事	口頭評量、實作評量
5				
6		<p>二、圖庫角色的運用與分配、圖層概念、點陣圖與向量圖</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 依據故事內容,挑選合適的物件進行運用 ● 教師指導圖層概念,重點提示背景與角色的區別,避免學生混淆 	1. 能說出腳色選擇的要點	口頭評量
7		<p>三、故事創作 (小組討論共作)</p> <p>1 小組討論安排劇情場景(含實體場景與電腦中的虛擬場景)</p> <p>1 進行虛擬場景動畫設計(變換場景與錄製對話)</p> <p>1 動畫的程式撰寫</p>	<p>1. 能說明故事的場景和需要配置的環境物品</p> <p>2. 能完成程式的撰寫</p>	口頭評量、實作評量
8				
9				
10				
11		<p>四、創作故事發表與回饋</p> <p>1 針對創作的故事,進行小組成果發表、其他小組進行記錄與回饋</p>	1. 能發表故事、回饋意見	口頭評量
12	反網路霸凌大作戰	<p>1-1設計生活化的遊戲</p> <p>1 遊戲範例的觀摩</p> <p>呈現多個單功能的射擊型遊戲,並解釋物件互動過程與觸發機制</p> <p>1 呈現遊戲流程圖設計模式與範</p>	1. 能說明遊戲的基本機制	口頭評量

		例，並進行案例討論		
13		1-2設計-遊戲流程的規劃 1 程式執行流程與邏輯規劃學生發表遊戲設計想法，小組討論流程進行呈現方式，教師分組了解及協助	1. 能設計遊戲的基本流程、並解釋給他人知悉	口頭評量、實作評量
14		1 請同學解讀別人的流程圖，用同一個流程圖，即便把製作步驟描述得很詳細，不同人來解讀與實作不同人的解讀有相同結果嗎？		
15		1-3製作 1 設計背景、射擊物件（可自行繪製）		
16		1 遊戲分數的呈現(1節):透過把變數積木設定碰另一角色，數字就會變動、同時也學習隨機取數等概念	1. 能實作遊戲程式	
17		1 遊戲分數的計算(2節): 學習透過運算子積木來對於變數(前述取得的分數)進行計算、比較等	2. 能將不合宜的程式予以修正	實作評量
18		1 有效率的遊戲計分(2節): 學習重複程式積木，學習指定要重複的積木內容以及次數，學習有效率進行計分程式		
19		1 學習鍵盤控制角色、程式測試改良(1節)		
20				
21		1-4發表與回饋 1 小組成果發表、同儕回饋	1. 能展示並說明程式的功能和玩法	口頭評量
22				

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 六年級 彈性學習課程 資訊世界 課程計畫				
每週節數		一節		設計者 王志豪
核心素養	A 自主行動	□A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 □C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		防災教育 防 E1 災害的種類包含洪水、颱風、土石流、乾旱…。 閱讀素養教育 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 品德教育 品 E7 知行合一。 科技教育 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。		
學習重點	學習表現	資議t-III-3運用運算思維解決問題 科議a-III-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度 科議c-III-2運用創意思考的技巧 藝文 藝1-III-4能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 藝1-III-5能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 自然 自tm-III-1能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 自po-III-1能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。		
	學習內容	科議A-III-1日常科技產品的使用方法 科議A-III-2科技產品的基本設計及製作方法 資議A-III-1結構化的問題解決表示方法 資議P-III-1程式設計工具的基本應用 科議a-III-1覺察科技對生活的重要性 科議c-III-2運用創意思考的技巧 藝文 音E-III-5簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 音E-III-4音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形		

