

# 彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 九年一貫課程

## 5 年級 普通班+體育班 第 1-2 學期

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 九年一貫課程 5 年級 普通班 第 1-2 學期

### 彈性課程 5 節 節數規劃

- 1.校本課程計畫    2.學校行事    3.各項議題    4.資訊教育    5.學習扶助(補救教學)

### 6 教學進度表    7 試排課表

校定課程	彈性學習課程	統整性主題/專題/議題/探究課程/	統整性主題校本課程		
			19 項議題探究課程		
			資訊科技		
			國際教育		
		社團活動與技藝課程			
		特殊需求領域課程	體育專業課程(體育班)		
		其他類課程	學校行事活動	1(20 節)	
學校形式活動：全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災、防震、戶外教育、其他臨時活動)、健康促進、校本課程	閱讀心-品德情				
	統整性主題校本課程 性別之間(一)同儕 性別之間(二)同儕	1(8 節)			

	品德教育、特殊教育(年級共同時間)、校本課程、12年課綱 19 重大議題...、 <b>汗水對自然環境影響...</b>	19 項議題探究課程	+1(12 節)
		學習扶助 (補救教學)	2(40 節)
		資訊科技	1(20 節)
	彈性學習節數		4-7 節
	*學校實際彈性學習 總節數(B) *九年一貫課綱規範彈性學習節數(B)		5

(二)-C 普通班 5 年級 學校課程節數 (九年一貫課程)

(二)-C 普通班 5 年級 學校課程節數 (九年一貫課程)

表一：領域學習與彈性課程節數規劃分配表

學校類型		國民小學		
學習階段		第三階段		
領域科目			五年級	
部 定 課 程	領 域 學 習 課 程	語文	國語文(含 <b>命題作文 4-6 篇</b> )	5
			本土語言/新住民文	1
			英語	2
		數學		4
		生活	社會	3
			自然科學	3
			藝術	3
		綜合活動		3
		科技		
		健康與體育		3

	特殊類型 班級課程	體育專業課程(體育班)		
	學校實際領域學習總節數(A)		27 節	
校定課程	彈性學習課程	統整性主題/專題/ 議題/ 探究課程/	統整性主題 校本課程	
			19 項議題探究課程	
			資訊科技	
			國際教育	
		社團活動與技藝課程		
		特殊需求領域課程	體育專業課程(體育班)	
		其他類課程	學校行事活動	1(20 節)
		學校形式活動：全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災、 防震、戶外教育、其他臨時活動)、健康促 進、校本課程	閱讀心-品德情	
		品德教育、特殊教育(年級共同時間)、校 本課程、12 年課綱 19 重大議題...、 <b>汗水</b> <b>對自然環境影響.....本土語言結合教學</b> <b>活動 游泳安全教育</b>	統整性主題校本課程 <b>性別之間(一)同儕</b> <b>性別之間(二)同儕</b>	1(8 節)
			19 項議題探究課程	+1(12 節)
			學習扶助 (補救教學)	2(40 節)
	資訊科技	1(20 節)		
彈性學習節數		4-7 節		
*學校實際彈性學習 總節數(B)		5		
*九年一貫課綱規範彈性學習節數(B)				
課綱規範總節數		30-33 節		
學校每週實際學習總節數(A+B)		32		

## 學校本位課程計劃

## 主題軸架構表：語文領域：閱讀--快樂的讀書人

學習領域	年級/學期	主軸思想	建議的學習活動	備註
語文領域 - 閱讀  - 快樂的讀書人	一上	自我發展（一）生活能力	兒歌、聽故事	
	一下	自我發展（二）情緒教育	圖畫書、看圖說故事	
	二上	人際關係（一）友誼	童詩、童話	
	二下	人際關係（二）親情	童詩、我會說故事	
	三上	回顧與展望（一）鄉土情	歷史故事、剪貼作文、童話改編	
	三下	回顧與展望（二）歷史	歷史故事、童話改編	
	四上	放眼世界（一）名人傳記	名人傳記、鑑賞讀書會、歷史故改編	
	四下	放眼世界（二）名人傳記	名人傳記、歷史故改編	
	五上	性別之間（一）同儕	兒童散文、改寫自己的作文、讀書會	
	五下	性別之間（二）同儕	兒童散文、做一本小書	
	六上	關懷生命（一）	少年小說、作文改寫、劇本創作	
	六下	關懷生命（二）	少年小說、舞台劇表演	

自然  生命 蓬勃  朝氣 關懷  童心 熱情  陽光

表二、級科任節數規劃表：

級任節數		科任節數		
領域	節數	領域	節數	
國語(含命題作文 4-6 篇)	5	自然與生活科技	3	
		藝術與人文(音樂)	1	
數學	4	第一外國語(英語)	2	
綜合活動	2	本土語言(閩南語)	1	
健康與體育(健康室內)	1	健康與體育(室外)	2	
		綜合活動	1	
統整性主題/ 專題/ 議題探究課程	統整性主題 校本課程	彈性學習 課程 學期 計畫表 5 節 (100 節)	社會	3
	19 項議題探究課程		藝術與人文(美勞)	2
	資訊科技		資訊科技	1(20 節)
	國際教育			
社團活動與技藝課程				
特殊需求領域課程				
其他類 課程	全校性 全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、 防災防震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響.....本土 語言結合教學活動 游泳安全教育		1(20 節)	
	統整性主題校本課程 性別之間(一)同儕 性別之間(二)同儕		0.25(8 節)	
	19 項議題探究課程		0.75(12 節)	

	學習扶助 (補救教學語文數學英語)		2(40 節)		
小計			16		16
	總節數	2.5 導師時間+32 領域節數=34.5 節			

表三：彈性學習課程學期計畫表

## 第一學期

校 定	彈性課程 1	彈性課程 2		彈性課程 3	彈性課程 4	彈性課程 5
	議題融入各領域教學、融入沉浸式教學、融入特殊教育教學					
	學校行事 班級行事	學校本位 課程	重大議題	學習扶助 補救教學 (英語數學)	學習扶助 補救教學 (國語)	資訊科技 教育-電腦

課程	20 節	8 節	12 節	20 節	20 節	20 節
	全校性 全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、 防災防震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響...本土語 言結合教學活動 游泳安全教育					
備課週	8/27+8/28 返校日 10 時放學，12 時校務會議 8/31 開學日、正式上課、註冊、4 時放學 8/29 新生活動營 8/31 新生上課 第一學期上課日 100 天 (109.5.4 修訂) <b>評量日 (上)：(1) 109 年 10 月 14 (三) 15 (四)</b> <b>(2) 109 年 11 月 26 (四) 27 (五)</b> <b>(3) 110 年 1 月 14 (四) 15 (五)</b>					
1	級會班親活動	學校本位 課程主題： 性別之間 (一) 同儕 單元名稱： 尊重對方 (自編) 兒童散文、 改寫自己的	《總綱》納入的議 題：性別平等、 人權、環境、海 洋、品德、生命、 法治、科技、資 訊、能源、安全、 防災、家庭教育、 生涯規劃、多元 文化、閱讀素養、 戶外教育、國際 教育、原住民族教 育。 而其中前四 項(性平、人權、 環境、海洋)，被 稱為「重大議題」。 課程發展中 的「融入」，意指 「將材料整 合放入」，以	補救教學	補救教學	電腦教學 共計 20 節
2	團體活動			英語	國語	
3	週會 命題作文 1			數學	共計 20 節	
4	班級輔導、衛生、防災防震、其 他臨時活動(健康促進) 品德教 育、特殊教育、汗水對自然環境 影響...本土語言結合教學活動 游泳安全教育			共計 20 節	國民小學學 生學習扶助 科技化評量 <a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html</a>	
5	級會			國民小學學 生學習扶助 科技化評量		
6	團體活動 命題作文 2					

7	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、 特殊教育、汗水對自然環境影 響.....本土語言結合教學活動 10日國慶日放假 游泳安全教育	作文、讀書 會	產生「統整」(integrate)效果。而「統整」隱含著「回歸主流」(mainstreaming)與「平衡」(balancing)之意。 課程綱要層級的議題融入，係指依據學習領域/科目的性質，將議題整合放入《學習領域綱要》(以下簡稱《領綱》)，以期產生統整之效，避免零散、切割、斷裂。 這樣的議題融入，是尊重領域/科目之學科主體性，議題與領域/科目是「統整」在一起的，融入後的效果是「平衡」的。	<a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>	<a href="#">/index.php</a>	
8	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、 特殊教育、汗水對自然環境影 響.....本土語言結合教學活動 游泳安全教育					
9	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動... 命題作文3 游泳安全教育					
10	校慶(視實際情況調整節數)					
11	週會班親活動					
12	團體活動 命題作文4					
13	級會					
14	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、 特殊教育、汗水對自然環境影...本 土語言結合教學活動響...游泳安 全教育					



15	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動 命題作文 5 游泳安全教育					
16	團體活動 健康促進					
17	級會					
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動... 命題作文 6 游泳安全教育					
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動 游泳安全教育					
20	團體活動班親活動					
21	總複習					

## 第二學期：

校	彈性課程 1	彈性課程 2	彈性課程 3	彈性課程 4	彈性課程 5
	議題融入各領域教學、融入沉浸式教學、融入特殊教育教學				

定 課 程	學校行事 班級行事	學校本位 課程	重大議題	學習扶助 補救教學 (英語數學)	學習扶助 補救教學 (國語)	資訊科技 教育-電腦
	20 節 全校性 全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、 防災防震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響...本土語 言結合教學活動游泳安全教育	8 節	12 節	20 節	20 節	20 節
備課週	2/10 返校日 10 時放學，12 時校務會議 2/11(五) 開學日、正式上課、註冊、4 時放學 2/28 紀念日 第二學期上課日 93 天 評量日 (下)：(1) 110 年 3 月 30(二) 31 (三) (2) 110 年 5 月 12 (三) 13 (四) (3) 110 年 6 月 24 (四)、25 (五) 六年級:110 年 6 月 3 (四) 4(五)					
1	週會班親活動	學校本位課 程主題： 性別之間 (二) 同儕 單元名稱： 當男孩遇到	《總綱》納入的議 題：性別平等、 人權、環境、海 洋、品德、生命、 法治、科技、資 訊、能源、安全、 防災、家庭教育、 生涯規劃、多元 文化、閱讀素養、 戶外教育、國際 教育、原住民族教 育。 而其中前四 項(性平、人權、	補救教學	補救教學	電腦教學  共計 20 節
2	級會			英語	國語	
3	228 紀念日 團體活動			數學	共計 20 節	
4	命題作文 1 戶外教育(視實際情況調整 節數)			共計 20 節	國民小學學 生學習扶助	
5						

6	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育	女孩  兒童散文、 做一本小書	環境、海洋),被稱為「重大議題」。課程發展中的「融入」,意指「將材料整合放入」,以產生「統整」(integrate)效果。而「統整」隱含著「回歸主流」(mainstreaming)與「平衡」(balancing)之意。課程綱要層級的議題融入,係指依據學習領域/科目的性質,將議題整合放入《學習領域綱要》(以下簡稱《領綱》),以期產生統整之效,避免零散、切割、斷裂。	國民小學學生學習扶助科技化評量 <a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>	科技化評量 <a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>	
7	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 2 游泳安全教育		這樣的議題融入,是尊重領域/科目之學科主體性,議題與領域/科目是「統整」在一起的,融入後的效果是「平衡」的。	<a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>		
8	週會					
9	團體活動					
10	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 3 游泳安全教育					
11	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育...本土語言結合教學活動 游泳安全教育					
12	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育					

13	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 4 游泳安全 教育					
14	級會班親活動					
15	團體活動 健康促進					
16	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 5 游泳安全 教育					
17	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育					
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育					
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育 命題作文 6					

20	週會班親活動					
----	--------	--	--	--	--	--

表四、試排課表

彰化縣花壇國民小學○學年度第 1-2 學期課程表

五年級級任群【 】年【 】班級任：【 】範例

第 1 天	1. 語文領域 2. 自然與科技領域 3. 英語（含英聽）	【16+16+2.5】節
第 2 天	1. 數學領域 2. 社會領域	

※請打出科目及任課班級、教師※

五	四	三	二	一	時間	節次
教師導護時間 學生上學時間					1--07：10--07：40	

學生打掃時間					2--07:40--07:50
升旗	晨會	升旗	晨會	晨會 升旗	3--07:50--08:15
教學準備工作					4--08:15--08:35
社會 1 張○○	自然 1 李○○	彈性課程 01 彈性課程 02 全校性 全年級活動(週 會、級會、校慶、團體活動、 班級輔導、衛生、防災防 震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 校本課程 品德教育、特殊教育(年級 共同時間)、汗水對自然環 境影響.....本土語言結合 教學活動 游泳安全教育	語文 1	數學 1	5--08:40--09:20
社會 2 張○○	自然 2 李○○		語文 2	數學 2	6--09:30--10:10
每天運動 30 分 每週 5 天 目標運動 150 分鐘 加油!					7--10:10--10:30
社會 3 張○○	自然 3 李○○	語文 5 (閱讀圖書館)	語文 3 (命題作文)	數學 3	8--10:30--11:10
英語 2 江○○	英語 1 江○○	語文 6 本土語言張○○	語文 4 (命題作文)	數學 4	9--11:20--12:00
教師指導學生午餐時間					10--12:00--12:30
教師學生午修		週三教師進修： 準備教材、課程發 展會議、讀書會、 家訪、學年會議、 文康時間 、研習時間、教學 研究會、班親會、 外聘體育訓練	教師學生午修		11-12:30--13:20
健康與體育 1 室內健康 衛生常識	彈性課 05 資訊教育 電腦李○○		綜合活動 1 (課程)	藝術與人文 1 (視覺藝術) 許○○	12-13:30--14:10
健康與體育 2 室外 黃○○	彈性課程 03 (國語英語 學習扶助)		綜合活動 2 ☆ 英語寫作 ☆ 黃○○	藝術與人文 2 (表演藝術) 許○○	13-14:20--15:00
打掃時間			打掃時間		14-15:00--15:20

健康與體育 3 室外 黃○○	彈性課程 04 (數學學習扶助)		綜合活動 3 (書法)	藝術與人文 3 (音樂) 陳○○	15-15:20--16:00
學生放學教師導護			學生放學教師導護		16-16:00--16:30
教師準備教材經驗分享					17-16:30--17:00

自然  生命 蓬勃  朝氣 關懷  童心 熱情  陽光

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 5 年級第 1-2 學期 彈性課程(含命題作文 4-6 篇) 教學計畫進度總表

