伍、彈性學習課程計畫(校訂課程)

說明：

1. 用圖示、表格或文字說明彈性學習課程整體規劃，參閱國教署【匯聚共識轉動學習我們的學校課程計畫】第 103 頁、124 頁、148 頁、149 頁。
2. 113 學年度彈性學習課程需包含課程規劃：

   (1)統整性主題/議題/專題探究課程，須完成「表 5-13」校訂課程設計方案表。

   (2)社團/技藝課程之規劃，併於學習課程教學重點、評量方式及進度總表(「表 5-1」至「表 5-12」)。
3. 表格為參考格式，預設為一至六年級實施十二年國教課綱，請依需求自行調整。
4. 「表 5-14」至「表 5-25」為彈性學習課程其他類進度表。

一、彈性學習課程總表(表 5)

彈性學習課程規劃總表（113 學年度一、二、三、四、五、六年級依 108 課綱實施）

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">年級</td><td>一年級</td><td>二年級</td><td>三年級</td><td>四年級</td><td>五年級</td><td>六年級</td></tr>
<tr><td rowspan="9">彈性學習課程</td><td colspan="3">綱要規定校訂課程節數</td><td>2-4</td><td>2-4</td><td>3-6</td><td>3-6</td><td>4-7</td><td>4-7</td></tr>
<tr><td rowspan="5">類別</td><td rowspan="3">統整性探究課程</td><td>活力海洋</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>0.5</td></tr>
<tr><td>德和樂遊</td><td>2</td><td>2</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>悠遊創客</td><td>0</td><td>0</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">社團活動與技藝課程
（雙週排課）</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr>
<tr><td colspan="2">特殊需求領域課程(舞蹈藝才班)</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr>
<tr><td colspan="2">其他
（公民實踐、議題課程、特色活動、補救教學）</td><td>0.5</td><td>0.5</td><td>1.5</td><td>1.5</td><td>3.5</td><td>3.5</td></tr>
<tr><td colspan="3">學校實際校訂課程節數</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td></tr>
</table>

二、彈性學習課程進度—主題、專題及議題探究、社團活動與技藝課程

（一）一年級第一學期教學進度總表(表 5-1)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
認識船隻	1. 透過 ppt 欣賞船隻的功能與動力來源。 2. 播放社區及船隻影片。 3. 能分辨動力與非動力船隻。	發表討論 口頭回答問題 學習單	1
認識家鄉漁船	1. 認識外木山漁船的特色。	觀察 發表討論	2
認識漁村環境	1. 實際參訪外木山的船隻。 2. 學生觀察漁船的特徵，並與其他種類船隻作比較。 3. 漁村導覽： ①土地公廟②停泊漁船港區③漁船維修站④漁船加油站及油庫⑤漁具倉庫⑥協安宮。	觀察 發表討論 口頭回答問題	2
彩繪港邊漁船風光	1. 學生發表自己觀察的漁村特色。 2. 老師將學生發表內容作一總結。 3. 學生彩繪港邊漁船風光。	發表討論 口頭回答問題 作品實作	2
海洋之歌	1. 認唱捕魚歌。 2. 配合捕魚歌音樂敲打節奏。 3. 捕魚歌律動。	肢體律動 發表討論	3
防震防災	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	實際演練	2
期末感恩	1. 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	3

體育活動	1.學會拍毽子的基本技巧。 2.藉由拍毽子比賽增進手眼協調能力、爭取個人榮譽。	技能評量 活動參與	2
主題閱讀	1.閱讀「家」相關書籍。 2.書寫閱讀學習單。	發表討論 學習單	2
家庭教育	1.了解家庭成員的角色分工，不受性別的限制。 2.能參與家庭活動、家庭共學，增進家人感情。 3.透過親身體驗，了解家事的繁雜及分工的重要。	操作 觀察 分組討論	1

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 2 週	09/02-09/08	認識船隻	1.透過 ppt 欣賞船隻的功能與動力來源。 2.播放社區及船隻影片。 3.能分辨動力與非動力船隻。
第 3-4 週	09/09-09/22	防震防災	1.藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2.藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 5-6 週	09/23-10/06	認識家鄉漁船	1.認識外木山漁船的特色。
第 7-8 週	10/07-10/20	認識漁村環境	1.實際參訪外木山的船隻。 2.學生觀察漁船的特徵，並與其他種類船隻作比較。 3.漁村導覽： ①土地公廟②停泊漁船港區③漁船維修站 ④漁船加油站及油庫⑤漁具倉庫⑥協安宮。
第 9-10 週	10/21-11/03	彩繪港邊漁船風光	1.學生發表自己觀察的漁村特色。 2.老師將學生發表內容作一總結。 3.學生彩繪港邊漁船風光。

第 11-13 週	11/04-11/24	海洋之歌	1.認唱捕魚歌。 2.配合捕魚歌音樂敲打節奏。 3.捕魚歌律動。
第 14-15 週	11/25-12/08	主題閱讀	1.閱讀「家」相關書籍。 2.書寫閱讀學習單。
第 16-18 週	12/09-12/29	期末感恩	1.藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2.關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 19 週	12/30-01/05	家庭教育	1.了解家庭成員的角色分工，不受性別的限制。 2.能參與家庭活動、家庭共學，增進家人感情。 3.透過親身體驗，了解家事的繁雜及分工的重要。
第 20-21 週	01/06-01/20	體育活動	1.學會拍毽子的基本技巧。 2.藉由拍毽子比賽增進手眼協調能力、爭取個人榮譽。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（二）一年級第二學期教學進度總表(表 5-2)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
漂亮的寶貝	1.展示各式各樣的貝殼—讓小朋友藉由觀察瞭解到貝殼有各種不同的種類。 2.學生發表曾經在哪些地方發現貝殼。	觀察 發表討論	2
認識寄居蟹	1.影片欣賞-寄居蟹換殼。 2.討論貝類和寄居蟹必須互相依存的生態平衡關係。	觀察 發表討論	2
寄居蟹的家不見了	1.影片欣賞-揹著垃圾的寄居蟹。 2.討論垃圾對生態的影響。	觀察 發表討論	2
寄居蟹找家	1.影片欣賞-心靈環保兒童生活教育動畫-寄居蟹的家。 2.透過影片討論提升學生環境保護意識。	發表討論 口頭回答問題 學習單	2
貝殼的創作	1.輕土創作造型貝殼。 2.欣賞同學作品。	作品實作 發表討論	2
防震防災	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	實際演練	2
校慶運動會	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。	活動參與	5

家庭教育	1.能說出自己與家人相處的方式。 2.能說出家中的各項規定。 3.遵守家中的家規。 4.能與家人進行討論，定出合理的家規。	口頭發表 分組討論	3

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1-2 週	02/10-02/23	防震防災	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。
第 3-4 週	02/24-03/09	漂亮的寶貝	1.展示各式各樣的貝殼—讓小朋友藉由觀察瞭解到貝殼有各種不同的種類。 2.學生發表曾經在哪些地方發現貝殼。
第 5-6 週	03/10-03/23	認識寄居蟹	1.影片欣賞-寄居蟹換殼。 2.討論貝類和寄居蟹必須互相依存的生態平衡關係。
第 6-11 週	03/24-04/27	校慶運動會	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。
第 12-13 週	04/28-05/11	寄居蟹的家不見了	1.影片欣賞-揹著垃圾的寄居蟹。 2.討論垃圾對生態的影響。
第 14-15 週	05/12-05/25	寄居蟹找家	1.影片欣賞-心靈環保兒童生活教育動畫-寄居蟹的家。 2.透過影片討論提升學生環境保護意識。
第 16-17 週	05/26-06/08	貝殼的創作	1.輕土創作造型貝殼。 2.欣賞同學作品。

第 18-20 週	06/09-06/29	家庭教育	1.能說出自己與家人相處的方式。 2.能說出家中的各項規定。 3.遵守家中的家規。 4.能與家人進行討論，定出合理的家規。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（二）二年級第一學期教學進度總表(表 5-3)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海上別墅	1 能藉由影片欣賞認識漁船捕魚方式。 2 能說出於船上的各式裝備。 3 能將自己的感覺繪成圖畫或短文呈現出來。	發表討論 學習單 口頭回答問題	4
漁夫的寶貝	1 能明白出遊時應攜帶的物品及應遵守的規矩。 2 能用心的聆聽老師的發問。 3 能安靜聆聽人員解說。 4 能說出參觀漁船及捕魚器具的名稱。	觀察 評量發表 討論	2
魚兒魚兒水中游	1 能瞭解磁鐵對鐵製品的磁性，並進而運用於遊戲中。 2 能從水中生物中分辨出魚類其他水中動物不同處。 3 能說出魚類身上的簡單特徵。 4 能認識自己生活附近外木山可看到的魚類。 5 能藉由對於外木山魚類的印象創造出漂浮的魚作品。 6 能運用身體的細部動作來完成釣魚的遊戲。	發表討論 口頭回答問題 作品實作	2
繪本欣賞:黑面琵鷺來過冬	1 閱讀繪本。 2 了解黑面琵鷺的生活環境及生活習性。 3 學習單書寫討論。	發表討論 學習單 口頭回答問題	2
防震防災	1 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	實際演練	1
期末感恩	1 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	2

體育活動	1 學會跳繩基本技巧。 2 藉由跳繩比賽強健體魄、爭取個人榮譽。	技能評量 活動參與	2
路跑活動	1 參與路跑活動。 2.注意安全，參與團體活動。	活動參與	2
家庭教育	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 能說出家中的各項規定。 3 遵守家中的家規。	口頭發表 分組討論	3

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1-2 週	08/26-9/08	家庭教育	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 能說出家中的各項規定。 3 遵守家中的家規。
第 4 週	09/16-09/22	防震防災	1 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 3-5 週	09/09-09/29	討海人家-海上別墅	1 欣賞「下課花路米-夜釣小管」了解外木山漁村生活。 2 能說出於船上的各式裝備。
第 6-7 週	09/30-10/13	討海人家-海上別墅	1 欣賞「下課花路米-夜釣小管」了解外木山漁村生活。 2 能說出於船上的各式裝備。 3 能將自己的觀察繪成圖畫或用短文呈現出來
第 8 週	10/14-10/20	路跑活動	1 參與協和電廠路跑活動。 2 注意安全，參與團體活動。
第 10-11 週	10/28-11/10	討海人家-漁夫的寶貝	1 藉由 PPT 介紹漁船的設備。 2 藉由實際的參觀，體驗漁夫在海上的生活，及了解船上有那些捕魚的物品。

			3 能說出參觀漁船及捕魚器具的名稱。
第 12-13 週	11/11-11/24	討海人家-魚兒魚兒水中游	1 製作繪製海洋生物磁鐵。 2 分組進行釣魚比賽。
第 14-15 週	11/25-12/08	繪本欣賞-黑面琵鷺來過冬	1 班級繪本導讀。 2 完成學習單。
第 16-17 週	12/09-12/22	期末感恩	1 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2 關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 18 週	12/23-12/29	家庭教育	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 能說出家中的各項規定。 3 遵守家中的家規。
第 20-21 週	01/06-01/20	體育活動	1 學會跳繩基本技巧。 2 藉由跳繩比賽強健體魄、爭取個人榮譽。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（二）二年級第二學期教學進度總表(表 5-4)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
地上的白地毯	1 能認識石花菜。 2 能藉由觸摸更認識石花菜。 3 能學會曬石花菜。 4 能分辨乾、溼石花菜的不同。	實際操作 學習單 口頭回答問題	4
食全食美	1 能了解如何烹煮石花菜。 2 能說出自己品嚐的感覺。	觀察 討論	2
貝殼香包	1 先看香包製作步驟的 ppt。 2. 實際操作。 3. 成品欣賞。	作品實作 發表討論	2
海洋閱讀:神奇的本領	1 閱讀繪本。 2 了解海洋生物的特殊生活習性。 3 學習單書寫討論。	發表討論 學習單 口頭回答問題	2
防震防災	1 .建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	實際演練	2
校慶運動會	1 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2 學習同儕互助與合作。	活動參與	5
家庭教育	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 認識家中處所的安全使用方式。 3 暑假期間與家人出遊之安全守則。	口頭發表 分組討論	3

各週教學進度			
教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 2 週	02/17-02/23	防震防災	1 建立學生正確的防災知識與概念。 2 培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。
第 3-4 週	02/24-03/08	海洋閱讀:神奇的本領	1 閱讀繪本。 2 了解海洋生物的特殊生活習性。 3 學習單書寫討論。
第 5 週	03/09-03/15	地上的白地毯	1 能認識石花菜。 2 能藉由觸摸更認識石花菜。
第 10 週	04/13-04/19	地上的白地毯	1 能學會曬石花菜。 2 能分辨乾、溼石花菜的不同。
第 8-11 週	03/31-04/27	校慶運動會	1 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2 學習同儕互助與合作。
第 13-14 週	05/05-05/18	地上的白地毯	1 能學會曬石花菜。 2 能觀察曬石花菜過程中顏色的變化。
第 15-16 週	05/19-06/01	食全食美	1 能了解如何烹煮石花菜。 2 能說出自己品嚐的感覺。
第 17-18 週	06/02-06/15	家庭教育	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 認識家中處所的安全使用方式。
第 19-20 週	06/16-06/29	貝殼香包	1 先看香包製作步驟的 ppt。 2. 實際操作。 3. 成品欣賞。

填表說明：可依各校需求自行增刪

三、彈性學習節數進度規劃

（一）三年級第一學期教學進度總表(表 5-5)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
防震防災	1 建立學生正確的防災概念及知識 2 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 3. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	發表討論 實際演練	2
海洋教育- 夏水趣	【安全玩水樂一夏】-水域安全 1. 認識外木山天然擁有礁岩及海蝕地形的海興游泳池。 2. 認識海中巨獸-離岸流與瘋狗浪，並了解如何避開危險及遇險如何因應。 3. 透過有獎徵答和學習單了解學生對此方案內容的吸收程度。	紙筆測驗 口頭回答 分組合作 作品評量 態度檢核	10
戶外教育	1. 透過學習場域延伸，帶領學生走出校園，連結書本與實際生活經驗 2. 加強學生對萬物之觀察力，豐富學生自然文史知識、經濟活動與生活經驗	學習單 口頭回答問題	7
歲末活動	1. 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	4
路跑活動	1. 從路跑活動中考驗耐力，挑戰自我能力。 2. 藉由路跑活動強健體魄、增強心肺功能，促進健康。	技能評量 活動參與	4
主題閱讀	1. 閱讀與海洋主題有關的書籍。 2. 書寫閱讀學習單。	發表討論 學習單	4
團體跳繩	1. 能在活動中培養團隊合作及互相溝通的能力。 2. 從跳繩活動中強健體魄、增強心肺功能，促進健康。	技能評量 活動參與	2
補救教學	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。	紙筆測驗 電腦化適性測驗	3

性平教育	1.察覺生活中性別刻板印象、偏見與歧視 2.維護自我與尊重他人身體自主權	發表討論 學習單	2
家庭教育	了解自己在家庭的責任並關心家庭成員	口頭發表 分組討論	2

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 2-3 週	09/02-9/15	防震防災	1. 建立學生正確的防災概念及知識 2. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 3. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 5、6 週	09/23-10/06	海洋教育-夏水趣	【安全玩水樂一夏】-水域安全 1. 認識大武崙沙灘及擁有天然礁岩及海蝕地形的外木山海興游泳池。 2. 了解海邊戲水時應注意的安全規範及救生常識。
第 6-7 週	09/30-10/13	主題閱讀	1. 閱讀與海洋主題有關的書籍。 2. 書寫閱讀學習單。
第 8 週	10/14-10/20	海洋教育-夏水趣	【安全玩水樂一夏】-水域安全 認識海中巨獸-離岸流，並了解如何避開危險及遇險如何因應。
第 9 週	10/14-10/27	路跑活動	1. 從路跑活動中考驗耐力，挑戰自我能力。 2. 藉由路跑活動強健體魄、增強心肺功能，促進健康。
第 11 週	11/04-11/10	性平教育	1. 察覺生活中性別刻板印象、偏見與歧視 2. 維護自我與尊重他人身體自主權
第 13 週	11/18-11/24	戶外教育	1. 透過學習場域延伸，帶領學生走出校園，連結書本與實際生活經驗 2. 加強學生對萬物之觀察力，豐富學生自然文史知識、經濟活動與生活經驗
第 14 週	11/25-12/01	海洋教育-夏水趣	【安全玩水樂一夏】-水域安全 認識海中巨獸-瘋狗浪，並了解如何避開危險及遇險如何因應。

第 15 週	12/02-12/08	海洋教育-夏水趣	【安全玩水樂一夏】-水域安全 透過有獎徵答和學習單了解學生對本學期方案內容的吸收程度。
第 17 週	12/16-12/22	期末感恩	1 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2 關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 17-18 週	12/23-12/29	補救教學	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。
第 19 週	12/30-01/05	家庭教育	了解自己在家庭的責任並關心家庭成員
第 20 週	01/06-01/12	團體跳繩	1.能在活動中培養團隊合作及互相溝通的能力。 2.從跳繩活動中強健體魄、增強心肺功能，促進健康。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（二）三年級第二學期教學進度總表(表 5-6)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海洋教育- 夏水趣	【外木山知多少】 1. 欣賞外木山的奇岩怪石，創意命名、並以線畫記錄下來。 2. 走訪調查、認識外木山濱海植物的種類並了解其特性。 3. 透過學習單了解學生對此方案內容的吸收程度。	紙筆測驗 口頭回答 分組合作 作品評量 態度檢核	10
防震防災	1. 建立學生正確的防災知識與概念。 2. 培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3. 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	發表討論 實際演練	2
校慶運動會	1. 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2. 學習同儕互助與合作。	活動參與	7
主題閱讀	1. 閱讀與海洋主題有關的書籍。 2. 書寫閱讀學習單。	發表討論 學習單	6
母親節活動	1. 了解母親及家人（照顧者）的辛勞並感謝母親及家人（照顧者）的付出。 2. 能將對母親及家人（照顧者）的感謝表達出來。	口頭發表 分組討論	4
補救教學	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。	紙筆測驗 電腦化適性測驗	2
性平教育	1.察覺生活中性別刻板印象、偏見與歧視 2.維護自我與尊重他人身體自主權	發表討論 學習單	3
家庭教育	1.關心和愛護家庭成員 2.參與家庭活動	口頭發表 分組討論	2

各週教學進度			
教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1 週	02/10-02/16	校園反霸凌	1. 能分辨霸凌的種類、角色與求助方式。 2. 建構友善校園。
第 2-3 週	02/17-03/03	防震防災	1 建立學生正確的防災概念及知識。 2 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 3. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 4 週	03/03-03/09	性平教育	1.察覺生活中性別刻板印象、偏見與歧視。 2.維護自我與尊重他人身體自主權。
第 5、6 週	03/10-03/23	海洋教育-夏水趣	【外木山知多少】 1. 走訪欣賞外木山的奇岩怪石。 2. 創意命名、並以線畫記錄下來。
第 2-6 週	02/17-03/23	主題閱讀	1. 閱讀與海洋主題有關的書籍。 2. 書寫閱讀學習單。
第 7 週	03/24-03/30	家庭教育	1.關心和愛護家庭成員。 2.參與家庭活動。
第 11 週	04/21-04/27	校慶運動會	1. 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2. 學習同儕互助與合作。
第 12 週	04/28-05/04	母親節活動	1. 了解母親及家人（照顧者）的辛勞並感謝母親及家人（照顧者）的付出。 2. 能將對母親及家人（照顧者）的感謝表達出來。
第 14、15 週	05/12-05/25	海洋教育-夏水趣	【外木山知多少】 1. 認識外木山濱海植物的種類並了解其特性。 2. 走訪調查濱海植物的分布情形。
第 16 週	05/26-06/01	海洋教育-夏水趣	透過有獎徵答和學習單了解學生對本學期方案內容的吸收程度。
第 17-18 週	06/02-06/15	補救教學	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。

（三）四年級第一學期教學進度總表(表 5-7)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
防震防災	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	實際演練	3
路跑活動	1. 學會路跑基本技巧。 2. 藉由路跑比賽強健體魄、爭取班級榮譽。	技能評量 活動參與	4
戶外教育	1.落實學生戶外學習生活內涵、擴充學習知識。 2.促進學生從團體活動中培養團隊精神。	態度檢核	7
期末活動	1. 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	4
性侵防治教育	1. 能明白、分辨陌生人可能對自己所造成的危險。 2. 能處理如何面對陌生人的各種情況。	發表討論 口頭回答問題	3
性別平等教育	1. 了解性別的異同及優缺點。 2. 認識性別相關法律。 3. 能知道兩性平等，需要互相尊重。	發表討論 口頭回答問題	6
家庭教育	1. 能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2. 了解良好的家庭溝通方式。	口頭發表 分組討論	3
海洋教育- 海港守護神	1. 介紹協安宮王船的由來，並說明王船淨港的人文習俗。 2. 學生觀察影片中協安宮的建造歷史。 3. 培養學生對家鄉人文習俗的興趣，能主動參與相關活動。	發表討論 口頭回答問題 學習單	10

各週教學進度			
教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 2-4 週	09/02-09/15	性侵害防治教育	1.能明白、分辨陌生人可能對自己所造成的危險。 2.能處理如何面對陌生人的各種情況。
第 4 週	09/16-09/22	防震防災	1.藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2.藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 5-7 週 **第 13-15 週**	09/23-10/13 11/18-12/08	性別平等教育	1.知道歧視的意涵。 2.培養正確對待個別差異的態度。
第 8 週	10/14-10/20	路跑活動	1.知道田徑跑步中需要手腳正確擺動與步頻相互配合。 2.能發揮運動家精神-勝不驕敗不餒。
第 9-16 週	10/21-12/15	海洋教育	1.實地參觀外木山協安宮。 2.觀看王船並了解媽祖與漁民信仰。
第 13 週	11/18-11/24	戶外教育	1.落實學生戶外學習生活內涵、擴充學習知識。 2.促進學生從團體活動中培養團隊精神。
第 17 週	12/16-12/22	期末活動	1.藉由活動增進情感交流。 2.關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 18-20 週	12/23-01/12	家庭教育	1.體會有父母疼愛的孩子是最幸福的。 2.能思考父母對我的用心及恩情。 3.知道父母偉大的恩情並懂得感恩。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（四）四年級第二學期教學進度總表(表 5-8)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
防震防災	1. 建立學生正確的防災知識與概念。 2. 培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3. 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	實際演練	3
校慶運動會	1. 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2. 學習同儕互助與合作。	活動參與	8
節慶活動	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	活動參與	2
性侵防治教育	1. 學習找到自己的界線，並尊重他人的界線。 2. 尊重自己與別人的身體自主權。	發表討論 口頭回答問題	4
性別平等教育	1. 了解性別的異同及優缺點。 2. 認識性別相關法律。 3. 能知道兩性平等，需要互相尊重。	發表討論 口頭回答問題	3
家庭教育	1. 學習關懷家人的具體作法。 2. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 3. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	口頭發表 分組討論	6
家暴防治	1. 能透過小組討論的過程了解防治家庭暴力的觀念。 2. 能瞭解家庭暴力的各種不同類型。 3. 能從自己做起，覺察及防治家庭暴力。	發表討論 口頭回答問題	4
海洋教育- 海裡的火箭—鎖管	1. 認識鎖管船的特色。 2. 知道鎖管的生活習性及捕捉鎖管的最佳季節及時間。 3. 探討近幾年鎖管捕獲量減少的原因，是否與海洋或環境汙染相關。	發表討論 口頭回答問題 學習單	10

各週教學進度			
教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 2-3 週	02/17-03/02	防震防災	1.藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2.藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 2-5 週	02/17-03/16	性侵害防治教育	1.尊重自己與別人的身體自主權。 2.學習找到自己的界線，並尊重他人的界線。
第 6-10 週	03/17-04/20	性別平等教育	1.察覺自己可能存在的性別成見。 2.學會利用訪問和討論的方式，以了解自己和他人的不同。 3.培養無性別歧視的正確態度。
第 11 週	04/21-04/27	校慶運動會	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。
第 11-16 週	04/21-06/01	家庭教育	1.學習收拾衣物的方法及技能。 2.探討自己與別人穿衣的習慣，並分辨好、壞習慣，再加以修正自己的穿著習慣。 3.統整所學過的健康概念，體會日常保健的重要。
第 12 週	04/28-05/04	節慶活動	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。
第 13-18 週	05/05-6/15	海洋教育	1.能描述出如何捕捉鎖管及補鎖管船的特色。 2.能知道鎖管的生活習性及說出捉鎖管的最佳季節及時間。
第 17-20 週	06/02-06/29	家暴防治	1.教導兒童察覺「家庭危險訊號」。 2.教導兒童利用社會資源網絡，減低暴力傷害。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（五）五年級第一學期教學進度總表(表 5-9)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海洋教育- 外木山之子	1. 參訪社區漁村認識漁船設備及漁夫的生活型態。 2. 了解海洋生物特性，認識海洋資源。 3. 觀察各式海洋生物特徵，體驗港邊風情。 4. 認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山的岩層參觀。	發表討論 學習單 口頭回答問題	10
防震防災	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	實際演練	4
戶外教育	1. 透過戶外教學活動課程，讓學童體驗自然界的生活，培養正確的人生觀念及態度。 2. 能尊敬師長並和同儕做朋友，互相分享、關愛。	活動參與	7
路跑活動	1. 透過路跑活動課程，讓學童培養健康的體能及心理。 2. 能尊敬師長並和同儕做朋友，互相分享、關愛。	活動參與	2
歲末感恩	1. 藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	4
班際籃球	1. 學會投籃基本技巧。 2. 藉由投籃比賽強健體魄、爭取班級榮譽。	技能評量 活動參與	3
主題閱讀	1. 閱讀「與作者有約」相關書籍。 2. 書寫閱讀學習單。	發表討論 學習單	5
補救教學	1. 藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2. 透過討論提升孩子學習興趣。	發表討論 學習單 口頭回答問題	5

性侵害防治教育	1. 要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2. 當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	發表討論 學習單 口頭回答問題	3
性別平等教育- 男生女生一樣好	1. 認識愛迪生、居禮夫人的成就。 2. 知道工作權利不受性別限制。 3. 探索自己的興趣與專長。	發表討論 學習單 口頭回答問題	6
家庭教育-和家人做朋友	1. 能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2. 了解良好的家庭溝通方式。 3. 學習關懷家人的具體作法。	口頭發表 分組討論	4
家庭暴力防治課程	1. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 2. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	口頭發表 分組討論	3
國防教育	1. 熟練滅火器、緩降索或逃生筒等器材的基本操作方法。 2. 願意配合全民防衛動員的緊急（萬安）相關演習。	分組討論 實作評量	4

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1 週	8/28-9/03	國防教育	1. 熟練滅火器、緩降索或逃生筒等器材的基本操作方法。 2. 願意配合全民防衛動員的緊急（萬安）相關演習。
第 2-3 週	09/4-09/17	家庭教育	1. 能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2. 了解良好的家庭溝通方式。 3. 學習關懷家人的具體作法。 4. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 5. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。

第 4 週	09/18-09/24	防震防災	1.藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2.藉由實際演練了解防震防災逃生動線。
第 5 週	09/25-10/01	家庭暴力防治課程	1.了解何謂家庭暴力與單親家庭。 2.面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。
第 17 週	12/18-12/24	性侵害防治教育	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。
第 4-11 週	9/18-11/12	海洋教育- 外木山之子	1.參訪社區漁村認識漁船設備及漁夫的生活型態。 2.了解海洋生物特性，認識海洋資源。 3.觀察各式海洋生物特徵，體驗港邊風情。 4.認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山的岩層參觀。
第 12-13 週	11/13-11/26	補救教學	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。
第 8、15 週	10/16-10/22 12/04-12/10	性別平等教育-男生女生一樣好	1.男性女性都很好。 2.試著學習不同性別的優點。
第 15-16 週	12/04-12/17	主題閱讀	1.閱讀「與作者有約」相關書籍。 2.書寫閱讀學習單。
第 2-3 週	9/04-9/17	家庭教育	1.能說出自己與家人相處的方式。 2.能說出家中的各項規定。 3.遵守家中的家規。
第 19 週	01/01-01/07	歲末感恩	1.藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2.關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 20-21 週	01/08-1/21	班際籃球	1.學會投籃基本技巧。 2.藉由投籃比賽強健體魄、爭取班級榮譽。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（六）五年級第二學期教學進度總表(表 5-10)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海洋教育- 外木山之子	1. 認識外木山環境並了解基隆各地魚港及船隻種類與其在海上之功能。 2. 踏查外木山休閒步道三公里與千年古道一公里。 3. 認知海洋資源的利用與生活上的關係。	實際操作 學習單 口頭回答問題	10
防震防災	1. 建立學生正確的防災知識與概念。 2. 培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3. 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	實際演練	2
校慶運動會	1. 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2. 學習同儕互助與合作。	活動參與	7
自治市長選舉	1. 了解自治市長選舉的意義。 2. 訓練學生舉辦自治活動的能力。	活動參與	2
慶祝母親節活動 -溫馨五月情	1. 了解母親的重要及偉大。 2. 能知道孝道及固有文化。	口頭發表 分組討論	2
畢典觀摩	1. 了解孩子成長的過程。 2. 能知道感恩師長。	活動參與	4
主題閱讀	1. 閱讀「與作者有約」相關書籍。 2. 書寫閱讀學習單。	發表討論 學習單	5
補救教學	1. 藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2. 透過討論提升孩子學習興趣。	發表討論 學習單 口頭回答問題	5
視力保健	1. 學會護眼操。 2. 認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。	技能評量 活動參與	1

