

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 各年級 彈性學習課程/節數

課程架構表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校地處偏鄉農、畜牧業社區，盼學生愛鄉惜根，並能開拓眼界，跳脫地域侷限，與世界連結，故以「建新·健心·見欣」（建立國際觀、新穎有創意、健康過生活、心懷鄉土情、見多又識廣、欣賞與感恩）為課程願景，並發展建新鄉及世、建新小文青、建新小英豪、建新小創客、建新動起來等校訂課程，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。（本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁）

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期	上學期	上學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	建新鄉及世	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	18
	建新小文青	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20	21	18
	建新小英豪	0	0	0	0	21	20	21	20	21	20	21	18
	建新小創客	0	0	0	0	0	0	0	0	42	40	42	36
	安全教育-交通安全教育	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
其他類 課程	建新動起來 (含品德教育-繪本故事共讀 2 節)	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20	21	18
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	126	108

一、本校推動「品德教育」融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	健康與體育	壹、快樂上學去	2
二	生活	第五主題歲末傳溫情	1
三	社會	第一單元我的家庭	2
四	自然科學	三、水的移動	2
五	綜合活動	單元一與學習同行 活動	2
六	藝文	第一單元音樂風情 第三單元插畫與繪本 第五單元打開表演新視界	2

二、本校推動「生命教育」融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	健康與體育	壹、守護健康有一套	2
二	生活	第二主題奇妙的種子	1
三	自然科學	第一單元多采多姿的植物	2
四	綜合活動	單元二攜手向前行 活動	2
五	自然科學	第六單元自然之美	2
六	綜合活動	單元一生命萬花筒 活動	2

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 1 學期 彈性學習課程-交通安全教育

課程名稱		追風少年 GO		實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(1)節	
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		透過活動認識腳踏車的基本構造，並知道安全騎乘腳踏車的方法，提醒學生騎腳踏車的應要注意的事，並呼籲學生遵守交通規則，珍惜生命。						
核心素養		健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。						
課程目標		1. 認識腳踏車行車時應注意事項 2. 知道安全騎乘腳踏車的方法。 3. 知道騎乘腳踏車時應遵守的交通規則。 4. 確實做好腳踏車定期檢查以確保腳踏車設備的齊全。						
配合融入之領域 或議題		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 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		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單

第 1 週	1	追風少年 GO	健體 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 綜合 3a -III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。	健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。	1. 認識腳踏車行車時應注意事項 2. 知道安全騎乘腳踏車的方法。 3. 知道騎乘腳踏車時應遵守的交通規則。 4. 確實做好腳踏車定期檢查以確保腳踏車設備的齊全。	1. 觀看 168 交通安全網站宣導影片—《[2014]自行車行駛新規定 60 秒》，引導學童重視騎乘腳踏車之安全。 2. 介紹腳踏車的基本構造及配備 3. 深化腳踏車安全上路的概念 4. 模擬安全騎乘腳踏車 5. 騎腳踏車時，遵守交通號誌與警察的指揮，做個好騎士，維護自己以及他人的安全	口頭發表 實作表現	學習單
-------	---	---------	---	---	---	---	--------------	-----

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 1 學期 彈性學習課程-建新鄉及世

課程名稱		建新鄉及世	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		依據本校「心懷鄉土情、新穎與創意」之願景，規劃六年級學生走入家鄉社區，深入探索社區產業過去與現在，並以開發創意新穎產物，為產業展望未來。						
核心素養		社-E-A3探究人類生活相關議題， ☐ 規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 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。 綜-E-C2理解他人感受，樂於與人互動， ☐ 學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標						
課程目標		1. 藉由訪問家長， ☐ 了解社區產業現況，更加熟悉在地生活脈絡。 2. 透過實際訪問產業人士，培養學生 ☐ 學習團隊合作精神。						
配合融入之領域 或議題		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 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		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材

								/學習單
第 2 週	1	社區物產的美麗與哀愁				學生透過訪問家人，了解社區概況並與大家分享	<u>評量基準</u> 能發表家人的產業	略
第 3-6 週	4		3d-III-1 <u>選定</u> 學習主題或社會議題， <u>進行</u> 探究與實作。 2a-III-2 <u>表達</u> 對在地與全球議題的關懷。 2b-III-1 <u>參與</u> 各項活動， <u>適切</u> 表現自己在團體中的角色， <u>協同</u> 合作 <u>達成</u> 共同目標	Ca-III-2 土地利用反映過去和現在的環境變遷，以及對未來的展望。 Ab-III-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決	1. 能從訪談產業達人的過程中 <u>表達</u> 對在地產業關懷的情感 2. 能從訪談中培養學生學習團隊合作精神。 3. 能 <u>透過</u> 訪談觀察 <u>探究</u> 產業活動與自然環境生人事時地的關聯性。 4. 能 <u>參與</u> 分組活動並共同進行影片製作	訪問產業達人：學生選定一項現在的社區產業，以採訪產業達人形式進行調查，進行採訪工作分工，包含：採訪者、攝影者、拍照者、擬稿者、連絡者。 採訪前須完成的訓練： 1. 採訪內容擬定 2. 採訪器材熟悉操作 3. 聯絡與採訪時的禮貌訓練	<u>評量基準</u> 訪談分工合作、流暢程度、秩序禮貌	略
第 7-10 週	4					影片製作與分享： 1. 老師進行影片剪輯教學 2. 學生將拍攝的影片以及照片進行剪接 3. 分組進行上台分享	<u>評量基準</u> 能以軟體剪輯出影片並上台分享	略
第 11-15 週	5	在地農創新生機	1b-III-1 <u>規劃</u> 與 <u>執行</u> 學習計畫， <u>培養</u> 自律與負責的態度。 3b-III-1 <u>持續</u> <u>參與</u> 服務活動， <u>省思</u> 服	Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Cb-III-1 對周遭人事物的關懷	1. 能依照主題 <u>規畫</u> 設計出農創產品 2. 能在公益義賣活動中 <u>展現</u> 關懷他人的態度	產業大變身： 1. 開發農創產品：針對社區物產的困境，各組從開發農創小物方向，為產業開發新產物，例如：胡蘿蔔	<u>評量基準</u> 能實作出農創產品	略