九年一貫課程

第 1-2 學期 領域課程 教學計畫進度總表

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 五年級 第一學期 課程教學計畫進度總表

週次	日期	語文			健康與體育	數學	社會	藝術與人文	自然與生活科技	綜合活動	彈性課程 1-2-3-4-5
		國語文	本土語文	英語							
一	0830-0905	一、拔一條河 【生涯發展教育】	一、行行出狀元 1.阿和人人褒	字母拼讀複習、第四冊字彙和句型複習、角色介紹	單元一、大顯身手 活動 1 籃球天地 活動 2 移動傳球 變化多 【人權教育】 【性別平等教育】	第 1 單元乘法和除法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元嗨！臺灣你好 第一課認識我們的家園 【海洋教育】	壹、動手玩創意 一、天生好手 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、觀測太陽 1.一天中太陽位置的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第一單元嶄新的我 活動一環境新鮮事 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 班親活動 1 級會 1

二	0906-0912	一、拔一條河 【生涯發展教育】 二、從空中看臺灣 【環境教育】 【海洋教育】	一、行行出狀 元 1.阿和人人褒	Starter Unit	單元一、大顯身手 活動 3 我是神射手 【性別平等教育】	第 1 單元乘法和除法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元嗨！臺灣你好 第一課認識我們的家園 【海洋教育】	壹、動手玩創意 一、天生好手 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、觀測太陽 1.一天中太陽位置的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第一單元嶄新的我 活動二環境適應面面觀 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之問 1 團體活動 1
三	0913-0919	三、蚊帳大使 【生涯發展教育】 命題作文 1	一、行行出狀 元 1.阿和人人褒	Unit 1 Where Are You Going?	單元一、大顯身手 活動 3 我是神射手 活動 4 與球共舞 【性別平等教育】	第 2 單元因數和倍數 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元嗨！臺灣你好 第二課 海洋中的家園 【海洋教育】	壹、動手玩創意 二、我生長的地方 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、觀測太陽 2.一年中太陽位置的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第一單元嶄新的我 活動二環境適應面面觀 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 1. 環境教育週會 1
四	0920-0926	三、蚊帳大使 【生涯發展教育】 統整活動一	一、行行出狀 元 2.阿伯欲賣餅	Culture & Festivals: Moon Festival	單元一、大顯身手 活動 4 與球共舞 【性別平等教育】	第 2 單元因數和倍數 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元嗨！臺灣你好 第二課 海洋中的家園 【海洋教育】	壹、動手玩創意 二、我生長的地方 【生涯發展教育】 【家政教育】	一、觀測太陽 2.一年中太陽位置的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動一我和我的角色 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 2 資訊教育 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1



五	0927-1003	統整活動一 四、不一樣的醫生 【環境教育】	一、行行出狀 元 2.阿伯欲 賣餅	Unit 1 Where Are You Going?	單元一、大顯身 手 活動 4 與球共舞 【性別平等教 育】	第 3 單元多邊形 ◎人權教育	第二單元 臺灣 的自然環境 第一課 山海之 歌 【環境教育】	壹、動手玩創意 三、環保你我他 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	一、觀測太陽 3.太陽與生活 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元 的角色 活動二角色新 發現 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之 問 1 級會 1
六	1004-1010	四、不一樣的醫 生 【環境教育】 五、分享的力量 【生涯發展教 育】 命題作文 2	一、行行出狀 元 2.阿伯欲 賣餅	Unit 1 Where Are You Going?	單元二、揪團來 運動 活動 1 攻防之間 【生涯發展教 育】	第 4 單元擴分、 約分和通分 ◎性別平等教 育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第二單元 臺灣 的自然環境 第一課 山海之 歌 【環境教育】	壹、動手玩創意 三、環保你我他 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	二、植物的奧祕 1.植物的構造和 功能 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元 的角色 活動二角色新 發現 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之 問 1 團體活動 1

七	1011-1017	<p>五、分享的力量【生涯發展教育】</p> <p>六、田裡的魔法師【生涯發展教育】</p>	<p>一、行行出狀元 2.阿伯欲賣餅</p>	Unit 2 What Do You See?	<p>單元二、揪團來運動</p> <p>活動 2 球傳千里【生涯發展教育】</p>	<p>第 4 單元擴分、約分和通分</p> <p>◎性別平等教育</p> <p>◎人權教育</p> <p>◎生涯規劃教育</p>	<p>第二單元 臺灣的自然環境</p> <p>第二課 氣候變奏曲</p> <p>【環境教育】</p> <p>【海洋教育】</p>	<p>貳、表演任我行</p> <p>一、化身劇作家</p> <p>【人權教育】</p> <p>【生涯發展教育】</p> <p>【性別平等教育】</p>	<p>二、植物的奧祕</p> <p>1.植物的構造和功能</p> <p>【生涯發展教育】</p> <p>【性別平等教育】</p> <p>【家政教育】</p> <p>【資訊教育】</p> <p>【環境教育】</p>	<p>第二單元多元的角色</p> <p>活動三做好我自己</p> <p>【人權教育】</p>	<p>學習扶助 交通安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語</p> <p>文補救教學 1</p> <p>數學補救教學 1</p> <p>電腦 1</p> <p>3 海洋教育</p> <p>班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進</p> <p>交通安全教育 1</p>
八	1018-1024	<p>六、田裡的魔法師【生涯發展教育】</p> <p>七、從失敗中覺醒【生涯發展教育】</p>	<p>二、臺灣真正好 3.公園</p>	Unit 2 What Do You See?	<p>單元二、揪團來運動</p> <p>活動 2 球傳千里</p> <p>活動 3 一觸即發【生涯發展教育】</p>	<p>第 5 單元線對稱圖形</p> <p>◎人權教育</p>	<p>第二單元 臺灣的自然環境</p> <p>第三課 生活的泉源</p> <p>【環境教育】</p> <p>【海洋教育】</p>	<p>貳、表演任我行</p> <p>一、化身劇作家</p> <p>【人權教育】</p> <p>【生涯發展教育】</p> <p>【性別平等教育】</p>	<p>二、植物的奧祕</p> <p>1.植物的構造和功能</p> <p>【生涯發展教育】</p> <p>【性別平等教育】</p> <p>【家政教育】</p> <p>【資訊教育】</p> <p>【環境教育】</p>	<p>第二單元多元的角色</p> <p>活動三做好我自己</p> <p>【人權教育】</p>	<p>學習扶助 交通安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語</p> <p>文補救教學 1</p> <p>數學補救教學 1</p> <p>電腦 1</p> <p>校本課程：性別之間 1</p> <p>班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進</p> <p>交通安全教育 1</p>

九	1025-1031	七、從失敗中覺醒 【生涯發展教育】 統整活動二 命題作文3	二、臺灣真正好 3.公園	Unit 2 What Do You See?	單元二、揪團來運動 活動3 一觸即發 活動4 我愛運動 【生涯發展教育】	第5單元線對稱圖形 ◎人權教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第一課 追尋臺灣遠古行 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、創意偶戲DIY 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	二、植物的奧祕 2.植物的繁殖 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動三做好我自己 【人權教育】	學習扶助 交通安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 4 生涯發展教育 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育!
十	1101-1107	統整活動二	二、臺灣真正好 3.公園	Review 1	單元三、大力水手 活動1 力量的泉源 活動2 挺立支撐 【生涯發展教育】	加油小站一 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第一課 追尋臺灣遠古行 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、創意偶戲DIY 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	二、植物的奧祕 3.植物的特徵和分類 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動一互動面面觀 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 5 人權教育 校慶(視實際情況調整節數)
十一	1108-1114	閱讀階梯一 永不掉落的葉子 八、火星人，你好嗎？ 【資訊教育】 【生涯發展教育】	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元三、大力水手 活動3 力拔山河 【生涯發展教育】	第6單元異分母分數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第二課悠遊臺灣史前行 【家政教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 三、偶戲賞析大解密 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	三、熱對物質的影響 1.物質受熱後的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動一互動面面觀 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 6 性別教育 週會 1

十二	1115-1121	八、火星人，你好嗎？ 【資訊教育】 【生涯發展教育】 九、溪谷間的野鳥 【環境教育】 命題作文 4	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元四、躍動精靈 活動1 彈跳遊戲 【生涯發展教育】	第6單元異分母分數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第二課悠遊臺灣史前行 【家政教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 三、 偶戲賞析大解密 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	三、熱對物質的影響 1.物質受熱後的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 班親活動 1 團體活動 1
十三	1122-1128	九、溪谷間的野鳥 【環境教育】 十、海豚 【海洋教育】	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元四、躍動精靈 活動2 跳躍高手 活動3 剪式跳高 【生涯發展教育】	第7單元整數四則計算 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎多元文化教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第三課探訪臺灣原住民族 【家政教育】	參、音樂人生 一、咚得隆咚鏘 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 2.熱的傳播 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 級會 1

十四	1129-1205	十、海豚 【海洋教育】 統整活動三	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元五、伸出友誼的手 活動1 融入新團體 【人權教育】	第8單元平行四邊形、三角形和梯形的面積 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第四單元大航海時代的臺灣 第一課來到福爾摩沙的紅毛人 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 一、咚得隆咚鏘 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 2.熱的傳播 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1
十五	1206-1212	統整活動三 十一、你想做人魚嗎？ 【環境教育】 【海洋教育】 命題作文 5	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元五、伸出友誼的手 活動2 無限精采 【生涯發展教育】	第8單元平行四邊形、三角形和梯形的面積 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第四單元大航海時代的臺灣 第二課臺灣的明鄭時期 【海洋教育】	參、音樂人生 二、咱的家鄉咱的歌 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 3.保溫與散熱 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1

十六	1213-1219	十一、你想做人魚嗎？ <b>【環境教育】</b> <b>【海洋教育】</b> 十二、衝破逆境 <b>【生涯發展教育】</b>	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元五、伸出友誼的手 活動3天生我才必有用 活動4將心比心 <b>【人權教育】</b> <b>【生涯發展教育】</b>	第9單元時間的乘除 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第一課開墾拓荒建家園 <b>【家政教育】</b> <b>【海洋教育】</b>	參、音樂人生 二、咱的家鄉咱的歌 <b>【人權教育】</b> <b>【家政教育】</b> <b>【資訊教育】</b>	四、空氣與燃燒 1.氧 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【資訊教育】</b> <b>【環境教育】</b>	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 <b>【性別平等教育】</b> <b>【人權教育】</b>	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 團體活動 1
十七	1220-1226	十二、衝破逆境 <b>【生涯發展教育】</b> 十三、想念的季節 <b>【生涯發展教育】</b>	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元六、成長的喜悅 活動1男女大不同 活動2我長大了 <b>【性別平等教育】</b>	第9單元時間的乘除 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第一課開墾拓荒建家園 <b>【家政教育】</b> <b>【海洋教育】</b>	參、音樂人生 三、樂思泉湧 <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b> <b>【資訊教育】</b>	四、空氣與燃燒 1.氧 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【資訊教育】</b> <b>【環境教育】</b>	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 <b>【性別平等教育】</b> <b>【人權教育】</b>	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 級會 1
十八	1227-0102	十三、想念的季節 <b>【生涯發展教育】</b> 命題作文 6	三、歡喜過年 5.正月調	Review 2	單元六、成長的喜悅 活動3青春補給站 活動4珍愛自己 <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b>	第10單元小數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第二課移墾社會的發展 <b>【家政教育】</b> <b>【海洋教育】</b>	參、音樂人生 三、樂思泉湧 <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b> <b>【資訊教育】</b>	四、空氣與燃燒 2.二氧化碳 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【資訊教育】</b> <b>【環境教育】</b>	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 <b>【性別平等教育】</b> <b>【人權教育】</b>	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土語教學活動語 文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

十九	0103-0109	十四、小樹 【環境教育】 【家政教育】	俗語、歡喜來 過年——二 九暝	Final Review	單元六、成長的 喜悅 活動5 男生女生 做朋友 【性別平等教 育】	第10單元小數 的加減 ◎性別平等教 育 ◎人權教育	第五單元唐山 過臺灣 第二課移墾社 會的發展 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃燒 2.二氧化碳 【生涯發展教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文數學補救教 學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 1 議題學校行事 1
二十	0110-0116	統整活動四	古詩吟唱— —金縷衣、 閩南語歌欣 賞——天燈	Final Review、期 末成績考查	單元七、安全 行、平安動 活動1 行的安全 活動2 乘車安全 【人權教育】 【生涯發展教 育】	加油小站二 ◎性別平等教 育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第六單元臺灣 傳統社會與文 化的形成 第一課傳統社 會與生活 【家政教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃燒 3.燃燒與滅火 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文數學補救教 學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 1 議題學校行事 1
二十一	0117-0123	統整活動四 閱讀階梯二 珍 惜水資源	總複習	成果發表	單元七、安全 行、平安動 活動3 安全救援 系統 【人權教育】		第六單元臺灣 傳統社會與文 化的形成 第二課傳統文 化的展現 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃燒 3.燃燒與滅火 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語 文數學補救教 學 1 電腦 1 總複習





一	2/14 -2/20	開學 準備	一、快樂的因仔時 1. 歇暍日	數字、字母拼讀複習、第五冊字彙和句型複習、角色介紹	單元一、持拍大進擊 活動 1 桌球對對碰 【生涯發展教育】	第 1 單元分數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元清末現代化的建設 第一課清末現代化的開端 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 一、圖紋與生活 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	一、璀璨的星空 1. 星星與星座 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第一單元我們這一家 活動一感謝你的愛 【家政教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動 語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 班親活動 1 週會 1
二	2/21 -2/27	一、名人記趣 【生涯發展教育】	一、快樂的因仔時 1. 歇暍日	Starter Unit	單元一、持拍大進擊 活動 2 樂活桌球館 活動 3 飛天白梭 【生涯發展教育】	第 1 單元分數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元清末現代化的建設 第一課清末現代化的開端 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 一、圖紋與生活 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	一、璀璨的星空 2. 利用星座盤觀測星星 【生涯發展教育】 【資訊教育】	第一單元我們這一家 活動一感謝你的愛 【家政教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動 語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 級會 1
三	2/28 -3/6	二、秋江獨釣 【生涯發展教育】 命題作文 1	一、快樂的因仔時 1. 歇暍日	Unit 1 What Day Is Today?	單元一、持拍大進擊 活動 3 飛天白梭 活動 4 運動規則知多少 【人權教育】 【生涯發展教育】	第 2 單元小數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元清末現代化的建設 第二課外力衝擊與現代化建設 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 二、繪畫與生活 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、璀璨的星空 2. 利用星座盤觀測星星 【生涯發展教育】 【資訊教育】	第一單元我們這一家 活動一感謝你的愛 【家政教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動 語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 2. 環境教育 團體活動 1