性侵害防治教育	1. 要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2. 當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	發表討論 學習單 口頭回答問題	3
性別平等教育- 威廉的洋娃娃	1. 了解性別的異同及優缺點。 2. 認識性別相關法律。 3. 能知道兩性平等，需要互相尊重。	口頭發表 分組討論	6
家庭教育- 防治家庭暴力	1. 能透過小組討論的過程了解防治家庭暴力的觀念。 2. 能瞭解家庭暴力的各種不同類型。 3. 能從自己做起，覺察及防治家庭暴力。	口頭發表 分組討論	5
書法教育	1. 學會書法基本寫字技巧。 2. 藉由學習書法了解固有文化。	技能評量 活動參與	4
班級活動	1. 藉由好物市集活動了解惜愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	活動參與	4

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 3 週	02/26-03/03	防震防災	1. 建立學生正確的防災知識與概念。 2. 培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3. 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。
第 4 週	03/04-03/10	視力保健	1. 學會護眼操。 2. 認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。

第 5、15 週	03/11-03/17 05/20-05/26	性別平等教育- 威廉的洋娃娃	1.閱讀〝威廉的洋娃娃〞繪本一書。 2.了解性別平等的相關法律規定。
第 9、10 週	04/8-04/14	班級活動	1.藉由好物市集活動了解惜愛物觀念。 2.關心週遭人事物，學會感恩惜福。
第 11 週	04/22-04/28	性侵害防治教育	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。
第 7-15 週	3/25-5/26	海洋教育- 外木山之子	1.認識外木山環境並了解基隆各地魚港及船隻種類與其在海上之功能。 2.踏查外木山休閒步道三公里與千年古道一公里。 3.認知海洋資源的利用與生活上的關係。
第 12 週	04/29-05/05	視力保健	1.學會護眼操。 2.認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。
第 12 週	04/29-05/05	慶祝母親節活動	1.了解母親的重要及偉大。 2.能知道孝道及固有文化。
第 12 週	04/29-05/05	自治市長選舉	1.了解自治市長選舉的意義。 2.訓練學生舉辦自治活動的能力。
第 12-13 週	04/29-05/12	校慶運動會	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。
第 14 週	05/13-05/19	書法教育	1.學會書法基本寫字技巧。 2.藉由學習書法了解固有文化。
第 15 週	05/20-05/26	主題閱讀	1.閱讀「與作者有約」相關書籍。 2.書寫閱讀學習單。

第 17 週	06/03-06/09	畢典觀摩	1.了解孩子成長的過程。 2.能知道感恩師長。
第 20 週	06/24-06/30	補救教學	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。
第 13、18 週	05/06-05/12 06/10-06/16	家庭教育- 防治家庭暴力	1.能認識身體自主權及性侵害防治觀念。 2.能身體自主權及性侵害的意義。

填表說明：可依各校需求自行增刪

（七）六年級第一學期教學進度總表(表 5-11)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海洋教育	1. 能說明月亮、地球與太陽自轉公轉的關係。 2. 可以簡略的說明潮間帶的定義。 3. 分析評估國內區域性環境問題發生原因，並思考解決之道。 4. 了解鯨魚的生活環境、習性及身體構造。 5. 探討環境的改變與破壞可能帶來的危險，討論如何保護或改善環境。	口頭發表 聆聽態度 分組討論 實作評量	10
閱讀素養	1. 從小培養語文的閱讀能力。 2. 能了解世界各地的文化及各國歷史背景。	口頭發表、 分組討論 實作評量	4
性別平等教育	1. 了解自己可以決定自我的發展，並且突破傳統風俗或社會制度的期待與限制 2. 察覺多元文化家庭樣貌，接納社會多元文化的價值。 3. 能覺察性別差異的教養方式並突破僵化思考	口頭發表 分組討論 實作評量	9
路跑活動	1. 認識好鄰居---協和發電廠 2. 懂得維護身心健康，鍛鍊體魄並進行路跑活動。	實作評量	3
防震防災	1. 了解地震災害的形成原因。 2. 習得正確地避難方式。	口頭發表、分組討論	3
戶外教育	1. 能在大量的資料中進行場域優勢的比較與判斷。 2. 能使用表格規劃與紀錄活動的時間 3. 能在戶外活動中吸取在學校裡學不到的知識。	聆聽態度、分組討論 實作評量	6
家庭教育	1. 了解並尊重和異性相處的經驗 2. 察覺多元文化家庭樣貌，接納社會多元文化的價值。	口頭發表、聆聽態度	3

自治活動	1. 配合學校行事，協助各種宣導活動 2. 學習成為服務隊作為中低年級學童的楷模	實作評量	3
補救教學	1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成學業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強	紙筆測驗	10
主題宣導	1. 針對資安議題做主題宣導 2. 針對校園霸凌議題做主題宣導 3. 針對性侵害防治議題做主題宣導 4. 針對環境教育議題做主題宣導 5. 針對衛生教育做主題宣導	口頭發表、聆聽態度	9

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1-3 週	08/26-09/15	主題宣導	1. 針對資安議題做主題宣導 2. 針對校園霸凌議題做主題宣導 3. 針對性侵害防治議題做主題宣導 4. 針對環境教育議題做主題宣導 5. 針對衛生教育做主題宣導
第 4 週	09/16-09/22	防震防災	1. 了解地震災害的形成原因。 2. 習得正確地避難方式。
第 5 週	09/23-09/29	家庭教育	1. 了解並尊重和異性相處的經驗 2. 察覺多元文化家庭樣貌，接納社會多元文化的價值。
第 6-7 週	09/30-10/13	海洋教育	1. 能說明月亮、地球與太陽自轉公轉的關係。 2. 可以簡略的說明潮間帶的定義。 3. 分析國內區域性環境問題發生原因，並思考解決之道。
第 8 週	10/14-10/20	路跑活動	1. 認識好鄰居---協和發電廠

			2. 懂得維護身心健康，鍛鍊體魄並進行路跑活動。
第 9 週	10/21-10/27	海洋教育	1. 了解鯨魚的生活環境、習性及身體構造。 2. 探討環境的改變可能帶來的危險，討論如何保護環境。
第 10-11 週	10/28-11/10	補救教學(2) 戶外教育(3)	1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成學業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強
第 12 週	11/11-11/17	戶外教育	1. 能在大量的資料中進行場域優勢的比較與判斷。 2. 能使用表格規劃與紀錄活動的時間 3. 能在戶外活動中吸取在學校裡學不到的知識。
第 13-15 週	11/18-12/08	性別平等教育	1. 了解自己可以決定自我的發展，並且突破傳統風俗 2. 察覺多元文化家庭樣貌，接納社會多元文化的價值。 3. 能覺察性別差異的教養方式並突破僵化思考
第 16 週	12/09-12/15	自治活動	1. 配合學校行事，協助各種宣導活動 2. 學習成為中低年級學童的楷模
第 17-18 週	12/16-12/29	閱讀素養	1. 從小培養語文的閱讀能力。 2. 能了解世界各地的文化及各國歷史背景。
第 18-20 週	12/30-01/12	補救教學	1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成課業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強

填表說明：可依各校需求自行增刪

（八）六年級第二學期教學進度總表(表 5-12)

全學期教學重點及評量方式說明			
課程方案	教學重點	評量方式	總節數
海洋教育	1. 能了解造成全球暖化的原因，能確實檢視自身節約能源的行為。。 2. 探討環境的改變與破壞可能帶來的危險, 討論如何保護或改善環境 3. 懂得愛護與珍惜家鄉的外木山海洋資源並歸納淨攤活動之心得 4. 列舉地方或區域環境變遷所引發的環境破壞，並提出可能的解決方法。 5. 探討海洋景物的改變與破壞，討論如何保護或改善地球的海洋。	口頭發表 聆聽態度 分組討論 實作評量	10
母親節活動	1. 認識母親節由來，學習感恩的心 2. 認識各國母親節慶祝方法，並進行感恩活動	實作評量	3
防震防災	3. 了解地震災害的形成原因。 4. 習得正確地避難方式。	分組討論口頭報告	3
校慶運動會	1. 能在大量的資料中進行場域優勢的比較與判斷。 2. 能使用表格規劃與紀錄活動的時間 3. 能在戶外活動中吸取在學校裡學不到的知識。	聆聽態度 實作評量	6
主題閱讀	1. 提供各種感恩讀物進行主題閱讀。 2. 藉由發表畢業感言回顧國小六年生涯	口頭發表、聆聽態度	3
自治活動	1. 配合學校行事，協助各種宣導活動 2. 學習成為中低年級學童的楷模	實作評量	3
體育活動	1. 進行班級躲避球競賽 2. 進行班級籃球競賽，藉由運動賽事學習運動家精神	實作評量	6
補救教學	1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成學業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強	紙筆測驗	8

生涯規劃	1. 幫助學生了解和發展自己的興趣、能力和志向。 2. 主動與學生共同尋找和探索各類資料，並提供適當的意見及協助他們。	口頭發表、聆聽態度	3
主題宣導	1. 針對資安議題做主題宣導 2. 針對校園霸凌議題做主題宣導 3. 針對性侵害防治議題做主題宣導 4. 針對環境教育議題做主題宣導 5. 針對衛生教育做主題宣導	口頭發表、聆聽態度	9

各週教學進度

教學週次	日期	單元主題	單元學習內容
第 1-3 週	02/10-03/02	主題宣導	1. 針對資安議題做主題宣導 2. 針對校園霸凌議題做主題宣導 3. 針對性侵害防治議題做主題宣導 4. 針對環境教育議題做主題宣導 5. 針對衛生教育做主題宣導
第 4 週	03/03-03/09	防震防災	1. 了解火警地震災害的形成原因。 2. 習得正確地避難方式。
第 5-8 週	03/10-04/06	海洋教育(10) 補救教學(2)	1. 能了解造成全球暖化的原因，能確實檢視自身節約能源的行為。。 2. 探討環境的改變與破壞可能帶來的危險,討論如何保護或改善環境 3. 懂得愛護與珍惜家鄉的外木山海洋資源並歸納淨攤活動之心得 4. 列舉地方或區域環境變遷所引發的環境破壞，並提出可能的解決方法。

			5. 探討海洋景物的改變與破壞，討論如何保護或改善地球的海洋。
			1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成學業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強
第 9 週	04/07-04/13	生涯規劃	1. 幫助學生了解和發展自己的興趣、能力和志向。 2. 主動與學生共同尋找和探索各類資料，並提供適當的意見及協助他們。
第 10-11 週	04/14-04/27	校慶運動會	1. 練習校慶體育活動 2. 進行各項儀式準備 3. 參與運動會各項競賽。
第 12 週	04/28-05/04	母親節活動	3. 認識母親節由來，學習感恩的心 4. 認識各國母親節，並進行感恩活動
第 13 週	05/05-05/11	自治活動	1. 配合學校需求，協助各種宣導活動 2. 美化校園，進行服務學習
第 14-15 週	05/12-05/25	補救教學	1. 協助學習成就低落的孩童跟上進度，完成學業補強 2. 隨時檢視學習成效做滾動式增強
第 16-17 週	05/26-06/08	體育活動	3. 進行班級躲避球競賽 4. 進行班級籃球競賽，藉由運動賽事學習運動家精神
第 18 週	06/09-06/15	主題閱讀	1. 提供各種感恩讀物進行主題閱讀。 2. 藉由發表畢業感言回顧國小六年生涯

填表說明：可依各校需求自行增刪

四、彈性學習課程方案設計—統整性主題議題專題課程方案(表 5-13)

1.須完成各年級之彈性學習課程設計。

2.為充分了解課程設計脈絡，請以單一課程方案完整呈現為原則，例如：

（1）如一、二年級課程設計有其設計理念之連貫性，則一、二年級連續呈現。

（2）若課程方案一、二年級無連貫性則分開呈現。

例如:

	年級			一年級	二年級
	綱要規定校訂課程節數			2-4	2-4
彈性學習類		統整性探究課程	Sea & city smart 海洋探險隊	0.5	0.5
			Sea & city maker（另跨藝術領域 8 節）	2	0
			國際生活通	0	2

Sea & City smart 海洋探險隊:一、二年級連貫(須呈現 4 學期連貫)

Sea & city maker 只有一年級 (呈現 2 學期連貫)

國際生活通只有二年級 (呈現 2 學期連貫)

3.在教案或教學重點中，須能呈現素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合；

（2）情境脈絡化的學習；

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）；

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表(一上)

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td>活力海洋動次動</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="3">咱們的好厝邊
(1) 認識船隻
(2) 認識家鄉漁船
(3) 認識漁村環境
(4) 彩繪港邊漁船風光
(5)海洋之歌</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td>☑一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>上學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="3">德和國小位於外木山旁，從學校就可以直接欣賞到外木山美麗的山海風光，學生也有許多住在外木山漁村，行經漁港就可以欣賞到許多大大小小船隻，生活的環境周遭就有漁船，漁船及漁民生活是學生的日常風景，設計課程結合了在地資源及配合學生生活情境，讓學生能從日常生活的觀察理解中，對常見的漁船有進一步認識，也對漁船的配備及功能有初步了解。搭配漁民的解說，更能體會漁民生活。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="3">●生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
●生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
●環 C1 能主動關注與環境相關的公共議題，並積極參與相關的社會活動，關懷自然生態與人類永續發展。
●健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="4">●生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。
●生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒 與行為。
●生 6-I-5 覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。
●健體 4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="4">A.事物變化及生命成長現象的觀察與省思
生●A-I-2 事物變化現象的觀察。
生●A-I-3 自我省思。
B.環境之美的探索與愛護
生●E-I-3 自我行為的檢視與調整
生●B-I-3 環境的探索與愛護。
健●2c-Ⅰ-2 表現認真參與的學習態度
健●Ca-Ⅰ-1 生活中與健康相關的環境。
健●Cb-Ⅰ-2 班級體育活動。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="5">一、參訪漁村認識漁村環境和漁船的特色。
二、觀察漁村環境，彩繪港邊漁船風光。
三、學會捕魚歌並能律動。</td></tr>
<tr><td>表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="5">能欣賞漁港風光，認識漁船，彩繪漁村風景。從捕魚歌中，得知漁民工作並能律動方式表演。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題
(安全教育、戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td>第一學期</td><td>第 2 週</td><td>認識船隻</td><td>1.透過 ppt 欣賞船隻的功能與動力來源。
2.播放社區及船隻影片。
3.能分辨動力與非動力船隻。</td><td>海洋教育</td><td>能說出外木山漁船特色。</td></tr>
</table>

	第 5-6 週	認識家鄉漁船	1.認識外木山漁船的特色。	海洋教育	能指認船隻。
	第 7-8 週	認識漁村環境	1.實際參訪外木山的船隻。 2.學生觀察漁船的特徵，並與其他種類船隻作比較。 3.漁村導覽： ①土地公廟②停泊漁船港區③漁船維修站 ④漁船加油站及油庫⑤漁具倉庫⑥協安宮。	戶外教育	觀察並認真聽講 遵守參觀禮節及安全事項 能說出外木山漁村特色。
	第 9-10 週	彩繪港邊漁船風光	1.學生發表自己觀察的漁村特色。 2.老師將學生發表內容作一總結。 3.學生彩繪港邊漁船風光。	戶外教育	能彩繪漁村風景畫。
	第 11-13 週	海洋之歌	1.認唱捕魚歌。 2.配合捕魚歌音樂敲打節奏。 3.捕魚歌律動。	海洋教育	表演捕魚歌。
議題/融入實施內涵		□安全教育 ☑戶外教育 □生命教育（必須三擇一） □其他_____			
評量規劃		口頭問答、操作評量、作品評量			
環境與教學設備需求		環境： 外木山步道、外木山漁港、漁船 教學設備：電視、電腦、youtobe 相關影片 學生先備基礎：認識漁船，觀察周圍環境能力			
教材來源		自編教材		師資來源	校內老師、外木山漁民
備註					

113 學年度彈性學習課程方案表(一下)

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td>活力海洋動次動</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="3">海裡的寶貝
(1) 漂亮的寶貝
(2) 認識寄居蟹
(3) 寄居蟹的家不見了
(4) 寄居蟹找家
(5)貝殼的創作</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td>□一上□二上□三上□四上□五上□六上
☑一下□二下□三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>下學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="3">參觀漁港發現社區及海面上會有垃圾，垃圾造成環境汙染，也影響海洋生物生態，以孩子生活中可見的寄居蟹找不到家只能寄居在塑膠垃圾為例，從鄉土角度出發結合全球關注的海洋議題，希望能讓學生養成減少垃圾、愛護環境的習慣。想像創作寄居蟹的家，培養珍惜海洋的態度。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="3">●生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
●生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐同時能省思自己在團體中所應扮演的 角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
●環 C1 能主動關注與環境相關的公共議題，並積極參與相關的社會活動，關懷自然生態與人類永續發展。
●健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="4">●生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。
●生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。
●生 6-I-5 覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。
●健體 4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="4">生 A.事物變化及生命成長現象的觀察與省思
●A-I-2 事物變化現象的觀察。
生●A-I-3 自我省思。
B.環境之美的探索與愛護
生●E-I-3 自我行為的檢視與調整
生●B-I-3 環境的探索與愛護。
健●2c-Ⅰ-2 表現認真參與的學習態度。
健●Ca-Ⅰ-1 生活中與健康相關的環境。
健●Cb-Ⅰ-2 班級體育活動。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="5">一、了解環境污染對生態造成的影響。
二、能尊重與愛護海洋生物，提升海洋環境保護意識。
三、能仔細觀察並創作出漂亮的貝殼。</td></tr>
<tr><td>表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="5">了解人類製造垃圾破壞生態對海洋生物造成影響。
能觀察寄居蟹，想像寄居蟹的家，創作出貝殼。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題
（安全教育、戶外教育、生命教育、其他）</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td></td><td>第 3-4 週</td><td>海裡的寶貝~
漂亮的寶貝</td><td>1.展示各式各樣的貝殼—讓小朋友藉由觀察瞭解到貝殼有各種不同的種類。
2.學生發表曾經在哪些地方發現貝殼。</td><td>環境教育</td><td>觀察貝殼、發表</td></tr>
</table>

	第 5-6 週	海裡的寶貝~ 認識寄居蟹	1.影片欣賞-寄居蟹換殼。 2.討論貝類和寄居蟹必須互相依存的生態平衡關係。	環境教育 生命教育	欣賞、討論寄居蟹為何要換家
	第 12-13 週	海裡的寶貝~ 寄居蟹的家不見了	1.影片欣賞-揹著垃圾的寄居蟹。 2.討論垃圾對生態的影響。	環境教育 生命教育	討論寄居蟹為何要背瓶蓋、發表
	第 14-15 週	海裡的寶貝~ 寄居蟹找家	1.影片欣賞-心靈環保兒童生活教育動畫-寄居蟹的家。 2.透過影片討論提升學生環境保護意識。	環境教育 生命教育	參與討論、發表
	第 16-17 週	海裡的寶貝~ 貝殼的創作	1.輕土創作造型貝殼。 2.欣賞同學作品。	海洋教育	想像寄居蟹有自己的家、創作
議題/融入實施內涵		□安全教育 □戶外教育 ☑生命教育（必須三擇一） □其他_____			
評量規劃		口頭問答、操作評量、作品評量			
環境與教學設備需求		環境：教室 教學設備：各式貝殼、電腦、電視、海洋生物相關影片、Youtobe 影音 學生先備基礎：生活裡有看過貝殼經驗，也參觀過漁港，看見過海邊垃圾			
教材來源		自製教材		師資來源	校內老師
備註					

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">活力海洋動次動</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">討海人家(1)海上別墅
(2)漁夫的寶貝
(3)魚兒魚兒水中游
(4)繪本欣賞-黑面琵鷺來過冬</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">二上</td><td>節數</td><td>上學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">德和國小鄰近外木山漁港，學校學生中也有不少漁民子弟，就住在外木山漁港附近。漁船及漁民生活是學生的日常風景，設計課程結合了在地資源及配合學生生活情境，讓學生認識了解漁船設備及漁夫的生活型態。能更愛自己的漁港家鄉，進而提升海洋環境保護意識。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">●E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
●E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理 海洋生態與環境之問題。
●海 B1 能善用語文、數理、肢體與藝術等形式表達與溝通，增進與海洋的互動。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">●國 5-Ⅰ-9 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。
●生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。
●健體 4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。</td></tr>
<tr><td>學習
內容</td><td colspan="3">●生 B-I-3 環境的探索與愛護。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">一、藉由社區漁村參訪認識漁船設備及漁夫的生活型態。
二、了解海洋生物特性，進行小組動作模仿創作。
三、觀察各式海洋生物特徵，製作圖卡進行磁鐵釣魚遊戲。
四、透過繪本閱讀認識與海洋相關的知識，進而提升海洋環境保護意識。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="4">能認識漁船上的簡單裝備，和捕魚器具名稱，能了解漁夫的生活型態。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容（學習歷程）</td><td>議題(安全教育、 戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">第一學期</td><td>第 3-7 週</td><td>討海人家-海上別墅</td><td>1 欣賞影片「下課花路米-夜釣小管」了解外木山漁村生活。
2 認識漁船上的簡單裝備。</td><td>海洋教育</td><td>能說出漁船上的簡單裝備</td></tr>
<tr><td>第 10-11 週</td><td>討海人家-漁夫的寶貝</td><td>1 藉由 PPT 介紹漁船的設備。
2 藉由實際的參觀，體驗漁夫在海上的生活，及了解船上有那些捕魚的物品。
3 參觀漁船及捕魚器具的名稱。</td><td>戶外教育</td><td>能說出簡單的捕魚器具名稱</td></tr>
<tr><td>第 12-13 週</td><td>討海人家-魚兒魚兒水中游</td><td>1 兒歌律動。
2 分組創作海洋生物。
3 小組成果發表，進行磁鐵釣魚遊戲</td><td>海洋教育</td><td>能表演魚兒魚兒水中游
能完成磁鐵釣魚遊戲</td></tr>
<tr><td>第 14-15 週</td><td>繪本欣賞-黑面琵鷺來過冬</td><td>1 班級繪本導讀。
2 完成學習單。</td><td>海洋教育</td><td>能完成學習單</td></tr>
<tr><td colspan="2">議題融入實施內涵</td><td colspan="4">□安全教育 ■戶外教育 □生命教育（必須三擇一）
一、海洋教育
●海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。
●海 E7 閱讀、分享及創作與海洋有關的故事。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">●海 E11 認識海洋生物與生態。
●海 E12 認識海上交通工具和科技發展的關係。
二、戶外教育
●戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學， 認識生活環境（自然或人為）。
●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。
三、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。
●環 E14 覺知人類生存與發展需要利用能源及資源，學習在生活中直接利用自然能源或自然形式的物質。
四、閱讀教育
●閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應 具備的字詞彙。
●閱 E8 低、中年級以紙本閱讀為主。</td></tr>
<tr><td>評量規劃</td><td colspan="3">口頭問答、操作評量、作品評量</td></tr>
<tr><td>環境與教學設備需求</td><td colspan="3">環境：外木山漁村、youtobe 影音
教學設備：電視、相關影片、電腦
學生先備基礎：一年級曾走訪探索外木山協和社區，所以對學校附近漁村社區已有初步的認識，並於港邊觀察過各式船隻。</td></tr>
<tr><td>教材來源</td><td>自編教材</td><td>師資來源</td><td>校內老師、外木山漁民</td></tr>
</table>

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">活力海洋動次動</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">海洋森林 (1)地上的白地毯
(2)食全食美
(3)貝殼香包
(4)海洋閱讀-神奇的本領</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">二下</td><td>節數</td><td>下學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">德和國小鄰近外木山漁港，學校學生中也有不少漁民子弟，就住在外木山漁港附近。設計課程結合了在地資源及配合學生生活情境，讓學生更了解海洋資源，並且能利用這些身邊的天然資源，手作出有特色的海洋食物和裝飾品，因此能更愛自己的漁港家鄉，進而提升海洋環境保護意識。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">●E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
●E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理 海洋生態與環境之問題。
●海 B1 能善用語文、數理、肢體與藝術等形式表達與溝通，增進與海洋的互動。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">●國 5-Ⅰ-9 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。
●健體 4d-I-2 利用學校或社區資源從事身體活動。</td></tr>
<tr><td>學習
內容</td><td colspan="3">●生 B-I-3 環境的探索與愛護。
●健體 Ea-I-1 生活中常見的食物與珍惜食物。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">一、實際參與石花曝曬歷程及石花凍製作過程，認識海洋藻類在生活中的運用。
二、透過繪本閱讀認識與海洋相關的知識，進而提升海洋環境保護意識。
三、配合節慶，運用回收蛤蠣製作成海洋生物造型的香包。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="4">能認識海洋生物特殊習性，能了解認識海中植物的生長環境，並手作出海洋食物和裝飾品。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容（學習歷程）</td><td>議題(安全教育、 戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">第二學期</td><td>第 3-4 週</td><td>海洋閱讀-神奇的本領</td><td>1「神奇的本領」文章討論。
2 認識海洋生物特殊習性。
3 欣賞海洋生物影片</td><td>海洋教育</td><td>能說出海洋生物特殊習性</td></tr>
<tr><td>第 5、10、13、14 週</td><td>海洋森林-地上的白地毯</td><td>1 藉由觸摸觀察認識石花菜
2 實際體驗曬石花菜。
3 能分辨乾、溼石花菜的不同。
4 藉由 PPT 認識各式藻類。
5 能了解認識海中植物的生長環境。
6 認識石花菜分類及其在生活上的應用。</td><td>戶外教育</td><td>能說出石花菜的分類，並完成日曬石花菜</td></tr>
<tr><td>第 15-16 週</td><td>海洋森林-食全食美</td><td>1 小組討論創意石花菜製作。
2 烹煮石花菜並品嚐。
3 能說出自己品嚐創意石花菜的感覺。
4 完成學習單。</td><td>海洋教育</td><td>能完成品嚐石花菜學習單</td></tr>
<tr><td>第 19-20 週</td><td>海洋森林-貝殼香包</td><td>1 先看香包製作步驟的 ppt。
2. 製作貝殼香包。
3. 成品欣賞。</td><td>海洋教育</td><td>能製作完成貝殼香包</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>議題融入實施內涵</td><td colspan="3">□安全教育 ■戶外教育 □生命教育（必須三擇一）
一、海洋教育
●海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境 與產業。
●海 E7 閱讀、分享及創作與海洋有關的故事。
●海 E11 認識海洋生物與生態。
●海 E12 認識海上交通工具和科技發展的關係。
二、戶外教育
●戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學， 認識生活環境（自然或人為）。
●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。
三、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。
●環 E14 覺知人類生存與發展需要利用能源及資源，學習在生活中直接利用自然能源或自然形式的物質。
四、閱讀教育
●閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應 具備的字詞彙。
●閱 E8 低、中年級以紙本閱讀為主。</td></tr>
<tr><td>評量規劃</td><td colspan="3">口頭問答、操作評量、作品評量</td></tr>
<tr><td>環境與教學設備需求</td><td colspan="3">環境：外木山漁港
教學設備：電視、相關影片、電腦。
學生先備基礎：一年級曾走訪探索外木山協和社區，所以對學校附近漁村社區已有初步的認識，並於港邊觀察過各式船隻</td></tr>
<tr><td>教材來源</td><td>自編教材</td><td>師資來源</td><td>校內老師、外木山漁民</td></tr>
</table>