			務學習的意義， 展現 感恩、利他的情懷			布丁、胡蘿蔔果醬、胡蘿蔔泡菜等物。 2. 動手試做並修改調整		
第 16-21 週	6					最佳推銷員 1. 分組書寫簡易行銷企劃書 2. 設計宣傳海報、行銷口號演練 3. 製作農產品 4. 配合校慶活動進行公益活動進行推銷	評量基準 能依行銷企劃書內容執行義賣活動	略

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 2 學期 彈性學習課程-建新鄉及世

課程名稱		建新鄉及世	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		依據本校「建立國際觀、欣賞與感恩」之願景，規劃六年級學生探究國內外關心的「剩食」議題，並從剩食「再分配、再價值、再利用」的觀念，懂得地球資源有限，學習感恩萬物。						
核心素養		社-E-A3 ☐ 探究人類生活相關議題， ☐ 規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 綜-E-C1 ☐ 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣， ☐ 理解並 ☐ 遵守道德規範， ☐ 培養公民意識。 國 E4 認識全球化與相關重要議題。						
課程目標		1. 能透過資料蒐集 ☐ 探究全球剩食的議題， ☐ 理解全球資源浪費的現況。 2. ☐ 調查營養午餐剩食量， ☐ 培養學生愛物惜物的觀念。						
配合融入之領域 或議題		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 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		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材

								/學習單
第 1-2 週	2	剩食傳說- 剩食從何來	1b-III-2 <u>理解</u> 各種事實或社會現象的關係，並 <u>歸納</u> 出其間的關係或規律性 2a-III-2 <u>表達</u> 對在地與全球議題的關懷 3b-III-1 <u>透過</u> 適當的管道 <u>蒐集</u> 社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見 3c-III-1 <u>聆聽</u> 他人意見， <u>表達</u> 自我觀點，並能與他討論	Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題 Ce-III-2 在經濟發展過程中，資源的使用會產生意義與價值的轉變，但也可能引發爭議	1. 能 <u>理解</u> 剩食的產生是一種資源浪費的觀念	剩食的來源： 1. 觀賞影片「舌尖上的浪費」，與學生探討廚餘和剩食的差別。 2. 與學生探討從產地到餐桌，剩食如何產生的。 3. 學生回家檢視生活中是否有剩食的產生	<u>評量基準</u> 能說出最少 2 種剩食產生的時機	略
第 3-7 週	5	剩食傳說- 外國剩食運動			1. 能 <u>透過</u> 網路資訊了解國外剩食活動的內容 2. 能認真 <u>聆聽</u> 他人的報告並 <u>表達</u> 自己的想法	介紹國外剩食運動： 1. 選定數個國外剩食利用的主題，學生抽題進行資料蒐集並上台報告 主題一：法國醜蔬菜運動 主題二：丹麥過期超市 主題三：英國自由定價餐廳 主題四：德國食物分享站 主題五：芬蘭火腿計畫 2. 學生分組上台報告	<u>評量基準</u> 能說出最少 2 個國家的剩食計畫	

第 8-10 週	3	剩食傳說- 國內剩食改造			1. 能歸納出剩食利用的方法	國內剩食運動探討： 1. 老師介紹國內目前幾種剩食運動的做法： 主題一：剩食餐廳 主題二：食物銀行 主題三：吃貨夥伴 2. 結合國內外剩食活動，總結出搶救剩食的「三再」方式：再分配、再加值、再利用	評量基準 能說出剩食利用三個方式	環 E17 了解物質循環與資源回收利用的原理
第 11-14 週	4	剩食變盛食- 午餐剩食調查	Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。	1. 能規劃合理的剩食減量計畫 2. 能探究學校營養午餐剩食發生的原因	1. 能規劃合理的剩食減量計畫 2. 能探究學校營養午餐剩食發生的原因	午餐剩食調查： 希望先藉由調查午餐剩食量再討論利用何種方式有效減少剩餘量，讓營養午餐不浪費。 1. 針對營養午餐的主食、主餐、副菜、蔬菜、湯品設計剩食調查方式，先測量一周營養午餐剩餘量數值並記錄。 2. 討論如何進行午餐剩食減量活動，例如：與午餐秘書討論食材減量、班級宣導剩食活動，鼓勵學生不浪費食物吃光光。 3. 執行後再測量一周	評量基準 能利用自製的測量工具紀錄午餐剩食量	略

						營養午餐剩餘量，檢視午餐剩食計畫成功與否？未成功的原因？		
第 15-18 週	4	剩食變盛食- 午餐剩食大變身			1. 能規劃出可行的剩食再利用菜色 2. 能在活動中懂得珍惜生態資源的概念	午餐剩食大變身： 1. 從前一項調查總結出剩食量最多的品項，學生分組討論可以如何加以變化，讓剩食變成美味的「盛食」。 例如： 白飯變烤飯糰：午餐中主食白飯剩餘量通常會較多，可將蔬菜水分瀝乾切碎後與白飯拌勻，捏成三角飯糰後在平底鍋煎，煎成焦黃後包上海苔。 魚片變焗烤飯：午餐中魚類料理學生最不喜歡，剩餘的魚可以和蔬菜鋪在白飯上，放上起士焗烤。 2. 學生動手將剩食大改造。	評量基準 能做出最少一項利用午餐剩食改造的菜餚	略

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 1 學期 彈性學習課程-建新小文青

課程名稱		建新小文青	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		依據本校「新穎有創意、心懷鄉土情」之願景，規劃六年級學生統整生活中唾手可得的廣告，找出各種廣告的共通點或特色，並結合在地農特產，創作吸引人的標語或朗朗上口的歌詞。						
核心素養		國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B1 理解與運用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，以達成溝通及互動的目標。 國-E-B3 用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 國-E-C2 他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。						
課程目標		彙整 資料並進行小組討論，以 多元的角度進行分析 。 理解 他人感受， 樂於與人互動 ，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 了解 議論文文體，並依據統整過的廣告文案，彙整論點， 書寫 一篇能說服他人的文章。						
配合融入之領域 或議題		☒國語文☐英語文☐本土語 ☐數學☐社會☐自然科學☒藝術☐綜合活動 ☐健康與體育☐生活課程☐科技				☐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☐原住民族教育☐戶外教育☐國際教育		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單