四	3/7 -3/13	三、智救養馬人 【家政教育】	一、快樂的囡仔時 2.鬥陣來迺迺	Unit 1 What Day Is Today?	單元二、矯健好身手 活動1 後滾翻 【生涯發展教育】	第2單元小數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元清末現代化的建設 第二課外力衝擊與現代化建設 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 二、繪畫與生活 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、璀璨的星空 2.利用星座盤觀測星星 【生涯發展教育】 【資訊教育】	第一單元我們這一家 活動二良好的互動 【家政教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 2 資訊教育 戶外教育 1 視實際情況調整
五	3/14 -3/20	統整活動一 四、故宮挖「寶」趣 【資訊教育】	一、快樂的囡仔時 2.鬥陣來迺迺	Unit 1 What Day Is Today?	單元二、矯健好身手 活動2 滾翻分腿 【生涯發展教育】	第3單元扇形 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第二單元日本統治下的臺灣 第一課英勇的抗日事蹟 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 三、漫畫與生活 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、璀璨的星空 3.尋找北極星 【生涯發展教育】	第一單元我們這一家 活動二良好的互動 【家政教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 戶外教育 1 視實際情況調整

六	3/21 -3/27	四、故宮挖「寶」趣 【資訊教育】 五、恆久的美 【家政教育】 命題作文 2	一、快樂的囡仔時 2. 鬥陣來迺迺	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中健將 活動 1 安全悠游 活動 2 游泳池須知 【家政教育】 【海洋教育】	第 3 單元扇形 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第二單元日本統治下的臺灣 第二課日本的治臺措施 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 三、漫畫與生活 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	二、水溶液 1. 溶解在水中的物質 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元生命樂章 活動一 生命組曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動 健康促進 交通安全教育 1
七	3/28 -4/3	五、恆久的美 【家政教育】 六、戲迷 【資訊教育】	一、快樂的囡仔時 2. 鬥陣來迺迺	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中健將 活動 3 池畔「泳」者 【海洋教育】	第 4 單元正方體和長方體 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第二單元日本統治下的臺灣 第二課日本的治臺措施 【資訊教育】	貳、表演任我行 一、「戲」說從頭 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	二、水溶液 2. 水溶液的酸鹼性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第二單元生命樂章 活動一 生命組曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 3 海洋教育 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動 健康促進 交通安全教育 1

八	4/4 -4/10	六、戲迷 【資訊教育】	二、咱的故鄉 3.迎媽祖	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中健將 活動 4 划水換氣 活動 5 捷步聯合動作 活動 6 游泳保健 【海洋教育】	第 4 單元正方體和長方體 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第二單元日本統治下的臺灣 第三課殖民統治下的臺灣社會 【資訊教育】	貳、表演任我行一、「戲」說從頭 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	二、水溶液 2.水溶液的酸鹼性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第二單元生命樂章 活動二成長協奏曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 週會 1
九	4/11 -4/17	七、舞動美麗人生 【資訊教育】 命題作文 3	二、咱的故鄉 3.迎媽祖	Review 1	單元四、超越自我 活動 1 跑在最前線 活動 2 障礙跑 活動 3 蹲踞式起跑 【性別平等教育】	第 5 單元整數、小數除以整數 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第二單元日本統治下的臺灣 第三課殖民統治下的臺灣社會 【資訊教育】	貳、表演任我行二、戲劇造型百寶箱 【性別平等教育】 【家政教育】	二、水溶液 2.水溶液的酸鹼性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第二單元生命樂章 活動二成長協奏曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 4 生涯發展教育 團體活動 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1
十	4/18 -4/24	統整活動二	二、咱的故鄉 3.迎媽祖	Culture & Festivals: Earth Day	單元四、超越自我 單元五、足下風雲 活動 4 全力衝刺 活動 1 足壇風雲 活動 2 前進自如 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	加油小站一 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元中華民國時期 第一課光復後的政治 【資訊教育】	貳、表演任我行二、戲劇造型百寶箱 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	二、水溶液 3.水溶液的導電性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元生命樂章 活動二成長協奏曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 5 人權教育 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1

十一	4/25 -5/1	閱讀階梯一、要挑最大的 八、動物的尾巴 【生涯發展教育】	二、咱的故鄉 4.「鹿仔港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元五、足下風雲 活動 2 前進自如 【生涯發展教育】	第 6 單元生活中的大單位 ◎多元文化教育	第三單元中華民國時期 第一課光復後的政治 【資訊教育】	貳、表演任我行 三、話說傳統、「戲」往開來 【生涯發展教育】 【家政教育】	三、動物大觀園 1.動物的運動 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【海洋教育】 【環境教育】	第三單元讓我們同在一起 活動一族群調色盤 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 6 性別教育 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1
十二	5/2 -5/8	八、動物的尾巴 【生涯發展教育】 九、生命中的「大石頭」 【生涯發展教育】 命題作文 4	二、咱的故鄉 4.「鹿仔港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元五、足下風雲 活動 3 傳球遊戲 【生涯發展教育】	第 6 單元生活中的大單位 ◎多元文化教育	第三單元中華民國時期 第二課光復後的經濟、第三課光復後的藝術與文學 【資訊教育】	貳、表演任我行 三、話說傳統、「戲」往開來 【生涯發展教育】 【家政教育】	三、動物大觀園 2.動物的求生之道 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【海洋教育】	第三單元讓我們同在一起 活動一族群調色盤 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 班親活動 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動健康促進 交通安全教育 1

十三	5/9 -5/15	九、生命中的「大石頭」 【生涯發展教育】 十、果真如此嗎？ 統整活動三 【生涯發展教育】	二、咱的故鄉 4.「鹿仔港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食面面觀 活動1 飲食學問大 活動2 世界飲食大不同 【人權教育】 【家政教育】	第7單元柱體、錐體和球體 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第四單元我們的人民與政府 第一課人民的義務與權利 【人權教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 一、搖籃曲 【人權教育】 【性別平等教育】	三、動物大觀園 2.動物的求生之道 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【海洋教育】	第三單元讓我們同在一起 活動二族群交響曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動 健康促進 交通安全教育 1
十四	5/16 -5/22	十、果真如此嗎？ 統整活動三 【生涯發展教育】 統整活動三	二、咱的故鄉 4.「鹿仔港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食面面觀 活動3 買得用心吃得安心 【家政教育】	第7單元柱體、錐體和球體 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第四單元我們的人民與政府 第二課政府組織 【人權教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 一、搖籃曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	三、動物大觀園 3.動物的繁殖和育幼 【性別平等教育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元讓我們同在一起 活動二族群交響曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 級會 1

十五	5/23 -5/29	統整活動三 命題作文 5	三、海洋世界 5.白海豬仔心 驚驚	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食面 面觀 活動 4 飲食安全 自己把關 活動 5 消費小達 人 【家政教育】 【環境教育】	第 8 單元比率和 百分率 ◎人權教育	第五單元聚落與 人口 第一課聚落類型 與生活差異 【資訊教育】 【海洋教育】	參、音樂的禮讚 二、傳唱藝術瑰 寶 【人權教育】 【性別平等教 育】 【環境教育】	三、動物大觀園 3.動物的繁殖和 育幼 【性別平等教 育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元讓我們 同在一起 活動二族群交響 曲 【人權教育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之 間 1 團體活動 1
十六	5/30- 6/5	統整活動三 十一、湖光山色 【環境教育】	三、海洋世界 5.白海豬仔心 驚驚	Unit 3 What Does He Need?	單元七、檳榔物 語 活動 1 紅脣故事 活動 2 拒絕檳榔 入口 【生涯發展教 育】	第 8 單元比率和 百分率 ◎人權教育	第五單元聚落與 人口 第二課聚落的演 變 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 二、傳唱藝術瑰 寶 【人權教育】 【性別平等教 育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 1.防鏽 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動一居安思危 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防 災防震、其他臨時活 動健康促進 交通安全教育 1

十七	6/6 -6/12	十一、湖光山色 【環境教育】 十二、田園交響曲 【環境教育】	三、海洋世界 5.白海豬仔心 驚驚	Review 2	單元七、檳榔物語 活動 3 檳榔防制 總動員 【環境教育】	第9單元容積和 容量 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第五單元聚落與 人口 第三課臺灣人口 的變化 【資訊教育】 【人權教育】	參、音樂的禮讚 三、自然的吟唱 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 1.防鏽 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動一居安思危 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 級會 1
十八	6/13 -6/19	十二、田園交響 曲 【環境教育】 十三、山豬學 校，飛鼠大學 【環境教育】 命題作文 6	三、海洋世界 5.白海豬仔心 驚驚	Final Review	單元八、樂在其 中 活動 1 親親家人 【性別平等教 育】 【家政教育】	第9單元容積和 容量 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣 的區域與交通 第一課北中南東 看臺灣 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 三、自然的吟唱 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 2.食品保存 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動一居安思危 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 校本課程：性別之間 1 班級輔導、衛生、防 災防震、其他臨時活 動健康促進 交通安全教育 1



十九	6/20 -6/26	十三、山豬學校，飛鼠大學 【環境教育】 十四、湖濱散記 【環境教育】	俗語 傳統念謠～ 耕農歌	Final Review & 期末成績考查	單元八、樂在其中 活動2 與家人相聚 【家政教育】	第10單元怎樣 列式 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第六單元 臺灣 的區域與交通 第一課北中南東 看臺灣 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 7 家政教育 班級輔導、衛生、防 災防震、其他臨時活 動健康促進 交通安全教育 1
二十	6/27 -7/3	十四、湖濱散記 【環境教育】 統整活動四	古詩吟唱～ 夜雨寄北 閩南語歌欣 賞～月光掖 佇東門城	成果發表	單元八、樂在其中 活動3 出遊準備 活動4 快樂鐵馬 族 【生涯發展教育】 【家政教育】	加油小站二 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣 的區域與交通 第二課寶島行透 透 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1 班親活動 1 週會 1
二十一	7/4- 7/10	統整活動四 閱讀階梯二、蜘蛛 的電報線	總複習	成果發表	單元八、樂在其中 活動3 出遊準備 活動4 快樂鐵馬 族 【生涯發展教育】 【家政教育】	加油小站二 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣 的區域與交通 第二課寶島行透 透 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品 保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為 夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	學習扶助 交通 安全教育 游泳 安全教育 本土 語教學活動語文 補救教學 1 數學補救教學 1 電腦 1

彰化縣花壇國民小學 110 學年度 19 項議題 資訊教育 教科書

彈性課程 3-4-5-6 年級 每週一節

110 年 5 月 12 日 領域教學計畫表 設計者:資訊教育工作群

課程	三年級 108 課綱	四年級 九年一貫課程	五年級 九年一貫課程	六年級 九年一貫課程
<b>電腦課本第一學期 (課程內容)</b>	三年級 第一學期 Windows 10 電腦入門華禹巨岩 ISBN:978-986-6806-56-8	四年級 第一學期 Word2016 輕鬆快樂學 育新-宏全 ISBN:978-986-90535-8-7	五年級 第一學期 KODU 3D 程式設計魔法時刻無限可能華禹-智識家 ISBN:978-986-704-285-9	六年級 第一學期 Micro:bit 小創客初體驗 華禹-巨岩 ISBN:978-986-6806-51-3
<b>電腦課本第二學期 (課程內容)</b>	三年級 第二學期 PhotoCap6 影像小達人 華禹小石頭 ISBN:978-986-96307-6-4	四年級 第二學期 Powerpoint2016 輕鬆快樂學 育新宏全 ISBN:978-986-94612-0-7	五年級 第二學期 Scratch 3.0 程式設計華禹-無限可能 ISBN:978-986-70429-0-3	六年級 第二學期 Movie Maker 我是小導演 影音剪輯 華禹-小石頭 ISBN:978-986-96307-2-6

**特別注意：**。採購價格依據 110 學年度中區策略聯盟非審訂本議價金額結果為依據，若經獲得第一順位選用之冊別，將進行一般事務性採購作業。請選用公司寄送價格表以利辦理收費請款事宜。

彰化縣花壇國民小學 110 學年度教科書

19 項議題--資訊教育--電腦用書明細表

使用年級	教學主題	使用年級	教學主題
三年級第一學期	認識作業系統視窗 Windows	三年級第二學期	簡易繪圖美工 非常好色
四年級第一學期	自由軟體文書處理 WRITE	四年級第二學期	自由軟體 簡報製作 impress
五年級第一學期	自由軟體影像處理 Photo cap	五年級第二學期	程式設計 SCRATCH
六年級第一學期	簡易動畫 KODU	六年級第二學期	簡易影音 movie maker

彰化縣花壇國民小學 5 年級第一學期 **智識家** 出版股份有限公司 KODU3D 程式設計魔法時刻  
彈性學習**資訊**課程計畫(☑普通班)

課程名稱	KODU3D 程式設計魔法時刻	實施年級 (班級組別)	教學 節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性探究課程</b> ( <input checked="" type="checkbox"/>主題 <input checked="" type="checkbox"/>專題 <input checked="" type="checkbox"/>議題 )</p> <p>2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/>社團活動 <input type="checkbox"/>技藝課程 )</p> <p>3. <input type="checkbox"/> <b>特殊需求領域課程</b> (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項)  身障類: <input type="checkbox"/>生活管理 <input type="checkbox"/>社會技巧 <input type="checkbox"/>學習策略 <input type="checkbox"/>職業教育 <input type="checkbox"/>溝通訓練 <input type="checkbox"/>點字 <input type="checkbox"/>定向行動 <input type="checkbox"/>功能性動作訓練 <input type="checkbox"/>輔助科技運用  資優類: <input type="checkbox"/>創造力 <input type="checkbox"/>領導才能 <input type="checkbox"/>情意發展 <input type="checkbox"/>獨立研究或專長領域  其他類: <input type="checkbox"/>藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/>體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b>  <input type="checkbox"/>本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/>服務學習 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>班際或校際交流 <input type="checkbox"/>自治活動 <input type="checkbox"/>班級輔導 <input type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>			
設計理念	<p>1. 讓學生了解遊戲程式的原理</p> <p>2. 學會 Kodu 程式積木的功能</p> <p>3. 知道 Kodu 遊戲中，各種互動方式</p>			
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			