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">海洋教育-夏水趣</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">校本課程即學校教師發揮教育專業自主的精神，依據學生需求、學校條件與社區特性，為學生建構有意義且適切的課程。德和國小座落於基隆市郊區，依山傍海，不僅學生、家長受到在地文化的薰陶，擁有豐富的海洋經驗，學校教師亦致力於海洋議題的探究，並利用課餘時間至海洋相關系所進修，希冀能整合本校人力與在地資源，針對各年級不同領域，設計出兼顧橫向與縱向連結的課程。
由於三年級學生的學習重點為發覺生活經驗與領域知識內容的關係，以及培養探究生活事物的熱忱，本學區學童住家大多鄰近海邊，希望孩子能知水、親水、愛水，因此第一學期規劃【安全玩水樂一夏】，將安全教育融入海洋教育，建立學生正確親水及護海的觀念。第二學期規劃【外木山知多少】，帶孩子走查外木山，從游泳池、奇岩怪石、濱海植物等認識不同面貌的外木山。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上■三上□四上□五上□六上
□一下□二下■三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>上學期每週 2 節共 10 節
下學期每週 2 節共 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">本校座落於基隆市郊區，鄰近外木山海濱，依山傍海，擁有豐富的海洋資源，祈能整合本校人力與在地資源，結合相關課程學習，增進學生對家鄉的進一步認識，進而培養愛鄉土的情懷。因此規劃【安全玩水樂一夏】及【外木山知多少】個學習主題。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">社-E-A2
敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。
海 B3
能欣賞、創作有關海洋的藝術與文化，體會海洋藝術文化之美，豐富美感體驗，分享美善事物。
藝-E-A1
參與藝術活動，探索生活美感。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">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。
2a-Ⅱ-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。
1-Ⅱ-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td colspan="4">3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="4">海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。
海 E9 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現。
海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">（1）體驗海洋休閒與重視戲水安全之親海行為。
（2）了解海洋社會與感受海洋文化之愛海情懷。
（3）探究海洋科學與永續海洋資源之知海素養。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="4">1.實地走查
2.學習單
3.作品展覽</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容</td><td>議題
（安全教育、戶外教育、生命教育、其他）</td><td colspan="2">檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">第一學期</td><td>第
5-6
週</td><td>海邊玩水趣</td><td>1. 認識大武崙沙灘及外木山海興游泳池的景觀、地點和設施。
2. 欣賞水中攝影 FreeDiving，認識外木山的天然游泳池水中美景。
3. 從海興游泳池的海蝕地形和礁岩，認識海蝕地形的成因。
4. 了解海邊戲水時應注意的安全規範及救生常識。</td><td>安全教育</td><td colspan="2">口頭回答</td></tr>
<tr><td>第
8
週</td><td>認識海中巨獸-離岸流</td><td>1.觀看離岸流影片帶領學生思考如何避開離岸流好發場域。
2.學生分組討論，模擬遇到離岸流的逃生方</td><td>安全教育-水域安全</td><td colspan="2">口頭回答
分組合作
態度檢核</td></tr>
</table>

			法。		
	第 14 週	認識海中巨獸-瘋狗浪	1.觀看瘋狗浪影片。 2.討論瘋狗浪的成因和預防方法。	安全教育- 水域安全	口頭回答 分組討論
	第 15 週	安全玩水樂一夏	1.綜合前幾次主題擬定的【安全玩水樂一夏】學習單，進行教學後測。 2.從學生填答了解學生對此單元吸收程度，最後以有獎徵答的方式加深學生的印象。	海洋教育	紙筆測驗
第二學期	第 5-6 週	外木山的奇岩怪石	1.帶領孩子到外木山奇岩怪石區，欣賞海蝕造成的各式岩石景觀。 2.引導學生觀察奇岩怪石的線條構造，發揮豐富的想像力，為不同區域的岩石命名，並以線畫的方式記錄下來。	戶外教育	口頭回答 分組合作 作品評量 態度檢核
	第 14-15 週	濱海植物調查與記錄	1.從圖鑑認識常見的濱海植物，了解濱海植物的特性。 2.實地走訪外木山海濱，調查記錄所見的濱海植物種類和分布情形。	戶外教育	口頭回答 分組合作 作品評量 態度檢核
	第 18 週	外木山知多少	1.綜合前幾次主題擬定的【外木山知多少】學習單，進行教學後測。 2.從學生填答了解學生對此單元吸收程度，最後以有獎徵答的方式加深學生的印象。	海洋教育	紙筆測驗
議題/融入實施內涵		■安全教育 ■戶外教育 □生命教育（必須三擇一） □其他游泳池_____ 海 E3 具備從事多元水域休閒活動的知識與技能。 海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。 海 E9 透過肢體、聲音、圖像及道具等，進行以海洋為主題之藝術表現。			

	海 E11 認識海洋生物與生態。 海 E15 認識家鄉常見的河流與海洋資源並珍惜自然資源。		
評量規劃	紙筆測驗 口頭回答 分組合作 作品評量 態度檢核		
環境與教學設備需求	環境：外木山、視聽教室 教學設備：電腦、視聽設備 學生先備基礎：一、二年級時曾走訪探索外木山協和社區，對外木山漁村社區有初步認識。		
教材來源	youtube 影音 教學影片 實地走查	師資來源	本校教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">海港守護神</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">認識外木山協安宮、王船、淨港等人文習俗，進而培養學生對家鄉人文習俗的興趣，主動參與相關活動。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上■四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>上學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">因為學校臨近外木山漁港，讓學童認識當地信仰及魚貨</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">海 B3 能欣賞、創作有關海洋的藝術與文化，體會海洋藝術文化之美，豐富美感體驗，分享美善事物。
海 C3 能從海洋文化與信仰中，尊重與欣賞多元文化，關心全球議題及國際情勢，發展出世界和平的胸懷。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">社 3a-II-1 透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。
社 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。</td></tr>
<tr><td>學習
內容</td><td colspan="3">社 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。
社 Bb-II-1 居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="4">1.課程願景：訂定「健康活力、樂愛學習及人文關懷」為校本課程發展方向。
2.課程目標:
(1)讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
(2)帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。
(3)培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
</table>

表現任務 （總結性評量）	實地踏察、觀察、實作及心得發表				
學習進度週次		單元/子題	單元學習內容（學習歷程）	議題 （安全教育、 戶外教育、生命教育、其他）	檢核點(形成性評量)
第一學期	第 9 週	談天說地	1. 介紹基隆漁港等各地風情，以及漁民生活風貌。 2. 蒐集有關協安宮神像、王船、媽祖相關資料的資料。	環境教育	態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽
	第 10 週	談天說地	1. 影片欣賞。 2. 學生討論及發表影片漁民生活與信仰。	環境教育	態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽
	第 11 週	談天說地	1. 影片欣賞。 2. 學生討論及發表影片漁民生活與信仰。	環境教育	態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽
	第 12 週	小小偵探	1. 實地了解基隆漁港風情。 2. 參觀外木山協安宮。	戶外教育 安全教育	態度檢核、觀察記錄、分組報告
	第 13-14 週	小小偵探	1. 實地了解基隆漁港風情。 2. 能將自己看到的圖像拍照或紀錄下來。	戶外教育 安全教育	態度檢核、觀察記錄、分組報告
	第 15-16 週	小小偵探	1. 觀察漁港風情。 2. 完成學習單。	環境教育	態度檢核、分組報告、作品展覽
議題/融入實施內涵	■安全教育 ■戶外教育 □生命教育（必須三擇一） □其他_____				
評量規劃	態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽				
環境與教學設備需求	環境：外木山步道及協安宮 教學設備：電腦網路及視聽設備				

	學生先備基礎：資料蒐集		
教材來源	自編	師資來源	當地耆老及當地居民
備註			

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">海裡的火箭—鎖管</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">認識鎖管船的特色、知道鎖管的生活習性及捕捉鎖管的最佳季節及時間，並探討近幾年鎖管捕獲量減少的原因，是否與海洋或環境汙染相關。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下■四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>下學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">了解家鄉外木山漁港鎖管的生活習性，及捕捉鎖管的最佳季節及時間。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">海 B2 能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。
海 E15 認識家鄉常見的河流與海洋資源，並珍惜自然資源。
海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染等環境問題。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法。
自 ai-I-2 透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。</td></tr>
<tr><td>學習
內容</td><td colspan="3">自 INg-II-1 自然環境中有許多資源。人類生存與生活需依賴自然環境中的各種資源，但自然資源都是有限的，需要珍惜使用。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="4">1.課程願景：訂定「健康活力、樂愛學習及人文關懷」為校本課程發展方向。
2.課程目標:
(1)讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
(2)帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="5">(3)培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="5">實地踏察、觀察、實作及心得發表</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容（學習歷程）</td><td>議題
（安全教育、戶外教育、生命教育、其他）</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="6">第二學期</td><td>第 13 週</td><td>外木山捉鎖管</td><td>1. 認識鎖管。
2. 介紹鎖管生活習性。</td><td>環境教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 14 週</td><td>外木山捉鎖管</td><td>1. 認識鎖管。
2. 介紹鎖管生活習性。</td><td>環境教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 15 週</td><td>外木山捉鎖管</td><td>1. 認識鎖管構造。
2. 畫鎖管。</td><td>環境教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 16 週</td><td>漁港探險隊</td><td>1. 實地了解基隆漁港風情。
2. 參觀漁港中的鎖管船，了解船上的各式裝備。</td><td>戶外教育
安全教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告</td></tr>
<tr><td>第 17 週</td><td>漁港探險隊</td><td>1. 介紹捕捉鎖管的作業方式。
2. 實地參觀漁港中的鎖管船。</td><td>戶外教育
安全教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告</td></tr>
<tr><td>第 18 週</td><td>漁港探險隊</td><td>1. 觀察漁船上的基本配備。
2. 完成學習單。</td><td>戶外教育
安全教育</td><td>態度檢核、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td colspan="2">議題/融入實施內涵</td><td colspan="5">■安全教育 ■戶外教育 □生命教育（必須三擇一）
□其他_____</td></tr>
<tr><td colspan="2">評量規劃</td><td colspan="5">態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td colspan="2">環境與教學設備</td><td colspan="5">環境：鎖管船</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>需求</td><td colspan="3">教學設備：電腦網路及視聽設備
學生先備基礎：資料蒐集</td></tr>
<tr><td>教材來源</td><td>自編</td><td>師資來源</td><td>當地漁夫</td></tr>
<tr><td>備註</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

(表 5-13)

113 學年度五年級上學期彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">海洋教育-外木山之子</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">德和國小座落於基隆市郊區，依山傍海的地理條件，讓學生受到在地海洋文化的薰陶，對基隆在地的海洋地形有基本的認識。學校教師亦致力於海洋議題的探究，針對各年級不同領域設計出兼顧橫向與縱向連結的課程，希冀透過本課程的活動形式，能激發學生對海洋生態保育的興趣和熱情，學習到更多更豐富的海洋知識。
由於五年級學生的學習重點為探索外木山的地形地質與生物，因此，第一學期規劃[認識外木山]，引領孩子認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山岩層參觀。第一學期規劃[悠遊外木山]</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上■五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">上學期規劃[認識外木山]，引領孩子探索外木山的海洋世界，透過認識外木山的海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山岩層的參觀，讓學生了解海洋生態系統的運作和保護海洋生物的重要性；下學期則是規劃[悠遊外木山]，透過外木山休閒步道與千年古道的踏查過程，帶領孩子瞭解外木山的發展歷史與先人背著沈重魚貨走出魚路古道的艱辛。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">●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。
●社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社 會的永續發展。
●海 A1 能從海洋探索與休閒中，建立合宜的人生觀，探尋生命意義，並不斷精進，追求至善。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
●海 A3 能規劃及執行海洋活動、探究海洋與開發海洋資源之能力，發揮創新精神，增進人與海的適切互動。
●海 B2 能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">●國 5-Ⅲ-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。
●社 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。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td colspan="4">●國 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。
●社 Ac-Ⅱ-1 兒童在生活中擁有許多權利與責任。</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">(1)讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
(2)帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。
(3)培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="4">一、藉由社區漁村參訪認識海上的移動城堡：漁船設備及漁夫的生活型態。
二、了解海洋生物特性，認識海洋資源。
三、觀察各式海洋生物特徵，體驗港邊風情。
四、透過徜徉外木山，引領孩子認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山的岩層參觀。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容</td><td>議題
(安全教育、戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">第一學期</td><td>第 4 週</td><td>奇妙的海洋生物</td><td>1. 欣賞下課花路米, 了解外木山漁村生活。
2. 能說出於船上的各式裝備。
3. 能了解補瑣管的詳細情形。
4. 知道各種魚類的名稱, 外形與其個性和特色。</td><td>海洋教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 5 週</td><td>魚, 魚礁, 軍艦礁</td><td>1. 藉由 PPT 介紹魚礁與軍艦礁和各種魚類。
2. 藉由實際的參觀，體驗大自然的環境。</td><td>海洋教育
戶外教育</td><td>魚, 魚礁, 軍艦礁</td></tr>
<tr><td>第 7 週</td><td>港邊風情</td><td>1. 介紹基隆漁港等各地風情，以及漁民生活風貌。
2. 指導學生運用繪畫等藝術方式，表現漁民生活。</td><td>海洋教育</td><td>港邊風情</td></tr>
</table>

	第 8 週	外木山岩層參觀	1. 體驗步道上一邊是山一邊是海的壯闊景色。 2. 自然課介紹岩層與土壤。	海洋教育 戶外教育	外木山岩層參觀
	第 11 週	外木山岩層參觀	1. 班級繪本導讀。 2. 完成學習單。	海洋教育	外木山岩層參觀
議題/融入實施內涵		■安全教育■戶外教育 ■生命教育（必須三擇一） □其他_____			
評量規劃		態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽			
環境與教學設備需求		環境：教室教學情境布置、海岸實境 教學設備：單槍投影機、教師自製教學 PPT 學生先備基礎：對海洋環境的基本認識			
教材來源		自編 網路資源		師資來源	五年級導師群
備註					

填表說明：可依各校需求自行增刪

113 學年度五年級下學期彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">海洋教育-外木山之子</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">德和國小座落於基隆市郊區，依山傍海的地理條件，讓學生受到在地海洋文化的薰陶，對基隆在地的海洋地形有基本的認識。學校教師亦致力於海洋議題的探究，針對各年級不同領域設計出兼顧橫向與縱向連結的課程，希冀透過本課程的活動形式，能激發學生對海洋生態保育的興趣和熱情，學習到更多更豐富的海洋知識。
由於五年級學生的學習重點為探索外木山的地形地質與生物，因此，第一學期規劃[認識外木山]，引領孩子認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山岩層參觀。第一學期規劃[悠遊外木山]</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下■五下□六上</td><td>節數</td><td>10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">上學期規劃[認識外木山]，引領孩子探索外木山的海洋世界，透過認識外木山的海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山岩層的參觀，讓學生了解海洋生態系統的運作和保護海洋生物的重要性；下學期則是規劃[悠遊外木山]，透過外木山休閒步道與千年古道的踏查過程，帶領孩子瞭解外木山的發展歷史與先人背著沈重魚貨走出魚路古道的艱辛。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">●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。
●社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社 會的永續發展。
●海 A1 能從海洋探索與休閒中，建立合宜的人生觀，探尋生命意義，並不斷精進，追求至善。
●海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
●海 A3 能規劃及執行海洋活動、探究海洋與開發海洋資源之能力，發揮創新精神，增進人與海的適切互動。
●海 B2 能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習
表現</td><td colspan="3">●國 5-Ⅲ-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。
●社 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。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td colspan="4">●國 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。
●社 Ac-Ⅱ-1 兒童在生活中擁有許多權利與責任。</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">(1)讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
(2)帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。
(3)培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="4">一、藉由社區漁村參訪認識海上的移動城堡：漁船設備及漁夫的生活型態。
二、了解海洋生物特性，認識海洋資源。
三、觀察各式海洋生物特徵，體驗港邊風情。
四、透過徜徉外木山，引領孩子認識海洋生物、魚礁軍艦礁，以及外木山的岩層參觀。</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容</td><td>議題
(安全教育、戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="4">第二學期</td><td>第 7 週</td><td>海上移動城堡</td><td>1. 認識鄉土環境了解基隆各地魚港的風情。
2. 了解各種船隻種類與其在海上之功能。</td><td>海洋教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 8 週</td><td>外木山休閒步道</td><td>1. 藉由 PPT 介紹外木山休閒步道的位置、交通、歷史沿革。
2. 外木山海岸附近周圍景觀介紹。</td><td>海洋教育
安全教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 9 週</td><td>拳王挑戰賽</td><td>1. 認識青蛙、鳥、鱸鰻、猩猩的外形和表現出牠們的特色。
2. 重尊重任何生物的生命。</td><td>海洋教育
生命教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
<tr><td>第 11.15 週</td><td>海洋資源-海洋的寶藏</td><td>1. 能知道海洋資源的利用與生活上的關係。</td><td>海洋教育</td><td>態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽</td></tr>
</table>

			2. 了解利用海洋發電的原理及優缺點。		
議題/融入實施內涵	■安全教育■戶外教育 ■生命教育（必須三擇一） □其他_____				
評量規劃	態度檢核、觀察記錄、分組報告、作品展覽				
環境與教學設備需求	環境：教室教學情境布置、海岸實境 教學設備：單槍投影機、教師自製教學 PPT 學生先備基礎：對海洋環境的基本認識				
教材來源	自編 網路資源		師資來源	五年級導師群	
備註					

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td>海洋守護</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="3">校本課程即學校教師發揮教育專業自主的精神，依據學生需求、學校條件與社區特性，為學生建構有意義且適切的課程。德和國小座落於基隆市郊區，依山傍海，不僅學生、家長受到在地文化的薰陶，擁有豐富的海洋經驗，學校教師亦致力於海洋議題的探究，並利用課餘時間至海洋相關系所進修，希冀能整合本校人力與在地資源，針對各年級不同領域，設計出兼顧橫向與縱向連結的課程。
由於六年級學生的學習重點為思辨海洋環境問題，培養公民意識與實踐公民責任，因此，第一學期規劃[沙灘的小武士]，藉由閱讀環保議題相關報導，引領孩子瞭解海域環境面臨的汙染問題及生態危機；第二學期則規劃[海洋環保小尖兵]，帶領孩子檢視鄰近海域的汙染現象，並實踐公民的環保責任。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td>□一上□二上□三上□四上□五上■六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>上學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="3">一. 配合學校願景：訂定「健康活力、樂愛學習及人文關懷」為校本課程發展方向。
二. 課程目標:
1. 從五年級認識鄉土環境，了解基隆各地魚港的風情，到六年級使學生了解家鄉文化並能夠培養關懷鄉土情懷。
2. 使學生有正當的休閒娛樂，並培養學生正確的人生觀。
三. 統整自然與生活科技、藝術與人文和社會領域，做跨領域的橫向聯繫學習。
1. 自然與生活科技- 知道生活環境中的大氣、大地與水，及它們彼此間的交互作用。
2. 藝術與人文- 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。
3. 社會-列舉地方或區域環境變遷所引發的環境破壞，並提出可能的解決方法。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="3">海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
海 B2 能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。
海 C1 能從海洋精神之宏觀、冒險、不畏艱難中，實踐道德的素養，主動關注海洋公共議題，參與海洋的社會活動，關懷自然生態與永續發展。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">安 E1 了解安全教育。
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。
生 E3 理解人是會思考、 有情緒、能進行自 主決定的個體。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="3">一、可以簡略的說明潮間帶的定義。
二、能了解鯨魚的生活環境、習性及身體構造。
三、知道利用海洋資源面臨的問題及解決方法。
四、參與社區中環保活動或環保計劃，並分享成果。
五、體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">1.讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
2.帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。
3.培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="4">分組報告、實作評量、學習單評量、海報實作、聆聽態度及紙筆測驗。</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容</td><td>議題
(安全教育、戶外教育、生命教育、其他)</td><td colspan="2">檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">第一學期</td><td>第 6 週</td><td>沙灘上的小武士-
潮來潮往</td><td>1.能說明月亮、地球與太陽自轉公轉的關係。
2.可以簡略的說明潮間帶的定義。
3.可以具體操作星體的運轉。
4.從操作中明白星體與潮汐的關係。</td><td>戶外教育
生命教育</td><td colspan="2">分組報告
實作評量</td></tr>
<tr><td>第 7 週</td><td>沙灘上的小武士-
海陸總動員</td><td>1.對於教師投影片的介紹能專心傾聽並做出回應。
2.能認真完成學習單。</td><td>戶外教育
生命教育</td><td colspan="2">分組討論
學習單評量</td></tr>
</table>

			3. 能將老師講過的、網路查到的、書本找到的相關資料彙整，並能口頭報告出來。 4. 對於別人的報告或學習單有疑問時，能提出問題 或自己見解。		
	第 8 週	沙灘上的小武士- 環保急先鋒	1. 對於別人的報告能專心傾聽並做出回應。 2. 能專心傾聽教師統整海洋污染現象。 3. 能尊重各人不同的想法，並取得共識。 4. 小組能合作完成標語海報之設計。	安全教育	分組討論海報實作
	第 9 週	沙灘上的小武士-「鯨」濤駭浪	1. 能了解鯨魚的生活環境、習性及身體構造。 2. 能了解鯨魚和環境的互動關係。 3. 能設計並落實保育計畫於日常生活中。	生命教育	實作評量
	第 10 週	沙灘上的小武士-保護海洋我最行	1. 知道利用海洋資源面臨的問題及解決方法。 2. 能激發對資源永續利用的情操。	生命教育	分組報告
議題/融入實施內涵		□安全教育 □戶外教育 ■生命教育（必須三擇一） □其他_____			
評量規劃		作品實作、資料蒐集、口頭發表、簡報說明			
環境與教學設備需求		環境：教室教學情境布置、海岸實境 教學設備：單槍投影機、教師自製教學 PPT 學生先備基礎：對海洋環境的基本認識			
教材來源		自編 網路資料蒐集 交通部氣象局 30 天潮汐預報網站 https://www.cwb.gov.tw/V8/C/M/Fishery/tide_30day_MOD/T001701.html 台灣網路科教館		師資來源	六年級教師群、 學校海洋領域推行小組

	https://www.ntsec.edu.tw/LiveSupply-Content.aspx?cat=6841&a=0&fld=&key=&isd=1&icop=10&p=1&lsid=6857		
備註	戶外活動日期視天候做彈性調整。		

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td>海洋守護</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="3">校本課程即學校教師發揮教育專業自主的精神，依據學生需求、學校條件與社區特性，為學生建構有意義且適切的課程。德和國小座落於基隆市郊區，依山傍海，不僅學生、家長受到在地文化的薰陶，擁有豐富的海洋經驗，學校教師亦致力於海洋議題的探究，並利用課餘時間至海洋相關系所進修，希冀能整合本校人力與在地資源，針對各年級不同領域，設計出兼顧橫向與縱向連結的課程。
由於六年級學生的學習重點為思辨海洋環境問題，培養公民意識與實踐公民責任，因此，第一學期規劃[沙灘的小武士]，藉由閱讀環保議題相關報導，引領孩子瞭解海域環境面臨的汙染問題及生態危機；第二學期則規劃[海洋環保小尖兵]，帶領孩子檢視鄰近海域的汙染現象，並實踐公民的環保責任。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td>□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下■六下</td><td>節數</td><td>下學期 10 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="3">一. 配合學校願景：訂定「健康活力、樂愛學習及人文關懷」為校本課程發展方向。
二. 課程目標:
1. 從五年級認識鄉土環境，了解基隆各地魚港的風情，到六年級使學生了解家鄉文化並能夠培養關懷鄉土情懷。
2. 使學生有正當的休閒娛樂，並培養學生正確的人生觀。
三. 統整自然與生活科技、藝術與人文和社會領域，做跨領域的橫向聯繫學習。
1. 自然與生活科技- 知道生活環境中的大氣、大地與水，及它們彼此間的交互作用。
2. 藝術與人文- 構思藝術創作的主題與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。
3. 社會-列舉地方或區域環境變遷所引發的環境破壞，並提出可能的解決方法。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="3">海 A2 能思考與分析海洋的特性與影響，並採取行動有效合宜處理海洋生態與環境之問題。
海 B2 能善用資訊、科技等各類媒體，進行海洋與地球資訊探索，進行分析、思辨與批判海洋議題。
海 C1 能從海洋精神之宏觀、冒險、不畏艱難中，實踐道德的素養，主動關注海洋公共議題，參與海洋的社會活動，關懷自然生態與永續發展。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">安 E1 了解安全教育。
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。
生 E3 理解人是會思考、 有情緒、能進行自 主決定的個體。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="3">一、可以簡略的說明潮間帶的定義。
二、能了解鯨魚的生活環境、習性及身體構造。
三、知道利用海洋資源面臨的問題及解決方法。
四、參與社區中環保活動或環保計劃，並分享成果。
五、體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">1.讓孩子的肢體能充分活動與發展，培養喜歡運動的興趣與習慣，能擁有健康的身心，讓每天都充滿精神與活力。
2.帶領孩子親近海洋、認識海洋，並喚起關心海洋生態環境的意識，進而以實際行動愛護海洋。
3.培養尊重同理及關心他人的態度，能夠主動助人、與他人分享，並願意採取行動關懷弱勢。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="4">分組報告、實作評量、學習單評量、海報實作、聆聽態度及紙筆測驗。</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">學習進度週次/節次</td><td colspan="2">單元/子題
單元子題可合併數週整合敘寫或依各週次進度敘寫。</td><td>單元學習內容</td><td>議題
(安全教育、戶外教育、生命教育、其他)</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">第二學期</td><td>第 5 週</td><td>海洋環保小尖兵-我是海洋小英雄</td><td>1.理解參與社會服務的意義。
2.帶領孩子參與環保活動，並分享成果。</td><td>戶外教育</td><td>分組討論
實作評量</td></tr>
<tr><td>第 6 週</td><td>海洋環保小尖兵-海洋樂園-沙中雕堡</td><td>1.體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。
2.相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。</td><td>生命教育</td><td>分組討論
分組報告</td></tr>
</table>

	第 7 週	海洋環保小尖兵-寶貝心得	1.對於別人的分享能專心傾聽。 2.能將同學們的分享加以整理、歸納重點。 3.能完成一篇學習心得。	生命教育	完成報告 聆聽報告
	第 8 週	海洋環保小尖兵-我是海上男兒	1.了解各種捕魚方式。 2.了解各種不當捕魚方法。 3.了解生態平衡。	安全教育	口頭報告 聆聽態度
	第 9 週	海洋環保小尖兵-消失的陸地	1.能了解造成全球暖化的原因。 2.能確實檢視自身節約能源的行為。	生命教育	分組報告 紙筆評量
議題/融入實施內涵	□安全教育 □戶外教育 ■生命教育（必須三擇一） □其他_____				
評量規劃	作品實作、資料蒐集、口頭發表、簡報說明				
環境與教學設備需求	環境：教室教學情境布置、海岸實境 教學設備：單槍投影機、教師自製教學 PPT 學生先備基礎：對海洋環境的基本認識				
教材來源	自編 網路資料蒐集 交通部氣象局 30 天潮汐預報網站 https://www.cwb.gov.tw/V8/C/M/Fishery/tide_30day_MOD/T001701.html 台灣網路科教館 https://www.ntsec.edu.tw/LiveSupply-Content.aspx?cat=6841&a=0&fld=&key=&isd=1&icop=10&p=1&lsid=6857			師資來源	六年級教師群、 學校海洋領域推行小組
備註	戶外活動日期視天候做彈性調整。				

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">Windows 11 電腦小小兵</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程介紹電腦在生活中的應用，讓學生認識硬體與軟體、熟悉視窗環境、平板電腦使用及鍵盤輸入的技能，培養使用科技的基本知能。學習使用系統內建軟體小畫家練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能力。能運用運算思維的技巧繪圖，發揮創意設計「夢想中的車子」，展現思考與解決問題的能力。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上■三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1.交互作用與關係：讓學生察覺生活中的電腦科技以及人機互動的方式。
2.系統與模型：讓學生認識電腦硬體與軟體。
3.結構與功能：讓學生認識作業系統、檔案管理的結構與功能。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進■ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">1.學生展現思考能力與科技資訊素養。
2.學生展現身心素質與自我精進的素養。
3.學生展現資訊素養，具備正確使用電腦的技能。
4.學生展現資訊素養，具備基本文書能力。
5.學生展現資訊素養，具備檔案管理的概念。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td>1.學生能實際解決日常生活問題，如取得地圖資訊、使用小算盤計算等。
2.學生學習正確的坐姿與打字姿勢，了解錯誤使用電腦的影響。
3.學生辨別硬體與軟體，掌握正確使用電腦的技能。
4.學生記憶鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件。
5.學生操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="2">1.學生能體驗與實踐電腦科技解決日常生活問題，例如：取得地圖資訊、使用小算盤計算等，具備思考能力並展現科技資訊與媒體素養。
2.學生能使用正確的坐姿與打字姿勢，知道電腦錯誤的使用方式與其造成的負面影響，展現身心素質與自我精進的素養。
3.學生能辨別硬體與軟體，具備正確使用電腦的技能，展現資訊素養。
4.學生記憶電腦鍵盤的按鍵位置，能使用英文與中文輸入法建立文件，具備基本文書能力，展現資訊素養。
5.學生能操作檔案總管，識別檔案與資料夾，具備檔案管理的概念，展現資訊素養。
6.學生能理解使用電腦繪圖的概念，操作小畫家軟體，具備基本數位繪圖能力，展現美感素養。
7.學生能運用邏輯思維，分析題目並設計符合主題的圖畫，展現系統思考與美感素養。
8.學生能欣賞同儕作品，並描述數位繪圖中的美感特質，展現美感素養。</td></tr>
<tr><td>表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="2">1.學生能遵守電腦教室使用規範與正確的使用電腦習慣。
2.學生能說出常見的電腦軟硬體，能熟練操作 Windows 作業系統，能個人化電腦、設定佈景主題與桌面圖示。
3.學生能記憶鍵盤位置，練習中英文打字，完成兩個中英文檔案。
4.學生能操作內建小算盤、地圖與剪取工具軟體。
5.學生能操作內建小畫家軟體，應用繪圖及填色技巧，完成一幅創意填色畫。
6.學生藉由體驗線上的 Quick Draw! - Google 限時塗鴉，知道人工智慧在藝術領域的簡單應用。
7.學生能知道運算思維的概念，用於一步步畫出夢想中的車子，完成一幅彩色畫。</td></tr>
<tr><td colspan="3">課程架構脈絡圖</td></tr>
</table>