第 1 週	1	廣告文案 專題報告	一、聆聽 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 二、口語表達 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 三、識字與寫字 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 四、閱讀 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐	一、文字篇章 1. 字詞 Ab-III-2 2,200 個常用字的使用。 2. 句段 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 3. 篇章 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 二、文本表述 1. 議論文本 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Bd-III-3 議論文本的結構。 三、文化內涵 1. 物質文化 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。	- 仔細觀賞影片，並針對影片內容進行分析。 - 能將蒐集的資料進行彙整，並設計提問內容。 - 仔細聆聽同學提問，並詳細回答。 - 能投入課程並踴躍發表想法。 - 與他人溝通時能尊重他人發言，並給予正面評價或具體建議。 - 進行小組合作，發揮創意及想像力設計出能吸引目光的海報。 - 深入家鄉，熟悉家鄉的農特產或活動。 - 為家鄉農特產設計朗朗上口的口號及改編歌	共同觀看有趣的廣告影片用三面分析法進行討論。 教師說明： 第一列說明廣告的內容是什麼，針對廣告主題提出重要內容，寫在陳述欄上；第二列分成三欄，分別填寫正面、負面、趣味面三種觀點的內容，老師示範完後，在請學生蒐集廣告文案資料，依三面分析法，完成學習單，並於下節課進行分享。	紙本評量 口頭評量	
第 2-4 週	3				- 進行小組合作，發揮創意及想像力設計出能吸引目光的海報。 - 深入家鄉，熟悉家鄉的農特產或活動。 - 為家鄉農特產設計朗朗上口的口號及改編歌	學生將蒐集的廣告文宣資料與學習單，上台進行分享與發表，並運用 5W1H 的方式，設計問題、提出問題，台下的聽眾要回答問題。 班級經營：答對的學生，可加點。 小活動： 讓學生對廣告文案進行評選，票選出自己印象最深刻的廣告，並說明理由。	口頭評量	
第 5 週	1					老師先撥放一段影片，接近結尾時先暫停，讓學生猜出這部廣告的主題，並寫出支持學生所提出觀點的證據，最後老師再公布答案。	紙本評量 口頭評量	

第 6-9 週	4	廣告寫手	集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 五、寫作 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。		曲。 9. 能為家鄉農特產做宣傳，分析他能為讀者帶來的益處即必須購買的理由。	海報設計師 1．行銷廣告：練習設計運動會海報，吸引人來學校參加（學生分組進行） 2．海報創作分為草圖、粗稿、成品三部分。 A：草圖：文字、圖像、造型，個別繪製所要的素材。 B：粗稿，將上述素材結合，再進行最後修改。 C：粗稿定稿後，完成海報繪製。 3．導覽介紹：讓學生說明運動會海報設計的各個項目內容，另外教師給學生評分標準，並進行小組自評、小組互評。 （在操作的同時，教師須提醒學生給予正向的評語，若是待加強的部分，須提出具體的改進作為）	紙本評量	學生互評
第 10-14 週	5					學生分組，教師透過金字塔摘要法進行活動，依據在地農特產或在地特色活動，提出主要的內容，依字數多寡，整理成金字塔，再上台進行發表。 老師播放多則有趣的廣告，讓學生找這些廣告	口頭評量	

						共同吸引人的要點與金句，並透過這些金句進行分析，找出金句與廣告主打商品的關聯性。蒐集芳苑鄉在地農特產及彰化特色活動資料。各組選定一樣芳苑鄉在地農特產或彰化特色活動，想出一句符合產品或活動特性的廣告金句。		
第 15-17 週	3	廣告歌曲創作				從上節活動的資料中摘錄重點，用簡潔的文字表達主要的內容，可加入熟悉易入手的歌曲，改編歌詞，並編成歌曲，完成後再上台發表創作。 學生進行評比，是否符合廣告主打商品的特點，能否讓人印象深刻。	口頭評量	
第 18-21 週	4	給消費者的一封信				給消費者的一封信 透過上節活動的資料，將廣告產品推薦給消費者。 寫出欲推薦給消費者的商品，其商品的內容物、生產日期、優點，及商品可對身心靈帶來的益處。	紙本評量	

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 2 學期 彈性學習課程-建新小文青

課程名稱	建新小文青	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	依據本校「新穎有創意、欣賞與感恩」之願景，規劃六年級學生應用一~六年級所學的閱讀寫作技巧，將小學生涯學習檔案做有系統的整理，以開放式參與的方式，邀請校內師生協同策展，彰顯、放大學校已發展的課程內容，或對學校已成形的課程提出另一種可能觀點或詮釋。				
核心素養	國-E-A2 透過國語文學習， <u>掌握文本要旨</u> 、發展學習及解決問題策略、 <u>初探邏輯思維</u> ，並透過 <u>體驗與實踐</u> ，處理日常生活問題。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的 <u>規劃活動</u> 和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動， <u>體會團隊合作的重要性</u> 。				
課程目標	1. 能 <u>了解</u> 與 <u>運用科技與媒體</u> ，蒐集與整理資料(<u>關係</u>)製成個人學習檔案 2. 透過國語文學習， <u>掌握文本要旨</u> ，將展覽作品的主題思想，以流暢的文句呈現。 3. <u>理解</u> 他人感受， <u>樂於與人互動</u> ，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 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
課程架構					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1-3 週	3	小說共讀	一、聆聽 1-III-3 判斷 聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 1-III-4 結合 科技與資訊， 提升 聆聽的效能。 二、口語表達 2-III-5 把握 說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合 科技與資訊， 提升 表達的效能。 2-III-7 與他人溝通時能 尊重 不同意見。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說及兒童劇。 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。	1. 閱讀完故事後，能根據文本判斷主旨、大意 2. 能思考書中情節，嘗試與自己生命經驗連結。	一、小說共讀 1. 閱讀《佐賀阿嬤給我的禮物》 2. 師生提問與討論。 (1)這本書的大意是什麼？ (2)作者想透過這本書傳達什麼想法？ (3)我給自己的人生禮物是什麼？ *平板融入教學，學生至 Padlet 完成學習單	口語評量 實作評量	
第 4-6 週	3	檔案整理術	三、閱讀 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點， 評述 文本的內容。 5-III-8 運用 自我提問 、 推論 等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應 不同的目的，運用不同的閱讀策略。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主	Be-III-1 在生活應用方面，以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式 與寫作方法為主。	1. 蒐集個人閱讀學習檔案並有系統的歸類整理。 2. 能運用相關資源，做有效的檔案管理。	二、檔案整理術 1. 書中的作者，將阿嬤教導給他的人生智慧，以幽默談諧的文筆紀錄，集結成冊。每一段故事都有著笑與淚，小學六年生涯，你有什麼所得所獲？ 2. 教師指導學生個人	檔案評量	