		<p>譜、簡譜、五線譜等。</p> <p>音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。</p> <p>自然</p> <p>自 INd-III-1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態</p>		
學習目標		<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識各類型程式積木的功用及使用規範 <p>情意：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能在群體中樂意與他人討論、分享自己的想法 2. 能欣賞他人的作品，並給予適當的評價 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能運用程式積木來表達、解決問題 2. 能用程式積木完成故事的創作、發表 		
評量方式		口頭評量、實作評量		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	狐狸貓的數學教室：條件判斷及變數	<ul style="list-style-type: none"> ● 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） ● 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 ● 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 ● 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 	1. 能使用條件式比較數學運算	口頭評量、實作評量
2			1. 能使用變數儲存資訊。	口頭評量、實作評量
3				
4				
5	狐狸貓的數學教室：無敵答題王	<ul style="list-style-type: none"> ● 新增計分機制，答對的時候+200分，答錯的時候-100分。 ● 新增倒數計時器，讓玩家在限定時間內盡量回答問題 	1. 能擴充功能，讓程式更有挑戰、樂趣。	實作評量
6				
7	數字猜猜樂：條件判斷、變數	<ul style="list-style-type: none"> ● 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 ● 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程 ● 遊戲中加入倒數計時器，能夠 	1. 能設計猜數字遊戲	實作評量
8				

		在 60 秒內猜對幾題		
9	小小藝術家： 畫一朵花	<ul style="list-style-type: none"> ● 複習扇形、圓心角，以及圓心角和周角的關係。 ● 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 ● 將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 ● 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。 ● 運用「函式」功能，讓程式變得簡潔、容易閱讀。 	1. 能程式迴圈的結構，繪製一朵花	實作評量
10				
11	草地音樂會	<ul style="list-style-type: none"> ● 舉例生活的應用來理解「事件觸發」。 ● 能夠運程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 ● 能夠從音樂或音效指令積木認識、用來實驗不同的樂器。 	1. 創作一場簡單的音樂會程式	口頭評量、實作評量
12				
13	狐狸貓的生日卡片	<ul style="list-style-type: none"> ● 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 ● 能夠運程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 ● 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。 	1. 創作一張可以互動的電子卡片	實作評量
14				
15	無敵機關王	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識程式的「初始化」觀念 ● 編寫程式來讓角色在碰到牆壁時，會返回到出發點的位置 ● 編寫程式來讓紅磚能原地上下滑動、讓藍磚能原地上下移動 ● 編寫程式來讓旋轉閘門能以順時針的方式旋轉 ● 編寫程式顯示過關訊息 ● 新增倒數計時器，讓玩家在限定時間內通過遊戲。 ● 新增更多陷阱，來讓遊戲難度提升。 	1. 能創作一個電流急急棒的過關遊戲	實作評量
16				
17				

18	認識人工智慧	<p>1. QuickDraw 限時塗鴉!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 認識 AI 機器人是如何「訓練」的。 ● 了解 Quick, Draw! AI 機器人的運作過程。 ● 機器學習與人類學習之間的關係 <p>2. 海廢有完沒完?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 了解什麼是「機器學習」，以及它如何改變我們的世界 ● 進入機器學習的遊戲 AI for ocean ● 了解訓練數據如何影響機器的預測，以及為什麼偏差的數據會導致偏差的決策 	<p>1. 能說出 A. I. 背後運作的原理及對社會產生巨大影響</p>	<p>口頭評量 實作評量</p>
----	--------	---	---------------------------------------	----------------------

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第一學期 六年級 彈性學習課程			
【動手做—用積木玩轉新世界 2】課程計畫			
每週節數	一節		設計者 王志豪
核心素養	A 自主行動	□A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 ■A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 □C2. 人際關係與團隊合作 □C3. 多元文化與國際理解	
融入議題	防 災教育 防 E1 災害的種類包含洪水、颱風、土石流、乾旱…。 閱 讀素養教育 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 品 德教育 品 E7 知行合一。 科 技教育 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科 E8 利用創意思考的技巧。 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。		
學習重點	學習表現	資議t-Ⅲ-3運用運算思維解決問題 科議a-Ⅲ-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度 科議c-Ⅲ-2運用創意思考的技巧 藝文 藝1-Ⅲ-4能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 藝1-Ⅲ-5能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 自然 自tm-Ⅲ-1能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 自po-Ⅲ-1能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。	
	學習內容	科議A-Ⅲ-1日常科技產品的使用方法 科議A-Ⅲ-2科技產品的基本設計及製作方法 資議A-Ⅲ-1結構化的問題解決表示方法 資議P-Ⅲ-1程式設計工具的基本應用 科議a-Ⅲ-1覺察科技對生活的重要性 科議c-Ⅲ-2運用創意思考的技巧 藝文 音E-Ⅲ-5簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 音E-Ⅲ-4音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形	