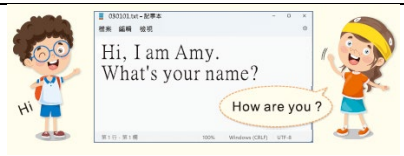
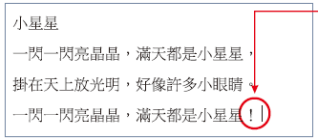
認識電腦 (5節)	檔案與應用軟體 (5節)	中英文輸入 (6節)	繪圖與運算思維 (4節)
電腦教室公約	個人化電腦設定	健康使用習慣	認識人工智慧
辨識電腦軟硬體	檔案總管使用技巧	鍵盤位置記憶	Google 限時塗鴉
電腦輸入/輸出/處理	操作內建的工具軟體	建立文字檔案	運算思維與繪圖的關係
正確開關機			操作小畫家繪圖
健康使用習慣			設計夢想中的車子

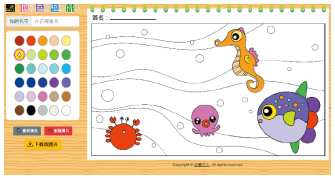
學習進度週次/節次		單元/子題	單元學習內容	議題	檢核點(形成性評量)
第一學期	第 01-03 週	一、生活好麻吉 – 電腦	一、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本畫冊圖形中知道「電腦在生活中的運用」，並與生活經驗連結。 2. 教師引導學生熟悉「教材多媒體」的位置並產生圖形記憶。 3. 教師簡單介紹電腦的起源與演變。 二、 **發展活動** 1. 活動一：電腦教室使用規範 (1) 學生填寫電腦教室使用規範的宣言頁，遵守電腦教室公約，展現法治素養。 2. 活動二：認識硬體 (1) 教師說明電腦輸入、運算處理、輸出的運作方式。 (2) 學生從課本與教室環境中辨認常見的基本設備。 3. 活動三：開關機與操控電腦 (1) 學生操作電腦開機。 (2) 學生從課本圖形中認識操控電腦的各種方式。 (3) 學生操作滑鼠移動、停留、點選與拖曳。 (4) 開啟萬聖節-抓鬼特攻隊，訓練滑鼠控制技巧。 (5) 開啟電腦接接樂，訓練滑鼠移動技巧。 (6) 學生操作電腦關機。 4. 活動四：周邊設備 (1) 學生從課本與教室環境中辨認常見的周邊設備，並分辨輸入與輸出設備。 (2) 學生遊玩硬體連連看遊戲，能辨別硬體的功能。	生命教育、 品德教育、 法治教育	1. 口頭問答：能說出電腦在生活中的應用。 2. 軟體操作：能開機與關機。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。

			5. 活動五：電腦使用習慣 (1) 學生知道正確的使用習慣。 (2) 學生知道錯誤的使用習慣造成的身心負面影響。 (3) 學生遊玩坐姿糾察隊，找出不正確的坐姿。 三、 **綜合活動** 1. 學生開啟課後測驗，複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。		
	第 04-05 週	二、點點按按玩電腦	一、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本圖形認識軟體與硬體，能定義作業系統與應用軟體。 2. 學生從課本圖形中簡單認識各種軟體，理解可以根據需要，使用各種軟體處理不同的生活問題。 3. 教師引導學生觀察 Windows 桌面環境，認識基本操作功能。 二、 **發展活動** 1. 活動一：視窗與滑鼠的操作 (1) 學生操作滑鼠左右鍵與滾輪。 (2) 學生能說出在平板上使用手指觸控的操作方式。 (3) 學生練習操作視窗。 (4) 學生以桌面圖示為目標，練習操作滑鼠。 (5) 學生從課本圖形與觀念動畫認識電腦清潔與保養的技巧。 2. 活動二：多媒體遊樂園 (1) 學生觀賞清潔電腦動畫，能說出清潔技巧，並遵守良好的使用習慣。 (2) 學生開啟 Windows 介面大考驗練習。 (3) 學生觀賞平板電腦使用教學動畫，能說出平板使用方式。 三、 **綜合活動** 1. 學生開啟課後測驗，複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁，複習所學。	生命教育、 品德教育	1. 口頭問答：學生能說出硬體與軟體的差別。 2. 操作評量：學生能操作電腦滑鼠。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。
	第 06-08 週	三、個人化 Windows 11	四、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本圖形中認識應用程式。 2. 教師說明電腦個人化的概念。	人權教育	1. 口頭問答：學生能列舉在電腦中找到軟體的方法。 2. 操作評量：學生能個人化電

			五、 **發展活動** 1. 活動一：開始功能表與工作列 (1) 學生練習操作開始功能表、工作列與捷徑，能舉例快速找到軟體的方式。 (2) 學生練習釘選軟體到開始功能表與工作列。 2. 活動二：美化電腦 (1) 學生更換佈景主題。 (2) 學生顯示與隱藏桌面圖示。 (3) 學生修改桌布。 (4) 學生能欣賞不同的個人化風格，發現電腦環境的美感。 3. 活動三：軟體操作初體驗 (1) 學生開啟「小算盤」，練習數學計算。開啟「數學計算連連看」，用小算盤算數。 (2) 學生開啟「地圖」工具，顯示我的位置並能移動觀看地圖。 (3) 學生開啟「剪取工具」軟體或用快捷鍵，擷取桌面、功能表或通知區域，並使用繪圖功能在擷取的圖片上手繪簽名。 六、 **綜合活動** 1. 學生開啟硬體找不同遊戲，操作滑鼠點選正確圖片，培養手眼協調與運算思維能力。 2. 學生開啟課後測驗與電腦大富翁，進行課後複習。 3. 動動腦作業：學生依照個人喜好，個人化電腦後，擷取桌面並簽名、存檔。		腦，截圖、簽名、並存檔。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。
	第 09-10 週	四、檔案管理小達人	七、 **準備活動** 1. 教師引導學生觀察課本圖形，以整理房間為例，比較整齊與雜亂的環境，描述整理資料的好處。 八、 **發展活動** 1. 活動一：檔案與二進位	品德教育	1. 口頭問答：學生能說出檔案總管的用途。 2. 操作評量：學生能操作檔案總管，增刪改檔案與資料夾。

			(1) 學生認知檔案概念與類型。 (2) 學生能建立、命名、開啟、檢視檔案內容。 (3) 學生知道檔案大小的計算單位。 (4) 學生觀賞二進位的電腦世界動畫。 (5) 學生遊玩天兔兔大闖關遊戲，認識二進位。 (6) 學生從課本圖像或教室環境中認識檔案儲存裝置。 (7) 學生開啟電腦檔案排大小遊戲，能比較檔案大小。 2. 活動二：檔案管理與視窗佈局 (1) 學生能新增、命名資料夾與子資料夾。 (2) 學生認知樹狀結構。 (3) 學生能使用視窗佈局來排列視窗。 (4) 學生能刪除與還原檔案與資料夾。 (5) 學生能切換資料夾檢視與排序方式。 3. 活動三：路徑尋寶 (1) 學生能找到老師指定的圖片所在。 (2) 學生能使用內建相片軟體開啟圖片檔案。 九、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁第四課，複習所學。		3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。
	第 11-13 週	五、英文打字 ABC	十、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識英打鍵盤。 十一、 **發展活動** 1. 活動一：英打鍵盤基礎記憶 (1) 學生練習打字指法，學習正確姿勢。 (2) 學生開啟英文打字 GAME，進入 1~6 關觀看打字教學動畫，並進入第 7~13 關進行英文打字練習。 2. 活動二：英文短句與記事本 (1) 學生開啟記事本，輸入英文短句，練習刪除與修改文字。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。	品德教育	1. 口頭問答：學生能說出打字的正確姿勢。 2. 操作評量：學生能完成英打作業。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。

			 3. 活動三：練習時間 (1) 學生開啟英文打字 GAME，進行第 14~17 關英文打字練習。 十二、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁第五課，複習所學。		
	第 14-16 週	六、中文輸入 ㄅㄆㄇ	十三、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本圖形、「教學鍵盤」與教室設備中認識中打鍵盤。 十四、 **發展活動** 1. 活動一：中打鍵盤基礎記憶 (1) 學生開啟記事本軟體，練習中文輸入與選字、練習標點符號輸入，完成兒歌小星星。 (2) 學生將檔案儲存成文字檔格式。  (3) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 13 關中文打字練習。 2. 活動三：練習時間 (1) 學生開啟「中文打字 GAME」，進行第 15~17 關中文打字練習。 十五、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生開啟電腦大富翁第六課，複習所學。	品德教育	1. 口頭問答：學生能說出使用的中打輸入法。 2. 操作評量：學生能完成中打作業。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。

	第 17-18 週	七、電腦繪圖小畫家	十六、 **準備活動** 1. 教師引導學生從課本圖形認識使用電腦繪圖與一般繪圖的不同。 十七、 **發展活動** 1. 活動一：認識小畫家 (1) 學生開啟小畫家軟體，認識介面。 (2) 學生能說出前景色與背景色的用途。 2. 活動二：可愛的太陽 (1) 學生運用幾何圖形與筆刷，畫出太陽。 (2) 學生將圖案裁切成合適的大小並存成圖片檔案。 3. 活動三：創意填色畫 (1) 學生開啟範例線條稿，發揮想像力，填入色彩。 (2) 學生使用文字工具在圖片上加入標題。 (3) 學生將成果存成圖片檔案。 4. 活動三：填色小遊戲 (1) 學生開啟填色小遊戲，選擇喜歡的圖案，發揮創意，填入色彩。 (2) 學生輸入作者，將作品下載為圖片並與同儕分享。  十八、 **綜合活動** 1. 學生開啟「小畫家介面大考驗」，複習小畫家介面的功能。 2. 學生從課本習題複習所學。 3. 學生開啟電腦大富翁第七課，複習所學。	品德教育	1. 口頭問答：學生能說出使用電腦繪圖與一般繪圖的差別。 2. 操作評量：學生能完成一幅創意填色畫。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。

	第 19-20 週	八、人工智慧與運算思維	十九、 **準備活動** 1. 教師提問：有聽過人工智慧嗎？說出你知道的或你想像中的人工智慧。 二十、 **發展活動** 1. 活動一：Quick, Draw! - Google 限時塗鴉 (1) 學生開啟瀏覽器。 (2) 學生在網址列輸入 Google 限時塗鴉，搜尋網站。 (3) 學生前往 Google 限時塗鴉網站，在時間內根據題目畫出簡筆畫圖案，讓 AI 猜是什麼，盡可能最快讓 AI 答對，總共六題。 (4) 教師提問學生與 AI 互動的過程，哪一題很快就被猜對了？哪一題 AI 猜錯了？ (5) 學生觀察網站上其他人的畫與同儕的畫，總結特徵，簡述 AI 猜對或錯的原因。 2. 活動二：畫出夢想中的車子 (1) 教師介紹運用運算思維的思考步驟。 (2) 學生運用運算思維「問題拆解、找出規律、表徵問題、解決問題」的步驟，思考「夢想中的車子」可能是什麼樣子。 (3) 學生用紙筆畫出「夢想中的車子」。 (4) 學生用小畫家畫出「夢想中的車子」。 二十一、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生開啟問題拆解填填看，練習運用運算思維完成拆解題目。 3. 學生開啟電腦大富翁第八課，複習所學。	生命教育、生涯規劃教育	1. 口頭問答：學生能說出運算思維的意義。 2. 操作評量：學生能完成一幅夢想中的車子繪圖。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【電腦大富翁】。

議題/融入實施內涵	□性別平等教育 ■人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 ■法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 ■生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1.哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2.價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。
評量規劃	口頭問答、操作評量、多媒體課後測驗。
環境與教學設備需求	教學環境： 1.電腦教室：配備足夠的電腦，確保每個學生都能獨立使用一台電腦進行練習。 2.多媒體教學設備：包含投影機和大屏幕顯示器，以便老師能清楚展示電腦操作步驟。 3.穩定的網絡連接：保障學生能夠下載電腦軟體及相關資源，並能查閱在線教程或參考資料。 4.舒適的座位安排：確保每個學生都有足夠的空間和舒適的座位，以便於長時間的繪圖操作。 5.安靜的學習環境：保持教室安靜，避免干擾學生專心學習和創作。 教學設備： 1.電腦：每位學生需要配備一台電腦，以便進行實際操作和練習。 2.打印機：用於列印文件和作品。 3.小畫家軟體：用於教學學生數位繪圖的基礎技能。 4.Quick Draw! - Google 限時塗鴉：用於體驗人工智慧在藝術領域的應用。 5.檔案總管軟體：用於教導學生檔案管理的基本概念和技能。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作知識：包括開機、關機、滑鼠操作等。 2.基本的英文閱讀能力：因為部分教材可能是以英文為主。 3.對數位科技的基本理解：了解電腦的基本功能和應用。 4.對數位繪圖的基本興趣：有興趣學習使用電腦進行繪圖和創作的學生。 5.有限的打字能力：學生最好有一定的打字基礎，以便更有效地進行文書處理和操作。

教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">我是 3D 天才小畫家</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程介紹數位繪圖的優點與生活中的應用。引導學生能正確認識向量繪圖的技巧，從設計到利用小畫家 3D 繪圖及組合美化的能力。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。學會利用小畫家 3D 繪圖的技能，進行美工的設計、繪圖的編修與生活化的應用能力。學會運用相片軟體加入 3D 特效，設計微電影。能由學習繪圖過程中，透過討論、觀摩及分享個人學習心得，提升資訊素養。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下■四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解電腦繪圖的概念。
2. 結構與功能：學會操作小畫家 3D 與相片軟體。
3. 交互作用與關係：運用電腦繪圖作品表達情感關懷與藝術創意。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進 ■ A2 系統思考與解決問題 □ 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
總綱核心素養具體內涵
E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學
習
表
現</td><td colspan="3">1. 創意表現與設計能力：學生能夠利用小畫家 3D 創作出具獨特風格的 3D 模型和圖像。
2. 技術熟練度：學生能熟練使用小畫家 3D 的各種工具和功能，包括筆刷、形狀工具和填充工具等。
3. 空間理解能力：學生能夠理解並操作三維空間中的物體，包括旋轉、縮放和移動 3D 模型。
4. 問題解決能力：學生能夠在創作過程中發現問題，並通過嘗試和應用不同的工具或技術來解決問題。
5. 數位素養提升：學生能夠在創作過程中了解並應用基本的數位圖形設計原則，如色彩搭配、光影效果和材質應用等。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td colspan="4">1. 基本工具使用：學習如何使用小畫家 3D 的基本工具，如選取工具、筆刷工具、橡皮擦、填充工具等。
2. 形狀和對象創建：學習如何使用預設形狀工具創建各種 3D 物體，並學會如何修改這些形狀的尺寸、角度和位置。
3. 材質和紋理應用：學習如何給 3D 物體應用不同的材質和紋理，以增加模型的真實感。
4. 視角與攝影機控制：學習如何控制視角，了解如何旋轉、縮放和移動視角來查看和編輯 3D 模型。
5. 導出和分享作品：學習如何將完成的 3D 作品導出為圖像或 3D 模型文件，並了解如何通過數位平台分享自己的作品。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="5">1. 學生能理解數位繪圖的優點與生活中的應用。
2. 學生能操作 3D 繪圖軟體，培養空間圖形概念。
3. 學生能運用靜態圖像與動態影片，完成 3D 繪圖作品，表現創意與藝術美感。</td></tr>
<tr><td>表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="5">1. 創建一個完整的 3D 場景：學生需要設計並創建一個包含多個物體的 3D 場景，如一個小花園或一個房間。場景應該展示學生對基本工具、形狀創建、材質應用和視角控制的綜合運用。
2. 設計一個角色或物品：學生設計並創建一個詳細的 3D 角色或物品，如一個卡通人物、一個交通工具或一個家具。作品應該展示學生的創意表現、技術熟練度和對細節的把握。
3. 製作一個簡單的動畫：學生使用小畫家 3D 創建一個簡單的 3D 動畫，如一個物體的旋轉展示或一個角色的基本動作。這個任務可以展示學生對空間理解和動畫基本原理的掌握。
4. 模擬真實物品：學生選擇一個現實生活中的物品，並用小畫家 3D 進行逼真的 3D 重建。學生需要展示對物體形狀、比例、材質和紋理的精確理解與應用。
5. 創作並展示一個主題海報：學生設計一張包含 3D 元素的主題海報，如環保、科技或藝術節海報。海報應該展示學生對 3D 圖像的創意應用，並能夠清晰傳達主題內容。作品可以包含多個 3D 物體，並應用適當的顏色和文字。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">第一學期</td><td>第 1 週</td><td>一、報告老師！我要學 3D(一)</td><td>1. 分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。
2. 認識 3D 繪圖軟體，小畫家 3D 是 Windows10 內建的軟體。
3. 認識 3D 繪圖的應用。
認識幾何模型組合成各種圖案。</td><td>資訊、科技</td><td>口頭問答
操作評量
學習評量</td></tr>
<tr><td>第 2 週</td><td>一、報告老師！我要學 3D(二)</td><td>1. 開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。</td><td>資訊</td><td>口頭問答</td></tr>
</table>

			2. 能調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 3. 學會 3D 檢視。 4. 學會儲存成專案。 認識其他儲存格式。		操作評量 學習評量 作品：01-3D 初體驗 作業：再加入男、女的 3D 模型
	第 3 週	二、可愛小貓咪（一）	插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 4 週	二、可愛小貓咪（二）	1. 自訂畫布大小。 2. 用水彩筆刷畫背景。 3. 用書寫筆筆刷寫字。 儲存成 PNG 格式。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：02-貓咪喵喵叫 作業：小花貓
	第 5 週	三、創作小怪獸（一）	1. 將 3D 圖形組合成小怪獸。 2. 用筆刷畫斑點。 貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 6 週	三、創作小怪獸（二）	1. 學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 2. 儲存成 3D 模型。 3. 從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 學會將 3D 模型插入到 Office 文件中。	資訊、科技	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：03-我的小怪獸 作業：獨一無二的小怪獸
	第 7 週	四、超人大戰恐龍（一）	1. 將圖片開啟為背景圖。 2. 用立方體製作地面。 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，找到【city】模型，加入並調整。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 8 週	四、超人大戰恐龍（二）	用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，加入【dinosaur】、【fire】、【fighter】。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量

	第 9 週	四、超人大戰恐龍（三）	1. 插入超人和大頭照、使用【魔術選取】進行去背。 2. 組合各種角色，完成作品。 3. 認識混合實境、照相與錄影。 學會使用 Microsoft 賬戶，分享作品到 Remix 3D。	資訊、科技	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：04-超人大戰恐龍 作業：運用組合的技巧完成一個創意 3D 作品
	第 10 週	五、龍貓等公車（一）	1. 開啟龍貓的 2D 圖片。 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 11 週	五、龍貓等公車（二）	1. 調整龍貓的身體、耳朵、帽子的厚度。 2. 使用【色彩選擇工具】，汲取 2D 圖形的顏色來填色。 使用 2D 圖形的【圓形】、【指向箭號】畫出龍貓肚皮。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 12 週	五、龍貓等公車（三）	1. 使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。 使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。	資訊）	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 13 週	五、龍貓等公車（四）	1. 在龍貓專案中插入 2D 背景圖。 2. 插入 2D 站牌（透明背景圖片，要按【轉換為 3D】，保持可編輯性）。 3. 插入 3D 小怪獸。 4. 存檔。 觀摩畫皮卡丘。	資訊	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：05-龍貓等公車 作業：挑一張喜歡的 2D 卡通人物圖，3D 化
	第 14 週	六、祝你生日快樂（一）	1. 3D 賀卡設計。 2. 調整卡片（畫布）尺寸。 使用筆刷【噴罐】畫出簡單的背景。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 15 週	六、祝你生日快樂（二）	1. 從 3D 媒體櫃搜尋【party】關鍵字，找到符合卡片風格的圖案（例如：狗狗）。 使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，製作立體說話泡泡。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量

	第 16 週	六、祝你生日快樂（三）	1. 使用 3D 圖形的【立體筆刷】畫出【HAPPY】。 2. 使用文字工具的【3D 文字】打字輸入【Birthday】。 3. 用筆刷畫出陰影，讓說話泡泡更立體。 用【筆刷】的【書寫筆】在卡片上簽名。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：06-祝你生日快樂 作業：感謝卡
	第 17 週	七、我的創意微電影（一）	1. 本課設計超人大戰恐龍的電影腳本。 2. 認識 Windows10 內建的【相片】軟體。 3. 使用第四課專案成果製作。 繪製 3D 文字片頭標題。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 18 週	七、我的創意微電影（二）	使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡，完成 1~9 張圖卡。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 19 週	七、我的創意微電影（三）	1. 繪製 3D 文字片尾標題，完成片尾圖卡。 使用【裁切】工具裁切每一張圖卡。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量
	第 20 週	七、我的創意微電影（四）	1. 使用【相片】軟體匯入圖卡，建立影片、調整影格順序與持續時間。 2. 設定背景音樂。 3. 加入 3D 效果。 4. 匯出影片。 學會將影片分享到 YouTube 或郵件。	資訊 生命教育	口頭問答 操作評量 學習評量 作品：07-我的創意微電影
議題/融入實施內涵		□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 ■生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1.哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2.價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更			

	需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。		
評量規劃	軟體操作、口頭問答、繪圖作品、影片作品。		
環境與教學設備需求	環境： 1.教室內應提供良好的照明和通風，以確保學生舒適的學習環境。 2.教室內應有足夠的座位和桌面空間，以容納學生及其教學設備。 3.教室應保持整潔，並具備適當的教學設施，如投影儀或電腦連接設備等。 教學設備： 1.電腦：每位學生需要配備一台電腦，以便進行實際操作和練習。 2.打印機：用於列印文件和作品。 3.小畫家 3D 軟體：用於教學學生數位繪圖的基礎技能。 4.檔案總管軟體：用於教導學生檔案管理的基本概念和技能。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作知識：包括開機、關機、滑鼠操作等。 2.基本的英文閱讀能力：因為部分教材可能是以英文為主。 3.對數位科技的基本理解：了解電腦的基本功能和應用。 4.對數位繪圖的基本興趣：有興趣學習使用電腦進行繪圖和創作的學生。 5.有限的打字能力：學生最好有一定的打字基礎，以便更有效地進行文書處理和操作。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

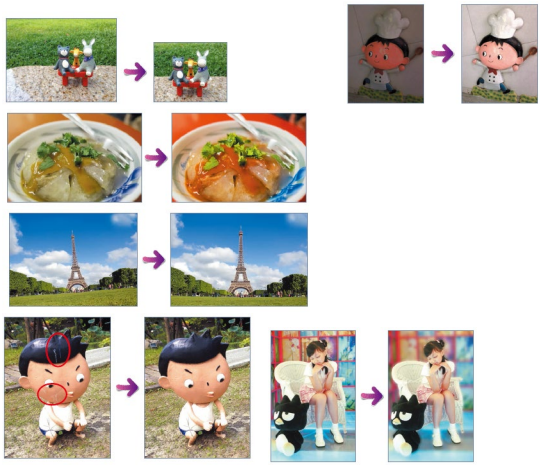
（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

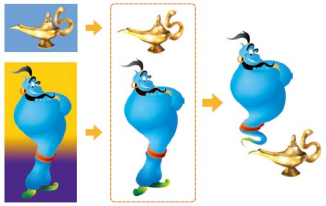
(表 5-13)

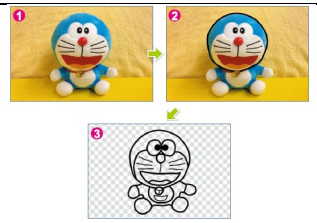
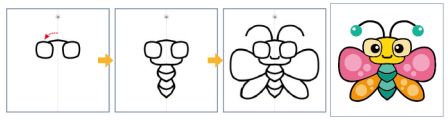
113 學年度彈性學習課程方案表

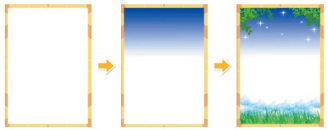
<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">Krita 繪圖小達人</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程介紹 Krita 繪圖軟體在生活中的應用，讓學生認識數位影像的來源、編輯與儲存，熟悉 Krita 視窗環境及使用影像處理與繪圖的技巧，培養數位繪圖的基本知能。學習使用免費軟體 Krita 練習電腦繪圖，具備基本的數位繪圖能力。讓學生善用資訊科技，處理日常生活中的美工繪圖應用。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上■四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解影像處理與數位繪圖的方式。
2. 結構與功能：學會 Krita 繪圖軟體的操作與功能。
3. 交互作用與關係：察覺生活中影像應用的方式。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">掌握 Krita 繪圖軟體操作：學生能熟練操作 Krita 軟體，包括打開、儲存文件以及使用各種工具和功能。
數位影像編輯與美化：學生能使用 Krita 進行照片美化，例如調整亮度、對比度、色彩平衡等。
影像合成技巧：學生能運用 Krita 進行影像合成，例如合併多張圖片，創建蒙版和使用圖層功能。
數位繪圖能力：學生能繪製線條稿並進行填色，創作出完整的數位繪圖作品。
動畫製作與匯出：學生能使用 Krita 製作簡單的動畫，並能匯出為 GIF 動畫格式。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td colspan="3">Krita 視窗環境與基本工具介紹：學生了解 Krita 的界面佈局及各種基本工具的使用方法。
數位影像的來源與取得：學生學會如何從相機、掃描儀等設備中取得數位影像，並將其導入 Krita 中進行編輯。
影像處理技巧：學生學習影像的基本處理技巧，如裁剪、旋轉、調整大小以及應用濾鏡效果。
向量圖繪製：學生學會使用 Krita 的向量工具進行向量圖的繪製，理解向量圖與點陣圖的區別。
筆刷與畫風應用：學生學會使用各種筆刷工具，能運用不同筆刷創作出印象派風格的圖案，並理解不同畫風的特點。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">1. 學生能認識數位影像在生活中的應用。
2. 學生能知道如何取得數位影像。
3. 學生能操作 Krita 繪圖軟體。
4. 學生學會美化相片。
5. 學生學會合成影像。
6. 學生能繪製線條稿與填色。
7. 學生能繪製向量圖。
8. 學生能使用筆刷繪製印象派畫風圖案。
9. 學生能設計鏤空圖片。
10. 學生能設計動畫、匯出 GIF 動畫。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
(總結性評量)</td><td colspan="4">1. 數位影像美化專案：學生需提交一份包含多張美化後照片的專案。照片應展示出使用 Krita 進行亮度、對比度、色彩調整和濾鏡應用的技巧。
2. 影像合成作品：學生需創作一個影像合成作品，將至少三張不同的圖片合成一個完整的圖像。作品需展示圖層管理、蒙版應用和選區工具的使用。
3. 完整數位繪圖創作：學生需提交一份從線稿到上色完成的數位繪圖作品。作品應展示學生對線條稿繪製、顏色填充和陰影處理的掌握程度。
4. 向量圖設計：學生需使用 Krita 的向量工具繪製一幅簡單的向量圖，例如標誌或圖標設計。作品應展示學生對向量工具的熟練使用和向量圖設計的理解。
5. 動畫製作與匯出：學生需製作一個簡短的動畫，並匯出為 GIF 格式。動畫應包含至少 10 個幀，展示學生對動畫時間軸、幀管理和動畫製作流程的理解和操作能力。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td>第一學期</td><td>第 1~3 週</td><td>一、影像處理與 Krita</td><td>一、 準備活動
1. 教師說明數位影像是什麼。
2. 教師引導學生從課本 p8 認識並舉例數位影像的應用。
3. 教師說明數位影像來源。
4. 教師提問：學生是否有在生活中操作過相關設備的經驗。</td><td>資訊</td><td>1. 軟體操作：能執行 Krita、美化影像並儲存檔案。
2. 口頭問答：能舉例數位影像的來源。
3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。</td></tr>
</table>

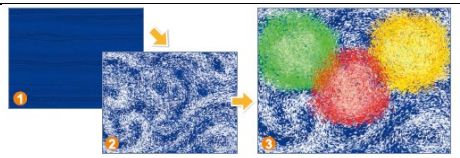
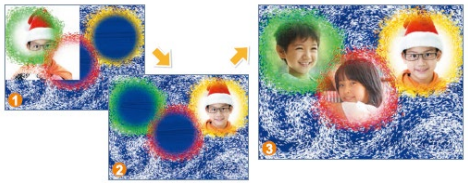
			5. 教師提問：如何能拍攝更好的數位影像。 二、 **發展活動** 1. 教師說明數位影像的檔案格式。 2. 教師說明像素與解析度、影像尺寸與列印尺寸。 3. 學生開啟【數字小畫家】練習遊戲，手動填色與數字，認識影像是由像素構成。 4. 學生開啟 Krita 軟體並認識介面。 5. 學生開啟範例，練習使用 Krita 修改照片：影像裁切與影像減肥、調整亮度與對比、調整色相與飽和度、影像轉正、智慧補丁(修補瑕疵)、凸顯主題(模糊背景)等技巧。  三、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。		
	第 4~6 週	二、影像魔法合成秀	一、 **準備活動**	資訊	1. 口頭問答：說明影像合成的意義。