課程目標	1. 了解遊戲設計的概念，學會製作3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧。 3. 熟悉地形觀念，能創作高低起伏的地形與水世界。 4. 認識各種互動方式的遊戲設計，並完成作品。	
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	軟體練習操作、口頭問答、學習評量	

課程架構

教學期程	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	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	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 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	1. Kodu 的介紹 2. 製作遊戲技巧 3. 下載安裝 Kodu 4. 使用 Kodu	1. 認識 Kodu 是什麼 2. 了解遊戲的製作技巧 3. 試著下載安裝 Kodu 4. 開啟 Kodu，認識畫面介紹 5. 認識工具列的按鈕	1. 認識 KODU 是什麼 2. 了解如何製作好玩的遊戲 3. 下載安裝 KODU，並設定工作環境 4. 開啟 KODU 程式，了解主畫面的功能說明 5. 認識 KODU 的操作環境，和工具列的按鈕說明	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 2 週	1	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊	1. 腳本與架構 2. 角色製作 3. 移動攝影機	1. 設計遊戲的腳本與架構 2. 製作角色，新增角色	6. 練習設計遊戲腳本的架構 7. 開始製作角色：創立新世界、新增角色、旋轉角色、調整角色的高度	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			<p>科技的興趣。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>		<p>3. 將角色旋轉，調整高度</p> <p>4. 複製貼上多個角色</p> <p>5. 用移動攝影機觀看不同視角</p>	<p>8. 另外加入蘋果角色，利用複製貼上多個蘋果</p> <p>9. 使用移動攝影機，看看不同的視角</p>		
第 3 週	1	<p>第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 程式編排</p> <p>2. 遊戲結果</p> <p>3. 玩遊戲</p> <p>4. 儲存匯出</p>	<p>1. 開始編排程式，利用 When 和 Do</p> <p>2. 設定贏得遊戲的結果</p> <p>3. 試著執行遊戲</p> <p>4. 儲存檔案及匯出</p>	<p>10. 開始程式編排：使用 When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作（吃蘋果的程式）</p> <p>11. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束</p> <p>12. 試著執行遊戲玩玩看，最後儲存檔案及匯出</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 4 週	1	<p>第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 場景設計</p> <p>3. 加入角色</p>	<p>1. 認識遊戲的腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景，圓形的草地、升高的場景</p> <p>3. 改變場景顏色</p> <p>4. 開始加入角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：製作圓形草地場景、升高場景的土地厚度、改變場景顏色</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。					
第 5 週	1	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	1. 角色移動程式	<p>1. 開始程式編排，用鍵盤移動角色的程式</p> <p>2. 分別將角色漫遊移動和沿路徑移動</p>	<p>1. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式；將飛魚編排利用自行漫遊移動；將噴射機編排會朝著單輪車位置移動；將章魚編排會沿著畫好的路徑移動</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 6 週	1	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	<p>1. 遊戲輸贏規則</p> <p>2. 複製程式碼</p>	<p>1. 設定遊戲的輸贏規則</p> <p>2. 學會複製程式碼</p>	<p>1. 設定遊戲輸贏方式：設定單輪車用星光彈打中所有敵人時，贏得遊戲 設定單輪車被敵人碰到，遊戲輸</p> <p>2. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式</p>		
第 7 週	1	第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 設計場景</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 用刷具設計場景</p> <p>3. 加入角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：用方形直線刷具、製作四周圍牆、改變圍牆高度、變更遊戲的世界設定</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入飛碟、冰球</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			<p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>					
第 8 週	1	<p>第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 程式編排</p>	<p>1. 程式編排，讓角色北南移動，並且可以發射</p> <p>2. 複製角色程式碼，再做修改</p>	<p>1. 開始程式編排：設定藍色飛碟向著北南移動；設定當藍色飛碟碰到冰球時，發射出去；</p> <p>2. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向</p>		
第 9 週	1	<p>第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使</p>	<p>1. 遊戲得分方式</p> <p>2. 輸贏規則</p>	<p>1. 設計遊戲得分的方式</p> <p>2. 設計遊戲的輸贏規則</p> <p>3. 學會改變攝影機視角</p>	<p>6. 設定遊戲得分方式：先設定冰球的移動方式設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分</p> <p>7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了</p> <p>8. 學會改變攝影機的視</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

			<p>用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>			角，方便玩遊戲		
第 10 週	1	<p>第四課</p> <p>超級賽車手 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 丘陵、圍牆場景</p>	<p>1. 了解遊戲腳本</p> <p>2. 設計場景，繪製場景形狀，創造丘陵地形、圍牆</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：用地面刷具繪製場景形狀、在場景上畫出不同材質的區域、利用上下創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 11 週	1	<p>第四課</p> <p>超級賽車手. (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 加入角色</p> <p>2. 編排程式</p>	<p>1. 依序加入角色</p> <p>2. 開始程式編排，先設定其中一角色的移動方式</p>	<p>1. 開始製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑</p> <p>2. 開始程式編排：設定藍色單輪車沿著路徑前進</p>		



			<p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>					
第 12 週	1	<p>第四課 超級賽車手 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<p>1. 編排程式</p> <p>2. 遊戲輸贏規則</p>	<p>1. 編排程式，設定另一角色的移動方式和速度</p> <p>2. 設定遊戲輸贏方法</p>	<p>1. 設定白色單輪車用鍵盤操作移動 設定單輪車的速度</p> <p>2. 設定遊戲輸贏方式： 設定當藍色單輪車先到終點時，遊戲輸 設定當白色單輪車先到終點時，遊戲贏</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 13 週	1	<p>第五課 返家大冒險 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 設計水場景、橋樑</p> <p>3. 加入角色</p>	<p>1. 認識遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始場景設計，加入水工具，繪製橋樑和返回原點路徑</p> <p>3. 依序加入角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。					
第 14 週	1	第五課 返家大冒險 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	1. 遊戲程式編排	1. 程式編排，設定角色移動的每個關卡設定，若沒達成任務，角色回到原點	4. 開始程式編排：設定單輪車必須抓住金幣才能過橋；設定 kodu 可以提醒單輪車要過橋的規則；設定船在水中隨意漫遊；當單輪車沒有達成任務時，設定飛碟把它抓回原點	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 15 週	1	第六課 拯救大海龜 (議題：資訊、環境)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 場景設計工具</p> <p>3. 設計場景</p> <p>4. 加入角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 認識有哪些場景設計的工具</p> <p>3. 開始設計場景，先開啟範例，注入水世界再繪製路徑</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 先認識有哪些場景設計工具</p> <p>3. 開始設計場景：開啟範例後，先注入水世界、再繪製一條黑色路徑</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 16 週	1	第六課 拯救大海龜 (議題：資訊、環境)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的</p>	<p>1. 加入角色</p> <p>2. 變更遊戲世界</p> <p>3. 遊戲顯示倒數</p>	<p>1. 加入各種角色</p> <p>2. 試著變更世界</p> <p>3. 讓遊戲顯示倒數，定義分數名稱</p>	<p>4. 開始製作角色：依序加入四爪大機器人、人造衛星、烏龜、船、直水管、水面下道具</p> <p>5. 變更世界設定：調整水波浪的高度和強度；將攝影機模式固定位置；開始遊戲時顯示倒數；</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			<p>美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>			<p>定義分數的名稱</p>		
第 17 週	1	<p>第六課 拯救大海龜 (議題：資訊、環境)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 編排遊戲程式</p>	<p>1. 程式編排開始，設定各角色的動作</p>	<p>1. 開始程式編排： 設定四爪大機器人沿著黑色路徑移動，並不斷丟出人造衛星； 設定烏龜，被撞到 2 次就會消滅不見； 設定船在水中碰到垃圾時，回收垃圾並得綠色一分； 設定人造衛星會自動往海洋飄去 設定直水管一開始是偽裝狀態，當船回收 4 個垃圾時，1 個直水管就會出現 2. 總共 4 個水管，利用複製貼上修改來完成</p>		
第 18 週	1	<p>第七課 變身大進擊 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 遊戲腳本 2. 圓形水池場景 3. 加入各關卡角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始場景設計，製作圓形水池 3. 開始製作第一關、第二關和第三關的各種角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：製作圓形水池、注入水工具 3. 開始製作角色： 第 1 關主角-KODU、第 1 關任務-蘋果、第 1 關敵人-章魚 第 2 關主角-船、第 2 關任務-烏龜、第 2 關敵人-冰山 第 3 關主角-單輪車、第 3 關任務-城堡、第 3 關敵人-玻璃牆</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。</p>

第 19 週	1	第七課 變身大進擊 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 編排各關的程式</li> <li>2. 調整難易度</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始編排第一關、第二關和第三關的各種角色的程式</li> <li>2. 試著調整遊戲的難易度</li> </ol>	<p>4. 開始程式編排：</p> <p>第 1 關： 主角 1--利用鍵盤方向鍵來移動、當吃 5 個金幣，就跳下一關 敵人 1--章魚在場景中漫遊，當 KODU 碰到章魚時，遊戲結束</p> <p>第 2 關： 主角 2--船隻要碰到烏龜才能跳下一關 敵人 2--冰山漫遊移動</p> <p>第 3 關： 主角 3--輪車要爬上道路，到達城堡遊戲贏</p> <p>5. 調整遊戲難度，例如 KODU 移動速度等等</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 20 週	1	第七課 變身大進擊 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進階遊戲製作</li> <li>2. 完成遊戲，玩玩看</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進階的遊戲製作</li> <li>2. 開啟範例檔案，加入角色</li> <li>3. 編排角色程式</li> <li>4. 完成進階遊戲，玩玩看</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. 進階遊戲製作-種樹救地球</li> <li>7. 先開啟範例，加入各種角色</li> <li>8. 分別將角色編排程式</li> <li>9. 完成進階遊戲，可儲存並自行玩玩看</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>

# 彰化縣花壇國民小學 5 年級 第二學期出版股份有限公司 Scratch 3.0 程式遊戲設計

## 彈性學習資訊課程計畫(☑普通班)

課程名稱	Scratch 3.0 程式遊戲設計	實施年級 (班級組別)	教學 節數	本學期共( )節																														
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input type="checkbox"/>統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/>主題<input type="checkbox"/>專題<input type="checkbox"/>議題 )</p> <p>2. <input type="checkbox"/>社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/>社團活動<input type="checkbox"/>技藝課程 )</p> <p>3. <input type="checkbox"/>特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項)</p> <p>身障類: <input type="checkbox"/>生活管理<input type="checkbox"/>社會技巧<input type="checkbox"/>學習策略<input type="checkbox"/>職業教育<input type="checkbox"/>溝通訓練<input type="checkbox"/>點字<input type="checkbox"/>定向行動<input type="checkbox"/>功能性動作訓練<input type="checkbox"/>輔助科技運用</p> <p>資優類: <input type="checkbox"/>創造力 <input type="checkbox"/>領導才能<input type="checkbox"/>情意發展<input type="checkbox"/>獨立研究或專長領域</p> <p>其他類: <input type="checkbox"/>藝術才能班專門課程<input type="checkbox"/>體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/>其他類課程</p> <p><input type="checkbox"/>本土語文/新住民語文<input type="checkbox"/>服務學習<input type="checkbox"/>戶外教育<input type="checkbox"/>班際或校際交流<input type="checkbox"/>自治活動<input type="checkbox"/>班級輔導<input type="checkbox"/>學生自主學習<input type="checkbox"/>領域補救教學</p>																																	
設計理念	<p>4. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計</p> <p>5. 學習程式積木的功能與組合方式</p>																																	
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>																																	
課程目標	<p>5. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。</p> <p>6. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。</p> <p>7. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。</p> <p>8. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</p>																																	
配合融入之領域 或議題	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>國語文</td> <td><input type="checkbox"/>英語文</td> <td><input type="checkbox"/>本土語</td> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input type="checkbox"/>品德教育</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/>數學</td> <td><input type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>自然科學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>藝術</td> <td><input type="checkbox"/>綜合活動</td> <td><input type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>生活課程</td> <td><input type="checkbox"/>科技</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> </tr> </table>				<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育	<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input type="checkbox"/> 綜合活動	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育
<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育																											
<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input type="checkbox"/> 綜合活動	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育																									
<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育																							

表現任務		軟體練習操作、口頭問答、學習評量						
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	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	1. Scratch 介紹與介面 2. Scratch 舞台	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	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 2 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	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. 學習產生 Scratch 的角色 2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. 程式執行的方式 2. 檔案儲存	1. 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 2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 4. 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	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 3 週	1	第二課 說笑舞台劇	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	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	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色	1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			<p>訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>			<p>3. 開始匯入角色並設計造型和位置</p> <p>4. 利用複製程式方式到其他角色中</p>		
第 4 週	1	第二課 說笑舞台劇	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。</p>	<p>1. 讓角色發出、接收廣播的訊息</p> <p>2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應</p>	<p>1. 角色發出訊息，並接收廣播</p> <p>2. 加入其他角色完成對話</p> <p>3. 測試播放</p>	<p>1. 認識廣播訊息積木，並練習應用</p> <p>2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話</p> <p>3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 5 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉</p> <p>2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動</p> <p>3. 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型</p>	<p>1. 繪圖工具編輯角色造型</p> <p>2. 讓麥克風角色跟著游標移動</p> <p>3. 偵測程式讓麥克風變造型</p>	<p>1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修</p> <p>2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動</p> <p>3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

第 6 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習加入音效、音樂</li> <li>2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間</li> <li>3. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態</li> <li>4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入音效和音樂造型</li> <li>2. 亂數指令改變角色狀態</li> <li>3. 判斷遊戲目前的狀態</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 試著匯入範例中.sprite3 的角色</li> <li>2. 學會加入音效</li> <li>3. 完成精靈角色的動作指令</li> <li>4. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應</li> <li>5. 設定舞台背景和音樂</li> <li>6. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 7 週	1	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己畫遊戲背景</li> <li>2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作</li> <li>3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己畫背景</li> <li>2. 滑行指令讓角色跳躍</li> <li>3. 設計會移動的背景</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景</li> <li>2. 加入跳跳猴角色</li> <li>3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍</li> <li>4. 加入跳躍的音效</li> <li>5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動</li> <li>6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 8 週	1	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用指令偵測遊戲是否結束</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>