			動尋找閱讀材料。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 四、寫作 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。			閱讀學習檔案的蒐集與整理。											
第 7-11 週	5	企劃高手-展覽二三事		1. 能從數位文本或紙本的閱讀中，辨識展覽的特點。 2. 能從與同儕討論策劃展覽的主題。 3. 能學生能尊重群體與個體間的差異，依自身專長進行選擇工作。 4. 學生能依工作分配內容執行任務。		三、展覽二三事 1. 回顧所來徑，以展覽的形式展示國小階段學習的成果，我們該如何表現？ 2. 教師提供收集的展覽資料或學生分享實際參加展覽的經驗，累積資訊，讓學生對於策展有初步的概念。 3. 工作分配：繪製海報、邀請卡、布置展場、招待、引導來賓、解說作品等工作。 <table><tr><td>組別</td><td>工作要項</td><td>說明</td><td>負責人員</td></tr><tr><td rowspan="2">行政組</td><td>1. 活動規劃及經費申請</td><td rowspan="2">掌握進度</td><td rowspan="2"></td></tr><tr><td>2. 各小組聯繫</td></tr></table>	組別	工作要項	說明	負責人員	行政組	1. 活動規劃及經費申請	掌握進度		2. 各小組聯繫	檔案評量 實作評量	
組別	工作要項	說明	負責人員														
行政組	1. 活動規劃及經費申請	掌握進度															
	2. 各小組聯繫																

[illegible]

					<table><tr><td></td><td></td><td>撤展</td><td></td></tr></table> 4. 使用 Canva 製作個人檔案。 5. 老師引導學生能撰寫一篇介紹自己的短文。 6. 個人學業成績、獎項：應有系統及清晰地顯示各個項目，例如將各個項目分類顯示，如「個人資料」、「喜好與興趣」、「校外獎項」、「校內獎項」等。（若有相片的話，仍可用作佐證） 7. 學生將個人照片做圖文整合，版面進行裝飾，完成個人檔案製作。			撤展		
		撤展								

第 12-14 週	3	認識甘特圖			1. 學生能從甘特圖中去判讀資訊。 2. 學生能應用甘特圖於實際生活中。	四、認識甘特圖 以甘特圖規劃展覽活動期程，教師檢核各組工作進度。	實作評量	
第 14-18 週	4	成果發表			1. 學生能以ORID焦點討論法進行小組討論。	五、成果發表 以 ORIT 幫助學生反思並且欣賞此次策展活動。當學生與同儕分享經驗時，他們會更深入的理解一些概念。	檔案評量	

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 1 學期 彈性學習課程-建新小英豪

課程名稱		文化探險者Ⅱ	實施年級 (班級組別)	六	教學 節數	本學期共(21)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		依據校本課程「建立國際觀」的願景，將國內外節慶融入英語教學，配合課堂活動協助學生理解單元內容，學習新的字詞及句型。六年級學習國內外節慶，理解節慶由來及習俗活動，進行異同比較，對不同文化表達尊重，建立國際視野，成為文化探險者。						
核心素養		英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易的日常溝通。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。						
課程目標		1. 比較國內外節慶由來與習俗。 2. 運用所學的字詞、句型結構表達己意。 3. 運用所學的字詞、句型結構進行書寫，表達欣賞與感謝。						
配合融入之領域 或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 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		
第一學期課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選 教材 /學習單
第 1-4 週	4	Teacher's Day 酷英樂學趣	聽 1-Ⅲ-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-Ⅲ-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 1-Ⅲ-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。	Ab-Ⅲ-1 子音、母音及其組合。 Ac-Ⅲ-3 簡易的生活用語。 Ad-Ⅲ-2 簡易、常用的句型結	1. 能了解節慶故事、由來與習俗 2. 能複誦和吟唱節慶歌曲 3. 能辨識且聽懂課堂中所	1. The origin of Taiwan' s Teacher' s day story 2. Introduce National Teachers' Day 3. List the differences between TW and US teacher	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PPT Flashcards Worksheet

			說 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 2-III-10 能複誦和吟唱簡易的歌謠韻文。 讀 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 寫 4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。 4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。 文化理解 8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	構。 Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。 C-III-2 國內外主要節慶習俗。	學的字詞 4. 能說出課堂中所學的簡易生活用語 5. 能抄寫並以正確發意說出課堂中所學的節慶用語 6. 能以常用的句型結構簡易的回答和描述節慶圖片 7. 能聽懂節慶影片中的日常生活對話 8. 能將課堂中所學的常用句型寫成短文書寫到卡片上 9. 能將個人製作的卡片內容以正確的發音及語調說出 10. 能運用酷英平台進行自主學習	4. Write thanks card to teacher *學生運用平板登入酷英平台，進行課室英語口說練習、主題式字彙學習與悅讀奇幻王國。		
第 5-8 週	4	Halloween				1. Halloween songs 2. List what Chinese do or not do on Chinese Ghost Festival 3. Compare Chinese Ghost Festival with Holloween in America 4. Go treat-or-treating	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT flashcards
第 9-12 週	4	Thanksgiving				1. Introduce US Thanksgiving 2. Introduce TW' S harvest festival 3. Compare US thanksgiving with TW harvest festival. 4. oral presentation	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT flashcards worksheet
第 13-16 週	4	Christmas				1. Introduce Santa' s village 2. Introduce what kids celebrate Christmas in different countries 3. Teach students how to write letters to Santa 4. preach the gospel	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT Flashcards worksheet
第 17-21 週	5	New Year				1. New Year story (CNY) 2. Compare CNY New year with US New year 3. Compare the food and Gift-giving of CNY and US New Year 4. Compare the rituals of CNY and US New Year	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT Flashcards worksheet