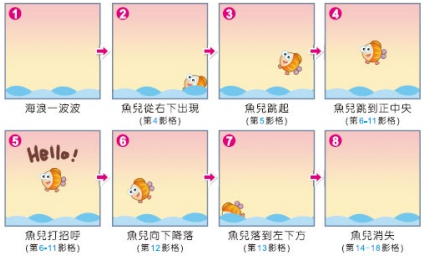
			1. 教師從課本圖形中說明影像合成的效果。 2. 教師提問：請說說看你見過的影像合成範例，例如：姐姐在照片上增加愛心圖案、笑臉圖案。 二、 **發展活動** 1. 學生開啟範例圖片，進行去背、合成、液化、擦除模式等功能，完成神燈精靈圖片。  2. 學生開啟範例圖片，使用外框模式功能將影像變形，安排圖層順序，手繪線條，完成大象怕小鼠圖片。 三、 **綜合活動** 1. 學生開啟【圖層糾察隊】資料夾，練習安排圖層順序。 2. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 3. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 4. 學生從課本習題複習所學。		2. 操作評量：能進行影像合成。 3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。
	第 7~8 週	三、大家來畫畫	四、 **準備活動** 1. 教師提問：舉例你使用過的繪圖工具，分享繪圖經驗。 2. 學生從課本認識各種 Krita 筆刷的效果。 五、 **發展活動** 1. 學生開啟範例圖片，新增顏料圖層、使用筆刷繪製線條稿。	資訊	1. 口頭問答：說明筆刷的用途。 2. 操作評量：能使用筆刷繪製圖案。 3. 多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。

			 2. 學生使用色彩取樣與填充工具，將線條稿上色。 3. 學生使用筆刷繪製簽名。 4. 學生觀摩課本 p71 的手繪作品，分享筆刷運用的看法。 5. 學生建立新檔案，使用對稱繪畫工具，畫出左右對稱的蝴蝶，並填入色彩與繪製細節。  六、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。		
	第 9~10 週	四、我的表情貼	七、 **準備活動** 1. 教師說明什麼是向量圖，並解釋向量繪圖的優點。 2. 教師說明使用表情貼的情境。 八、 **發展活動** 1. 學生建立向量圖層，使用貝茲曲線與形狀編輯工具，繪製圖案的外框。接著填入漸層色彩，讓圖案有立體感。 	資訊、品德	1. 口頭問答：知道什麼是向量圖。 2. 操作評量：能繪製向量圖案。 3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。

			2. 學生運用橢圓工具與貝茲曲線，繪製五官與腮紅。 九、 **綜合活動** 1. 學生開啟本課成果，練習設計不同的表情包(開心、生氣、哀傷、驚訝)。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。		
	第 11~12 週	五、防疫新生活	十、 **準備活動** 1. 教師提問：觀察課本 p92 的海報，說出各處名稱。 2. 學生舉例生活中見過的海報。 十一、 **發展活動** 1. 學生使用填充圖層繪製海報邊框，填入漸層色彩，用印章筆刷繪製綠葉、星星、山脈與草地。  2. 學生使用文字工具，加入海報文字。加入插圖，完成海報設計。 十二、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。	資訊、安全	1. 口頭問答：能舉例海報的設計重點。 2. 操作評量：能設計圖文並茂的海報。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。

	第 13~15 週	六、我的最愛動物	十三、 **準備活動** 1. 教師以課本圖案舉例說明，什麼是透明度遮罩。 2. 教師說明群組圖層的用途。 十四、 **發展活動** 1. 學生開啟範例，新增群組圖層，繪製圓形向量圖，並套用圖層樣式(外發光)，設計圓形底圖的標題字。 2. 學生插入圖片，新增透明度遮罩，設計星星圖案與雲朵圖案的遮罩、套用圖層樣式(外發光與描邊)，完成企鵝與無尾熊圖片。 3. 學生使用文字工具，加入動物名稱的中英對照文字。 十五、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。	資訊、環境 生命	1. 口頭問答:能說出透明度遮罩的用途。 2. 操作評量：能建立遮罩。 3. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。
	第 16~18 週	七、永遠的好麻吉	十六、 **準備活動** 1. 教師介紹麻吉藝術寫真設計概念。 2. 學生可預先準備自己麻吉的照片或使用範例圖片。 十七、 **發展活動** 1. 學生使用手繪筆刷工具，繪製印象派畫風的底圖。	資訊、品德	1. 口頭問答：能說出什麼是鏤空圖片。 2. 操作評量：能繪製鏤空圖案。 3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。

			 2. 學生使用透明度遮罩，將圖案鏤空。接著匯入麻吉照片並安排位置，接著使用噴槍擦除不要的影像部分。  3. 學生使用文字工具，運用【選取不透明區域(取代)】的技巧，繪製彩繪文字，再用複製、翻轉、透視、透明度遮罩的技巧，設計倒影效果，完成麻吉藝術寫真。 十八、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。		
	第 19~20 週	八、魚兒 Say Hello	十九、 **準備活動** 1. 教師提問：說說看你看過的動畫。你知道動畫的原理嗎？ 2. 教師介紹動畫原理與影格構思。	資訊、海洋生命	1. 口頭問答：能描述動畫的原理。 2. 操作評量：能編輯動畫與匯出 GIF 動畫。 3. 多媒體測驗：【第八課測驗遊戲】。

			二十、 **發展活動** 1. 學生將 Krita 切換到動畫編輯介面(Animation)。 2. 學生將圖層加入時間軸，建立重複影格，分別繪製淺色與深色的波浪。 3. 學生編輯魚兒影格，建立重複影格、移除關鍵影格，拖曳魚兒的位置，讓魚兒跳出水面。 4. 學生調整時間軸的圖層上下順序，讓魚兒在海浪後面跳躍。 5. 學生新增圖層並手繪文字「Hello!」。 6. 學生設定播放影格、速率與預覽。 7. 學生下載與安裝 Ffmpeg 解碼器，安裝到 Krita 後，再使用 Krita 匯出 GIF 動畫。  二十一、 **綜合活動** 1. 學生開啟【我是高手】的圖片進行練習。 2. 進階練習：學生開啟【進階練習圖庫】的圖片進行練習。 3. 學生從課本習題複習所學。		
議題/融入實施內涵		□性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 ■海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 ■安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1. 哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2. 價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。			

<table>
<tr><td>評量規劃</td><td colspan="3">軟體操作、口頭問答、「照片美化」、「神燈精靈」、「大象怕老鼠」、「手繪線稿上色-卡通人物」、「對稱繪圖-蝴蝶」、「向量圖繪製-我的表情貼(小熊)」、「海報-防疫新生活」、「遮罩設計-我的最愛動物」、「鏤空圖片-麻吉藝術寫真」、「GIF 動畫-魚兒 Say Hello」。</td></tr>
<tr><td>環境與教學設備需求</td><td colspan="3">教學環境：
1.電腦教室：配備足夠的電腦，確保每個學生都能獨立使用一台電腦進行練習。
2.多媒體教學設備：包含投影機和大屏幕顯示器，以便老師能清楚展示 Krita 操作步驟。
3.穩定的網絡連接：保障學生能夠下載 Krita 軟體及相關資源，並能查閱在線教程或參考資料。
4.舒適的座位安排：確保每個學生都有足夠的空間和舒適的座位，以便於長時間的繪圖操作。
5.安靜的學習環境：保持教室安靜，避免干擾學生專心學習和創作。
教學設備：
1.高性能電腦：配備足夠的運算能力和存儲空間，能夠流暢運行 Krita 軟體和處理大文件。
2.數位繪圖板：提供繪圖板和觸控筆，讓學生體驗更精確的繪圖控制和手感。
3.Krita 軟體：已經安裝並設定好的 Krita 繪圖軟體，確保所有學生都能立即開始學習。
4.教學投影設備：用於老師實時展示操作步驟和講解重要概念，方便學生跟隨學習。
5.參考資料與教材：提供 Krita 使用手冊、教程和示例文件，幫助學生在課堂內外進行學習。
學生先備基礎：
1.基本電腦操作能力：學生應該熟悉基本的電腦操作，如文件管理、軟體安裝和網頁瀏覽。
2.圖像處理基礎知識：學生應了解圖像格式（如 JPEG、PNG）和基本的圖像處理概念（如裁剪、調整大小）。
3.基本繪圖技能：學生應具備基本的手繪或數位繪圖經驗，如使用簡單的繪圖軟體或繪製簡單圖案。
4.美術基礎知識：學生應對色彩理論、構圖原理和設計基礎有一定的了解，以便更好地應用到數位繪圖中。
5.對數位藝術的興趣：學生應對數位繪圖和圖像處理有濃厚的興趣，願意投入時間和精力進行學習和創作。</td></tr>
<tr><td>教材來源</td><td>校園文化事業有限公司</td><td>師資來源</td><td>校內教師</td></tr>
<tr><td>備註</td><td colspan="3"></td></tr>
</table>

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">Word 2021 文書真簡單</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程介紹文書處理在生活中的應用，靈活使用文書處理軟體，實際應用於學校與生活中。熟悉 Word 視窗環境及鍵盤輸入的技巧，熟悉技巧後，藉由蒐集、整理網路資源來加強排版的能力。透過編輯各種類型的文件，了解文書在生活上的應用。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下■四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：認識文書處理的方式。
2. 結構與功能：學會 Word 文書處理軟體的操作與功能。
3. 交互作用與關係：察覺生活中文件的各種應用。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進■ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">1.熟練操作 Word 文書處理軟體：學生能夠靈活使用 Word 進行文字編輯、排版和插入多媒體元素。
2.掌握中英打字技巧：學生能夠熟練地進行中英文打字，提高打字速度和準確性。
3.製作多樣化的文書文件：學生能夠完成各類文書文件的製作，如賀卡、作文美化、表格文件和專題報告。
4.應用網絡資源進行資料整合：學生能夠有效地從網絡獲取資訊，並整合到文書編輯中，提升文件內容的豐富性和專業性。
5.運用雲端技術分享與協作：學生能夠使用 Google 文件等雲端工具進行在線編輯和協作，並能分享作品給老師或同學。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td colspan="4">1.Word 文書處理軟體的基本功能：學生了解 Word 的基本操作，包括打開、儲存、打印文件，以及使用各種工具欄和功能選項。
2.文字與圖片結合的技巧：學生學會將文字與圖片結合，並進行排版和美化，創作出視覺上吸引人的文件。
3.表格與 SmartArt 製作：學生掌握在 Word 中製作和編輯表格，使用 SmartArt 工具創建結構化圖表和圖形。
4.資料整合與展示：學生學會從網絡上搜集資料，並整合到文書文件中，提升文件的內容質量和專業水準。
5.雲端技術與網絡倫理：學生了解如何使用雲端技術進行文書協作與分享，並認識智慧財產權和創用 CC 標章，培養良好的網絡公民意識。</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">1.學生能認識文書處理軟體，並利用文書編輯技巧，將文字與圖片結合，設計出豐富美觀的文件，培養藝術美感素養。
2.學生會應用「變化字型、插入與修改圖片、製作表格」等文件編輯的技能，培養系統思考，並加強對資料的整理、分析、展示與應用的能力。
3.學生能活用 Word 的文書編輯功能，應用在短文編排、表格、專題報告等等生活上常用文件，培養運用資訊科技解決生活問題的能力。
4.學生能從網路媒體取得資訊，進行資料整合，培養科技資訊與媒體素養。
5.學生學會運用雲端技術，分享作品與編輯文件，培養處理日常生活問題的能力。
6.學生能尊重智慧財產權，認識創用 CC 標章，引用圖文時根據作者要求註明來源，培養網路公民意識。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="4">學生能舉例 Word 文書處理在生活中的應用，並熟練中英打字技巧，能完成「生日快樂」賀卡、「校外教學傳藝之旅」作文美化、「原住民族點點名」表格文件、「小水滴之旅」SmartArt 學習單、「地震防災你我他」專題報告封面與內文、將 Word 檔案存成 PDF，能使用 Google 文件線上編輯「平安健康」藏頭詩，並分享連結給老師或同儕。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td>第二學期</td><td>第 1~3 週</td><td>一、用 Word 來做文書處理</td><td>一、 準備活動
1. 教師說明文書處理。
2. 學生了解用 Word 可以做什麼。
3. 教師介紹常見的文書處理軟體。
4. 教師介紹文書處理工具的演變。
二、 發展活動
1. 活動一：唐詩編輯
(1) 學生能新增空白文件與調整顯示比例。</td><td>資訊</td><td>1. 口頭問答：能說出符號輸入的方法。
2. 操作評量：完成「唐詩-下江陵」。
3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。
4. 學習評量(我是高手)：使用進階練習圖庫的圖片，美化「傘」新詩。
5. 操作評量：開啟「校園打字 GAME」練習打字。</td></tr>
</table>

			(2) 學生練習輸入中英文字與標點符號，完成李白《下江陵》詩。 (3) 學生能插入圖片，美化文件。 (4) 學生開啟與儲存檔案。 (5) 學生設定文字格式。 2. 活動二：打字練習時間 (1) 學生開啟校園打字 GAME，進行打字練習。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 我是高手：用圖片美化「傘」新詩，可利用進階練習圖庫的圖片。		
	第 4~5 週	二、祝你生日快樂 － 卡片 DIY	一、 **準備活動** 1. 教師提問：說說看，能傳達心意的卡片有哪些？你曾做過哪些卡片？描述當時使用的素材或送卡片的情境。 二、 **發展活動** 1. 活動一：設計卡片 (1) 學生設定版面配置，自訂卡片大小、方向、邊界。 (2) 學生文字對齊設定。 (3) 學生尺規的應用：首行縮排、首行凸排。 (4) 學生在 Word 內使用搜尋與插入線上圖片。 (5) 學生文繞圖設定。 (6) 學生插入 PNG 圖片。 (7) 學生認識 JPG 與 PNG 的差別與透明效果。 (8) 學生插入 3D 圖形美化文件，並能調整其立體旋轉的角度。 2. 活動二：卡片傳心意 (1) 教師讓學生選一個想傳達卡片的對象，家人、	品德	1. 口頭問答：說出如何改變頁面方向。 2. 操作評量：完成「生日快樂」賀卡。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：自製卡片，可使用進階練習圖庫作為插圖。

			老師、朋友、認識的人...都可以。 (2) 學生為對方設計卡片，也可使用進階練習圖庫的圖片作為插圖。 (3) 學生列印卡片。 (4) 學生將卡片送給對方，傳達心意。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		
	第 6~8 週	三、校外教學傳藝之旅 －我的作文	四、 **準備活動** 1. 教師介紹美麗的排版設計，例如：段落分明、重點標示、加入插圖、邊框，美化文件。 五、 **發展活動** 1. 活動一：閱讀與摘錄重點 (1) 學生開啟本課練習小檔案「校外教學傳藝之旅」。 (2) 學生閱讀文章內容，理解大意，能說出文章內提到的臺灣傳統藝術。 (3) 教師讓學生從文章中選出重點字詞。 2. 活動二：文字與段落 (1) 學生編輯傳藝之旅，修改文字格式，凸顯重點字詞。 (2) 學生複製文字格式，快速修改文字樣式。 (3) 學生認識文字段落、邊界與行距的關係。 (4) 學生設定行距。 (5) 學生設定段落間距（段落與段落之間的距離）。 (6) 學生設定第一行縮排。 (7) 學生認識將文件設計為稿紙的樣式。 3. 活動三：加入圖片美化作文 (1) 學生繼續編輯傳藝之旅，操作文繞圖設定。 (2) 學生移除圖片背景。 (3) 學生撰寫圖片引用來源。 (4) 學生設定頁面邊框。 (5) 學生認識直書與橫書的設計。	閱讀素養	1. 口頭問答：說出文繞圖的排列方式。 2. 操作評量：完成「校外教學傳藝之旅」文件。 3. 學習評量（我是高手）：將自己的作文或者素材練習檔，搭配進階練習圖庫，製作出一篇賞心悅目的文章。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目

			 六、 **綜合活動** 1. 學生使用進階練習圖庫內的圖片，美化自己的作文或者練習檔。 2. 學生從課本習題複習所學。		
	第 9~11 週	四、原住民族點點名 － 表格	七、 **準備活動** 1. 教師讓學生從課本章首頁觀察原住民族服飾，說出有沒有見過這類服飾，並請學生分享知道的原住民族名稱。 2. 教師簡單說明臺灣原住民族的分佈。 3. 教師說明生活中的表格應用。 4. 教師說明表格的欄列結構。 八、 **發展活動** 1. 活動一：原住民族點點名 (1) 學生建立新 Word 文件，插入表格。 (2) 學生設定表格的大小、列高和欄寬。 (3) 學生合併與分割儲存格。 (4) 學生輸入資料與對齊。 (5) 學生在儲存格填色。 (6) 學生在表格中插入插圖。 (7) 學生設計表格框線。 (8) 學生用文字藝術師做標題。 (9) 學生插入背景圖並設定為滿版。 (10) 學生認識手繪表格的方法。 (11) 學生知道功課表表格應用。	原住民族、多元文化	1. 口頭問答：說出欄與列代表什麼。 2. 操作評量：完成「原住民族點點名」文件。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：使用進階練習圖庫練習，自製「功課表」。

			九、 **綜合活動** 1. 學生自製功課表，並使用進階練習圖庫內的圖片，美化文件。 2. 學生從課本習題複習所學。		
	第 12~14 週	五、小水滴之旅 － 學習單	十、 **準備活動** 1. 教師說明 SmartArt 各種類型與適合應用的時機。 2. 教師介紹水循環的概念：蒸發、凝結、降水、匯流。 3. 教師以水循環舉例，讓學生思考生活中有哪些事物適合用 SmartArt 表現，以及適合使用的 SmartArt 的類型。 十一、 **發展活動** 1. 活動一：SmartArt (1) 學生建立 SmartArt 圖形「清單」類型。 (2) 學生新增圖案、刪除項目。 (3) 學生從練習檔案複製文字，快速建立 SmartArt 項目與內容。 (4) 學生套用 SmartArt 樣式。 (5) 學生轉換不同的 SmartArt 圖形。 2. 活動二：圖片與標題美化 (1) 學生在 SmartArt 中加入強調圖片。 (2) 學生插入簡單的幾何圖案並鍵入文字當作標題。 (3) 學生對齊與均分圖案。 (4) 學生複製圖形並修改文字。 (5) 學生能群組圖案。 (6) 學生認識 Word 內建的圖案以及用圖案來繪圖的設計。 十二、 **綜合活動** 1. 學生用 SmartArt 製作「蝴蝶的一生」，可使用進階練習圖庫作為插圖。	環境	1. 口頭問答:說出 SmartArt 圖案運用的時機。 2. 操作評量：完成「水循環」文件。 3. 學習評量（我是高手）:開啟練習檔案來製作「蝴蝶的一生」。 4. 學習評量（練功囉）:本課測驗題目。 5. 學習評量：使用進階練習圖庫練習。

			2. 學生從課本習題複習所學。		
	第 15~16 週	六、地震防災你我他 － 封面設計	十三、 **準備活動** 1. 教師提問：你有遇過地震嗎？那時候是什麼樣的感覺？ 2. 教師說明防災的意義。 3. 教師提問：假如現在要製作一個報告，關於地震防災資訊，同學們會如何搜尋資料？ 4. 教師介紹網路是報告的好幫手。 5. 教師介紹維基百科可以查詢資料。 6. 教師說明創用 CC 的四個授權要素。 7. 學生認識報告封面設計要素。 十四、 **發展活動** 1. 活動一：從範本開始的封面設計 (1) 學生使用內建的封面範本修改設計。 (2) 學生插入文字藝術師。 (3) 學生加入項目符號。 2. 活動二：圖片與來源 (1) 學生從維基百科下載圖片並在文件中註明圖片作者。 (2) 學生圖片套用快速樣式。 (3) 學生使用 Word 內建繪圖工具，手繪符號表達地震搖晃的震動感。 (4) 學生安排圖層順序。 (5) 學生加入網頁超連結。 十五、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 我是高手：學生以住家附近的古蹟，或者開啟練習檔，設計「認識臺灣古蹟」的封面。 3. 進階練習：學生從課本六處臺灣景點中選一個主題，搭配進階練習圖庫，製作專題封面。	閱讀素養、環境	1. 口頭問答：說出網路上的資料要如何使用。 2. 操作評量：完成「地震防災你我他」封面。 3. 學習評量（我是高手）：設計「認識臺灣古蹟」的封面。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 5. 學習評量：以臺灣景點為主題做報告封面，可使用進階練習圖庫的圖片。
	第 17~18 週	七、地震防災你我他 － 內頁設計	十六、 **準備活動** 1. 教師介紹文件報告基本架構：封面、目錄、標題、內文、頁碼...等。 2. 教師說明什麼是電子書與 PDF。 3. 教師介紹 PDF 可跨平台瀏覽的優點。 十七、 **發展活動** 1. 活動一：多頁報告我會做	閱讀素養、環境	1. 口頭問答：說出什麼是目錄。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：延續上一課的練習，完成「認識臺灣古蹟報告」內頁。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 學習評量：延續上一課的練習，完成臺

			(1) 學生從練習檔複製貼上合併報告內容。 (2) 學生設定分頁符號。 (3) 學生設計標題與內文樣式。 (4) 學生自動建立目錄。 (5) 學生加入頁碼，完成「地震防災你我他」內頁。 (6) 學生知道可以在不同裝置閱讀電子書。 (7) 學生將 Word 匯出成 PDF。 (8) 學生了解如何插入線上視訊。 十八、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 我是高手：完成「認識臺灣古蹟報告」內頁。 3. 進階練習：完成「臺灣景點」內頁。		灣景點報告內頁，可使用進階練習圖庫的圖片。
	第 19~20 週	八、雲端硬碟與 Google 文件	十九、 **準備活動** 1. 教師提問：如果要分享檔案給同學，或者從學校把電腦作業帶回家，你知道有哪些方法呢？說說看。 2. 學生能遵守資料分享的倫理，不分享有版權的檔案。 3. 教師介紹 Google 雲端硬碟。 4. 教師介紹 Google 文件。 二十、 **發展活動** 1. 活動一：雲端文件分享趣 (1) 學生登入 Google 雲端硬碟與上傳檔案。 (2) 學生新增資料夾與收納檔案。 (3) 學生將檔案分享給同學下載。 2. 活動二：線上編輯 Google 文件 (1) 學生閱讀練習小檔案，發現藏頭詩的樂趣。 (2) 學生用 Google 文件編輯上傳的檔案，包含：重新命名、設定文字格式、插入雲端硬碟中的圖片，完成「平安健康」藏頭詩。 (3) 學生下載 Google 雲端硬碟中的文件檔案並用 Word 開啟。 (4) 學生學會設定共用資料夾與檔案。	品德	1. 口頭問答：說出分享檔案的方式。 2. 操作評量：完成完成「平安健康」藏頭詩。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 學習評量(我是高手)：完成「我是高手」藏頭詩。

			 二十一、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 我是高手：再做一首藏頭詩，學生將練習檔案上傳到雲端硬碟，並線上修改、加入圖片。 		
議題/融入實施內涵	□性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 ■閱讀素養 ■多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 ■原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1. 哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2. 價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。				
評量規劃	口頭問答、操作評量、學習評量（練功囉）、學習評量(我是高手)				
環境與教學設備需求	教學環境 1. 電腦教室：每個學生配備一台電腦，以便進行實際操作和練習。				

	2.多媒體教學設備：包含投影機和大屏幕顯示器，用於教師演示 Word 操作步驟和文件編輯技巧。 3.安靜且舒適的學習環境：確保教室內環境安靜，學生能夠集中注意力進行學習和創作。 4.網絡連接：穩定的網絡連接，讓學生能夠下載資源、進行網絡搜索並使用雲端服務。 5.座位安排：設置合理的座位安排，確保每位學生都有足夠的空間進行操作，並能清楚看到教師的演示。 教學設備： 1.電腦：配備足夠的電腦，每台電腦安裝了 Word 軟體，並配置適當的硬體規格以保證軟體流暢運行。 2.鍵盤與滑鼠：提供舒適且功能完整的鍵盤和滑鼠，方便學生進行打字和操作。 3.多媒體設備：投影機、大屏幕顯示器、音響設備，方便教師展示課程內容，讓學生更直觀地學習。 4.網絡設備：路由器和網線，確保每台電腦都能連接互聯網，用於下載資料和使用雲端工具。 5.教學軟體：安裝 Word 文書處理軟體和其他輔助教學軟體，如網絡瀏覽器和 PDF 閱讀器。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作能力：學生應能夠基本操作電腦，如開機、關機、打開應用程序和文件管理。 2.基礎打字技能：學生應具備基本的中英文打字能力，以便能夠順利進行文書編輯。 3.基本文書處理知識：學生應了解基本的文書處理概念，如文件保存、文字編輯和基本排版技巧。 4.資料搜索與整合能力：學生應具備基本的網絡搜索能力，能夠從網絡中獲取並整合資料。 5.網絡倫理與版權意識：學生應了解基本的網絡倫理，尊重他人的智慧財產權，並認識創用 CC 標章，知道如何合法地使用和引用網絡資源。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">Scratch 3 程式輕鬆玩</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程延續電腦學習，讓學生了解程式設計的概念，能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧，學習用 Scratch 來設計程式；藉由實作引導學生認識各種類型的程式設計。認識自由（免費）軟體，能使用 Scratch 取代付費軟體進行動畫與遊戲製作。藉由觀摩來自世界各地的作品，認識不同的創意設計，同時體會地球村的面貌。學生觀摩與 AI 互動類型的遊戲，認識科技發展的變化。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上■五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。
2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。
3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進■ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">1. 掌握 Scratch 軟體操作：學生能夠熟練操作 Scratch 軟體，完成基礎動畫與遊戲製作。
2. 理解程式設計概念：學生能夠理解並應用迴圈、條件式、邏輯運算等程式設計概念。
3. 觀察與除錯能力：學生能觀察並閱讀他人的程式作品，嘗試發現錯誤並提出改進方案。
4. 問題分析與拆解：學生能分析和拆解程式設計中的問題，提出自主解決方案。
5. 創意表達：學生能夠發揮創意，設計並製作有自己想法和風格的程式作品。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td colspan="4">1. Scratch 軟體介面：學生了解 Scratch 的視窗環境和基本操作，能夠找到並使用各種積木。
2. 程式積木的分類與功能：學生學會使用不同類型的程式積木，如運動、外觀、聲音、事件、控制等。
3. 基本程式結構：學生掌握基礎的程式結構，包括順序、迴圈和條件式。
4. 互動設計：學生學習設計互動元素，如按鍵控制、滑鼠控制和簡單的人工智慧互動。
5. 作品分享與交流：學生了解如何在 Scratch 平台上分享自己的作品，並觀摩來自世界各地的創意設計。</td></tr>
<tr><td colspan="2">課程目標</td><td colspan="4">1. 培養學生的運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。
2. 培養學生觀察的能力，閱讀程式作品，嘗試除錯並樂於思考改進。
3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。
4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。
5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</td></tr>
<tr><td colspan="2">表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="4">軟體操作、口頭問答、能製作按鍵互動程式「企鵝趴趴走」、滑鼠游標遊戲「小心冰塊攻擊-閃躲遊戲」、「阿拉丁神燈」動畫、「多元社會活力無限」宣導動畫、「忍者切水果」、「小精靈吃豆豆」迷宮遊戲、「雙人賽車障礙賽」駕駛遊戲、「城池保衛戰」射擊遊戲。</td></tr>
<tr><td colspan="2">學習進度週次/節次</td><td>單元/子題</td><td>單元學習內容</td><td>議題</td><td>檢核點(形成性評量)</td></tr>
<tr><td>第一學期</td><td>第 1~2 週</td><td>一、程式設計超簡單</td><td>一、 準備活動
1. 教師介紹程式語言的用途。
2. 教師說明程式設計與運算思維的意義。

二、 發展活動
1. 活動一：認識介面
(1) 學生開啟 Scratch，認識操作介面。
(2) 學生能辨識程式積木的分類。
(3) 學生能說出角色所在的座標。
2. 活動二：小試身手-企鵝趴趴走
(1) 學生能使用 Scratch 內建背景。
(2) 學生能手動將角色定位到座標。
(3) 學生能新增、刪除角色。</td><td>國際教育</td><td>1. 軟體操作：能執行 Scratch 編輯程式。
2. 口頭問答：能舉例程式積木的分類。
3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。</td></tr>
</table>