		動的遊戲]	<p>簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>2. 學習繪製「角色」，打上文字</p> <p>3. 學習「變數」的使用方式</p>	<p>2. 繪製角色並打上文字</p> <p>3. 變數的使用</p>	<p>是隨機</p> <p>2. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束</p> <p>3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放</p> <p>4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效</p> <p>5. 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</p>	<p>4. 相互觀模</p>	
第 9 週	1	<p>第五課</p> <p>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>〔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。</p>	<p>1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩</p> <p>2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯</p> <p>3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態</p>	<p>1. 設計遊戲的說明</p> <p>2. 將圖片轉為向量圖並編輯修改</p> <p>3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態</p>	<p>1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景</p> <p>2. 先設計遊戲說明的畫面</p> <p>3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修</p> <p>4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 10 週	1	<p>第五課</p> <p>我的創意迷宮〔迷</p>	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>	<p>1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右</p>	<p>1. 利用 xy 軸的數值，再使用鍵盤來控制角色</p>	<p>1. 匯入主角角色和出口</p> <p>2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

		宮遊戲]	<p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>[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。</p>	<p>2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡</p> <p>3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面</p>	<p>方向</p> <p>2. 利用新增角色當作加分關卡</p> <p>3. 繪製遊戲結束的畫面</p>	<p>上下左右移動</p> <p>3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法</p> <p>4. 繪製到達終點的畫面和音效</p>	4. 相互觀模	
第 11 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>[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。</p>	<p>1. 設計各種迷宮障礙物</p> <p>2. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物</p> <p>2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物-閘門</p> <p>2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點</p> <p>3. 設計障礙物-螃蟹和水母</p> <p>4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 12 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運</p>	<p>1. 設計二人對打類型的遊戲</p> <p>2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向</p>	<p>1. 製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條底線</p>	<p>1. 先製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條左右底線</p> <p>3. 加入兩個選手，</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。		3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式	分別為左右兩邊 4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動		
第 13 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	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。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快 3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計	1. 利用變數來控制移動速度 2. 用判斷式，當分數達到目標遊戲速度會加快 3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定	1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快 3. 加入球的角色，並完成球的基本動作 4. 設定當球碰到選手時的反應 5. 設定當球碰到底線時的反應	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 14 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	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。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 加上扣分和加分的角色 2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 3. 學習測試並找到遊戲的「錯誤 (Bug)」	1. 加入扣分和加分的角色 2. 設定角色出現的時機 3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正	1. 設計扣分的角色-雞 2. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現 3. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 4. 設計加分的角色-牛奶 5. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

						6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分 7. 設計遊戲結束畫面 8. 試著測試遊戲，並修正錯誤		
第 15 週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	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。 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。	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	1. 用重新塑形工具修改角色造型 2. 設計發射子彈的動作 3. 判斷太空船碰到子彈的反應	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 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	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 16 週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	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。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 製作二個關卡的遊戲 2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣	1. 製作二個關卡的遊戲 2. 讓不同關卡的角色適時出現	1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色 2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 九年一貫課程 5 年級 體育班 第 1-2 學期

彈性課程 5 節 節數規劃

- 1.校本課程計畫    2.學校行事    3.各項議題    4.資訊教育    5.學習扶助(補救教學)

6 教學進度表    7 試排課表

校 定 課 程	彈 性 學 習 課 程	統整性主題/ 專題/ 議題/ 探究課程/	統整性主題 校本課程	
			19 項議題 探究課程	
			資訊科技	
			國際教育	
		社團活動與技藝課程		
		特殊需求領域課程	體育專業課程(體育班)	2(40 節)
		其他類課程學校形式活動：全年級活動 (週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災、防震、戶外教育、其他臨時活動)、 健康促進、校本課程、品德教育、特殊教育(年級共同時間)、校本課程、12 年課綱重大議題...	學校行事活動	1(10 節)
			閱讀心-品德情	
			統整性主題 校本課程 關懷生命(一) 關懷生命(二)	1(8 節)
			汗水對自然環境影響...	19 項議題 探究課程

		學習扶助（補救教學）	1(20 節)
		資訊科技	1(20 節)
	彈性學習節數		4-7 節
	*學校實際彈性學習 總節數(B) *九年一貫課綱規範彈性學習節數(B) *12 年新課綱規範彈性學習節數(B)		5

(三)-A 體育班 5 年級 學校課程節數(九年一貫課程 )

(◎九年一貫課程 ◎高級中等以下學校體育班設立辦法 107.5.11 )

		學校類型	國民小學	
		學習階段	第三階段	
		領域科目	五年級	
部 定 課 程	領 域 學 習	語文	國語文	5
			本土語言/新住民文	1
			英語	2
	課 程	數學		4
		生活	社會	3
			自然科學	3
			藝術	2
		綜合活動		1
	科技			
	健康與體育		2	
	特殊類型 班級課程		體育專業課程(體育班)	4

	學校實際領域學習總節數(A)		27	
校 定 課 程	彈 性 學 習 課 程	統整性主題/ 專題/ 議題/ 探究課程/	統整性主題 校本課程	
			19項議題 探究課程	
			資訊科技	
			國際教育	
	社團活動與技藝課程			
		特殊需求領域課程	體育專業課程(體育班)	2
		其他類課程學校形式活動：全年級活動 (週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛 生、防災、防震、戶外教育、其他臨時活動)、 健康促進、校本課程、品德教育、特殊教育(年 級共同時間)、校本課程、12年課綱重大議 題...、 <b>汗水對自然環境影響...</b> ... <b>本土語言結合</b> <b>教學活動</b> <b>游泳安全教育</b>	學校行事活動	1(10節)
			閱讀心-品德情	
			統整性主題校本課程	1(8節)
			性別之間(一)同儕	
			性別之間(一)同儕	
			19項議題 探究課程	1(2節)
	學習扶助 (補救教學)		1(20節)	
		資訊科技	1(20節)	
	彈性學習節數		4-7節	
	*學校實際彈性學習 總節數(B)		5	
	*九年一貫課綱規範彈性學習節數(B)			
課綱規範總節數			30-33節	
學校每週實際學習總節數(A+B)			32	

### 學校本位課程計劃

## 主題軸架構表：語文領域：閱讀--快樂的讀書人

學習領域	年級/學期	主軸思想	建議的學習活動	備註
語文領域 - 閱讀  - 快樂的讀書人	一上	自我發展(一)生活能力	兒歌、聽故事	
	一下	自我發展(二)情緒教育	圖畫書、看圖說故事	
	二上	人際關係(一)友誼	童詩、童話	
	二下	人際關係(二)親情	童詩、我會說故事	
	三上	回顧與展望(一)鄉土情	歷史故事、剪貼作文、童話改編	
	三下	回顧與展望(二)歷史	歷史故事、童話改編	
	四上	放眼世界(一)名人傳記	名人傳記、鑑賞讀書會、歷史故改編	
	四下	放眼世界(二)名人傳記	名人傳記、歷史故改編	
	五上	性別之間(一)同儕	兒童散文、改寫自己的作文、讀書會	
	五下	性別之間(二)同儕	兒童散文、做一本小書	
	六上	關懷生命(一)	少年小說、作文改寫、劇本創作	
	六下	關懷生命(二)	少年小說、舞台劇表演	

自然  生命 蓬勃  朝氣 關懷  童心 熱情  陽光

表二、級科任節數規劃表：

級任節數			科任節數	
領域		節數	領域	節數
部定	領域	國語(含命題作文)	自然與生活科技	3
		5		



課程	學習課程	4-6 篇)					
		數學	4	第一外國語(英語)	2		
		藝術與人文(音樂)	1	綜合活動	1		
		本土語言(閩南語)	1	社會	3		
		健康與體育 (健康室內)	1				
		健康與體育 (體育室外)	1				
	藝術與人文(美勞)	1					
特殊類型 班級課程				體育專業課程	4		
統整性 主題/ 專題/ 議題探 究課程	統整性主題校本課程		彈性學習 課程 學期 計畫表	5 節 (100 節)	0		
	19 項議題探究課程						
	資訊科技					資訊科技	1(20 節)
	國際教育				0		
社團活動與技藝課程				0			
特殊需求領域課程					體育專業課程	2(40 節)	
其他類 課程	學校行事活動		1(20 節)				
	學校行事活動 全校性 全年級活動 (週會、級會、校慶、團體活動、班級輔 導、衛生、防災防震、戶外教育、其他 臨時活動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響.....本土語言 結合教學活動游泳安全教育						
	統整性主題校本課程 性別之間(一) 性別之間(二)						
	19 項議題探究課程						
	學習扶助 (補救教學語文數學英語)						1(20 節)

小計	16		16
總節數	2.5 導師時間+32 領域節數=34.5 節		

表三：彈性學習課程學期計畫表

## 第一學期

校 定	彈性課程 1			彈性課程 2	彈性課程 3-4	彈性課程 5
	議題融入各領域教學、融入沉浸式教學、融入特殊教育教學					
	學校行事 班級行事	學校本位 課程	重大議題	學習扶助 補救教學 (英語數學國語)	體育專 業課程 (田徑 籃球)	資訊科技 教育-電腦

課程	10 節	8 節	4 節	20 節	20+20 節	20 節
	全校性 全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、 防災防震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響...本土語 言結合教學活動 游泳安全教育					
備課週	8/27+8/28 返校日 10 時放學，12 時校務會議 8/31 開學日、正式上課、註冊、4 時放學 8/29 新生活動營 8/31 新生上課 第一學期上課日 100 天 (109.5.4 修訂) <b>評量日 (上)：(1) 109 年 10 月 14 (三) 15 (四)</b> <b>(2) 109 年 11 月 26 (四) 27 (五)</b> <b>(3) 110 年 1 月 14 (四) 15 (五)</b>					
1	級會班親活動	學校本位 課程主題： 性別之間 (一) 同儕 單元名稱： 尊重對方 (自編) 兒童散文、 改寫自己的	《總綱》納入的議 題：性別平等、 人權、環境、海 洋、品德、生命、 法治、科技、資 訊、能源、安全、 防災、家庭教育、 生涯規劃、多元 文化、閱讀素養、 戶外教育、國際 教育、原住民族教 育。 而其中前四 項(性平、人權、 環境、海洋)，被 稱為「重大議題」。 課程發展中 的「融入」，意指 「將材料整 合放入」，以	補救教學	田徑 20 節 籃球 20 節 分組	電腦 教學 共計 20 節
2	團體活動					
3	週會 命題作文 1					
4	班級輔導、衛生、防災防震、其 他臨時活動(健康促進) 品德教 育、特殊教育、汗水對自然環境 影響...本土語言結合教學活動 游泳安全教育					
5	級會					
6	團體活動 命題作文 2					
				英語		
				數學		
				國語		
				共計 20 節		
				國民小學學		

7	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動游 泳安全教育 10日國慶日放假	作文、讀書會	產生「統整」(integrate)效果。而「統整」隱含著「回歸主流」(mainstreaming)與「平衡」(balancing)之意。 課程綱要層級的議題融入，係指依據學習領域/科目的性質，將議題整合放入《學習領域綱要》(以下簡稱《領綱》)，以期產生統整之效，避免零散、切割、斷裂。 這樣的議題融入，是尊重領域/科目之學科主體性，議題與領域/科目是「統整」在一起的，融入後的效果是「平衡」的。	生學習扶助 科技化評量 <a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>	專長 教學 體育班 學校課程 體育專業 課程計劃 書(九年一貫課程)	
8	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動游 泳安全教育					
9	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動... 命題作文3 游泳安全教育					
10	校慶(視實際情況調整節數)					
11	週會班親活動					
12	團體活動 命題作文4					
13	級會					
14	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響...本 土語言結合教學活動響...游泳安 全教育					

15	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動 命題作文 5 游泳安全教育					
16	團體活動 健康促進					
17	級會					
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動... 命題作文 6 游泳安全教育					
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育 特殊教育、汗水對自然環境影響... 本土語言結合教學活動 游 泳安全教育					
20	團體活動班親活動					
21-2	總複習					
2						

## 第二學期：

校	彈性課程 1	彈性課程 2	彈性課程 3-4	彈性課程 5
	議題融入各領域教學、融入沉浸式教學、融入特殊教育教學			

定 課 程	學校行事 班級行事	學校本位 課程	重大議題	學習扶助 補救教學 (英語數學國語)	體育專 業課程 (田徑 籃球)	資訊科技 教育-電腦
	10 節 全校性 全年級活動(週會、級會、 校慶、團體活動、班級輔導、衛生、 防災防震、戶外教育、其他臨時活 動) 健康促進 品德教育、特殊教 育、汗水對自然環境影響...本土語 言結合教學活動 游泳安全教育	8 節	2 節	20 節	20+20 節	20 節
備課週	2/10 返校日 10 時放學，12 時校務會議 2/11(五) 開學日、正式上課、註冊、4 時放學 2/28 紀念日 第二學期上課日 93 天 評量日 (下)：(1) 110 年 3 月 30(二) 31 (三) (2) 110 年 5 月 12 (三) 13 (四) (3) 110 年 6 月 24 (四)、25 (五) 六年級:110 年 6 月 3 (四) 4(五)					
1	週會班親活動	學校本位課 程主題： 性別之間 (二) 同儕 單元名稱： 當男孩遇到	《總綱》納入的議 題：性別平等、 人權、環境、海 洋、品德、生命、 法治、科技、資 訊、能源、安全、 防災、家庭教育、 生涯規劃、多元 文化、閱讀素養、 戶外教育、國際 教育、原住民族教 育。 而其中前四 項(性平、人權、	補救教學  英語  數學  國語	田徑  20 節  籃球	電腦  教學  共計 20 節
2	級會					
3	228 紀念日 團體活動					
4	命題作文 1 戶外教育(視實際情況調整 節數)					
5						

6	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育	女孩  兒童散文、 做一本小書	環境、海洋)，被稱為「重大議題」。課程發展中的「融入」，意指「將材料整合放入」，以產生「統整」(integrate)效果。而「統整」隱含著「回歸主流」(mainstreaming)與「平衡」(balancing)之意。	共計 20 節  國民小學學生學習扶助科技化評量	20 節  分組  專長  教學	
7	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 2 游泳安全教育		課程綱要層級的議題融入，係指依據學習領域/科目的性質，將議題整合放入《學習領域綱要》(以下簡稱《領綱》)，以期產生統整之效，避免零散、切割、斷裂。	<a href="https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php">https://exam.tcte.edu.tw/tbt_html/index.php</a>	體育班	
8	週會				學校課程	
9	團體活動				體育專業	
10	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 3 游泳安全教育		這樣的議題融入，是尊重領域/科目之學科主體性，議題與領域/科目是「統整」在一起的，融入後的效果是「平衡」的。		課程計劃	
11	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育...本土語言結合教學活動 游泳安全教育				書(九年一貫課程)	
12	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育					