		譜、簡譜、五線譜等。 音 A-III-3 音樂美感原則，如：反覆、對比等。 自然 自 INd-III-1 自然界中存在著各種的穩定狀態；當有新的外加因素時，可能造成改變，再達到新的穩定狀態		
學習目標		認知： 1. 能夠理解和應用電腦科學的基本原理和概念，包括抽象、邏輯、演算法和資料表示 2. 考慮科技如何幫助孩子“保持安全：被看見！” 情意： 1. 學習負責任、有能力、自信且富有創造力的資訊和通訊技術交流與溝通 技能： 1. 能夠用計算術語分析問題，並具有編寫計算機程式以解決此類問題的反覆實 2. 使用 BBC micro:bit 設計、編程、測試和展示工作原型，以幫助孩子們“安全：被看見！” 3. 能夠分析性地評估和應用資訊技術，包括新技術或不熟悉的技術來解決問題		
評量方式		口頭評量、實作評量、作業評量		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	資料處理	什麼是數據 <ul style="list-style-type: none"> 了解什麼是數據 對資料進行分類 確定數據的使用方式 	1. 能說出數據的組成的方式	口頭評量
2		資料尋寶 <ul style="list-style-type: none"> 了解某些設備使用感測器 使用感測器編寫簡單的程序 使用 BBC micro:bit 收集數據 	1. 尋找校園的數據，然後用感測器並編寫程式來記錄	實作評量
3		感測器小工具設計 <ul style="list-style-type: none"> 學習在對感測器進行編程時如何使用重複 遵循設計標準來設計產品 	1. 運用自己的理解來設計和評估使用感測器的小工具	口頭評量 實作評量

		<ul style="list-style-type: none"> 撰寫顯示如何使用感測器的演算法 		
4		資料條件與選擇 <ul style="list-style-type: none"> 知道數據可以作為選擇的條件 探討改變程序中資料價值的影響 編寫使用資料作為條件的程序 	1. 使用 micro:bit 作為溫度預警系統進行規劃、編程和測試	實作評量
5		數位助理 <ul style="list-style-type: none"> 使用選擇來讀寫演算法 確定數位助理的工作方式 編寫一個程式以使用 micro:bit 作為數位助理 <p>*參考資料 https://microbit.org/teach/lessons/data-handling-unit-summary/</p>	1. 編寫程式以使 micro:bit 能夠用作數位助理	口頭評量 實作評量
6	夜間安全	夜間感應器 <ul style="list-style-type: none"> 了解兒童道路安全問題 探索科技如何幫助兒童在夜間保持安全 使用 BBC micro:bit 規劃、創建和測試“夜間感應器”，以提醒孩子們“注意安全：被看到！” 	1. 對兒童夜間道路安全的了解並探索潛在的解決方案 2. 設計、創建並測試閃光燈原型，以幫助改善輪椅使用者夜間的道路安全	口頭評量 實作評量
7				

8		閃光輪 <ul style="list-style-type: none"> • 加深對輪椅使用者道路安全問題的了解，尤其是在夜間。 • 使用 micro:bit 設計和創建閃光燈原型，以幫助輪椅使用者“確保安全：被看見！”晚上。 • 測試、調試、評估和展示閃光輪燈原型。 	3. 了解了來自辛巴威的女孩朱莉安作為難民來到英國，並為她的上學之旅製作了一個發光包	
9		給朱莉安的包 <ul style="list-style-type: none"> • 設計一款包，幫助兒童難民朱莉安在上學途中感到更安全 • 使用 micro:bit 為 Juliane 的包包設計和編碼燈 • 製作一個帶有 micro:bit 燈和其他功能的包來幫助朱莉安 <p>*參考資料 https://microbit.org/teach/lessons/night-safety/</p>		
10	Microbit 玩 Radio（無線電）	<ul style="list-style-type: none"> ● 無線通訊： <ul style="list-style-type: none"> ■ 介紹生活中常用、接觸到的無線電 ■ micro:bit 無線通訊功能 https://youtu.be/rvymAr6WqrQ ● 傳送鴨 <ul style="list-style-type: none"> ■ 先將無線電組設置為 0 到 255 之間 ■ 當加速度計檢測到搖動手勢將數據從一個 micro:bit 發 	1. 可以用無線電發送和接收訊息 2. 可以使用 micro:bit 的加速度計和	口頭評量 實作評量
11				