			(4) 學生能知道角色可有不同造型。 (5) 學生能命名、存檔與開啟.sb3 檔案。 (6) 學生能刪除造型。 (7) 學生能編排程式，定位角色到座標，並使用方向鍵控制角色。 (8) 學生能執行與儲存.sb3。 3. 活動三：認識除錯的概念 (1) 學生知道除錯與 bug 的定義。 (2) 學生能說出除錯的要領。 (3) 學生開啟【看圖除錯】遊戲，嘗試找出不合邏輯的地方。 4. 活動四：觀摩線上作品 (1) 學生開啟瀏覽器，進入 Scratch 官網。 (2) 學生練習搜尋【eduweb】的作品。 (3) 學生開啟線上作品並觀摩程式內容。 (4) 學生知道如何建立帳號，上傳自己的作品。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [範例觀摩]學生開啟【貓捉老鼠】範例，觀摩使用的角色與程式。 		
	第 3~5 週	二、小心！冰塊攻擊	一、 **準備活動** 1. 教師說明遊戲概念：以滑鼠操作企鵝躲避冰塊，冰塊砸到企鵝就結束。 2. 學生能閱讀流程圖，知道圖例代表的程式流程步驟。 3. 教師引導學生思考如何繪製本課程式流程圖。 4. 學生閱讀本課程式流程圖。 二、 **發展活動** 1. 活動一：認識迴圈與變數	環境教育	1. 口頭問答：能說出本課遊戲的流程。 2. 操作評量：能使角色跟隨游標。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			(1) 教師說明迴圈是什麼。 (2) 學生能從 Scratch 積木分類中找到迴圈積木。 (3) 教師說明變數的概念。 (4) 學生能開啟【動物票選】範例試玩、並觀察程式積木。 2. 活動二：設計閃躲遊戲 (1) 學生開啟前一課的成果來修改。 (2) 學生設計企鵝跟隨游標移動。 (3) 學生匯入冰塊角色、命名，修改尺寸為 15，並設定不斷旋轉。 (4) 學生加入遊戲說明。 (5) 學生新增【存活時間】變數。 (6) 學生編輯冰塊程式，定位位置、隨機在舞台上移動，碰到企鵝便結束程式。 (7) 學生複製冰塊角色，並修改程式，新增冰塊 2、冰塊 3 角色。 (8) 學生新增倒數角色 1~5 數字球。 (9) 學生加入背景音樂。 3. 活動三：試玩比一比 (1) 學生測試與除錯完成的程式。 (2) 學生試玩、與同儕比賽，看誰在遊戲中閃躲得更久。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【狗狗漫步】範例，有個翻轉的錯誤，嘗試除錯。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，修改冰塊的程式，讓到處亂飛的冰塊改變成有的向右，有的向左，並且以不同的速度滑行移動。 4. [動動腦-進階題] 學生使用本課學到的技巧，創作一個閃躲遊戲。		
	第 6~8 週	三、阿拉丁神燈	四、 **準備活動** 1. 教師介紹本課故事腳本。 2. 學生認識分鏡腳本與文字腳本，知道透過撰寫腳本安排劇情。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。	閱讀素養	1. 口頭問答：能說出在編排動畫前的準備工作。 2. 操作評量：能編排程式完成動畫劇情設計。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

五、 **發展活動**

1. 活動一：認識廣播

(1) 教師介紹廣播程式。

(2) 學生能從 Scratch 中找到廣播程式積木。

(3) 學生開啟範例【廣播與接收一對一】、【廣播與接收一對多】，觀察角色與程式。

2. 活動二：製作阿拉丁神燈動畫

(1) 學生新增專案，匯入全部所需背景圖。

(2) 學生編輯片頭停留時間，切換背景。

(3) 學生匯入神燈角色與設計定位。

(4) 學生新增貓咪主角的造型與設定貓咪的動態。

(5) 學生編排貓咪思考的對話框、設計貓咪觸摸神燈的動作。

(6) 學生新增精靈角色、安排出場與音效。

(7) 學生設計貓咪與精靈的對話。

(8) 學生用廣播來隱藏角色、切換造型與背景。

(9) 學生用廣播來切換回主場景與進行故事收尾。

(10) 存檔並觀賞動畫、除錯。

3. 活動三：用 AI 生成圖片

(1) 學生開啟瀏覽器，進入 Microsoft Copilot 網站，進入【Designer】(AI 影像建立工具)，輸入圖片描述(例如:在空中飛的貓，卡通風格)，讓 AI 根據描述生成文字。

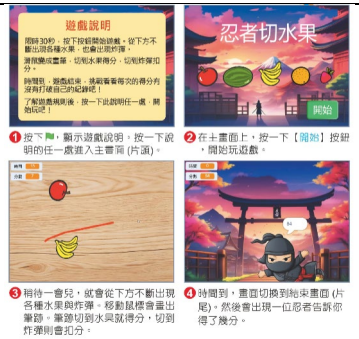
(2) 學生描述各自生成的圖片，分享是否與同儕的圖片相同 (能注意到每次 AI 生成的圖片不一定相同)。

(3) 學生分享 AI 生成的圖片是否有符合輸入的描述。

六、 **綜合活動**

			1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【水中世界】範例，河豚只動了一下就停了，找出錯誤並修改。 3. [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，修改結尾動畫，讓精靈變小、滑行回神燈，然後與神燈一起消失。 4. [動動腦-進階題] 使用本課練習成果，更換主角與背景，設計新的故事。例如從神燈出現的是一隻會飛的河馬，讓故事與對話更有趣。		
	第 9~10 週	四、多元社會活力無限	七、 **準備活動** 1. 教師提問：你有在臺灣看過外國人嗎？你怎麼知道對方是外國人呢？分享你對外國人的印象。 2. 教師說明本課動畫設計。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。 八、 **發展活動** 1. 活動一：來做宣導動畫吧！ (1) 學生開啟練習檔案，瀏覽已寫好的程式與角色內容。 (2) 學生觀察角色小明、小美的音效時間，將所有音訊旁白的時間記錄下來。因為角色要配合音訊時間來說話，所以紀錄時間很重要。 (3) 學生設計第一幕，小明、小美的交替說話，根據之前的時間來設計對話時間。 (4) 學生設計小明、小美收到訊息[第二幕]後，隱藏起來。	多元文化	1. 口頭問答：能說出製作字幕與動畫的重點是？(搭配時間出現字幕) 2. 操作評量：學生創作有字幕的對話式動畫。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			(5) 學生設計第一幕字幕顯示，等待指定時間後切換字幕。 (6) 學生點選「第二幕」角色，在圖像增加漩渦特效，製作成轉場效果。 (7) 學生檢視「第二幕-小明」、「第二幕-小美」、「外國人」、「地球」、「片尾」角色，觀察已編排好的程式與角色。 (8) 學生修改「字幕」角色，當收到「第二幕」廣播訊息時，顯示字幕 6~8，當收到「片尾」廣播訊息時，就隱藏起來、 (9) 存檔並觀賞動畫、除錯。 2. 活動二：錄製旁白 (1) 學生觀看學習影片(P.75)，認識用 Scratch 錄製旁白的方法。 3. 活動三：sb3 轉 exe (1) 學生認識轉檔的方式，開啟 TurboWarp Packager 網站。 (2) 學生將.sb3 檔案製作成.exe 檔案。 (3) 學生開啟.exe 檔案，測試播放。 九、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【什麼是 AI】範例，旁白與字幕的時間不同步，請除錯並修改。 3. [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，參考老師準備的文稿，用 Scratch 錄製一段旁白，加入到片尾。 4. [動動腦-進階題] 使用老師提供的練習檔案，編輯出一支關於【環保愛地球】的宣導動畫。		
	第 11~13 週	五、水果忍者	十、 **準備活動** 1. 教師介紹切水果的遊戲玩法概念。 2. 學生閱讀本課程式流程圖。 3. 學生認識畫筆功能的程式積木。	生命教育	1. 口頭問答：能說出分身是什麼。 2. 操作評量:能設計切水果的動作遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。



❶ 按下 ⚑，顯示遊戲說明，按一下說明的任一處進入主畫面 (片頭)。
❷ 在主畫面上，按一下【開始】按鈕，開始玩遊戲。
❸ 稍待一會兒，就會從下方不斷出現各種水果與炸彈。移動鼠標會畫出筆跡。筆跡切到水果就得分，切到炸彈則會扣分。
❹ 時間到，畫面切換到結束畫面 (片尾)。然後會出現一位忍者告訴你得了幾分。

十一、 **發展活動**

1. 活動一：認識分身

(1) 學生開啟【分身】範例檔案，觀察程式積木。
(2) 學生知道原角色與分身的運用設計。

2. 活動二：認識畫筆

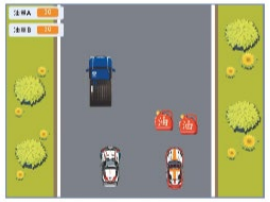
(1) 學生開啟【體驗畫筆】範例檔案，在舞台上畫畫，觀察程式積木。

3. 活動三：切水果遊戲

(1) 學生開啟練習檔案【水果忍者-練習檔案】，觀察已設計好的角色與程式。
(2) 學生從觀察中認識【開始】按鈕的設計方法。
(3) 學生修改「背景」角色，開始時顯示片頭背景，隱藏分數與時間。當收到【Game start】廣播訊息後，顯示分數與時間，開始倒計時，當時間結束時，背景換成片尾、停止其他程式。
(4) 學生新增擴充功能，找到【畫筆】功能。
(5) 學生修改「畫筆」角色，設計開始時定位、設定筆跡寬度與顏色、每 0.5 秒清除筆跡。當收到「Game start」廣播時，下筆與顯示角色。當背景換成片尾時，停筆、隱藏角色，並清除筆跡。當碰到草莓時，分數+5，廣播訊息【1】(由草莓角色接收)。
(6) 學生複製與修改「畫筆」角色的廣播訊息片段，重製出碰到不同角色(柳橙、蘋果、香蕉、西瓜)時加分，碰到炸彈角色時扣分，碰到不同角色時，廣播的訊息設成不同數字(2~6)。
(7) 學生修改「畫筆」角色，當背景換成片尾時，

			停止其他程式。 (8) 學生設計「草莓」角色，開始時隱藏、在幕後不斷橫向變換位置，收到「Game start」廣播後，在 1~3 秒內隨機建立分身，並顯示分身。當被畫筆切到時，切換造型、刪除分身。當收到片尾廣播時，停止其他程式並刪除分身。 (9) 學生點選觀看其他水果與炸彈的角色，注意到「炸彈」角色多一個廣播積木(訊息 7)，廣播給「爆炸」角色用。 (10) 學生編排「爆炸」角色，開始時隱藏，收到廣播訊息 6 (炸彈出現)時跟隨滑鼠，當收到廣播訊息 7 (切到炸彈)時顯示，2 秒後隱藏。 (11) 學生編排「忍者」角色，開始時隱藏，片尾時出現並顯示動畫。 十二、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【消滅惡魔】範例，有一隻惡魔角色不管怎麼切都不會消失，請除錯修改。 3. [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，把水果改成從四面八方快速飛出，並消失得更快，來增加遊戲難度。 4. [動動腦-初階題] 開啟【點心派對】範例，設計一個用小手劃過一個點心就得分的遊戲。		
	第 14~15 週	六、小精靈吃豆豆	十三、 **準備活動** 1. 教師提問：你知道迷宮是什麼嗎？分享你玩過的走迷宮遊戲。 2. 教師說明小精靈吃豆豆遊戲。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。 十四、 **發展活動** 1. 活動一：繪製造型		1. 口頭問答:能說出如何防止角色穿牆。 2. 操作評量：學生能製作迷宮遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			(1) 學生認識角色造型區的繪製功能介面。 (2) 學生觀看 p.110 學習影片，知道如何繪製小精靈。 2. 活動二：來做迷宮遊戲吧！ (1) 學生開啟練習檔案【小精靈吃豆豆-練習檔案】。 (2) 學生檢視已做好的「背景」、「遊戲說明」角色與程式。 (3) 學生編輯「小精靈」角色，設定開始時定位、面朝右，並不斷切換造型，形成嘴巴張合的連續動畫。 (4) 學生編輯「小精靈」角色： a. 能用方向鍵移動角色，設定碰到邊緣反彈。 b. 當碰到指定的橘色(豆豆顏色)時，往反方向退 5 點。 c. 完成四個方向的編排。 d. 當碰到魔鬼時，扣分。 e. 當收到「結束」廣播訊息時，說出遊戲結束。 (5) 學生編輯「紅豆豆」角色，當碰到小精靈時扣分，廣播「扣分」訊息。 (6) 學生點選「綠豆豆」角色，觀察已編排好的程式，並修改程式，當碰到小精靈時，加分、綠豆豆數量變數-1。 (7) 學生觀察惡魔們的角色與程式。 (8) 學生存檔與試玩。 十五、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【小精靈走迷宮】範例，範例中，如果不放大舞台玩，直接拖曳小精靈終點就會過關，請除錯並修改。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，將小精靈改成效左走，頭就會轉向左方，反之則轉向右方。 4. [動動腦-進階題] 學生開啟【小蜜蜂走迷宮】範例，設計成吃到黃豆豆與小花得分、吃到紅豆豆		

			扣分，碰到怪獸也扣分。		
	第 16~18 週	七、雙人賽車障礙賽	十六、 **準備活動** 1. 教師介紹駕駛遊戲，操控車子躲避障礙物。 2. 教師詢問學生，駕駛車輛需要什麼？(學生回答:油、電，能源)。 3. 教師說明透過使用不同的按鍵操控車子，可設計成雙人遊戲。 4. 學生閱讀本課程式流程圖。  十七、 **發展活動** 1. 活動一：同一角色，變出不同分身 (1) 學生開啟【同一角色產生不同分身】範例檔，觀察程式，知道在建立分身時可切換造型。 (2) 學生知道能用隨機取數換造型。 2. 活動二：來做雙人賽車障礙賽吧！ (1) 學生開啟練習檔案【雙人賽車障礙賽-練習檔】，檢視已編好的角色與程式「遊戲說明」、「開始按鈕」、「背景」。 (2) 學生修改「障礙」角色： a. 廣播開始時，每 3 秒產生一次分身，造型隨機切換成 1 或 2，使用變數計算產生的障礙物數量，再廣播訊息「汽油桶」。 b. 當分身產生時，定位到隨機 x 座標(-100 到 100 之間)、固定 y 座標位置。 c. 當分身產生時，不同造型的移動速度不同，直到移動到指定 y 座標時，分身消失。	品德教育、 能源教育	1. 口頭問答：能說出雙人遊戲的設計重點。 2. 操作評量：能設計雙人駕駛遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			  →分身速度設計 d. 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 (3) 學生編排「汽油桶」角色，設定建立分身的時機、定位，以及消失規則。當碰到賽車時，油量增加 2。當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 (4) 學生編排「賽車 A」角色： a. 當收到廣播訊息開始時，定位到指定位置，以及用方向鍵控制賽車，並配合方向切換造型。 b. 當碰到「樹 1」、「樹 2」、「障礙」、「賽車 B」時，皆廣播訊息「Game Over」。 c. 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 (5) 學生觀察「賽車 B」角色程式。 (6) 學生編排「樹 1」角色： a. 設定變數速度為-5，每隔 1 秒產生分身。 b. 當分身產生，定位到指定位置，以-5 的速度往下移動，直到 y 座標小於-180，就刪除分身。 c. 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 (7) 學生觀察「樹 2」角色程式。 (8) 學生觀察「Game Over」角色的程式。 (9) 學生存檔、除錯與試玩。 3. 活動三：雙人比賽開始！ (1) 教師提醒學生注意遊戲競賽精神，保持禮貌且友善。 (2) 學生與同儕兩人一組，使用自己的成果檔比賽，遊玩雙人賽車障礙賽。		

			(3) 學生與同儕交換成果檔，再比一次。 十八、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【螃蟹向前行】範例來除錯。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，修改程式，將障礙的數量增加、速度變快，讓遊戲更難。 4. [動動腦-進階題] 學生延續[初階題]的成果，將障礙換成其他造型，並再增加一個障礙造型、換個賽道，改成單人玩的遊戲。		
	第 19~20 週	八、城池保衛戰	十九、 **準備活動** 1. 教師提問：有玩過射擊遊戲嗎？描述遊玩方式。 2. 教師說明本課射擊遊戲設計。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。 二十、 **發展活動** 1. 活動一：砲彈角色與砲台角色連動設計 (1) 學生知道使用按鍵控制射擊。 (2) 學生知道砲彈從炮口射出，分身產生時定位到「我方」角色的位置、面朝「我方」角色的方向。 2. 活動二：來設計射擊遊戲吧！ (1) 學生開啟練習檔案【城池保衛戰】。 (2) 學生檢視已編好的角色與程式「遊戲說明」、「標題」、「開始按鈕」、「城牆」、「背景」。 (3) 學生修改「準星」角色，設計當收到廣播【開始戰鬥】時，顯示到最上層並定位到鼠標位置。如按下左鍵或空白鍵，準星出現縮小的動態效果。 (4) 學生修改「我方」角色程式，當收到廣播【開始戰鬥】時，每次按下滑鼠左鍵就改變造型，按下滑鼠左鍵或空白鍵時就產生「我方砲彈」	生命教育	1. 口頭問答:能說出射擊遊戲的重點(角色連動)。 2. 操作評量：能設計射擊遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			的分身。 (5) 學生修改「我方砲彈」角色程式，當分身產生，就顯示並定位在「我方」角色，然後從炮口射出砲彈，直到碰到敵方(攻城車)或舞台邊緣時消失。 (6) 學生修改「敵方」角色程式，當收到廣播【開始戰鬥】時，隨機在 0.5~1 秒間產生分身、移動。當敵方碰到「城牆」角色時，顯示【你輸了】，當碰到「我方砲彈」角色時，顯示被擊中的效果(亮度與尺寸改變)，並刪除分身。 (7) 學生檢視「你輸了」與「你贏了」的已編排角色程式。 3. 活動三：「函式」積木的運用 (1) 學生認識「函式」積木。 (2) 學生開啟【函式積木-示範】範例，觀看 p.155 學習影片，認知到如何建立函式。 (3) 學生能說出製作函式積木的用途或優點。 4. 活動四：認識與觀摩「AI 遊戲」 (1) 學生認識 AI 遊戲，與人工智慧對玩的設計。 (2) 學生開啟瀏覽器，進入各項 AI 遊戲作品，試玩看看。 二十一、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【夜市射氣球】範例，範例中射中氣球卻沒有破掉的效果，除錯並修改。 3. [動動腦-初階題] 學生修改本課成果，修改一下參數，讓攻城車不要出現太多、速度別太快，讓		

			遊戲變簡單。 4. [動動腦-進階題] 學生開啟範例【牙菌大作戰】，編輯出擊中牙菌得分、未擊中扣分、德 30 分即過關的遊戲。		

議題/融入實施內涵	□性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 □科技教育 ■資訊教育 ■能源教育 □安全教育 □防災教育 ■閱讀素養 ■多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 ■國際教育 生命教育的學習主題 1.哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2.價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。
評量規劃	軟體操作評量、口頭問答、多媒體課後測驗
環境與教學設備需求	教學環境： 1.電腦教室：配備足夠的電腦，保證每位學生都能使用 Scratch 進行實作練習。 2.多媒體教學設備：配備投影機和大屏幕顯示器，方便教師展示操作步驟和講解概念。 3.穩定的網絡連接：確保教室內有穩定的網絡連接，以便下載資源和分享作品。 4.舒適的座位安排：保障每位學生有足夠的空間進行操作和學習。 5.安靜的學習環境：確保教室內環境安靜，避免干擾學生的注意力。 教學設備： 1.高性能電腦：配備足夠的電腦，每台電腦能夠流暢運行 Scratch 軟體。 2.多媒體設備：投影機、大屏幕顯示器和音響設備，幫助教師進行展示和講解。 3.網絡設備：路由器和網線，保證每台電腦都能連接互聯網。 4.Scratch 軟體：每台電腦上安裝好 Scratch 軟體，並配置適當的瀏覽器以便於使用線上資源。 5.教學輔助工具：提供教學用的白板、標記筆等，幫助教師進行教學示範和說明。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作能力：學生應能夠進行基本的電腦操作，如打開、關閉應用程序和文件管理。 2.基礎邏輯思維：學生應具備基本的邏輯思維能力，能夠理解基本的因果關係和邏輯運算。

	3.簡單的英語閱讀能力：學生應能夠理解 Scratch 界面上的簡單英文詞彙，如積木名稱和指令。 4.對程式設計的興趣：學生應對程式設計和數字創作有一定的興趣，願意投入時間和精力學習。 5.合作與交流能力：學生應具備基本的合作與交流能力，能夠與同學分享自己的創意和作品。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

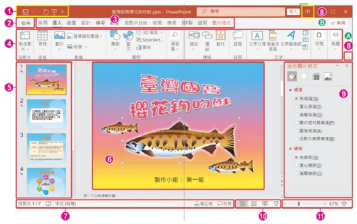
（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">PowerPoint 2021 簡報超簡單</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">本課程介紹簡報在生活中的應用，讓學生從自我介紹起，認識簡報的操作。認識製作簡報的流程，從確立主題、規劃大綱、蒐集資料、編輯與發表簡報，到完成簡報。並能運用美感體驗及軟體技巧，讓簡報更豐富，設計各種不同類型的簡報，吸引觀眾的注意力。並透過多元的簡報內容，探索不同領域的簡報運用。在學習簡報的過程中，培養學生上臺報告的技巧，訓練表達與溝通能力。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下■五下□六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解簡報文件設計的方法。
2. 結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。
3. 交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進■ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學
習
表
現</td><td colspan="3">1.掌握簡報製作流程：學生能夠從確立主題、規劃大綱到蒐集資料、編輯和發表，完成整個簡報製作流程。
2.熟練操作 PowerPoint：學生能夠熟練使用 PowerPoint 進行簡報製作，包括插入圖片、文字、動畫和音效等功能。
3.資料處理與分析：學生能夠有效地搜索、整理和分析資料，並將資料有條理地展示在簡報中。
4.表達與溝通能力：學生能夠在上台報告時，清晰地表達簡報內容，與觀眾進行有效的互動和溝通。
5.美化簡報設計：學生能夠運用美感設計原則，創作視覺效果良好的簡報，吸引觀眾的注意力。</td></tr>
</table>

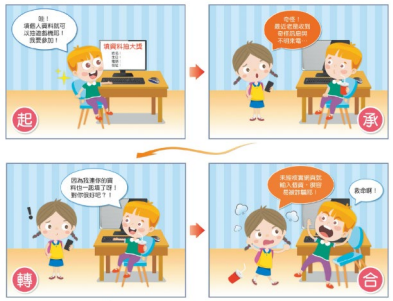
<table>
<tr><td></td><td>學習內容</td><td>1. 簡報製作流程：學生學習從確立主題、規劃大綱、蒐集資料、編輯簡報到發表簡報的完整流程。
2. PowerPoint 功能：學生了解並掌握 PowerPoint 的各種功能，包括模板使用、文字編輯、圖片和動畫插入等。
3. 資料蒐集與整合：學生學會有效地在網絡上蒐集資料，並整合進簡報中，提高簡報的內容質量。
4. 簡報美化技巧：學生學習運用美化技巧，使簡報更加生動、有吸引力，包括色彩搭配、版面設計和字體選擇。
5. 網路倫理與法律：學生認識網路倫理，了解個人資料保護與隱私權的重要性，學習如何正確使用和引用網絡資源。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="2">1. 學生能正確認識簡報與簡報的功能，培養從規劃到利用 PowerPoint 製作簡報及專題報告的能力。
2. 學生能習慣以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具，並學會如何將資訊融入課程學習，培養資訊與媒體素養。
3. 學生會利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用與上台報告，培養系統思考與解決問題的能力。
4. 學生透過美化簡報設計，在生活作品中體察與表達美感，培養藝術與美感素養。
5. 藉由個人簡報的規劃設計，引導學生認識網路倫理以及相關法律，明瞭個人資料保護與隱私權的重要性。</td></tr>
<tr><td>表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="2">1. 透過製作寵物主題簡報，覺知生物的美與價值，尊重生命，完成「我的寵物」簡報。
2. 能知道地震災害，說出地震保命三步驟，完成「地震保命三步驟」多頁簡報。
3. 能使用中英文製作簡報，分享在故宮博物院的「翠玉白菜」、「肉形石」、「仕女俑」...等，能珍視歷史文物，完成「校外教學 Let's Go」簡報。
4. 覺知資源過度利用後會耗竭，了解節約能源的重要，透過製作簡報傳達節能的概念，完成「節能減碳做環保」簡報。
5. 製作簡報傳達關於個資保護的警示故事，完成「個資保護不上當」簡報。
6. 藉由製作與觀眾互動的簡報，知道簡報傳達的方式不只是單向表達，也可以是雙向溝通。藉由製作英語問答遊戲，複習英語文生活用語，完成「我是英語小博士」簡報。
7. 認識臺灣特有民俗，製作簡報傳達自己的文化特質。能知道從維基百科蒐集資料，辨識創用 CC 標章，尊重智慧財產權，完成「超酷的臺灣民俗」簡報。
8. 閱讀簡報主題，能知道太陽系是我們生活的星系，能知道八大行星成員，能比較行星的體積、比較行星與太陽的距離。知道圖表與表格用來傳達複雜的資料，完成「太陽系家族大探索」簡報。</td></tr>
</table>

學習進度週次/節次		單元/子題	單元學習內容	議題	檢核點(形成性評量)
第二學期	第 1~2 週	一、大家來認識簡報	一、 **準備活動** 1. 教師提問：你有上臺報告過嗎？你使用的工具有哪些？ 2. 學生觀看【輕鬆懂簡報】、【簡報能做什麼】動畫。 3. 學生認識常見的簡報製作軟體。 4. 學生能說出製作簡報的流程。 二、 **發展活動** 1. 活動一：認識介面 (1) 學生認識 PowerPoint 操作介面。  2. 活動二：我的寵物 (1) 學生新增、開啟簡報。 (2) 學生變更投影片大小。 (3) 學生輸入文字。 (4) 學生套用佈景主題。 (5) 學生設定文字格式與調整位置。 (6) 學生插入圖片與縮放。 (7) 學生儲存簡報。 (8) 學生知道常見的簡報格式與雲端硬碟的應用。 3. 活動三：觀摩簡報 (1) 學生播放並觀摩簡報。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。	品德教育、 環境教育	1. 口頭問答：能說出簡報是什麼。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習檔案，修改成自我介紹簡報。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

	第 3~5 週	二、地震保命三步驟	一、 **準備活動** 1. 教師說明簡報設計要領。 2. 教師說明地震保命三步驟的主題與製作流程。 二、 **發展活動** 1. 活動一：地震保命三步驟 (1) 學生套用範本。 (2) 學生刪除投影片。 (3) 學生使用不同的瀏覽模式。 (4) 學生製作標題文字、套用文字快速樣式。 (5) 學生插入圖片。 (6) 學生新增投影片。 (7) 學生加入項目符號。 (8) 學生複製投影片。 (9) 學生觀看成果簡報。 (10) 懂更多：學生知道如何插入 YouTube 線上影片，以「內政部消防署防災館」的宣導影片為例。 2. 活動二：上台做簡報 (1) 學生能說出上台做簡報的技巧。 三、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。	防災教育、 安全教育	1. 口頭問答：能說出範本的用途。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習小檔案，製作「大家一起做環保」簡報。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

	第 6~8 週	三、校外教學 Let’s Go	四、 **準備活動** 1. 教師介紹創意相簿簡報，用以分享生活點滴。 2. 教師說明創意圖文設計，美化簡報。 3. 教師說明本課介紹故宮博物院的文物主題。 五、 **發展活動** 1. 活動一：校外教學 Let's Go (1) 學生設定封面與內頁不同的背景圖。 (2) 學生用文字藝術師做標題、設計文字效果形狀。 (3) 學生加入主視覺圖、為圖片增加陰影。 (4) 學生插入鏤空相框與照片。 (5) 學生能安排圖層與剪裁照片。 (6) 學生製作中英對照文字對照。 (7) 學生能操作 Google 翻譯，並能知道翻譯不一定準確。 (8) 學生能群組物件。 (9) 學生加入文字方塊，輸入中英文介紹。 (10) 學生為圖片加上圖片樣式，改變外框與陰影。 (11) 學生在簡報插入外部投影片，知道共同創作的概念。	多元文化教育	1. 口頭問答：能說出簡報每頁如何製作不同背景圖。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：編輯練習小檔案，製作「暑假記趣」簡報。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

			(12) 學生加入轉場特效與背景音樂。 (13) 學生儲存檔案。 (14) 學生觀賞成果動態影音相簿簡報。 六、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		
	第 9~10 週	四、節能減碳做環保	七、 **準備活動** 1. 教師說明防疫宣導簡報設計概念。 2. 教師說明切題的主視覺設計。 3. 教師說明本課的節能減碳做環保簡報主題。 八、 **發展活動** 1. 活動一：設計主視覺圖 (1) 學生使用內建圖案做愛心標誌，修改草繪樣式。 (2) 學生插入圖片與移除背景。 2. 活動二：SmartArt 讓資訊更易懂 (1) 學生認識 SmartArt 圖形。 (2) 學生設定 SmartArt 清單階層。 (3) 學生套用 SmartArt 樣式與色彩。 (4) 學生在 SmartArt 嵌入圖片。 	環境教育、 能源教育	1. 口頭問答：能說出主視覺是什麼。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習小檔案，使用 SmartArt 表現病媒蚊防治的「巡、倒、清、刷」步驟。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【節能減碳-考考你】。