13	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 4 游泳安全 教育				
14	級會班親活動				
15	團體活動 健康促進				
16	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 命題作文 5 游泳安全 教育				
17	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育				
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汗水對自然 環境影響.....本土語言結合教學 活動 游泳安全教育				
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他 臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育 命題作文 6 游泳安全教育				



20	週會班親活動					
----	--------	--	--	--	--	--

表四、試排課表

彰化縣花壇國民小學○學年度第 1-2 學期課程表

五年級級任群【 】年體育班 級任：【 】 範例

第 1 天	1. 語文領域 2. 自然與科技領域 3. 英語 (含英聽)	【16+16+2.5】節
第 2 天	1. 數學領域 2. 社會領域	

※請打出科目及任課班級、教師※

五	四	三	二	一	時間 節次
教師導護時間 學生上學時間					1--07:10--07:40

學生打掃時間					2--07:40--07:50
升旗	晨會	升旗	晨會	晨會 升旗	3--07:50--08:15
教學準備工作					4--08:15--08:35
社會 1 張○○	自然 1 李○○	彈性課程 01 全校性 全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災防震、戶外教育、其他臨時活動) 健康促進 校本課程 品德教育、特殊教育(年級共同時間)、汗水對自然環境影響.....本土語言結合 教學活動 游泳安全教育	語文 1 (書法)	數學 1	5--08:40--09:20
社會 2 張○○	自然 2 李○○	彈性課程 02 國英數學學習扶助	語文 2	數學 2	6--09:30--10:10
每天運動 30 分 每週 5 天 目標運動 150 分鐘 加油!					7--10:10--10:30
社會 3 張○○	自然 3 李○○	語文 5 (閱讀圖書館)	語文 3 (命題作文)	數學 3	8--10:30--11:10
英語 2 江○○	英語 1 江○○	語文 6 本土語言張○○	語文 4 (命題作文)	數學 4	9--11:20--12:00
教師指導學生午餐時間					10--12:00--12:30
教師學生午修		週三教師進修： 準備教材、課程發展會議、讀書會、家訪、學年會議、文康時間 、研習時間、教學研究會、班親會、外聘體育訓練	教師學生午修		11-12:30--13:20
健康與體育 1 室內健康 衛生常識	彈性課 05 資訊教育 電腦李○○		藝術與人文 1 (音樂)	藝術與人文 2 (視覺藝術)	12-13:30--14:10
健康與體育 2 體育室外 黃○○	彈性課程 03 體育專業課程 01 蕭○○		綜合活動 1 ☆ 英語寫作 ☆ 黃○○	特殊類班級 課程 01 蕭○○	13-14:20--15:00
打掃時間		打掃時間		14-15:00--15:20	

特殊類班級 課程 04 蕭○○	彈性課程 4 體育專業課程 02 蕭○○		特殊類班級 課程 03 蕭○○	特殊類班級 課程 02 蕭○○	15-15:20--16:00
學生放學教師導護			學生放學教師導護		16-16:00--16:30
教師準備教材經驗分享					17-16:30--17:00

自然  生命 蓬勃  朝氣 關懷  童心 熱情  陽光

(四) 體育班 5-6 年級 學校課程 體育專業課程計劃書(九年一貫課程)

		教育階段		國民小學
		階段		第三學習階段
		年級		五、六
領域科目				
部訂課程	特殊類型 班級課程	A 體育專業課程		4
校訂課程	彈性學習 課程	特殊需求領 域課程	B 體育專 業課程	2
學校每週實際學習總節數 (A+B)				6

課程	田徑--體育專業課程 蕭金鳳老師					
節次	1	2	3	4	5	6
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五
時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習

第 2 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 3 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 4 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 5 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 6 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 7 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 8 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 9 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 10 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 11 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 12 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 13 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 14 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 15 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 16 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 17 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 18 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 19 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習

第 20 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
--------	---------------	-------------	---------------	---------------	----	---------------

課程	籃球 專業課程 ○○○老師					
	1	2	3	4	5	6
節次						
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五
時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	單、雙手左右運球	變化運球 (胯下、移位)	變化運球 (背後、轉身)	傳球(胸前、地板、頂上、長傳)	右邊三角傳球 胸前、地板、頂上)	左邊三角傳球 胸前、地板、頂上)
第 2 週	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	兩人行進間傳球 (胸前、地板)	兩人行進間傳球 (胸前、頂上)	三人行進間傳球 (胸前、地板)	三人行進間傳球 (胸前、頂上)
第 3 週	五點定點投籃 罰球	五點定點投籃 5打5全場練習	單人快攻上籃 五點上籃	五點上籃 體能訓練(肌力)	45度雙腳接球 轉身投籃(左、右)	45度接球瞄籃 做切入(左、右)
第 4 週	防守訓練 防守步、退守	基本體能訓練 馬克操、繩梯	單人快攻上籃	單人快攻上籃	單人快攻上籃 (左手、右手區域 防守練習 (23、32、212))	兩人快攻上籃 (左手、右手)
第 5 週	兩人快攻上籃 (左手、右手)	三人快攻上籃 (左手、右手)	兩人、三人行進 傳球	三人行進傳球 2 打 1	45度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)	45度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)
第 6 週	正面、45度切入 投籃、低手給球	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	退守、斜側跑 兩人防守練習	三打三比賽練習	區域防守練習 (23、32、212)
第 7 週	區域防守練習 (23、32、212)	盯人防守練習	盯人防守讓 位、補位、交換 防守訓練	進攻導球練習 (有空位先給)	單人快攻上籃 兩、三人快攻上 籃	罰球後卡位訓 練
第 8 週	罰球後卡位訓 練 外線投籃卡位 練習	籃板球訓練：拋 球抓球	投籃、傳球及運 球假動作練習	過人練習(胯 下、轉身、背 後、背後)	5打5全場比賽 練習	底線發球練習
第 9 週	前鋒、中鋒、後 衛 個人位置講解	前鋒、中鋒、後 衛 個人位置講解	各式變化運球	傳球(胸前、地 板、頂上、長傳)	推進交叉突破 45度、下底線	交叉突破繞底 線、上 45度接 應上

第 10 週	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	兩人行進間傳球 (胸前、地板)	兩人行進間傳球 (胸前、頂上)	三人行進間傳球 胸前、地板、頂上)	正面、45 度切入投籃、低手給球
第 11 週	防守訓練 防守步、退守	基本體能訓練 馬克操、繩梯	單人快攻上籃	全場來回急停跳投、罰球練習	全場 2-3 人傳球 急停跳投	兩人快攻上籃 (左手、右手)
第 12 週	兩人快攻上籃 (左手、右手)	三人快攻上籃 (左手、右手)	兩人、三人行進傳球	三人行進傳球 快攻 2 打 1	45 度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)	45 度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)
第 13 週	單人快攻上籃 兩人快攻上籃	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	退守、斜側跑 兩人防守練習	三打三比賽練習	區域防守練習 (23、32、212)
第 14 週	區域防守練習 (23、32、212)	盯人防守講練習	盯人防守讓 位、補位、交換	進攻導球練習 (有空位先給)	禁區軸心腳球 一、二投籃	基本體能訓練 馬克操、繩梯
第 15 週	罰球後卡位訓練、 外線投籃卡位練習	籃板球訓練：拋 球抓球	投籃、傳球及運 球假動作練習	過人練習(胯 下、轉身、背 後、背後)	5 打 5 全場比賽 練習	底線發球練習
第 16 週	前鋒、中鋒、後 衛、 個人位置講解	前鋒、中鋒、後 衛 個人位置講解	正面、45 度切 入投籃、低手給 球	區域防守移動 訓練	區域防守練習 (23、32、212)	全場盯人防守 講練習
第 17 週	盯人防守讓 位、補位、交換 防守訓練	推進交叉突破 45 度、下底線	交叉突破繞底 線、上 45 度接 應上	過半場三分線 急停投籃	過半場三分線急 停切入上籃	過半場三分線 急停切入給球 上籃
第 18 週	單人快攻上籃 兩人快攻上籃	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	3 打 3 三比賽練 習	5 打 5 全場比賽 練習	區域、盯人防 守練習
第 19 週	底線發球練習 投籃、傳球及運 球假動作練習	籃板球訓練：抓 球	交叉突破繞底 線、上 45 度接 應	過人練習(胯 下、轉身、背 後、背後)	5 打 5 全場比賽 練習	基本體能訓練 馬克操、繩梯
第 20 週	過半場三分線 急停投籃	過半場三分線 急停切入上籃	過半場三分線 急停切入給球 上籃	3 打 3 三比賽練 習	5 打 5 全場比賽 練習	區域、盯人防 守練習

課程	網球體育專業課程 ○○○ 老師					
節次	1	2	3	4	5	6
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五

時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	熱身、肌力訓練	不定向肌力訓練	熱身、正反拍發球	熱身、肌力訓練	不定向肌力訓練	熱身、正反拍發球
第 2 週	基本正拍教學	反拍教學，	正反拍擊球練習	基本正反拍移動練習	正反拍移動練習	發球教學與練習
第 3 週	正反拍往前移動擊球	正反拍左右移動擊球	正反拍往前移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習
第 4 週	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍左右移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習、腳步訓練
第 5 週	正反拍綜合練習	腳步訓練	正反拍左右移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習、腳步訓練
第 6 週	正反拍前後移動練習	發球練習	正反拍基本動作調整	正反拍快速移動訓練	發球練習	正反拍基本動作調整
第 7 週	正反拍移動攻擊與發球	正反拍移動攻擊與發球	正反拍基本動作調整	正反拍前後移動練習	正反拍基本動作調整	正反拍綜合練習
第 8 週	正反拍綜合練習	腳步訓練	正反拍基本動作調整	正反拍前後移動練習	腳步訓練	正反拍綜合練習
第 9 週	正反拍抽球練習	反應訓練	正反拍前後移動練習	體能訓練	發球練習	正反拍位移動訓練
第 10 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移動訓練
第 11 週	底線移動擊球	發球練習	發球練習	體能訓練	正反拍綜合練習	正反拍快速移動訓練
第 12 週	發球、比賽	比賽、收操	發球、抽球	正反拍擊球	比賽	體能訓練與發球
第 13 週	伸展操、抽球	抽球、發球	正反拍基本練習	底線移動擊球	發球練習	底線抽球
第 14 週	正反拍基本練習	底線抽球、發球	腳步訓練、揮拍	發球、抽球	發球、抽球	揮拍、腳步訓練
第 15 週	底線抽球、發球	底線抽球、發球	腳步訓練、揮拍	發球、抽球	發球、抽球	揮拍、腳步訓練
第 16 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移動訓練
第 17 週	底線移動擊球	發球練習	發球練習	體能訓練	正反拍綜合練習	正反拍快速移動訓練
第 18 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移動訓練

第 19 週	發球、比賽	比賽、收操	基本底線前後移動	正反移動	發球練習	正反拍快速移動訓練
第 20 週	發球、比賽	比賽、收操	發球、抽球	正反拍擊球	比賽	體能訓練與發球

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 5 年級 體育班 第 1-2 學期 彈性課程(含命題作文 4-6 篇) 教學計畫進度總表

九年一貫課程

第 1-2 學期 領域課程 教學計畫進度總表

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 五年級 體育班 第一學期 課程教學計畫進度總表

週次	日期	語文			健康與體育	數學	社會	藝術與人文	自然與生活科技	綜合活動	體育專業課程 4 節 + 彈性課程 2 節	彈性課程 1-2-3
		國語文	本土語文	英語								
一	0830-0905	一、拔一條河【生涯發展教育】	一、行行出狀元 1.阿和人人褒	字母拼讀複習、第四冊字彙和句型複習、角色介紹	單元一、大顯身手 活動 1 籃球天地 活動 2 移動傳球變化多 【人權教育】 【性別平等教育】	第 1 單元乘法和除法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元嗨！臺灣你好 第一課認識我們的家園 【海洋教育】	壹、動手玩創意 一、天生好手 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	一、觀測太陽 1.一天中太陽位置的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第一單元嶄新的我 活動一環境新鮮事 【性別平等教育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1



二	0906-0912	一、拔一條河 <b>【生涯發展教育】</b> 二、從空中看臺灣 <b>【環境教育】</b> <b>【海洋教育】</b>	一、行行出狀元 1.阿和人人褒	Starter Unit	單元一、大顯身手 活動3 我是神射手 <b>【性別平等教育】</b>	第1單元乘法和除法 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第一單元嗨！臺灣你好 第一課認識我們的家園 <b>【海洋教育】</b>	壹、動手玩創意 一、天生好手 <b>【人權教育】</b> <b>【生涯發展教育】</b> <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b>	一、觀測太陽 1.一天中太陽位置的變化 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【性別平等教育】</b> <b>【資訊教育】</b>	第一單元嶄新的我 活動二環境適應面面觀 <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b>		學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
三	0913-0919	三、蚊帳大使 <b>【生涯發展教育】</b> 命題作文 1	一、行行出狀元 1.阿和人人褒	Unit 1 Where Are You Going?	單元一、大顯身手 活動3 我是神射手 活動4 與球共舞 <b>【性別平等教育】</b>	第2單元因數和倍數 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元嗨！臺灣你好 第二課 海洋中的家園 <b>【海洋教育】</b>	壹、動手玩創意 二、我生長的地方 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b>	一、觀測太陽 2.一年中太陽位置的變化 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【性別平等教育】</b> <b>【資訊教育】</b> <b>【環境教育】</b>	第一單元嶄新的我 活動二環境適應面面觀 <b>【性別平等教育】</b> <b>【家政教育】</b>		學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
四	0920-0926	三、蚊帳大使 <b>【生涯發展教育】</b> 統整活動一	一、行行出狀元 2.阿伯欲賣餅	Culture & Festivals: Moon Festival	單元一、大顯身手 活動4 與球共舞 <b>【性別平等教育】</b>	第2單元因數和倍數 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元嗨！臺灣你好 第二課 海洋中的家園 <b>【海洋教育】</b>	壹、動手玩創意 二、我生長的地方 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【家政教育】</b>	一、觀測太陽 2.一年中太陽位置的變化 <b>【生涯發展教育】</b> <b>【性別平等教育】</b> <b>【資訊教育】</b> <b>【環境教育】</b>	第二單元多元的角色 活動一我和我的角色 <b>【人權教育】</b>	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