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 2 學期 彈性學習課程-建新小英豪

課程名稱		文化探險者Ⅱ	實施年級 (班級組別)	六	教學 節數	本學期共(18)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展		依據校本課程「建立國際觀」的願景，將國內外節慶融入英語教學，配合課堂活動協助學生理解單元內容，學習新的字詞及句型。六年級學習國內外節慶，理解節慶由來及習俗活動，進行異同比較，對不同文化表達尊重，建立國際視野，成為文化探險者。						
核心素養		英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易的日常溝通。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。						
課程目標		1. 比較國內外節慶由來與習俗。 2. 運用所學的字詞、句型結構表達己意。 3. 運用所學的字詞、句型結構進行書寫，表達欣賞與感謝。						
配合融入之領域 或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技			☐ 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			
第二學期課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選 教材 /學習單
第 1-4 週	4	Lantern Festival	聽 1-Ⅲ-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-Ⅲ-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 1-Ⅲ-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。	Ab-Ⅲ-1 子音、母音及其組合。 Ac-Ⅲ-3 簡易的生活用語。 Ad-Ⅲ-2 簡易、常用的句型結構。	1. 能了解節慶故事、由來與習俗 2. 能複誦和吟唱節慶歌曲 3. 能辨識且聽懂課堂中所學的字詞	1. The origin of Lantern Festival 2. Sky Lantern Festival 3. Make the paper lantern 4. Make the sticky rice ball	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PPT Flashcards worksheet
第 5-8 週	4	Tree planting				1. Tree planting story 2. The structure of a plant	1. 口頭發表 2. 實作評量	Teaching PPT

			說	Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。 C-III-2 國內外主要節慶習俗。	4. 能說出課堂中所學的簡易生活用語 5. 能抄寫並以正確發意說出課堂中所學的節慶用語 6. 能以常用的句型結構簡易的回答和描述節慶圖片 7. 能聽懂節慶影片中的日常生活對話 8. 能將課堂中所學的常用句型寫成短文書寫到卡片上 9. 能將個人製作的卡片內容以正確的發音及語調說出 10. 能運用酷英平台進行自主學習	3. How to plant a tree 4. Story sequencing	3. 小組討論	Flashcards worksheet
第 9-12 週	4	Tomb Sweeping	2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 2-III-10 能複誦和吟唱簡易的歌謠韻文。 讀 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 寫			1. Tomb Sweeping story 2. Custom of Tomb Sweeping 3. Making a kite 4. Different festivals the same as Tomb Sweeping Day	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT Flashcards worksheet
第 13-16 週	4	Mother's Day	2-III-10 能複誦和吟唱簡易的歌謠韻文。 讀 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 寫			1. the Song of Happy Mother's Day 2. The origin of Happy Mother's Day 3. Discribe your mother 4. writing cards to your mom	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT Flashcards worksheet
第 17-18 週	2	Graduation Friendship	4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。 4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。 文化理解 8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。			1. how to keep the friendship 2. Read articles about friendship 3. Write cards to your old friends 4. How to make new friends	1. 口頭發表 2. 實作評量 3. 小組討論	Teaching PTT Flashcards worksheet

彰化縣縣立建新國民小學 112 學年度 第 1 學期 彈性學習課程-建新小創客

課程名稱	建新小創客	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(42)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	依據本校「見多又識廣、新穎有創意」之願景，結合創客與自然探究規劃課程，帶六年級學生探索科技及職探，以「做、用、想」為主，培養學生動手「做」的能力、使「用」科技產品的能力、及設計與批判科技之「想」的能力；善用應用程式解決生活問題、進行自主學習；認識雷雕與實作，發揮創意完成主題設計。				
核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。				
課程目標	1. 學生能操作繪圖軟體PhotoCap基本技能。 2. 學生能利用PhotoCap進行美工設計、影像編修的應用能力。 3. 學生能使用Canva建立圖檔，具備基本圖片編輯能力。 4. 學生使用 Canva 設計電子卡片，結合活動照片，製作時空膠囊給未來的自己，完成後輸出。 5. 學生能理解使用電腦能獲取更多的影音資訊，如：圖片、音樂、影片等檔案應用。 6. 學生能運用Autodraw基本功能及利用各種幾何圖形來繪製圖案。 7. 學生能使用 Autodraw 繪製各種不同的圖像並與同學分享。				
配合融入之領域或議題	☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技				☐ 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

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編教材 /學習單
第1-3週	6	非常畫家 Autodraw Quickdraw	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 特創 1a-V-1 以多元角度探索更多有趣的事物並加以研究。 特創 1b-II-1 分享自己對於已發生過的事的連結想像。 特創 1c-IV-2 嘗試投入不同文化的創造性活動。	1. 軟體的基本操作。 2. 軟體的應用。 3. 基本的造形與設計。 4. 想像力具體化與步驟化。	1. 體驗人工智慧的部分類型 2. 能認識幾何圖形。 3. 能使用 Autodraw 基本功能。 4. 能使用 Autodraw 繪製各種幾何圖形來繪製圖案。	1. 認識幾何圖形。 2. 利用幾何圖形拼製圖畫。 3. 利用 Autodraw 繪製幾何圖形，並完成一幅畫。 4. 在電腦上繪圖，讓電腦猜出正確的謎題。	教師觀察 口頭發表 作品理念分享	
			資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-3	1. 用 autodraw 體驗圖案辨識。 2. 討論圖形辨識的優缺點。	1. 利用幾何圖形建構各種不同的圖像。 2. 能操作體驗圖形辨識的服	1. 限時塗鴨 quickdraw 畫一幅畫，體驗圖形辨識功能。	口頭問答 操作練習	