<table>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>3. 活動三：網頁超連結
(1) 學生加入網頁超連結。
(2) 學生認識連續播放。
(3) 學生完成簡報並觀看成果。
九、 綜合活動
1. 學生從課本習題複習所學。</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>第 11~13 週</td>
<td>五、個資保護不上當</td>
<td>十、 準備活動
1. 教師說明以圖解文的設計概念。
2. 教師說明腳本設計的祕訣。
3. 教師介紹本課人物與劇情。
<table>
<tr><th>投影片</th><th>演員(角色)</th><th>動作與說話</th></tr>
<tr><td>起 1</td><td>男生</td><td>男生發現有抽獎活動，說：哇！填個人資料就可以抽遊戲機耶！我要參加！</td></tr>
<tr><td>承 2</td><td>女生、男生</td><td>女生出現說出她的困擾與疑惑</td></tr>
<tr><td>轉 3</td><td>女生、男生</td><td>男生：因為我連你的資料也一起填了呀！對你很好吧?! 女生則一臉驚訝！</td></tr>
<tr><td>合 4</td><td>女生、男生</td><td>女生怒斥男生的危險行為，男生嚇到說：救命呀！手上的飲料也隨著滾落掉到地面</td></tr>
</table>


十一、 發展活動
1. 活動一：演員就位
(1) 學生開啟練習小檔案。
(2) 學生調整演員圖片，翻轉物件。
(3) 學生插入圖說文字並設計樣式。
(4) 學生完成四頁投影片的演員與圖說。
2. 活動二：演員動起來
(1) 學生為投影片增加動畫。
(2) 學生製作「移動路徑」動畫。
(3) 學生將簡報匯出為 mp4 影片檔案格式。
(4) 學生觀看成果影片。
(5) 懂更多：學生認識「插入 3D 模型」的功能。</td>
<td>安全教育</td>
<td>1. 口頭問答:能說出個資保護的故事中，哪些是錯誤的方法。能說出為投影片增加動畫的步驟。
2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。
3. 我是高手：開啟練習小檔案，加入動畫效果。
4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。</td>
</tr>
</table>

			十二、　**綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		
	第 14~16 週	六、我是英語小博士	十三、　**準備活動** 1. 教師說明簡報與觀眾互動的測驗遊戲設計。 2. 教師說明問答遊戲的規劃要領。 十四、　**發展活動** 1. 活動一：我是英語小博士 (1) 學生插入 GIF 動畫圖片做為主視覺圖片。 (2) 學生認識視覺暫留現象。 (3) 學生更改背景美術效果。 (4) 學生認識按鈕設計，並製作頁面互動連結。 (5) 學生取消按一下滑鼠換頁。 (6) 學生設定轉場音效。 (7) 學生播放遊戲玩玩看。 十五、　**綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		1. 口頭問答：能說出簡報中的按鈕能做什麼。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習小檔案，為簡報中的按鈕加入正確的前往頁面。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【動物英文連連看】。
	第 17~18 週	七、超酷的臺灣民俗	十六、　**準備活動** 1. 教師介紹專題設計簡報的概念。 2. 學生認識臺灣特有民俗：迎媽祖、鹽水蜂炮、燒王船...等。 3. 教師說明維基百科可以查找資料。 4. 學生辨識創用 CC 標章。	多元文化教育、閱讀素養教育	1. 口頭問答：能說出創用 CC 標章的意義。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習小檔案，在本課練習成果增加作者的創用 CC 授權資料。

			  十七、 **發展活動** 1. 活動一：簡報母片好方便 (1) 學生設計母片，編輯共用母片。 (2) 學生設計標題投影片母片。 (3) 學生套用設計好的母片。 2. 活動二：對齊與均分 (1) 學生開啟練習小檔案。 (2) 學生操作對齊與均分標題圖案。 3. 活動三：擷取資料 (1) 學生從維基百科擷取網頁文字與圖片。 (2) 學生認識簡報的螢幕擷取功能。 (3) 學生將圖片裁剪成圖形。 4. 活動四：合併簡報 (1) 學生運用插入檔案功能合併完成簡報。 (2) 學生觀看成果簡報。 十八、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。
	第 19~20 週	八、太陽系家族大探索	十九、 **準備活動** 1. 教師介紹「認識我們的太陽系」主題。 2. 教師說明製作專題報告前的準備工作：問題界定、定義主題、尋找答案、運用資訊、分類整合。 3. 教師說明可以用 Word 撰寫大綱與內文。 二十、 **發展活動** 1. 活動一：簡報大綱 (1) 學生使用大綱模式，將 Word 文案匯入簡報。 (2) 學生從大綱清除文字格式，以便套用母片的樣式。 (3) 學生觀摩母片設計。 2. 活動二：圖表與表格呈現資料	閱讀素養教育	1. 口頭問答：能說出製作專題報告的準備工作。 2. 操作評量：能完成課堂作業簡報。 3. 我是高手：開啟練習小檔案，觀摩其他主題的專題報告。 4. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】、【行星排排隊】。

			(1) 學生認識圖表與表格。 (2) 學生在簡報插入 Excel 圖表。 (3) 學生在簡報製作表格。 (4) 學生將簡報匯出 PDF。 (5) 學生認識 PowerPoint 軟體常用快捷鍵。 二十一、 **綜合活動** 1. 學生從課本習題複習所學。		
議題/融入實施內涵	□性別平等教育 ■人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 ■法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 ■生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1. 哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2. 價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。				
評量規劃	口頭問答、操作評量、課後練習、多媒體課後測驗。				
環境與教學設備需求	教學環境： 1. 電腦教室：每位學生配備一台電腦，方便進行簡報製作實作練習。 2. 多媒體設備：包含投影機和大屏幕顯示器，用於教師展示操作步驟和講解簡報製作技巧。 3. 穩定的網絡連接：確保教室內有穩定的網絡連接，方便學生蒐集資料和分享簡報作品。				

	4.舒適的座位安排：設置合理的座位安排，確保每位學生都有足夠的空間進行操作和學習。 5.安靜的學習環境：確保教室內環境安靜，避免干擾學生的注意力。 教學設備： 1.高性能電腦：配備足夠的電腦，每台電腦能夠流暢運行 PowerPoint 軟體。 2.多媒體設備：投影機、大屏幕顯示器和音響設備，幫助教師進行展示和講解。 3.網絡設備：路由器和網線，保證每台電腦都能連接互聯網。 4.PowerPoint 軟體：每台電腦上安裝好 PowerPoint 軟體，並配置適當的瀏覽器以便於使用線上資源。 5.教學輔助工具：提供教學用的白板、標記筆等，幫助教師進行教學示範和說明。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作能力：學生應能夠進行基本的電腦操作，如打開、關閉應用程序和文件管理。 2.基礎打字技能：學生應具備基本的中英文打字能力，以便能夠順利進行簡報製作。 3.簡單的資料搜索能力：學生應具備基本的網絡搜索能力，能夠從網絡中獲取並整合資料。 4.簡單的英語閱讀能力：學生應能夠理解 PowerPoint 界面上的簡單英文詞彙，如功能選項和指令。 5.基本的美感設計知識：學生應對簡單的美感設計原則有一定的了解，如色彩搭配和版面設計。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">KODU 3D 遊戲小創客</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">讓學生認識運算思維，了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作 3D 遊戲。熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計；藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上■六上
□一下□二下□三下□四下□五下□六上</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。
2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。
3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：
□ A1 身心素質與自我精進□ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學習表現</td><td colspan="3">1.掌握遊戲設計流程：學生能從遊戲概念發想到設計、編程和測試，完成 3D 遊戲製作。
2.熟練操作 KODU：學生能夠熟練使用 KODU 進行遊戲設計，包括場景創建、角色設置和邏輯編程等功能。
3.創意實現：學生能夠將自己的創意轉化為具體的遊戲設計，並動手實現。
4.地形設計：學生能夠在 3D 場景中設計高低起伏的地形和水體，提升空間感知能力。
5.互動遊戲設計：學生能設計並實現不同互動方式的遊戲，並進行測試和改進。</td></tr>
</table>

	學習內容	1.遊戲設計概念：學生學習遊戲設計的基本概念，包括遊戲目標、遊戲規則和玩家互動。 2.KODU 功能操作：學生了解並掌握 KODU 的各種功能，包括場景創建、角色設置、動作編程和邏輯控制等。 3.3D 地形創作：學生學會在 KODU 中創作高低起伏的地形和水體，提升遊戲的視覺效果和真實感。 4.免費軟體使用：學生認識免費軟體的優勢，學習用 KODU 取代付費軟體進行遊戲設計。 5.micro:bit 互動應用：學生學習 micro:bit 電路板的基本操作，並能將其與 KODU 進行互動應用。
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 6. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 7. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。	
表現任務 （總結性評量）	1.設計與製作簡單 3D 遊戲：學生需要設計並完成一款簡單的 3D 遊戲，如「迷宮冒險」，遊戲需要包含基本的角色控制、障礙物和目標點。學生需展示遊戲設計的流程，包括概念草圖、場景設計和程式編寫。 2.創建互動性遊戲場景：學生需製作一個包含互動元素的遊戲場景，如「跳躍挑戰」，要求角色能與環境互動（例如：跳過障礙、觸發事件）。學生需演示遊戲的運行，並解釋每個互動元素的實現方式。 3.高低起伏地形設計：學生需在 KODU 中創作一個包含高低起伏地形和水體的遊戲地圖，如「探險島」。學生需展示地形創建過程，並解釋如何利用地形和水體增加遊戲的挑戰性和趣味性。 4.micro:bit 互動遊戲：學生需設計並實現一個使用 micro:bit 進行互動的遊戲，如「智慧農場」，要求能通過 micro:bit 控制遊戲中的某些元素。學生需展示 micro:bit 與 KODU 的互動效果，並說明其設計和實現過程。 5.競賽遊戲設計：學生需設計一款競賽類遊戲，如「障礙賽跑」，並確保遊戲具有公平競爭的元素。學生需演示遊戲運行，並講解遊戲規則、競賽設計理念以及如何確保競賽的公平性。	

學習進度週次/節次		單元/子題	單元學習內容	議題	檢核點(形成性評量)
第一學期	第 1 週	一、3D 遊戲 KODU！（一）	1.說明教學中使用的教材資源位置。 2.運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3.讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4.讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。	資訊、科技	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量

			5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。		
	第 2 週	一、3D 遊戲 KODU！（二）	1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 3 週	一、3D 遊戲 KODU！（三）	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 4 週	二、好吃的蘋果（一）	1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 5. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。 7. 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。	資訊 生命教育	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 5 週	二、好吃的蘋果（二）	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。	資訊 生命教育	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量

			學會複製與貼上程式片段。		
	第 6 週	二、好吃的蘋果（三）	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 4. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。	資訊 生命教育	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 7 週	三、趣味大賽車（一）	1. 教師說明麻吉 PK 賽（玩家與玩家）與電腦 PK 賽（玩家與電腦）的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。 5. 編排程式（白隊）：用方向鍵駕駛賽車。 6. 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 7. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到其他車輛會彈開。 8. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到章魚會減速。 9. 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音效。 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN…DO…DO」，從操作中瞭解程式邏輯。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 8 週	三、趣味大賽車（二）	1. 新增對手賽車（紅隊）。 2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。 3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。 5. 完成並測試遊戲。 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。）	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量

	第 9 週	三、趣味大賽車（三）	1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑（紅色賽車沿著紅色路徑走）。 2. 編排程式（小屋）加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車（電腦）抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車（玩家）抵達終點，遊戲就贏了。 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 10 週	三、趣味大賽車（四）	1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度（速度為 1）」。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 11 週	四、火線大射擊（一）	1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 12 週	四、火線大射擊（二）	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 13 週	四、火線大射擊（三）	1. 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 4. 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 5. 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量

			7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。		
	第 14 週	四、火線大射擊（四）	1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 7. 編排程式（金幣）：發出光芒。 8. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 9. 完成遊戲，執行測試。 10. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 15 週	五、跳跳馬力歐（一）	1. 說明捲軸式跳島舞台設計。 2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的高台、水池與牆。 學會繪製懸空的道路。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 16 週	五、跳跳馬力歐（二）	1. 加入角色、編排程式（單輪車）：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式（單輪車）：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色（單輪車）：反彈力設為 0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色（章魚），在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量

			就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色（魚兒），沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色（煙霧），碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 加入 15 個金幣角色。		
	第 17 週	五、跳跳馬力歐（三）	1. 加入水管、樹，以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於 7 秒後消失，岩石與星星碰到陸地會消失。 7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 8. 完成遊戲設計，執行測試。 9. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，讓魚碰到單輪車扣 5 分，並修改勝利分數為 30 分，增加難度。 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓金幣運用本尊與分身的特性，當修改一個金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 18 週	六、優遊新世界（一）	1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。 4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。 5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 19 週	六、優遊新世界（二）	1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」。 2. 修改地圖：使用「刪除工具」，來刪除所有角色與物件。 3. 修改地圖：使用「路徑工具」，刪除地圖上原有的路徑。 修改地圖：使用「地面刷具」，將地圖修改為自己需要的場景。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量
	第 20 週	六、優遊新世界（三）	1. 設計主角（單輪車），用箭號鍵移動、用空格鍵跳躍，若掉入水中，天空變色，碰到小屋就贏了。 2. 設計砲台：隨機在 1~2 秒內，向東水平發射火箭，若擊中單輪車，遊戲重來。 3. 設計四腳怪：沿著路徑行走，若碰到單輪車，遊戲結束。 4. 設計觀眾（Kodu）：當看到單輪車靠近，就快樂地跳起來。	資訊	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量

			5. 設計終點（小屋）、佈置場景（噴射機、樹、工廠與白雲）。 6. 將修改好的程式分享到 KODU 社群。 課後練習—創意動動腦：micro:bit 應用。瞭解 micro:bit 如何與 KODU 結合，用 micro:bit 板子來控制角色動作。		
議題/融入實施內涵		□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 ■生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育 生命教育的學習主題 1. 哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2. 價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。			
評量規劃		軟體操作、口頭問答、程式作品。			
環境與教學設備需求		教學環境： 1. 電腦教室：每位學生配備一台電腦，方便進行 KODU 遊戲設計實作練習。 2. 多媒體設備：包含投影機和大屏幕顯示器，用於教師展示操作步驟和講解遊戲設計技巧。 3. 穩定的網絡連接：確保教室內有穩定的網絡連接，方便學生下載資源和分享作品。 4. 舒適的座位安排：設置合理的座位安排，確保每位學生都有足夠的空間進行操作和學習。 5. 安靜的學習環境：確保教室內環境安靜，避免干擾學生的注意力。 教學設備： 1. 高性能電腦：配備足夠的電腦，每台電腦能夠流暢運行 KODU 軟體。 2. 多媒體設備：投影機、大屏幕顯示器和音響設備，幫助教師進行展示和講解。 3. 網絡設備：路由器和網線，保證每台電腦都能連接互聯網。 4. KODU 軟體：每台電腦上安裝好 KODU 軟體，並配置適當的瀏覽器以便於使用線上資源。 5. micro:bit 電路板：提供一定數量的 micro:bit 電路板，供學生進行互動應用實驗。 學生先備基礎： 1. 基本電腦操作能力：學生應能夠進行基本的電腦操作，如打開、關閉應用程序和文件管理。			

	2.基礎打字技能：學生應具備基本的中英文打字能力，以便能夠順利進行遊戲設計。 3.簡單的資料搜索能力：學生應具備基本的網絡搜索能力，能夠從網絡中獲取並整合資料。 4.簡單的英語閱讀能力：學生應能夠理解KODU界面上的簡單英文詞彙，如功能選項和指令。 5.基本的邏輯思維能力：學生應對基本的邏輯思維有一定的了解，如條件判斷和循環結構。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。

(表 5-13)

113 學年度彈性學習課程方案表

<table>
<tr><td>課程方案
名稱</td><td colspan="2">威力導演 21 影片編輯</td><td>課程類別</td><td>■統整性主題/議題/專題探究
□社團活動或技藝教育部定課程
□其他</td></tr>
<tr><td>課程說明</td><td colspan="4">讓學生能正確認識多媒體影片與影片處理的技巧、並能了解多種自由軟體的運用方式。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。藉由企劃書的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。能由學習多媒體影片處理過程中，透過分組討論、觀摩及分享個人學習心得，提升資訊素養。</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">□一上□二上□三上□四上□五上□六上
□一下□二下□三下□四下□五下■六下</td><td>節數</td><td>每週 1 節</td></tr>
<tr><td>設計理念</td><td colspan="4">1. 系統與模型：讓學生理解影片剪輯的方法。
2. 結構與功能：認識各種媒體製作或分享的系統介面與功能，包含：威力導演影片剪輯、PhotoCap 影像處理、YouTube 影片播放清單、Google 雲端硬碟分享等。
3. 交互作用與關係：察覺如何使用影音多媒體表達自己的思想與創意。</td></tr>
<tr><td>核心素養
具體內涵</td><td colspan="4">總綱核心素養面向與項目
A 自主行動：□ A1 身心素質與自我精進□ A2 系統思考與解決問題□ 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
總綱核心素養具體內涵
E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</td></tr>
<tr><td>學習重點</td><td>學
習
表
現</td><td colspan="3">1.能辨識多媒體素材類型與取得方式：學生能夠區分不同類型的多媒體素材，並知道如何透過合適的途徑取得這些素材。
2.尊重智慧財產權：學生能夠辨識創用 CC 授權標章，並且尊重他人的智慧財產權，不侵犯版權。
3.理解影音剪輯術語：學生瞭解影音剪輯的相關術語，包括但不限於剪輯、轉場、音效等，能夠運用這些術語溝通與合作。
4.運用多種軟體創作素材：學生能夠運用不同軟體創作多樣化的素材檔案，包括影像、聲音等，展現科技素養。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2"></td><td></td><td>5.探討社會議題與公民意識：學生透過創作與欣賞影片，探討地球暖化與生態環境等社會議題，培養公民意識和社會關懷。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>1.多媒體素材的類型與取得方式：包括圖像、影片、音樂等不同種類的多媒體素材，以及從網路、免費資源庫等途徑取得這些素材的方法。
2.智慧財產權與創用 CC 授權：介紹智慧財產權的基本概念，以及創用 CC 授權的種類和適用範圍，強調尊重他人的版權和智慧財產權。
3.影音剪輯相關術語：解釋影音剪輯中常見的術語，如剪輯、轉場、特效等，讓學生熟悉這些術語並能夠應用在實際創作中。
4.多種軟體的使用：介紹威力導演、PhotoCap、YouTube、Google 雲端硬碟等多種軟體的功能和使用方法，讓學生能夠靈活運用這些工具進行創作。
5.社會議題的探討：引導學生關注社會議題，如地球暖化和生態環境等，並通過影片創作的方式表達對這些議題的思考和關懷。</td></tr>
<tr><td>課程目標</td><td colspan="2">1. 學生能分辨不同類型的多媒體素材與取得方式，培養媒體識讀的素養。
2. 學生知道如何取得網路上的免費素材，能辨識創用 CC 授權標章，尊重智慧財產權。
3. 學生能理解影音剪輯的相關術語，藉由探索影片製作的流程，培養科技知能與媒體素養。
4. 學生能運用不同軟體來創作不同的素材檔案類型，培養科技素養。
5. 學生能運用各種藝術風格創作多媒體影片、表達個人情意，培養藝術涵養與美感素養。
6. 學生透過創作與欣賞探討地球暖化與生態環境的影片，培養公民意識。</td></tr>
<tr><td>表現任務
（總結性評量）</td><td colspan="2">1. 應用各種多媒體素材統整為影片，完成「漫步臺灣美景」影片。
2. 能將日常生活中的活動影音素材加入美感表達，整合為「夏日嬉遊記」影片。
3. 藉由創作成長寫真影片，聯想自己的生涯歷程，體會成長的快樂並感謝家庭的養育，完成「一個巨星的誕生」影片。
4. 藉由製作影片，表達對社會議題的關懷，完成「守護地球你和我」影片。
5. 認識新聞主播職業，從報導新聞的角度製作影片，完成「動物星球系列報導」影片，表達對動物生命的關懷。
6. 藉由製作片尾工作團隊名單，察覺一部影片的製作，包含團隊的合作，知道團隊成員的角色，包括工作人員與影片中拍攝到的人們，完成「熱血青春全紀錄」影片。
7. 將多課影片成果合併、製作拼貼影片。</td></tr>
</table>

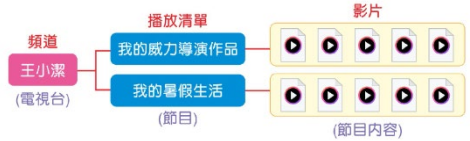
		8. 知道分享影片的方法，能使用 Google 雲端硬碟分享影片、將影片分享到 YouTube，能分辨分享連結，知道分享到 YouTube 的使用時機或分享對象。能說出 YouTube 影片來自全球各地，並知道保護隱私的概念。			
學習進度週次/節次		單元/子題	單元學習內容	議題	檢核點(形成性評量)
第二學期	第 1~4 週	一、認識多媒體與威力導演	**一、 準備活動** 1. 教師介紹多媒體。 2. 教師說明如何用影片說故事。 3. 教師說明編導影片的流程與腳本設計。 **二、 發展活動** 1. 活動一：認識素材 (1) 學生認識素材的種類、差異與取得方式。 (2) 學生檔案管理的概念。 (3) 學生認識創用 CC 的授權要素。 (4) 學生認識免費資源網站。 2. 活動二：初試身手 (1) 學生認識威力導演介面與各種操作模式。 (2) 學生使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。 (3) 學生匯出 mp4 影片。 (4) 學生匯出威力導演專案。 **三、 綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。	法治教育	1. 口頭問答：能說出影片編導的步驟。 2. 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 3. 學習評量（我是高手）：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。
	第 5~6 週	二、夏日嬉遊記	**一、 準備活動** 1. 教師說明「腳本模式」。 2. 教師說明將校外教學的圖片與影片結合成夏日嬉遊記影片。 	法治教育	1. 口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

			二、 **發展活動** 1. 活動一：夏日嬉遊記 2. 學生匯入素材到時間軸。 3. 學生切換腳本模式。 4. 學生啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 5. 學生知道可以從威力導演 DirectorZone 網站下載免費範本與特效，取得合法素材。 6. 學生設定背景音樂與混音。 7. 學生輸入片頭與片尾文字。 8. 學生匯出影片與專案。 三、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
	第 7~10 週	三、一個巨星的誕生	四、 **準備活動** 1. 教師說明本課影片腳本，成長寫真影片製作與記錄的意義。 2. 教師介紹影像美化軟體。 五、 **發展活動** 1. 活動一：PhotoCap (1) 學生用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。 2. 活動二：一個巨星的誕生 (1) 學生使用威力導演「完整模式」製作影片。 (2) 學生編排素材播放順序、時間。 (3) 學生設計片頭淡入、片尾淡出。	品德教育	1. 口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？ 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

			(4) 學生用「文字範本」做圖說。 (5) 學生使用「繪圖設計師」製作動態簽名。 (6) 學生下載與加入內建音樂。 六、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
	第 11~13 週	四、守護地球你和我	七、 **準備活動** 1. 教師說明本課影片腳本。 八、 **發展活動** 1. 活動一：守護地球你和我 (1) 學生匯入素材與編排順序。 (2) 學生設定播放時間。 (3) 學生能知道當素材與專案的比例不同時，藉由縮放尺寸，移除素材的黑邊。 (4) 學生修補、加強影像，能調亮整體光線、亮度與飽和度。 (5) 學生修剪視訊長度。 (6) 學生分離音訊。 (7) 學生設定背景音樂。 (8) 學生平移與縮放圖片。 (9) 學生使用文字特效讓字幕動起來。 (10) 學生使用特效讓人物圖片動起來。 九、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。	環境教育、 能源教育	1. 口頭問答:說出影像修補的前後差異。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(我是高手):使用本課練習素材製作影片。 4. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。

			2. 讓學生從課本習題複習所學。		
	第 14~16 週	五、小小新聞主播台	十、 **準備活動** 1. 看過新聞嗎？說出對新聞主播的印象。 2. 認識新聞播報中常用的「子母畫面」技巧。 3. 教師說明「動物星球系列報導」影片主題。 4. 學生理解地球上有各種不同型態的生命，為了保護這些生命多樣性，首先要理解牠們的行為、棲地，才能保育牠們。 5. 教師說明本課影片腳本。 十一、 **發展活動** 1. 活動一：動物星球系列報導 (1) 學生製作倒數畫面。 (2) 學生從威力導演網站下載文字範本與倒數畫面。 (3) 學生使用文字範本製作動態新聞片頭。 (4) 學生製作子母雙畫面。 (5) 學生分割視訊。 (6) 學生設定片段靜音。 (7) 學生將子影片加陰影與外框。 (8) 學生加入旁白。 (9) 學生修剪視訊。 (10) 學生使用新聞快報範本與編輯。 十二、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。	環境教育、生涯規劃教育	1. 口頭問答：說出什麼是子母畫面。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材並下載不同範本練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

			2. 讓學生從課本習題複習所學。		
	第 17~18 週	六、熱血青春全紀錄	十三、 **準備活動** 1. 教師引導提問：看過電影嗎？有注意到影片結尾常有什麼？教師說明電影結尾的「工作人員名單」。 2. 教師說明本課影片腳本。 十四、 **發展活動** 1. 活動一：熱血青春全紀錄 (1) 學生匯入素材與編排。 (2) 學生用文字遮罩動畫做片頭。 (3) 學生套用轉場特效。 (4) 學生加入炫粒特效。 (5) 學生自製文字範本。 (6) 學生用字幕工房加字幕。 (7) 學生製作工作團隊名單當片尾。 (8) 學生分割音樂與淡出。 十五、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。	生命教育	1. 口頭問答：說出遮罩的效果。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（我是高手）：使用本課素材練習。 4. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。
	第 19~20 週	七、創意拼貼 Fun 電影	十六、 **準備活動** 1. 學生準備之前第二課到第六課的成果影片。 2. 教師介紹分享影片的方式。 十七、 **發展活動** 1. 活動一：拼貼影片 (1) 學生使用「創意拼貼設計師」製作拼貼影片，	國際教育	1. 口頭問答：說出 Google 雲端硬碟與 YouTube 影音網站能做什麼。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

			將五個之前的成果影片合成一個影片。 2. 活動二：Google 雲端硬碟 (1) 學生上傳檔案到 Google 雲端硬碟。 (2) 學生共用影片。 (3) 學生觀賞分享的影片。 3. 活動三：YouTube 分享 (1) 教師說明 YouTube 個人頻道、播放清單與影片的概念。  (2) 學生在 YouTube 建立自己的個人頻道。 (3) 學生將影片上傳到 YouTube 並分享。 (4) 學生學會管理影片。 (5) 學生建立 YouTube 播放清單。 十八、 **綜合活動** 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
議題/融入實施內涵	□性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 ■法治教育 □科技教育 ■資訊教育 ■能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 ■生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 ■國際教育 生命教育的學習主題 1. 哲學思考：哲學思考是對思考進行理性反思，培養正確思考所需之知識、技能、情意與態度，以提升學生之思考素養。適切的思考素養引導學生覺察人我的偏見與成見，提升客觀公正、同理傾聽的能力，促進理性溝通與對話。 2. 價值思辨：在科技高速發展的資訊、網路、媒體時代中，不僅道德與倫理問題日趨複雜，美感經驗與健康訊息也日益多元豐富，因此更需要具備討論這些議題的價值思辨能力，以釐清日常生活及公共事務中的價值迷思並尋求解決之道。				
評量規劃	口頭問答、操作評量、學習評量（練功囉）				
環境與教學設備需求	教學環境： 1. 多媒體工作站：提供給學生使用的電腦設備，具備影音處理軟體和圖像處理軟體。 2. 高速網路連接：確保學生能夠順暢地上網搜索素材、觀看教學影片等。 3. 創意空間：提供一個充滿創意的環境，鼓勵學生進行影片創作和討論社會議題。				

	4.教學投影設備：用於展示教學影片、示範軟體操作等，讓整個班級都能看到。 5.音響設備：提供清晰的音響效果，讓學生在剪輯影片時能夠準確聽取音效。 教學設備： 1.威力導演軟體：安裝在每台工作站上，用於影片剪輯和製作。 2.PhotoCap 軟體：提供圖像處理功能，讓學生能夠進行影像的編輯和修飾。 3.YouTube 播放器：用於觀看教學影片和示範影片，以及分享學生創作的影片作品。 4.Google 雲端硬碟：用於儲存和分享學生的素材和作品，方便多人協作和管理。 5.數位相機和錄音設備：提供給學生使用，用於拍攝影片和錄製音效。 學生先備基礎： 1.基本電腦操作技能：學生需要具備基本的電腦操作技能，包括開機、關機、檔案管理、軟體安裝等，以便順利使用多媒體製作軟體和環境。 2.媒體素養：學生應該具備一定程度的媒體素養，包括對圖像、影片、音樂等多媒體內容的理解和應用能力，以便更好地運用這些素材進行創作。 3.創意思維能力：學生需要具備一定的創意思維能力，能夠提出獨特的影片創作點子，並將其具體實現在影片製作中。 4.對數位技術的基本認識：學生應該對數位技術有基本的認識，包括影片剪輯、圖像處理等方面的基礎知識，以便順利進行多媒體製作。 5.合作與溝通能力：學生需要具備良好的合作與溝通能力，能夠與他人合作完成影片製作任務，並且清晰地表達自己的想法和意見。		
教材來源	校園文化事業有限公司	師資來源	校內教師
備註			