五	0927-1003	統整活動一 四、不一樣的醫生 【環境教育】	一、行行出狀元 2.阿伯欲賣餅	Unit 1 Where Are You Going?	單元一、大顯身手 活動 4 與球共舞 【性別平等教育】	第 3 單元多邊形 ◎人權教育	第二單元 臺灣的自然環境 第一課 山海之歌 【環境教育】	壹、動手玩創意 三、環保你我他 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	一、觀測太陽 3.太陽與生活 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動二角色新發現 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
六	1004-1010	四、不一樣的醫生 【環境教育】 五、分享的力量 【生涯發展教育】 命題作文 2	一、行行出狀元 2.阿伯欲賣餅	Unit 1 Where Are You Going?	單元二、揪團來運動 活動 1 攻防之間 【生涯發展教育】	第 4 單元擴分、約分和通分 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第二單元 臺灣的自然環境 第一課 山海之歌 【環境教育】	壹、動手玩創意 三、環保你我他 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	二、植物的奧祕 1.植物的構造和功能 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動二角色新發現 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
七	1011-1017	五、分享的力量 【生涯發展教育】 六、田裡的魔法師 【生涯發展教育】	一、行行出狀元 2.阿伯欲賣餅	Unit 2 What Do You See?	單元二、揪團來運動 活動 2 球傳千里 【生涯發展教育】	第 4 單元擴分、約分和通分 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第二單元 臺灣的自然環境 第二課 氣候變奏曲 【環境教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 一、化身劇作家 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	二、植物的奧祕 1.植物的構造和功能 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動三做好我自己 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

八	1018-1024	六、田裡的魔法師 【生涯發展教育】 七、從失敗中覺醒 【生涯發展教育】	二、臺灣真正好 3.公園	Unit 2 What Do You See?	單元二、揪團來運動 活動 2 球傳千里 活動 3 一觸即發 【生涯發展教育】	第 5 單元線對稱圖形 ◎人權教育	第二單元 臺灣的自然環境 第三課 生活的泉源 【環境教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 一、化身劇作家 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	二、植物的奧祕 1.植物的構造和功能 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動三做好我自己 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
九	1025-1031	七、從失敗中覺醒 【生涯發展教育】 統整活動二 命題作文 3	二、臺灣真正好 3.公園	Unit 2 What Do You See?	單元二、揪團來運動 活動 3 一觸即發 活動 4 我愛運動 【生涯發展教育】	第 5 單元線對稱圖形 ◎人權教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第一課 追尋臺灣遠古行 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、創意偶戲 DIY 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	二、植物的奧祕 2.植物的繁殖 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元多元的角色 活動三做好我自己 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十	1101-1107	統整活動二	二、臺灣真正好 3.公園	Review 1	單元三、大力水手 活動 1 力量的泉源 活動 2 挺立支撐 【生涯發展教育】	加油小站一 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第一課 追尋臺灣遠古行 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、創意偶戲 DIY 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	二、植物的奧祕 3.植物的特徵和分類 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動一互動面面觀 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

十一	1108-1114	閱讀階梯一 永不掉落的葉子 八、火星人，你好嗎？ 【資訊教育】 【生涯發展教育】	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元三、大力水手 活動3 力拔山河 【生涯發展教育】	第6單元異分母分數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第二課悠遊臺灣史前行 【家政教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 三、偶戲賞析大解密 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	三、熱對物質的影響 1.物質受熱後的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動一互動面面觀 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十二	1115-1121	八、火星人，你好嗎？ 【資訊教育】 【生涯發展教育】 九、溪谷間的野鳥 【環境教育】 命題作文 4	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元四、躍動精靈 活動1 彈跳遊戲 【生涯發展教育】	第6單元異分母分數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第二課悠遊臺灣史前行 【家政教育】 【海洋教育】	貳、表演任我行 三、偶戲賞析大解密 【人權教育】 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	三、熱對物質的影響 1.物質受熱後的變化 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十三	1122-1128	九、溪谷間的野鳥 【環境教育】 十、海豚 【海洋教育】	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元四、躍動精靈 活動2 跳躍高手 活動3 剪式跳高 【生涯發展教育】	第7單元整數四則計算 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎多元文化教育	第三單元 臺灣遠古的故事 第三課探訪臺灣原住民族 【家政教育】	參、音樂人生一、咚得隆咚鏘 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 2.熱的傳播 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

十四	1129-1205	十、海豚 【海洋教育】 統整活動三	二、臺灣真正好 4.臺灣風景上蓋讚	Unit 3 What Would You Like for Dinner?	單元五、伸出友誼的手 活動1 融入新團體 【人權教育】	第8單元平行四邊形、三角形和梯形的面積 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第四單元大航海時代的臺灣 第一課來到福爾摩沙的紅毛人 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 一、咚得隆咚鏘 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 2.熱的傳播 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十五	1206-1212	統整活動三十一、你想做人魚嗎？ 【環境教育】 【海洋教育】 命題作文 5	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元五、伸出友誼的手 活動2 無限精采 【生涯發展教育】	第8單元平行四邊形、三角形和梯形的面積 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第四單元大航海時代的臺灣 第二課臺灣的明鄭時期 【海洋教育】	參、音樂人生 二、咱的家鄉咱的歌 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】	三、熱對物質的影響 3.保溫與散熱 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	第三單元 人際高峰會 活動二有效溝通 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十六	1213-1219	十一、你想做人魚嗎？ 【環境教育】 【海洋教育】 十二、衝破逆境 【生涯發展教育】	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元五、伸出友誼的手 活動3 天生我才必有用 活動4 將心比心 【人權教育】 【生涯發展教育】	第9單元時間的乘除 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第一課開墾拓荒建家園 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 二、咱的家鄉咱的歌 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】	四、空氣與燃燒 1.氧 【生涯發展教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

十七	1220-1226	十二、衝破逆境 【生涯發展教育】 十三、想念的季節 【生涯發展教育】	三、歡喜過年 5.正月調	Unit 4 How Do You Feel?	單元六、成長的喜悅 活動1 男女大不同 活動2 我長大了 【性別平等教育】	第9單元時間的乘除 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第一課開墾拓荒建家園 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生三、樂思泉湧 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	四、空氣與燃燒 1.氧 【生涯發展教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十八	1227-0102	十三、想念的季節 【生涯發展教育】 命題作文 6	三、歡喜過年 5.正月調	Review 2	單元六、成長的喜悅 活動3 青春補給站 活動4 珍愛自己 【性別平等教育】 【家政教育】	第10單元小數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第二課移墾社會的發展 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生三、樂思泉湧 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】	四、空氣與燃燒 2.二氧化碳 【生涯發展教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為對方想一想 活動一了解與尊重 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1
十九	0103-0109	十四、小樹 【環境教育】 【家政教育】	俗語、歡喜來過年——二九暝	Final Review	單元六、成長的喜悅 活動5 男生女生做朋友 【性別平等教育】	第10單元小數的加減 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第五單元唐山過臺灣 第二課移墾社會的發展 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生四、音樂百寶箱 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃燒 2.二氧化碳 【生涯發展教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為對方想一想 活動二相處之道 【性別平等教育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 1 議題學校行事 1

二十	0110-0116	統整活動四	古詩吟唱— —金縷衣、 閩南語歌欣 賞——天燈	Final Review、 期末成績考查	單元七、安全 行、平安動 活動 1 行的安 全 活動 2 乘車安 全 【人權教育】 【生涯發展教 育】	加油小站二 ◎性別平等教 育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第六單元臺灣 傳統社會與文 化的形成 第一課傳統社 會與生活 【家政教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶 箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃 燒 3.燃燒與滅火 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 1 議題學校行事 1
二十一	0117-0123	統整活動四 閱讀階梯二 珍惜水資源	總複習	成果發表	單元七、安全 行、平安動 活動 3 安全救 援系統 【人權教育】		第六單元臺灣 傳統社會與文 化的形成 第二課傳統文 化的展現 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶 箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃 燒 3.燃燒與滅火 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動語文數學補 救教學 1 電腦 1 總複習
二十二	0124-0130 0131-0206	統整活動四 閱讀階梯二 珍惜水資源	總複習	成果發表	單元七、安全 行、平安動 活動 3 安全救 援系統 【人權教育】		第六單元臺灣 傳統社會與文 化的形成 第二課傳統文 化的展現 【家政教育】 【海洋教育】	參、音樂人生 四、音樂百寶 箱 【生涯發展教 育】 【家政教育】 【環境教育】	四、空氣與燃 燒 3.燃燒與滅火 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元多為 對方想一想 活動二相處之 道 【性別平等教 育】 【人權教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動語文數學補 救教學 1 電腦 1 總複習

彰化縣 110 學年度 花壇國民小學 五年級 體育班 第二學期 課程教學計畫進度總表

週次	日期	語文			健康與體育	數學	社會	藝術與人文	自然與生活科技	綜合活動	體育專業課程 4 節 +彈性課程 2 節	彈性課程 1-2-3
		國語文	本土語文	英語								
一	2/14 -2/20	開學準備	一、快樂的囡仔時 1.歇暍日	數字·字母拼讀複習·第五冊字彙和句型複習·角色介紹	單元一、持拍大進擊 活動1 桌球對對碰 【生涯發展教育】	第1單元分數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元清末現代化的建設 第一課清末現代化的開端 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 一、圖紋與生活 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	一、璀璨的星空 1.星星與星座 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第一單元我們這一家 活動一感謝你的愛 【家政教育】 【性別平等教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
二	2/21 -2/27	一、名人記趣 【生涯發展教育】	一、快樂的囡仔時 1.歇暍日	Starter Unit	單元一、持拍大進擊 活動2 樂活桌球館 活動3 飛天白梭 【生涯發展教育】	第1單元分數的乘法 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第一單元清末現代化的建設 第一課清末現代化的開端 【資訊教育】	壹、藝術就在你身邊 一、圖紋與生活 【生涯發展教育】 【家政教育】 【環境教育】	一、璀璨的星空 2.利用星座盤觀測星星 【生涯發展教育】 【資訊教育】	第一單元我們這一家 活動一感謝你的愛 【家政教育】 【性別平等教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1



三	2/28 -3/6	二、秋江獨釣 【生涯發展教育】 命題作文 1	一、快樂的 囡仔時 1.歇 暈日	Unit 1 What Day Is Today?	單元一、持拍 大進擊 活動 3 飛天白 梭 活動 4 運動規 則知多少 【人權教育】 【生涯發展教 育】	第 2 單元小數 的乘法 ◎性別平等教 育 ◎人權教育	第一單元清末 現代化的建設 第二課外力衝 擊與現代化建 設 【資訊教育】	壹、藝術就在 你身邊 二、繪畫與生 活 【人權教育】 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	一、璀璨的星 空 2.利用星座盤 觀測星星 【生涯發展教 育】 【資訊教育】	第一單元我們 這一家 活動一感謝你 的愛 【家政教育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
四	3/7 -3/13	三、智救養馬 人 【家政教育】	一、快樂的 囡仔時 2.鬥 陣來迢迢	Unit 1 What Day Is Today?	單元二、矯健 好身手 活動 1 後滾翻 【生涯發展教 育】	第 2 單元小數 的乘法 ◎性別平等教 育 ◎人權教育	第一單元清末 現代化的建設 第二課外力衝 擊與現代化建 設 【資訊教育】	壹、藝術就在 你身邊 二、繪畫與生 活 【人權教育】 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	一、璀璨的星 空 2.利用星座盤 觀測星星 【生涯發展教 育】 【資訊教育】	第一單元我們 這一家 活動二良好的 互動 【家政教育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
五	3/14 -3/20	統整活動一 四、故宮挖 「寶」趣 【資訊教育】	一、快樂的 囡仔時 2.鬥 陣來迢迢	Unit 1 What Day Is Today?	單元二、矯健 好身手 活動 2 滾翻分 腿 【生涯發展教 育】	第 3 單元扇形 ◎性別平等教 育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第二單元日本 統治下的臺灣 第一課英勇的 抗日事蹟 【資訊教育】	壹、藝術就在 你身邊 三、漫畫與生 活 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	一、璀璨的星 空 3.尋找北極星 【生涯發展教 育】	第一單元我們 這一家 活動二良好的 互動 【家政教育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1

六	3/21 -3/27	四、故宮挖「寶」趣 【資訊教育】 五、恆久的美 【家政教育】 命題作文 2	一、快樂的 囡仔時 2.門 陣來迢迢	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中 健將 活動 1 安全悠 游 活動 2 游泳池 須知 【家政教育】 【海洋教育】	第 3 單元扇形 ◎性別平等教 育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第二單元日本 統治下的臺灣 第二課日本的 治臺措施 【資訊教育】	壹、藝術就在 你身邊 三、漫畫與生 活 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	二、水溶液 1. 溶解在水 中的物質 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元生命 樂章 活動一 生命 組曲 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
七	3/28 -4/3	五、恆久的美 【家政教育】 六、戲迷 【資訊教育】	一、快樂的 囡仔時 2.門 陣來迢迢	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中 健將 活動 3 池畔 「泳」者 【海洋教育】	第 4 單元正方 體和長方體 ◎性別平等教 育 ◎人權教育	第二單元日本 統治下的臺灣 第二課日本的 治臺措施 【資訊教育】	貳、表演任我 行 一、「戲」說從 頭 【人權教育】 【性別平等教 育】 【環境教育】	二、水溶液 2.水溶液的酸 鹼性 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】	第二單元生命 樂章 活動一 生命 組曲 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
八	4/4 -4/10	六、戲迷 【資訊教育】	二、咱的故 鄉 3.迎媽祖	Unit 2 What Subject Do You Like?	單元三、水中 健將 活動 4 划水換 氣 活動 5 捷式聯 合動作 活動 6 游泳保 健 【海洋教育】	第 4 單元正方 體和長方體 ◎性別平等教 育 ◎人權教育	第二單元日本 統治下的臺灣 第三課殖民統 治下的臺灣社 會 【資訊教育】	貳、表演任我 行 一、「戲」說從 頭 【人權教育】 【性別平等教 育】 【環境教育】	二、水溶液 2.水溶液的酸 鹼性 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【資訊教育】	第二單元生命 樂章 活動二成長協 奏曲 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1

九	4/11 -4/17	七、舞動美麗人生 【資訊教育】 命題作文 3	二、咱的故鄉 3.迎媽祖	Review 1	單元四、超越自我 活動1 跑在最前線 活動2 障礙跑 活動3 蹲踞式起跑 【性別平等教育】	第5單元整數、小數除以整數 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第二單元日本統治下的臺灣 第三課殖民統治下的臺灣社會 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、戲劇造形百寶箱 【性別平等教育】 【家政教育】	二、水溶液 2.水溶液的酸鹼性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	第二單元生命樂章 活動二成長協奏曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
十	4/18 -4/24	統整活動二	二、咱的故鄉 3.迎媽祖	Culture & Festivals: Earth Day	單元四、超越自我 單元五、足下風雲 活動4 全力衝刺 活動1 足壇風雲 活動2 前進自如 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】	加油小站一 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第三單元中華民國時期 第一課光復後的政治 【資訊教育】	貳、表演任我行 二、戲劇造形百寶箱 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	二、水溶液 3.水溶液的導電性 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第二單元生命樂章 活動二成長協奏曲 【生涯發展教育】 【性別平等教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1