12		<p>送到另一個 micro:bit 的功能</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 當您搖晃它時，它會在該廣播群組上發送單詞“DUCK”並清除螢幕。如果任一 micro:bit 接收到一則廣播消息(any radio message)，則在其顯示螢幕上會出現一個鴨子圖案，因此您在任何時候都只能看到 1 隻鴨子。 	無線電功能來製作設備原型以協助科學家追蹤北極熊或其他動物	
13		<ul style="list-style-type: none"> ● 發送笑臉 <ul style="list-style-type: none"> ■ 首先，將無線電群組設為 2。群組就像頻道一樣，因此任何使用相同群組的 micro:bit 都會收到笑臉。您可以在 0-255 之間選擇任何您喜歡的群組號碼。 ■ 當您按下按鍵 A，它就會寄發一個「smile」無線電訊息。它也會清空螢幕以便讓您再繼續發送另一個笑臉。 ■ 當它收到無線電訊息後，LED 螢幕上將會顯示一個笑臉。 ● 動物追蹤器 <ul style="list-style-type: none"> ■ 將無線電群組設定為 7。群組就像是頻道，所以確保兩台 micro:bit 都正在使用同一個群組。 ■ 兩人一組方式執行項目，請確保每個配對都使用獨一的無線電群組號碼。可以在 0-255 之間選擇任何您喜歡的群組號碼。 ■ 其從內建加速計獲取讀數，然後透過無線電進行傳輸。 ■ 接收器將加速計讀數顯示於 LED 螢幕上。數字越大，表示移動速度越快。您可以使用這些數字來推斷動物的行為，例如，牠是在尋找食物、 	3. 使用兩個 micro:bit，以便可以遠程監視室外溫度。	
14		<ul style="list-style-type: none"> ■ 將無線電群組設定為 7。群組就像是頻道，所以確保兩台 micro:bit 都正在使用同一個群組。 ■ 兩人一組方式執行項目，請確保每個配對都使用獨一的無線電群組號碼。可以在 0-255 之間選擇任何您喜歡的群組號碼。 ■ 其從內建加速計獲取讀數，然後透過無線電進行傳輸。 ■ 接收器將加速計讀數顯示於 LED 螢幕上。數字越大，表示移動速度越快。您可以使用這些數字來推斷動物的行為，例如，牠是在尋找食物、 		

		<p>尋找新的棲息地，還是呆在 某個地方準備安家。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 室內-室外溫度計 <ul style="list-style-type: none"> ■ 當室內 micro:bit 接收到來自外部的溫度讀數時，會將其存儲在 variable 中，該變數稱為 outdoorTemp。 ■ 當您按下室內 micro:bit 上的輸入按鈕 A 時，它會在 LED display 輸出上顯示其自身目前的溫度讀數。 ■ 當您按下按鍵 B 時，它將顯示室外溫度，將該讀數儲存在 outdoorTemp 變數中。 		
15	Microbit 智慧自動車	<ul style="list-style-type: none"> ● 麥坤小車 <ol style="list-style-type: none"> (1) 了解車子前進、後退、轉向(左轉、右轉)的物理原理 (2) 能利用擴展積木，匯入麥坤小車的模組積木 (3) 能利用適當的程式積木控制前進、後退、轉向 (4) 能利用程式積木的排列組合通過三個點 (5) 能設計一個的程式挑戰【倒車入庫】 ● 車子的燈光效果 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能控制車子的燈號，並設計轉彎時打方向燈 2. 能製作像霹靂車的燈號【利用迴圈】 3. 能製作警車鳴笛的聲光效果 ● 智慧車初階 <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解超音波的原理，如何偵測前方的障礙物，並且避開。 2. 能利用實作來解決。 3. 能完成障礙賽，並適時調整、修改程式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能設計程式控制車子前進的方向 2. 能向後轉彎倒退到一個固定地方 3. 能在車子上製造聲光效果 4. 能利用超音波的值的積木來實現避障的功能 5. 學會如何利用積木程式遠端控制車子 	口頭評量 實作評量
16				
17				
18				
19				