填表說明：可依各校需求自行增刪

素養導向教學的設計與實施，四項基本原則：

（1）關照知識、能力與態度的整合。

（2）情境脈絡化的學習。

（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）。

五、彈性學習課程—其他類課程

（一）一年級第一學期教學計劃表（表 5-14）

1. 每週學習節數（0.5）節，上學期(21)週共（10）節，合計(10)節。(備註:第 1 週星期五正式上課，無彈性課程)

2. 本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	家庭教育
主題或內容	1. 期末感恩活動 2. 防震防災	1. 體育活動(拍毽子)	1. 主題閱讀 2. 家事總動員
節　　數	5	2	3
總節數：10			

3. 本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：其他類(議題課程、學校行事活動)								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	2	實際演練	防震頭套	融入安全教育

113 年 11 月、12 月	主題閱讀	國 E-B1	理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應。	1.閱讀「家」相關書籍。 2.書寫閱讀學習單。	2	發表討論 學習單	書籍 視聽設備 學習單	融入家庭教育
113 年 12 月	期末感恩	E-C2 E-A1	1.培養學生愛物惜物觀念。 2.具備展演表現能力。	1.藉由好物市集活動了解惜物愛物觀念。 2.關心週遭人事物，學會感恩惜福。	3	發表討論 活動參與	惜福品調查表 家中惜福物資 視聽設備	融入環境教育
114 年 1 月	家事總動員	A1	具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能	1.了解家庭成員的角色分工，不受性別的限制。 2.能參與家庭活動、家庭共學，增進家人感情。 3.透過親身體驗，了解家事的繁雜及分工的重要。	1	操作 觀察 分組討論	「朱家故事」繪本之簡報(PPT)	融入家庭教育
114 年 1 月	體育活動	健 E-A1	具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展。	1.學會拍毽子的基本技巧。 2.藉由拍毽子比賽增進手眼協調能力、爭取個人榮譽。	2	技能評量 活動參與	毽子 墊板 碼表	融入安全教育

（二）一年級第二學期教學計劃表（表 5-15）

1.時數分配：每週學習節數（0.5）節，下學期(21)週(10)節，合計(10)節。(備註:第 21 週星期一休業式，無彈性課程)
2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全校性活動	家庭教育
主題或內容	防震防災	校慶運動會	合理的家規
節　　數	2	5	3
總節數：10			

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：其他類(議題課程、學校行事活動)								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	2	態度檢核 參與討論	防震頭套	融入安全教育 、防災教育

114 年 3 月、4 月	校慶	E-C2	展現團隊合作精神	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。	5	動態展演 作品展覽 態度檢核	Youtobe 影音	融入品德教育 、性平教育 、人權教育
114 年 6 月	合理的家規	A1	具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能	1.能說出自己與家人相處的方式。 2.能說出家中的各項規定。 3.遵守家中的家規。 4.能與家人進行討論，定出合理的家規。	3	口頭發表 分組討論	家規收集	融入家庭教育 、性平教育

（三）二年級第一學期教學計劃表（表 5-16）

1. 時數分配：每週學習節數平均（0.5）節，上學期(20)週共（10）節、下學期(20)週(10)節，合計(20)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	家庭教育
主題或內容	1.期末感恩活動 2.防震防災 3.路跑活動	1.體育活動(跳繩)	我愛我的家
節　　數	5	2	3
總節數：10			

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 12 月	期末感恩活動	E-C2 E-A1	1. 培養學生愛物惜物觀念。 2. 具備展演表現能力。	1. 透過生活好物市集活動，培養學生愛物惜物觀念，促進同儕互助合作精神。 2. 藉由歲末才藝表演，表現學習成果。	2	態度檢核 動態展演	家中舊物	
113 年 9 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1 建立學生正確的防災知識與概念。 2 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	1	態度檢核 參與討論	防震頭套	

113 年 10 月	路跑活動	健 E-A1	具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展。	1 能參與路跑活動。 2 能注意安全，參與團體活動。	2	活動參與	協和電廠	

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 1 月	體育活動(跳繩)	健 E-A1	具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展。	1 學會跳繩基本技巧。 2 藉由跳繩比賽強健體魄、爭取個人榮譽。	2	技能評量 活動參與	跳繩 碼表	

項目：家庭教育								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	我愛我的家	A1	具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能	1 能說出自己與家人相處的方式。 2 能說出家中的各項規定。 3 遵守家中的家規。	3	口頭發表 分組討論	家規收集	

（四）二年級第二學期教學計劃表（表 5-17）

1. 時數分配：每週學習節數平均（0.5）節，上學期(20)週共（10）節、下學期(20)週(10)節，合計(20)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	家庭教育
主題或內容	1. 校慶運動會 2. 防震防災	我愛我的家
節　　數	7	3
總節數：10		

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	2	態度檢核 參與討論	防震頭套	
114 年 3、4 月	校慶	E-C2		1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。	5	動態展演 作品展覽 態度檢核	Youtobe 影音	

項目：家庭教育								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 5、6 月	我愛我的家	A1	具備探究家庭發展、家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能	1. 能說出自己與家人相處的方式。 2. 認識家中處所的安全使用方式。 3. 暑假期間與家人出遊之安全守則。	3	口頭發表 分組討論	暑期安全宣導	

（五）三年級第一學期教學計劃表（表 5-18）

1.時數分配：每週學習節數平均（1.5）節，上學期(20)週共（30）節、下學期(20)週(30)節，合計(60)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	補救教學		
主題或內容	1.防震防災(2) 2.戶外教學(7) 3.路跑活動(4) 4.歲末活動(4)	1.主題閱讀(4) 2.團體跳繩(2) 3.家庭教育(2) 4.性平教育(2)	補救教學(3)		
節　　數	17	10	3		

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1 建立學生正確的防災知識與概念。 2 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	2	態度檢核 參與討論	防震頭套	
113 年 10 月	路跑活動	E-A1	發展個人潛能，肯定自我價值	1.知道田徑跑步中需要手腳正確擺動與步頻相互配合。 2.培養充沛的體能。 3.能發揮運動家精神-勝不驕敗	4	能力檢核 態度檢核		

				不餒。				
113 年 11 月	戶外教學	E-A2 E-C2	擴充學生實際知識，增廣健全人格發展。	1.落實學生戶外學習生活內涵、擴充學習知識。 2.促進學生從團體活動中培養團隊精神。	7	態度檢核		
113 年 12 月	歲末感恩活動	E-C2 E-A1	3. 培養學生愛物惜物觀念。 4. 具備展演表現能力。	1.透過生活好物市集活動，培養學生愛物惜物觀念，促進同儕互助合作精神。 2.藉由歲末才藝表演，表現學習成果。	4	態度檢核 動態展演		

項目：全學年活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 10 月	主題閱讀	國-E-C3	發展多元閱讀智能	1.提供多元閱讀媒材 2.培良好閱讀態度	4	發表討論 學習單	Youtube 影片 繪本	
113 年 11 月	性平教育	性 A2 性 A3	突破性別角色刻板的限制，培養性別平等意識	1.察覺生活中性別刻板印象、偏見與歧視 2.維護自我與尊重他人身體自主權	2	發表討論 學習單	Youtube 影片 新聞事件	
114 年 1 月	團體跳繩	E-A1	提高運動知能，增進身心發展	1.能與他人互相合作、配合 2.訓練手眼腳協調能力	2	活動參與		

114 年 1 月	家庭教育	家 E4 家 E6	凝聚家人向心力	了解自己在家庭的責任並關心家庭成員	2	發表討論 學習單	Youtube 影片 繪本	

項目：補救教學								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 10 月、12 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。	3	紙筆測驗 發表討論 學習單 口頭回答問題	學習單 講義	

（六）三年級第二學期教學計劃表（表 5-19）

1.時數分配：每週學習節數平均（1.5）節，上學期(20)週共（30）節、下學期(20)週(30)節，合計(60)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	補救教學		
主題或內容	1.防震防災(2) 2.校慶運動會(7)	1.主題閱讀(6) 2.家庭教育(2) 3.性平教育(3) 4.母親節活動(4) 5.基隆歷史巡禮(4)	補救教學(2)		
節　　數	9	19	2		

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	防震防災	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1 建立學生正確的防災知識與概念。 2 訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	2	態度檢核 參與討論	防震頭套	
114 年 4 月	校慶	J-C2	展現團隊合作精神	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。	7	動態展演 作品展覽 態度檢核	進行曲 Youtube 影片	

114 年 5 月	母親節活動	J-B3	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	4	動態展演 作品展覽	音樂 感恩卡 Youtube 影片	

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2-3 月	主題閱讀	國-E-C3	發展多元閱讀智能	1.提供多元閱讀媒材 2.培良好閱讀態度	6	發表討論 學習單	Youtube 影片 繪本	
114 年 3 月	性平教育	性 A2 性 A3	突破性別角色刻板的限制，培養性別平等意識	1.不同性別者的成就與貢獻 2.維護自我與尊重他人身體自主權	3	發表討論 學習單	Youtube 影片 新聞事件	
114 年 3-4 月	家庭教育	家 E4 家 E6	提升家人關係、發揮家庭功能	1.關心和愛護家庭成員 2.參與家庭活動	2	發表討論 學習單	Youtube 影片 繪本	

項目：補救教學								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 6 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.提升低成就學生學習能力與效果。 2.彌平學習落差，確保學生學力。	2	紙筆測驗 發表討論 學習單 口頭回答問題	學習單 講義	

（七）四年級第一學期教學計劃表（表 5-20）

1.時數分配：每週學習節數平均（1.5）節，上學期(20)週共（30）節、下學期(20)週(30)節，合計(60)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動				
主題或內容	防震防災(3) 路跑活動(4) 戶外教育(7) 期末活動(4)	性侵防治教育(3) 性別平等教育(6) 家庭教育(3)				
節　　數	18	12				
總節數：30						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	防震防災	防 E8 參與學校的防災疏散演練。	學會防震防災的基本技巧。	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	3	實際演練	防災教育館影片	
113 年 10 月	路跑活動	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進	發展個人潛能，肯定自我價值	1.學會路跑基本技巧。 2.藉由路跑比賽強健體魄、爭取班級榮譽。	4	技能評量 活動參與		

		身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。						
113 年 11 月	戶外教育	健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	擴充學生實際知識，增廣健全人格發展。	1.落實學生戶外學習生活內涵、擴充學習知識。 2.促進學生從團體活動中培養團隊精神。	7	態度檢核		
113 年 12 月	期末活動	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。	1. 培養學生愛物惜物觀念。 2. 具備展演表現能力。	1. 藉由好物市集活動了解惜愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	4	活動參與		

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	性侵防治教育	性 E4 認識身體界限與尊重他人的 身體自主權。	1. 能明白、分辨陌生人可能對自己所造成的危險。 2. 能處理如何面對陌生人的各種情況。	1. 保護自己的身體，避免受到性侵害。 2. 尊重自己與別人的身體自主權。	3	發表討論 口頭回答問題	教學影片 相關書籍	
113 年 9 月~12 月	性別平等教育	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。	1. 知道歧視的意涵。 2. 培養正確對待個別差異的態度。	1. 察覺個人偏見與歧視態度。 2. 學會避免偏見與歧視之產生。	6	發表討論 口頭回答問題	教學影片 相關書籍	
113 年 12 月~114 年 1 月	家庭教育	家 E5 了解家庭中各種關係的互動。	1. 體會有父母疼愛的孩子是最幸福的。 2. 知道父母偉大的恩情並懂得感恩。	1. 關心家人並知道人權是普遍的、不容剝奪的。 2. 認識生存權、身分權，個人與家庭的關係。	3	口頭發表 分組討論	教學影片 相關書籍	

（八）四年級第二學期教學計劃表（表 5-21）

1. 時數分配：每週學習節數平均（1.5）節，上學期(20)週共（30）節、下學期(20)週(30)節，合計(60)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動				
主題或內容	防震防災(2) 校慶運動會(5) 節慶活動(4)	性侵防治教育(4) 性別平等教育(5) 家庭教育(6) 家暴防治(4)				
節　　數	11	19				
總節數：30						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	防震防災	防 E8 參與學校的防災疏散演練。	學會防震防災的基本技巧。	1. 藉由實際演練了解防震防災基本動作。 2. 藉由實際演練了解防震防災逃生動線。	2	實際演練	防災教育館影片	
114 年 4 月	校慶運動會	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進	發展個人潛能，肯定自我價值	1. 學會田徑活動基本技巧。 2. 藉由比賽強健體魄、爭取班級榮譽。	5	技能評量 活動參與		

		身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。						
114 年 5 月	節慶活動	生 E4 觀察日常生活中生 老病死的現象，思考生命的價值。	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	4	動態展演 作品展覽	音樂 感恩卡 Youtobe 影音	

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	性侵防治教育	性 E4 認識身體界限與尊重他人的 身體自主權。	1. 尊重自己與別人的身體自主權。 2. 學習找到自己的界線，並尊重他人的界線。	1. 尊重自己與別人的身體自主權。 2. 尊重自己和別人的隱私。	4	發表討論 口頭回答問題	教學影片 相關書籍	
114 年 3 月~114 年 4 月	性別平等教育	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。	1. 察覺自己可能存在的性別成見。 2. 培養無性別歧視的正確態度。	1. 尊重兩性溝通的過程中平等的表達機會。 2. 學習規畫、組織的能力，不受性別的限制。	5	發表討論 口頭回答問題	教學影片 相關書籍	

114 年 4 月~114 年 6 月	家庭教育	家 E11 養成良好家庭生 活習慣，熟悉家務技巧，並參與 家務工作。	1. 學習收拾衣物的方法及技能。 2. 探討自己與別人穿衣的習慣，並分辨好、壞習慣，再加以修正自己的穿著習慣。 3. 統整所學過的健康概念，體會日常保健的重要。	1. 認識飲食對個人健康與生長發育的影響。 2. 熟悉並表現合宜的生活禮儀。	6	口頭發表 分組討論	教學影片 相關書籍	
114 年 4 月~114 年 6 月	家暴防治	家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	1. 教導兒童察覺「家庭危險訊號」。 2. 教導兒童利用社會資源網絡，減低暴力傷害。	1. 了解並尊重不同族群文化中兩性互動的模式。 2. 了解家庭成員的角色分工，不受性別的限制。	4	口頭發表 分組討論	教學影片 相關書籍	

（九）五年級第一學期教學計劃表（表 5-22）

1.時數分配：每週學習節數（3.5）節，上學期(20)週共（70）節、下學期(20)週共（70）節，合計(140)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動				
主題或內容	1.防災防震教育(4) 2.路跑活動(2) 3.戶外教育(7) 4.歲末感恩活動(4)	班際籃球(3) 主題閱讀(25) 國防教育(4) 性平教育(6) 性侵害防治教育(3) 補救教學(5) 家庭教育(4) 家庭暴力防治課程(3)	1.守時(1) 2.尊重(1) 3.負責(1) 4.禮節(1) 5.平等(1) 6.勤儉(1) 7.自律(1) 8.感恩(1) 9.謙恭(1) 10.反省(1)			
節　　數	17	53				
總節數：70						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
113 年 9 月	防災防震教育	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	4	態度檢核 參與討論	防災教育館 影片	
113 年 10 月	路跑活動	E-A1	發展個人潛能，肯定自我價值	1. 知道田徑跑步中需要手腳正確擺動與步頻相互配合。 2. 培養充沛的體能。 3. 能發揮運動家精神–勝不驕敗不餒。	2	能力檢核 態度檢核		
113 年 11 月	戶外教育	E-A2 E-C2	擴充學生實際知識，增廣健全人格發展。	1.落實學生戶外學習生活內涵、擴充學習知識。 2.促進學生從團體活動中培養團隊精神。	7	態度檢核		
113 年 12 月	歲末感恩活動	E-C2 E-A1	5. 培養學生愛物惜物觀念。 具備展演表現能力。	1.透過生活好物市集活動，培養學生愛物惜物觀念，促進同儕互助合作精神。 2.藉由歲末才藝表演，表現學習成果。	4	態度檢核 動態展演		

114 年 1 月	班際籃球	健-E-A3	具備基本運動並發展個人潛能，肯定自我價值	1. 學會投籃基本技巧。 2. 藉由投籃比賽強健體魄、爭取班級榮譽。不餒。	3	技能評量 活動參與		
113 年 9 月~114 年 1 月	主題閱讀	國-E-A3	擴充學生實際知識，增廣思考能力。	1.每週至少 1 節閱讀教育。 2.閱讀「與作者有約」相關書籍。 3.書寫閱讀學習單。	25	口頭發表 分組討論 態度檢核		
113 年 9 月	國防教育	環 C3	關心環境議題及國際情勢。	1. 熟練滅火器、緩降索或逃生筒等器材的基本操作方法。 2. 願意配合全民防衛動員的緊急（萬安）相關演習。	4	分組討論 實作評量	國防教育影片	
113 年 9 月	家庭教育	綜-E-A3	了解並培養在家庭的生活態度。	1.能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2.了解良好的家庭溝通方式。 3.學習關懷家人的具體作法。 4.了解何謂家庭暴力與單親家庭。 5.面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	4	口頭發表 分組討論	家庭教育影片	
113 年 9 月-10 月	家庭暴力防治課程	綜-E-A3	防止家庭暴力並能夠正向的調適自己及幫助別人。	1. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 2. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	3	口頭發表 分組討論	家庭暴力防治教育影片	

113 年 12 月	性侵害防治教育	綜-E-A3	讓學生明白正確的性侵害防治原則，並能知道如何防治性侵害。	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題	性侵害防治教育影片	
113 年 10 月-12 月	性別平等教育	綜-E-A3	學會關心自己、尊重他人與異性，並建立個人價值觀。	1.男性女性都很好。 2.試著學習不同性別的優點。	6	發表討論 學習單 口頭回答問題	性別平等教育影片	
113 年 11 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。	5	發表討論 學習單 口頭回答問題		

（十）五年級第二學期教學計劃表（表 5-23）

1.時數分配：每週學習節數（3.5）節，上學期(20)週共（70）節、下學期(20)週共（70）節，合計(140)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動				
主題或內容	1.防災防震教育(4) 2.校慶(7) 3.母親節感恩活動(4) 4. 班級活動（4）	自治市長選舉(2) 主題閱讀(23) 畢典觀摩(4) 書法教育(4) 性平教育(6) 性侵害防治教育(3) 補救教學(3) 防治家庭暴力(5) 視力保健(1)	1.守時(1) 2.尊重(1) 3.負責(1) 4.禮節(1) 5.平等(1) 6.勤儉(1) 7.自律(1) 8.感恩(1) 9.謙恭(1) 10.反省(1)			
節　　數	19	51				
總節數：70						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 2 月	防災防震教育	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	4	態度檢核 參與討論	防災教育館 影片	
114 年 4 月	班級活動	綜-E-B2	培養學生愛物惜物觀念。 具備展演表現能力。	1. 藉由好物市集活動了解惜愛物觀念。 2. 關心週遭人事物，學會感恩惜福。	4	活動參與		
114 年 4 月	校慶	J-C2	展現團隊合作精神	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。	7	動態展演 作品展覽 態度檢核	進行曲 Youtube 影音	
114 年 5 月	母親節感恩活動	J-B3	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	4	動態展演 作品展覽	音樂 感恩卡 Youtobe 影音	

114 年 4 月	自治市長選舉	C1	養成社會責任感及公民意識，主動關注公共議題並積極參與社會活動	1. 了解自治市長選舉的意義。 2. 訓練學生舉辦自治活動的能力。	2	技能評量 活動參與		
114 年 2 月~114 年 6 月	主題閱讀	國-E-A3	擴充學生實際知識，增廣思考能力。	1.每週至少 1 節閱讀教育。 2.閱讀「與作者有約」相關書籍。 3.書寫閱讀學習單。	23	口頭發表 分組討論 態度檢核		
114 年 5 月	書法教育	國-E-A2	關心環境議題及國際情勢。	1. 學會書法基本寫字技巧。 2. 藉由學習書法了解固有文化。	4	分組討論	書法教育影片	
114 年 6 月	畢典觀摩	環 C1	能主動關注與環境相關的公共議題	1. 了解孩子成長的過程。 2. 能知道感恩師長。	4	活動參與		
114 年 5 -6 月	家庭暴力防治課程	綜-E-A3	防止家庭暴力並能夠正向的調適自己及幫助別人。	1. 能透過小組討論的過程了解防治家庭暴力的觀念。 2. 能瞭解家庭暴力的各種不同類型。 3. 能從自己做起，覺察及防治家庭暴力。	5	口頭發表 分組討論	家庭暴力防治教育影片	

114 年 4 月	性侵害防治教育	綜-E-A3	讓學生明白正確的性侵害防治原則，並能知道如何防治性侵害。	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題	性侵害防治教育影片	
114 年 3 月 -5 月	性別平等教育-威廉的洋娃娃	綜-E-A3	學會關心自己、尊重他人與異性，並建立個人價值觀。	1. 閱讀〝威廉的洋娃娃〞繪本一書。 2. 了解性別平等的相關法律規定。	6	發表討論 學習單 口頭回答問題	性別平等教育影片	
114 年 6 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題		
114 年 5 月	視力保健	健體-E-A3	增進孩子保健能力	1.學會護眼操。 2.認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。	1	發表討論		

（十一）六年級第一學期教學計劃表（表 5-24）

1.時數分配：每週學習節數（3.5）節，上學期(21)週共（70）節、下學期(18)週(63)節，合計(133)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	自治活動	例：補救教學		
主題或內容	1.防災防震教育(4) 2.教師節感恩(3) 3.祖孫情(3) 4.路跑活動（4） 5.歲末感恩活動(5)	主題閱讀(22) 國防教育(3) 性平教育(6) 性侵害防治教育(3) 補救教學(3) 防治家庭暴力(5) 視力保健(1) 班際籃球(3)	服務學習(5)			
節　　數	19	46	5		10	
總節數：70						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 9 月	防災防震教育	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	4	態度檢核 參與討論	防災教育館 影片	
114 年 9 月	祖孫情	生 E4	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	3	動態展演 作品展覽	音樂 感恩卡 Youtobe 影音	
114 年 9 月	教師節感恩	J-B3	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由教師節卡片創作，表達感恩情操。	3	動態展演 作品展覽	音樂 教師節卡片	
114 年 10 月	路跑	E-A1	發展個人潛能肯定自我價值	1.認識好鄰居---協和發電廠。 2.懂得維護身心健康，鍛鍊體魄並進行路跑活動。	4	實作評量	計次卡 Youtobe 影音	
114 年 12 月	歲末感恩活動	E-C2 E-A1	培養學生愛物惜物觀念。 具備展演表現能力。	1.透過生活好物市集活動，培養學生愛物惜物觀念，促進同儕互助合作精神。 2.藉由歲末才藝表演，表現學習成果。	5	態度檢核 動態展演	家中舊物	

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 9 月 ~115 年 1 月	主題閱讀	國-E-A3	擴充學生實際知識，增廣思考能力。	1.每週至少 1 節閱讀教育。 2.閱讀「與作者有約」相關書籍。 3.書寫閱讀學習單。	22	口頭發表 分組討論 態度檢核		
114 年 9 月-12 月	性別平等教育	綜-E-A3	學會關心自己、尊重他人與異性，並建立個人價值觀。	1.男性女性都很好。 2.試著學習不同性別的優點。	6	發表討論 學習單 口頭回答問題	性別平等教育影片	
114 年 9 月	視力保健	健體-E-A3	增進孩子保健能力	1.學會護眼操。 2.認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。	1	發表討論		
114 年 9 月	家庭教育	綜-E-A3	了解並培養在家庭的生活態度。	1.能和家人做朋友，互相分享、關愛。 2.了解良好的家庭溝通方式。 3.學習關懷家人的具體作法。 4.了解何謂家庭暴力與單親家庭。 5.面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	4	口頭發表 分組討論	家庭教育影片	

114 年 10 月	性侵害防治教育	綜-E-A3	讓學生明白正確的性侵害防治原則，並能知道如何防治性侵害。	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題	性侵害防治教育影片	
114 年 11 月	國防教育	環 C3	關心環境議題及國際情勢。	1.熟練滅火器、緩降索或逃生筒等器材的基本操作方法。 2.願意配合全民防衛動員的緊急（萬安）相關演習。	3	分組討論 實作評量	國防教育影片	
114 年 11 月-12 月	防治家庭暴力課程	綜-E-A3	防止家庭暴力並能夠正向的調適自己及幫助別人。	1.了解何謂家庭暴力與單親家庭。 2.面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	5	口頭發表 分組討論	家庭暴力防治教育影片	
114 年 12 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題		
115 年 1 月	班際籃球	健-E-A3	具備基本運動並發展個人潛能，肯定自我價值	1.學會投籃基本技巧。 2.藉由投籃比賽強健體魄、爭取班級榮譽。不餒。	3	技能評量 活動參與		

項目：自治活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
114 年 12 月	服務學習	C1	養成個人美感，並能養成愛護環境的習慣	1.美化校園。 2.增進環境美感。	3	實作評量	美工用具	

（十二）六年級第二學期教學計劃表（表 5-25）

1.時數分配：每週學習節數（3.5）節，上學期(20)週共（70）節、下學期(18)週(63)節，合計(133)節。

2.本學期課程架構：(請依學校實際情形填列，表格請自行增刪)

項　　目	全校性活動	全年級活動	自治活動			
主題或內容	1.防災防震教育(4) 2.校慶(7) 3.母親節感恩活動(4) 4.躲避球比賽(4)	主題閱讀(15) 畢典預演(4) 國防教育(4) 性平教育(6) 性侵害防治教育(3) 補救教學(3) 防治家庭暴力(5) 視力保健(1)	服務學習(3)			
節　　數	19	41	3			
總節數：63						

3.本學期課程內涵：(請依據其他類課程架構安排分別編寫課程計畫)

項目：全校性活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
115 年 2 月	防災防震教育	C2	能知道各種災害發生的現象與主要原因。	1.建立學生正確的防災知識與概念。 2.培養學生正面積極的防災態度與價值觀，並能關懷身邊的家人及同伴。 3.訓練學生避難求生的能力及協助部分防災工作的能力。	4	態度檢核 參與討論	防災教育館 影片	
115 年 4 月	校慶	J-C2	展現團隊合作精神	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。 3.學習班際人際交流。	7	動態展演 作品展覽 態度檢核		
115 年 5 月	母親節感恩活動	J-B3	具備藝術展演能及表現能力	1.透過歌曲傳唱，型塑共同情感。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	4	動態展演 作品展覽		
115 年 6 月	躲避球比賽	健-E-A3	具備基本運動並發展個人潛能，肯定自我價值	1. 學會運動基本技巧。 2. 藉由躲避球比賽強健體魄、爭取班級榮譽。	3	技能評量 活動參與		

項目：全年級活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
115 年 2 月-115 年 6 月	主題閱讀	國-E-A3	擴充學生實際知識，增廣思考能力。	1.每週至少 1 節閱讀教育。 2.閱讀「與作者有約」相關書籍。 3.書寫閱讀學習單。	25	口頭發表 分組討論 態度檢核		
115 年 2 月	視力保健	健體-E-A3	增進孩子保健能力	1.學會護眼操。 2.認識 3010 原則，並能做好平日視力保養。	1	發表討論		
115 年 3 月	性別平等教育	綜-E-A3	學會關心自己、尊重他人與異性，並建立個人價值觀。	1.男性女性都很好。 2.試著學習不同性別的優點。	6	發表討論 學習單 口頭回答問題	性別平等教育影片	
115 年 4 月-115 年 5 月	防治家庭暴力	綜-E-A3	防止家庭暴力並能夠正向的調適自己及幫助別人。	1. 了解何謂家庭暴力與單親家庭。 2. 面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	3	口頭發表 分組討論	家庭暴力防治教育影片	
115 年 4 月-115 年 5 月	性侵害防治教育	綜-E-A3	讓學生明白正確的性侵害防治原則，並能知道如何防治性侵害。	1.要讓孩子學習在什麼情況之下，會有潛在性的性侵害危機。 2.當危機發生時，能適時的化解危機，保護自己。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題	性侵害防治教育影片	

115 年 4 月	國防教育	環 C3	關心環境議題及國際情勢。	1. 熟練滅火器、緩降索或逃生筒等器材的基本操作方法。 2. 願意配合全民防衛動員的緊急（萬安）相關演習。	4	分組討論 實作評量	國防教育影片	
115 年 5 月	補救教學	數-E-A2	增進孩子數學計算能力	1.藉由補救教學提升孩子的學習能力。 2.透過討論提升孩子學習興趣。	3	發表討論 學習單 口頭回答問題		
115 年 6 月	畢典預演	環 C1	能主動關注與環境相關的公共議題	1. 了解孩子成長的過程。 2. 能知道感恩師長。	4	活動參與		

項目：自治活動								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
115 年 6 月	服務學習	C1	養成個人美感，並能養成愛護環境的習慣	1.美化校園 2.增進環境美感	3	實作評量	美工用具	融入法治教育