			運用資訊科技分享學習資源與心得。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。 科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。 特創 1a-V-1 以多元角度探索更多有趣的事物並加以研究。 特創 1b-II-1 分享自己對於已發生過的事的連結想像。 特創 1c-IV-2 嘗試投入不同文化的創造性活動。		務。	2. 學生發揮創意繪畫作品與同學共享。		
第4-9週	12	相片水噹噹 Photocap 影像智慧王	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E11 建立健康的數位使用習慣	1. PhotoCap 6 的介紹 2. PhotoCap 6 下載安裝 3. 數位影像基本觀念 4. 基本操作練習	1. 認識 PhotoCap 可以做什麼 2. 下載安裝 PhotoCap 3. 認識 PhotoCap 的基本介面 4. 認識數位影像	1. 認識 PhotoCap 可以做什麼。 2. 下載並安裝 PhotoCap 的軟體。 3. 認識 PhotoCap 的介面和基本工	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 數 s-II-2 認識平面圖形全等的意義。		的基本概念 5. 基本操作練習 6. 載入影像，旋轉版面 7. 改片影像大小 8. 裁切影像 9. 儲存檔案	具按鈕。 4. 讓同學知道數位影像、像素和解析度的觀念。 5. 小試身手-練習基本操作： 先載入影像，並旋轉版面。 接著改變影像大小再裁切。 最後儲存。		
		相片水噹噹 Photocap 素材物件搜尋	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 影像調整基本技巧 2. 照片加上濾鏡和變形特效 3. 照片裁切並套用 4. 漸層背景 5. 插入照片物件和影像物件 6. 複製橡皮章 7. 工作檔與專案檔	1. 學習影像調整基本技巧 2. 加入濾鏡的特效 3. 將照片變形特效 4. 將照片選取裁切 5. 套用照片形狀 6. 加入漸層背景 7. 學會插入照片物件和影像物件 8. 利用複製橡皮章 9. 認識工作檔與專案檔。	1. 學會如何影像調整技巧： 例如將偏暗的照片，利用色階調整調亮；或是微調照片的對比亮度；和照片的飽和度等。 2. 試著加上濾鏡效果，讓照片有不同的呈現。 3. 利用改變照片的寬高比例，讓照片變形，呈現有趣畫面。 4. 利用選取工具裁切照片，再套用照片形狀。 5. 試著開啟新的編輯，加上漸層的背景。 6. 學會插入照片物件和影像物件。 7. 利用複製橡皮章功能豐富整個畫面。 8. 認識工作檔和	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 組間討論	

						專案檔的差別。		
		相片水噹噹 Photocap 照片外框好好玩	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1. 外框的原理與套用 2. 外框的輸出尺寸與比較 3. 各種外框的套用 4. 批次處理功能 5. 拼貼風格的套用	1. 認識外框的原理 2. 學會套用圖面外框、遮罩外框 3. 認識輸出尺寸 4. 套用各種外框 5. 練習影像批次處理，並設定尺寸和格式 6. 套用拼貼設計	1. 了解外框的原理，並認識 PhotoCap6 提供的圖面外框、遮罩外框和多圖外框。 2. 設定外框的輸出尺寸，並認識影像尺寸和外框尺寸的比較。 3. 開始套用不同的外框，圖片外框、遮罩外框、多圖外框。 4. 先新增一個作品資料夾。 5. 學會批次處理功能將多張照片，批次將外框並設定影像尺寸和格式。 6. 照片的進階，使用拼貼風格或套用模板。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
		相片水噹噹 Photocap 蔬果桌曆	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 桌曆模板，載入照片 2. 桌曆封面製作 3. 編排月曆的日期 4. 月曆的內頁編輯與美化 5. 桌曆輸出	1. 設計月曆的內頁照片 2. 分別美化編輯每頁內頁 3. 輸出桌曆	1. 學會新增桌曆模板，將所有照片載入 2. 先製作桌曆的封面，加上合適文字。 3. 開始試著編排月曆的日期與設定。 4. 設計每一月份的照片，分別做美化編輯，例如套用照片形狀等	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。			5. 將做好的桌曆輸出出來。		
第10-15週	12	相片水噹噹 Canva	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。	1. 能夠運用 Canva 提供的範本。 2. 能夠使用 Canva 上傳圖片。 3. 能夠使用 Canva 替換圖片及調整圖片大小、位置和加上適當的邊框。 4. 能夠加上文字，如：畢業心情小語，並能運用文字效果。 5. 能夠應用元素的搜尋，運用適當的元素增加設計美感和變化性。 6. 能夠檔存或下載作品。	1. 能夠使用幻燈片秀將全班每位同學的畢業心情小語圖製成影片播放。 2. 能夠使用時間軸模式將全班每位同學的畢業心情小語匯入媒體庫，加入時間軸進入影片編輯。 3. 能夠加入片頭能夠加入轉場效果能夠加入音樂能夠輸出作品。	1. 分享班上的活動照片，請學生分享自己最喜歡的照片和原因。 2. Canva 登入介紹運用 Canva 提供的範本。 3. 使用 Canva 上傳圖片。 4. 用 Canva 替換圖片及調整圖片大小、位置和加上適當的邊框。 5. 加上文字，如：畢業心情小語，並能運用文字效果。 6. 能夠應用元素的搜尋，運用適當的元素增加設計美感和變化性。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第16-21週	12	我是小導演 Movie Maker 影片剪輯製作	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E11 建立康健	1 自製影片好簡單 2 線上影片大觀園 3 製作影片內容與流程 4 影片與聲音格式 5 影片製作前準備	1. 了解數位影像可以自行動手做 2. 了解並認識網路上的影像資源 3. 了解並認識網路安全概念	1 自製影片好簡單 2 線上影片大觀園 3 製作影片內容與流程 4 影片與聲音格式 5 影片製作前準備	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

			的數位使用習慣與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 數 s-II-2 認識平面圖形全等的意義。	工作	4. 了解並認識網路上的影像內容 5. 製作影像前的準備工作—建立資料夾 6. 製作影像前的準備工作—認識所需的軟體	工作		
		我是小導演 Movie Maker 影片剪輯照片秀	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1 圖片素材蒐集 2 影片大收藏 3 音樂伴我行 4 美聲自己唱	1. 了解並認識照片取得來源和拍攝技術 2. 了解並認識「創用 CC」的資訊 3. 了解並認識如何下載授權的圖片、影片和聲音檔 4. 使用 Audacity 軟體錄製聲音 5. 了解如何調整作業系統錄音、播放音量，並能錄製一個故事 6. 能簡易修剪所錄製的聲音檔	1 圖片素材蒐集 2 影片大收藏 3 音樂伴我行 4 美聲自己唱	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	
		我是小導演 Movie Maker 剪輯製作搭音樂	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作	1 軟體介面 2. 影片製作程序 3. 支援的格式與專案檔 4. 了解並認識何謂縮時攝影 5. 從網路上找到縮時攝影的作品 6. 認識如何拍攝縮時攝影 7. 了解如何將照片匯入 Movie	1. 了解如何安裝、開啟 Movie Maker 軟體 2. 了解並認識三大區域 3. 了解並認識影片製作程序 4. 了解並認識 Movie Maker 中支援的素材格式 5. 了解並認識專案檔和影片檔的	1 什麼是 Movie Maker 2 Movie Maker 在哪裡 3 軟體介面 4 影片製作程序 5 支援的格式與專案檔 6. 什麼是縮時攝影 7 縮時攝影準備工作	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