20		<ul style="list-style-type: none"> ● 遙控車初階 1. 了解如何利用紅外線來控制車子的原理。【接收端和發射端】的設置。 2. 能用遙控器控制車子的燈號 3. 能用遙控器控制車子的轉向、前進和後退。 		
21				
22				

A (一)六年級

桃園市新屋區大坡國民小學 113 學年度第二學期 六年級 彈性學習課程 【動手做—用積木玩轉新世界 2】課程計畫				
每週節數	一節		設計者	王志豪
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解		
融入議題		<p>科技教育</p> <p>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>科 E9 具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>能源教育</p> <p>能 E2 了解節約能源的重要。</p> <p>能 E4 了解能源的日常應用。</p> <p>戶外教育</p> <p>戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。</p>		
學習重點	學習表現	<p>資議t-III-3運用運算思維解決問題</p> <p>科議a-III-2展現動手實作的興趣及正向的科技態度</p> <p>科議c-III-2運用創意思考的技巧</p> <p>科議c-III-3展現合作問題解決的能力</p> <p>自然</p>		

		自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的 互 動 經驗,享受學習科學的樂趣。 數學 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係,並用文字或符號正確表述,協助推理與解題。		
	學習內容	科議A-III-1日常科技產品的使用方法 科議A-III-2科技產品的基本設計及製作方法 資議A-III-1結構化的問題解決表示方法 科議a-III-1覺察科技對生活的重要性 科議c-III-2運用創意思考的技巧 自然 自 INb-III-4 力可藉由簡單機械傳遞。 數學 數 S-5-6 空間中面與面的關係 數 R-5-3 以符號表示數學公式		
學習目標		認知: 1. 能夠理解和應用電腦科學的基本原理和概念,包括抽象、邏輯、演算法和資料表示 2. 考慮科技如何幫助孩子“保持安全:被看見!” 情意: 1.學習負責任、有能力、自信且富有創造力的資訊和通訊技術交流與溝通 技能: 1.能夠用計算術語分析問題,並具有編寫計算機程式以解決此類問題的反覆實 2.使用 BBC micro:bit 設計、編程、測試和展示工作原型,以幫助孩子們“安全:被看見!” 3.能夠分析性地評估和應用資訊技術,包括新技術或不熟悉的技術來解決問題		
評量方式		口頭評量、實作評量		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	能源意識	我們周圍的能量 <ul style="list-style-type: none"> 了解聯合國全球目標 13 (氣候行動)是什麼以及它為何與我們相關 了解我們的能源使用如何對氣候變遷產生影響 	1.能計劃在哪裡使用 micro:bit 收集有關電燈使用的數據	口頭評量

		<ul style="list-style-type: none"> 考慮和規劃我們如何監控家庭或學校的能源使用情況，以及意識如何推動行為改變 		
2		能源數據規劃 <ul style="list-style-type: none"> 了解收集資料時進行規劃以確保其可靠的重要性 對 micro:bit 進程式設計以測量環境資料（用於測量光照水平的測光計） 了解收集數據時基線測量和校準的重要性 	1. 進行編程來測量光讀數併計劃在哪裡可以收集可靠的能源使用數據。	口頭評量 實作評量
3		能源資料收集 <ul style="list-style-type: none"> 校準和部署資料記錄器（micro:bit 燈光定時器） 隨著時間的推移收集環境數據（燈光使用情況） 	1. 對他們的 micro:bit 光定時器進行編程和校準	口頭評量 實作評量
4		能源數據處理 <ul style="list-style-type: none"> 整理和處理數值數據 以視覺形式呈現數值數據 分析數據並從中推斷能源使用情況 利用這些推論提出改變行為以節省能源的建議 	1. 能整理、處理和分析燈光使用數據。 2. 能繪製簡單的圖表來呈現視覺化數據	口頭評量
5		能源使用計算 <ul style="list-style-type: none"> 根據電力照明消耗的時間和功率計算所使用的能量（以千瓦時為單位） 根據先前記錄的數據計算能源消耗成 	1. 計算能源使用量及其成本來分析能源使用模式	口頭評量

		<p>*參考資料</p> <p>https://microbit.org/teach/lessons/energy-awareness/</p>		
6	自動門	<ul style="list-style-type: none"> ● 積木組裝 <ul style="list-style-type: none"> ■ 用積木連結 sonar:bit 便於組裝。 ■ 將 sonar:bit 連接到 Wukong 分線板上的 P1 端口，將伺服器連接到 S0 端口。 ● 製作程式碼 <ul style="list-style-type: none"> ■ 點擊 MakeCode 中的「進階」以查看更多選擇。 ■ 在對話方塊中搜尋 https://github.com/electroflows/pxt-sonarbit 以新增 sonar:bit 擴充功能。 ■ 當超音波感測器偵測到有人經過時，micro:bit 上會顯示√，並控制舵機開門，5 秒後自動關門，如果超音波感測器沒有偵測到有人，則會一直顯示× micro:bit 且閘已關閉。 	1. 能製作自動門	實作評量
7				
8	投籃機	<ul style="list-style-type: none"> ● 積木組裝 <ul style="list-style-type: none"> ■ 用積木連結 sonar:bit 便於組裝。 ■ 將 sonar:bit 連接到 Wukong 分線板上的 P1 端口 ● 製作程式碼 <ul style="list-style-type: none"> ■ 點擊 MakeCode 中的「進階」以查看更多選擇。 ■ 在對話方塊中搜尋 https://github.com/electroflows/pxt-sonarbit 以新增 sonar:bit 擴充功能。 ■ 當超音波感測器偵測到球穿 	1. 能構建一個製作籃球計數器。	實作評量
9				
10				

		過籃框時，就會進行計數，並將數值顯示在 micro:bit 上。		
11	機械手臂	<ul style="list-style-type: none"> ● 積木組裝 <ul style="list-style-type: none"> ■ 將兩個馬達連接到 M1 和 M2，將舵機連接到 Wukong 分線板上的 S0 連接埠。 ● 製作程式碼 <ul style="list-style-type: none"> ■ 點擊 MakeCode 中的「進階」以查看更多選擇。 ■ 在對話方塊中用悟空搜尋即可下載。 ■ 在對話框中用 joystickbit 搜尋即可下載。 ■ 透過 Joystick:bit 控制機器人手臂，手柄搖桿左右方向控制機器人手臂左右轉動，手柄搖桿上下方向控制機器人手臂上升和下降，C 按鈕控制機械臂夾緊，D 按鈕控制機械臂夾緊釋放。 	1. 用積木方塊打製作機器手臂。 2. 能用程式代碼控制手臂的移動、抓取。	實作評量
12				
13				
14	大腳怪	<ul style="list-style-type: none"> ● 積木組裝 <ul style="list-style-type: none"> ■ 將馬達連接到 Wukong 分線板上的 M1 連接埠。 ● 製作程式碼 <ul style="list-style-type: none"> ■ 點擊 MakeCode 中的「進階」以查看更多選擇。 ■ 在對話方塊中用悟空搜尋即可下載。 ■ 按下按鈕 A 使大腳怪向前移動，按下按鈕 A+B 使其停止。 	1. 能用積木製作可用雙腿行走的機器人	實作評量
15				
16				
17	堆高機	<ul style="list-style-type: none"> ● 積木組裝 <ul style="list-style-type: none"> ■ 將兩個馬達連接到 M1 和 	1. 能用積木建製作堆高	實作評量

18		<p>M2，將舵機連接到 Wukong 分線板上的 S0 連接埠。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 製作程式碼 <ul style="list-style-type: none"> ■ 點擊 MakeCode 中的「進階」以查看更多選擇。 ■ 在對話方塊中用悟空搜尋即可下載。 ■ 將按鍵 A、B、A+B 和 logo 的觸碰與放開分別設定功能 <p>* 參 考 資 料</p> <p>https://wiki.electronicsforu.com/en/microbit/building-blocks/wonder-building-kit/Wonder-Building-Kit-case-36</p>	<p>機。</p> <p>2. 能用按鍵控制啟閉。</p>	
----	--	---	-------------------------------	--