			主題。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	Maker 8. 在專案中刪除照片 9. 在專案中加入標題 10 設定標題特效 11 在專案中加入背景音樂 12 認識如何調整音樂長度 13 了解如何將專案轉存成 MPEG-4 影像格式	差別 6. 草擬影片腳本	8 縮時攝影動手做 9 簡易編輯功能 10 儲存影片檔		
		我是小導演 Movie Maker 影片儲存上傳	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	1.. 製作影片片頭 2. 製作標題與特效 3. 拖曳方式調整素材順序 4. 調整素材持續時間 5. 在素材中加入視覺效果 6. 在素材中加入轉換效果 7. 加入字幕和背景音樂 8. 可自行將專案成果轉存成影片檔	1. 設定「自動製片主題」 2. 認識「自動製片主題」的四項效果 3. 修改標題和片尾，增加字幕並設定時間 4. 將豆芽成長的文字記錄製作完成 5. 將影片上傳至雲端硬碟 6. 認識如何將影片分享連結 7. 依據影片架構自行製作素材	1 自動製作電影 2 修改自動製片效果 3. 上傳至雲端硬碟 4. 整理影片素材 5. 製作片頭 6 照片影片湊成堆 7 特效轉場添色彩 8 文字說明更豐富 9 背景音樂真悅耳 10 預覽與轉存檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	
		我是小導演 Movie Maker 旁白字幕 成果分享	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。	1. 認識影片剪輯的用途 2. 將錄製的影片轉換格式 3. 應用影片分割工具剪輯影片 4. 了解如何在專案中撰寫、錄製	1 了解資訊科技在人類生活之應用。 2 熟悉視窗環境軟體的操作、磁碟的使用、電腦檔案的管理、以及電腦	1 進階剪輯介紹 2 影片轉檔 3 影片分割 4 錄製旁白 5 混音 6 啟動 DVD 製作程式 7. DVD 選單文字和	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	

			趣。 生 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 藝 I-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	旁白 5. 在專案中設定音訊和插入背景音樂 6. 認識調整混音 7. 在專案中加入參與名單 8. 了解並認識如何將影片燒錄成光碟	輔助教學應用軟體的操作等。 3 能找到合適的網站資源、圖書館資源及檔案傳輸等。 4 能針對問題提出可行的解決方法。 5 能利用網際網路、多媒體光碟、影碟等進行資料蒐集，並結合已學過的軟體進行資料整理與分析。	樣式 8. 預覽選單與燒錄		
--	--	--	--	---	---	-----------------------------	--	--

彰化縣縣立建新國民小學 112 學年度 第 2 學期 彈性學習課程-建新小創客

課程名稱		建新小創客	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(36)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性主題探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、課程願景及特色發展		依據本校「見多又識廣、新穎有創意」之願景，結合創客帶領六年級學生以「做、用、想」為主，培養學生動手「做」的能力，善用應用程式解決生活問題、進行自主學習，運用 Srcatch 發揮創意製作動畫遊戲；認識雷雕機與雷雕實作，結合繪圖軟體發揮創意完成主題設計。認識型染藝術，發揮創意完成提袋設計。						
核心素養		E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。						
課程目標		1. 學生能使用Scratch進程式編輯能力。 2. 學生能運用Scratch完成動畫、遊戲等設計。 3. 學生能認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 4. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 5. 學生能認識雷雕功能及利用雷雕製作及組裝。 6. 學生能依據不同用途主題設計雷雕作品。 7. 學生能使用型染進行各種手作能力。						
配合融入之領域或議題		☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技				☐ 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		
課程架構								
教學進度	節	教學單元名稱	學習表現	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編教材

	數		(校訂或相關領域)					/學習單
第1-3週	6	Scratch 動起來	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 瞭解什麼是程式語言和設計。 2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 3. 認識操作介面 4. 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片 5. 學習產生 Scratch 的角色 6. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. Scratch 介紹與介面 2. Scratch 舞台 3. 程式執行的方式 4. 檔案儲存	1. 了解程式語言是什麼 2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0 3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面 4. 開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台 5. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小 6. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 7. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 8. 儲存檔案，與學習開啟檔案	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
			資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 匯入角色，並讓角色做事 4. 讓角色發出、接收廣播的訊息 5. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色 3. 角色發出訊息，並接收廣播 4. 加入其他角色完成對話 5. 測試播放	1. 練習設計第一幕和第二幕的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。			中 5. 認識廣播訊息積木，並練習應用 6. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 7. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題		
第4-6週	6	Scratch 動起來	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉 2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動 3. 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型 4. 學習加入音效、音樂 5. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 6. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 7. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態	1. 繪圖工具編輯角色造型 2. 讓麥克風角色跟著游標移動 3. 偵測程式讓麥克風變造型 4. 加入音效和音樂 5. 亂數指令改變角色造型 6. 判斷遊戲目前的狀態	1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修 2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型 4. 試著匯入範例中.sprite3的角色 5. 學會加入音效 6. 完成精靈角色的動作指令 7. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 8. 設定舞台背景和音樂 9. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
			資 t-III-2 能使用資訊科技解決	1. 自己畫遊戲背景	1. 自己畫背景 2. 滑行指令讓角	1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設	1. 口頭問答 2. 操作練習	

		生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 4. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 5. 學習繪製「角色」，打上文字 6. 學習「變數」的使用方式	色 跳躍 3. 設計會移動的背景 4. 用指令偵測遊戲是否結束 5. 繪製角色並打上文字 6. 變數的使用	計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效 5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動 7. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 8. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束 9. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 10. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 11. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數	3. 學習評量 4. 相互觀模	
		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應	1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製	1. 用重新塑形工具，修改角色造型。 2. 設計發射子彈的動作，判斷太	1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	作射擊類的遊戲 3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應 4. 製作二個關卡的遊戲 5. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 6. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣	空船碰到子彈的反應。 3. 製作二個關卡的遊戲讓不同關卡的角色適時出現	3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失 5. 設計遊戲第2關，加入精靈角色 6. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 7. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 8. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果		
第7-10週	8	雷雕樂趣多	科議 c-II-1 依據特定步驟製作物品。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 2. 認識與使用資訊科技以表達想法並與他人建立良好的互動關係。 3. 了解資訊科技於日常生活之重要性並具備學習科技的興趣。	1. 說明雕刻及切割的分圖層製作與先後順序。 2. 學生將自己的書籤圖檔匯入 3. 操作雷射切割機，了解木板製放對位等注意事項。	1. 認識雷雕軟體「三軸」雷雕系統。 2. 認識雷雕機。 3. 雷雕機說明及運用範圍。 4. 認識 Inkscape 自由軟體繪圖系統。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	
第11-13週	6	雷雕樂趣多	科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。	1. 能利用資訊軟體與媒體，進行蒐集資料與	1. 概略分享不同的花在不同的節日的意義。 2. 上網搜尋欲設	1. 認識型染介紹及技巧說明。 2. 動手進行型	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	

			資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	溝通互動。 - 能透過簡報軟體描繪出書籤圖案，感受軟體多樣性。 - 能將學習的資訊技能應用於日常生活中，提升效能。 - 能實際操作雷射雕刻機，製作出個人化的花語書籤。 - 能透過資訊科技學習保存生活中的感動、增添回憶。	計花語書籤的主題 - 學生簡單回饋與分享選定花與花語。 - 選定主題花後，使用平板搜尋主題花的圖片，並學習將圖片去背處理。	染。 - 製作個人化手繪花與書籤。 - 學生操作雷射切割機製作自己的花語書籤。 - 成果心得分享認識不同型染方式。 - 型染實作及成果分享。		
--	--	--	--	---	---	--	--	--

第14-18週	10	型染變化多	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 視 E-III-3 設計思考與實作。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 P-III-2 工具與材料的使用方法。	1. 學生能認識傳統植物染及型染差異。 2. 學生能體驗不同型染意義。 3. 學生能利用不同工具進行型染活動。 4. 學生能探索視覺元素，並表達自我感受與想像 5. 型染解說及介紹。 6. 型板排列組合。 7. 色彩學習及圖騰搭配。	1. 選定型染樣板。 2. 選定型染提袋。				
---------	----	-------	---	--	--	--	--	--	--

(四) 其他類課程（自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動）

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 1 學期 六 年級 課程名稱：建新動起來

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	防災教育- 地震避難 逃生演練	1	1. 認識天然災害成因； 2. 養成災害風險管理 與災害防救能力； 3. 強化防救行動之責 任、態度與實踐力。	防 E4 防災學校、防災社區、防災 地圖、災害潛勢、及災害預 警的內涵。 防 E5 不同災害發生時的適當避 難行為。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
2-8	藝術深耕課程- 建新奇雞	8	認識與了解家鄉的產 業，從日常生活的事物 中發現美、創作美。	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。	1. 認識藝術家梵谷、王以亮與 作品賞析及比較。 2. 探索配色與技法。 3. 壓克力技法教學。 4. 雞隻外形與動作觀察；雞蛋 外形觀察。 5. 繪製雞隻。 6. 作品發表。	實作評量 作品評量	
9	能源教育- 節電宣導	1	了解生活中節電的方 式，並願意落實節電， 珍惜能源。	能 E2 了解節約能源的重要。	1. 認識生活中節電的方式 2. 分享自己能在生活中做到的 節電方式	問答	

11-14	校慶活動預備與 安全教育	4	1. 提升大會進場與才藝表演的熟練度 2. 建立徑賽活動的安全意識	藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 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。 安 E7 探究運動基本的保健。	1. 熟練才藝展演流程 2. 了解徑賽規則並注意安全	實作評量	
15	戶外教育、食農教育-向日葵農場	7	認識有機農耕，體驗有機種植與採摘蔬果，了解友善環境的重要。	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）。	1. 參觀農場與認識植物蔬果 2. 採摘蔬果體驗 3. 搓芋圓、彩繪 DIY	實作評量 學習單 問卷	

彰化縣縣立建新國民小學 113 學年度 第 2 學期 六 年級 課程名稱：建新動起來

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	友善校園宣導- 兒童權利公約 與兒少保護	1	1.發展對人權的價值 信念，增強對人權的感 受與評價 2. 養成尊重人權的行 為及參與實踐人權的 行動	人 E11 了解兒童權利宣言的內涵 及兒童權利公約對兒童基 本需求的維護與支持。	1. 認識兒童權利公約 CRC 2. 了解兒童具有的權利	問答	
2-8	藝術深耕課程- 蔬果總繪	6	認識與了解家鄉的產 業，從日常生活的事物 中發現美、創作美。	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。	1. 認識藝術家阿爾欽博托與作 品賞析。 2. 探索與觀察各式素材形狀、 結構、顏色，進行創意聯 想。 3. 指導拼貼技巧。 4. 立體拼貼與彩繪創作。 5. 作品發表。	實作評量 作品評量	
6	兒童節闖關活動	1	結合雙語教育，進行閱 讀闖關活動。	綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人 互動，學習尊重他人，增 進人際關係，與團隊成員 合作達成團體目標。	1. 小組合作，依密碼線索，於 校園中找尋答案，解出通關 密碼（書名）。 2. 找到關主，完成閱讀任務。	實作評量	
9	健康教育- 傳染病防治	1	1. 了解增強身體抵抗 力的方式 2. 提升對自身健康照 顧的關注度	健體-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，並認識個人特 質，發展運動與保健的潛 能。	1. 健康的作息與飲食 2. 正確洗手方式 3. 規律的運動	問答	

11-12	品德教育- 繪本故事共讀	2	藉由繪本故事，探討角色性格、故事經過、原因、解決方式等，共同討論，並發表自己的看法。	品 E1 良好生活習慣與德行。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	1. 分析角色的行為與性格。 2. 分享故事心得。	問答 心得分享	
14	戶外教育- 十鼓文化園區 環境教育課程	7	認識園區與製糖歷史，參與擊鼓體驗與劇目欣賞，涵養藝術美感。	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。	1. 園區導覽。 2. 擊鼓體驗。 3. 十鼓劇目欣賞。	實作評量 學習單 問卷	

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導…等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。表格列數請自行增刪。

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性…

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府…

4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。