十一	4/25 -5/1	閱讀階梯一、 要挑最大的 八、動物的尾 巴 【生涯發展教 育】	二、咱的故 鄉 4.「鹿仔 港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元五、足下 風雲 活動2 前進自 如 【生涯發展教 育】	第6單元生活 中的大單位 ◎多元文化教 育	第三單元中華 民國時期 第一課光復後 的政治 【資訊教育】	貳、表演任我 行 三、話說傳 統、「戲」往開 來 【生涯發展教 育】 【家政教育】	三、動物大觀 園 1.動物的運動 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【海洋教育】 【環境教育】	第三單元讓我 們同在一起 活動一族群調 色盤 【人權教育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
十二	5/2 -5/8	八、動物的尾 巴 【生涯發展教 育】 九、生命中的 「大石頭」 【生涯發展 教育】 命題作文 4	二、咱的故 鄉 4.「鹿仔 港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元五、足下 風雲 活動3 傳球遊 戲 【生涯發展教 育】	第6單元生活 中的大單位 ◎多元文化教 育	第三單元中華 民國時期 第二課光復後 的經濟、第三 課光復後的藝 術與文學 【資訊教育】	貳、表演任我 行 三、話說傳 統、「戲」往開 來 【生涯發展教 育】 【家政教育】	三、動物大觀 園 2.動物的求生 之道 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【海洋教育】	第三單元讓我 們同在一起 活動一族群調 色盤 【人權教育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1
十三	5/9 -5/15	九、生命中的 「大石頭」 【生涯發展教 育】 十、果真如此 嗎？ 統整活動三 【生涯發展教 育】	二、咱的故 鄉 4.「鹿仔 港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食 面面觀 活動1 飲食學 問大 活動2 世界飲 食大不同 【人權教育】 【家政教育】	第7單元柱 體、錐體和球 體 ◎人權教育 ◎生涯規劃教 育	第四單元 我們的人民與 政府 第一課人民的 義務與權利 【人權教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮 讚 一、搖籃曲 【人權教育】 【性別平等教 育】	三、動物大觀 園 2.動物的求生 之道 【生涯發展教 育】 【性別平等教 育】 【海洋教育】	第三單元讓我 們同在一起 活動二族群交 響曲 【人權教育】 【性別平等教 育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交 通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活 動 語文數學補 救教學 1 電腦 1 本位課程校本課 程：性別之間 2 議題學校行事 1

十四	5/16 -5/22	十、果真如此嗎？ 統整活動三 【生涯發展教育】 統整活動三	二、咱的故鄉 4.「鹿仔港」的由來	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食面面觀 活動3 買得用心吃得安心 【家政教育】	第7單元柱體、錐體和球體 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第四單元我們的人民與政府 第二課政府組織 【人權教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 一、搖籃曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	三、動物大觀園 3.動物的繁殖和育幼 【性別平等教育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元讓我們同在一起 活動二族群交響曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
十五	5/23 -5/29	統整活動三 命題作文 5	三、海洋世界 5.白海豬仔心驚驚	Unit 3 What Does He Need?	單元六、飲食面面觀 活動4 飲食安全自己把關 活動5 消費小達人 【家政教育】 【環境教育】	第8單元比率和百分率 ◎人權教育	第五單元聚落與人口 第一課聚落類型與生活差異 【資訊教育】 【海洋教育】	參、音樂的禮讚 二、傳唱藝術瑰寶 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	三、動物大觀園 3.動物的繁殖和育幼 【性別平等教育】 【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第三單元讓我們同在一起 活動二族群交響曲 【人權教育】 【性別平等教育】 【家政教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
十六	5/30- 6/5	統整活動三十一、湖光山色 【環境教育】	三、海洋世界 5.白海豬仔心驚驚	Unit 3 What Does He Need?	單元七、檳榔物語 活動1 紅脣故事 活動2 拒絕檳榔入口 【生涯發展教育】	第8單元比率和百分率 ◎人權教育	第五單元聚落與人口 第二課聚落的演變 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 二、傳唱藝術瑰寶 【人權教育】 【性別平等教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 1.防鏽 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動一居安思危 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1

十七	6/6 -6/12	十一、湖光山色 【環境教育】 十二、田園交響曲 【環境教育】	三、海洋世界 5.白海豬仔心驚驚	Review 2	單元七、檳榔物語 活動3 檳榔防制總動員 【環境教育】	第9單元容積和容量 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第五單元聚落與人口 第三課臺灣人口的變化 【資訊教育】 【人權教育】	參、音樂的禮讚 三、自然的吟唱 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 1.防鏽 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動一居安思危 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通 安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
十八	6/13 -6/19	十二、田園交響曲 【環境教育】 十三、山豬學校，飛鼠大學 【環境教育】 命題作文 6	三、海洋世界 5.白海豬仔心驚驚	Final Review	單元八、樂在其中 活動1 親親家人 【性別平等教育】 【家政教育】	第9單元容積和容量 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣的區域與交通 第一課北中南東看臺灣 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 三、自然的吟唱 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動一居安思危 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通 安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
十九	6/20 -6/26	十三、山豬學校，飛鼠大學 【環境教育】 十四、湖濱散記 【環境教育】	俗語 傳統念謠～ 耕農歌	Final Review & 期末成績考查	單元八、樂在其中 活動2 與家人相聚 【家政教育】	第10單元怎樣列式 ◎性別平等教育 ◎人權教育	第六單元 臺灣的區域與交通 第一課北中南東看臺灣 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通 安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1

二十	6/27-7/3	十四、湖濱散記 【環境教育】 統整活動四	古詩吟唱～ 夜雨寄北 閩南語歌欣賞～月光掖 佇東門城	成果發表	單元八、樂在其中 活動3 出遊準備 活動4 快樂鐵馬族 【生涯發展教育】 【家政教育】	加油小站二 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣的區域與交通 第二課寶島行透透 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通 安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1 本位課程校本課程：性別之間 2 議題學校行事 1
二十一	7/4-7/10	統整活動四 閱讀階梯二、蜘蛛的電報線	總複習	成果發表	單元八、樂在其中 活動3 出遊準備 活動4 快樂鐵馬族 【生涯發展教育】 【家政教育】	加油小站二 ◎性別平等教育 ◎人權教育 ◎生涯規劃教育	第六單元 臺灣的區域與交通 第二課寶島行透透 【海洋教育】 【資訊教育】	參、音樂的禮讚 四、動物狂歡節 【人權教育】 【生涯發展教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	四、防鏽與食品保存 2.食品保存 【生涯發展教育】 【性別平等教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	第四單元化險為夷 活動二臨危不亂 【人權教育】 【家政教育】 【資訊教育】 【環境教育】	詳見附件 (最後一頁) 體育專業訓練 課程進度	學習扶助 交通 安全教育 游泳安全教育 本土語教學活動 語文數學補救教學 1 電腦 1

(四) 體育班 110 學年度 5-6 年級 學校課程 **第一學期+第二學期** 體育專業課程計劃書(九年一貫課程)

教育階段	國民小學
階段	第三學習階段

領域科目		年級		五、六
部訂課程	特殊類型 班級課程	A 體育專業課程		4
校訂課程	彈性學習 課程	特殊需求領 域課程	B 體育專 業課程	2
學校每週實際學習總節數 (A+B)				6

課程	田徑--體育專業課程 蕭金鳳老師					
	1	2	3	4	5	6
節次	1	2	3	4	5	6
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五
時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 2 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 3 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 4 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 5 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 6 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 7 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 8 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習



第 9 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 10 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 11 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 12 週	基本動作+ 體能訓練	耐力訓練+ 放鬆活動	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 13 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 14 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 15 週	基本動作+ 體能訓練	循環訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	速耐力訓練	體適能+ 耐力練習
第 16 週	基本動作+ 體能訓練	間歇訓練	基本動作+ 速耐力練習	基本動作+ 體能訓練	測驗	體適能+ 耐力練習
第 17 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 18 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習
第 19 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	速度訓練	專項體能+ 速度練習
第 20 週	基本動作+ 專項體能	技術及速度 練習	基本動作+ 反應練習	基本動作+ 專項體能	測驗	專項體能+ 速度練習

課程	網球體育專業課程 專業網球老師					
	1	2	3	4	5	6
節次	1	2	3	4	5	6
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五
時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	熱身、肌力訓練	不定向肌力訓練	熱身、正反拍發球	熱身、肌力訓練	不定向肌力訓練	熱身、正反拍發球
第 2 週	基本正拍教學	反拍教學，	正反拍擊球練習	基本正反拍移動練習	正反拍移動練習	發球教學與練習

第 3 週	正反拍往前移動擊球	正反拍左右移動擊球	正反拍往前移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習
第 4 週	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍左右移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習、腳步訓練
第 5 週	正反拍綜合練習	腳步訓練	正反拍左右移動擊球	正反拍綜合練習	發球練習	正反拍綜合練習、腳步訓練
第 6 週	正反拍前後移動練習	發球練習	正反拍基本動作調整	正反拍快速移動訓練	發球練習	正反拍基本動作調整
第 7 週	正反拍移動攻擊與發球	正反拍移動攻擊與發球	正反拍基本動作調整	正反拍前後移動練習	正反拍基本動作調整	正反拍綜合練習
第 8 週	正反拍綜合練習	腳步訓練	正反拍基本動作調整	正反拍前後移動練習	腳步訓練	正反拍綜合練習
第 9 週	正反拍抽球練習	反應訓練	正反拍前後移動練習	體能訓練	發球練習	正反拍位移訓練
第 10 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移訓練
第 11 週	底線移動擊球	發球練習	發球練習	體能訓練	正反拍綜合練習	正反拍快速移動訓練
第 12 週	發球、比賽	比賽、收操	發球、抽球	正反拍擊球	比賽	體能訓練與發球
第 13 週	伸展操、抽球	抽球、發球	正反拍基本練習	底線移動擊球	發球練習	底線抽球
第 14 週	正反拍基本練習	底線抽球、發球	腳步訓練、揮拍	發球、抽球	發球、抽球	揮拍、腳步訓練
第 15 週	底線抽球、發球	底線抽球、發球	腳步訓練、揮拍	發球、抽球	發球、抽球	揮拍、腳步訓練
第 16 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移訓練
第 17 週	底線移動擊球	發球練習	發球練習	體能訓練	正反拍綜合練習	正反拍快速移動訓練
第 18 週	正反拍揮拍、發球練習	發球、反應訓練	攻擊球練習、發球	體能訓練	發球練習	正反拍位移訓練
第 19 週	發球、比賽	比賽、收操	基本底線前後移動	正反移動	發球練習	正反拍快速移動訓練
第 20 週	發球、比賽	比賽、收操	發球、抽球	正反拍擊球	比賽	體能訓練與發球

課程	體育專業課程 籃球 專業籃球老師					
	1	2	3	4	5	6
節次	1	2	3	4	5	6
星期	週一	週一	週二	週四	週四	週五
時間	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00	2:20-3:00	3:20-4:00	3:20-4:00
第 1 週	單、雙手左右運球	變化運球 (胯下、移位)	變化運球 (背後、轉身)	傳球(胸前、地板、頂上、長傳)	右邊三角傳球 胸前、地板、頂上)	左邊三角傳球 胸前、地板、頂上)
第 2 週	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	兩人行進間傳球 (胸前、地板)	兩人行進間傳球 (胸前、頂上)	三人行進間傳球 (胸前、地板)	三人行進間傳球 (胸前、頂上)
第 3 週	五點定點投籃 罰球	五點定點投籃 5打5全場練習	單人快攻上籃 五點上籃	五點上籃 體能訓練(肌力)	45度雙腳接球 轉身投籃(左、右)	45度接球瞄籃 做切入(左、右)
第 4 週	防守訓練 防守步、退守	基本體能訓練 馬克操、繩梯	單人快攻上籃	單人快攻上籃	單人快攻上籃 (左手、右手區域 防守練習 (23、32、212))	兩人快攻上籃 (左手、右手)
第 5 週	兩人快攻上籃 (左手、右手)	三人快攻上籃 (左手、右手)	兩人、三人行進 傳球	三人行進傳球 2 打 1	45度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)	45度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)
第 6 週	正面、45度切入 投籃、低手給球	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	退守、斜側跑 兩人防守練習	三打三比賽練習	區域防守練習 (23、32、212)
第 7 週	區域防守練習 (23、32、212)	盯人防守練習	盯人防守讓 位、補位、交換 防守訓練	進攻導球練習 (有空位先給)	單人快攻上籃 兩、三人快攻上 籃	罰球後卡位訓 練
第 8 週	罰球後卡位訓 練 外線投籃卡位 練習	籃板球訓練:拋 球抓球	投籃、傳球及運 球假動作練習	過人練習(胯 下、轉身、背 後、背後)	5打5全場比賽 練習	底線發球練習
第 9 週	前鋒、中鋒、後 衛 個人位置講解	前鋒、中鋒、後 衛 個人位置講解	各式變化運球	傳球(胸前、地 板、頂上、長傳)	推進交叉突破 45度、下底線	交叉突破繞底 線、上 45度接 應上

第 10 週	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	右邊四角傳球 胸前、地板、頂上)	兩人行進間傳球 (胸前、地板)	兩人行進間傳球 (胸前、頂上)	三人行進間傳球 胸前、地板、頂上)	正面、45 度切入投籃、低手給球
第 11 週	防守訓練 防守步、退守	基本體能訓練 馬克操、繩梯	單人快攻上籃	全場來回急停跳投、罰球練習	全場 2-3 人傳球急停跳投	兩人快攻上籃 (左手、右手)
第 12 週	兩人快攻上籃 (左手、右手)	三人快攻上籃 (左手、右手)	兩人、三人行進傳球	三人行進傳球快攻 2 打 1	45 度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)	45 度接球瞄籃 做切入給球 (左、右)
第 13 週	單人快攻上籃 兩人快攻上籃	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	退守、斜側跑 兩人防守練習	三打三比賽練習	區域防守練習 (23、32、212)
第 14 週	區域防守練習 (23、32、212)	盯人防守講練習	盯人防守讓位、補位、交換	進攻導球練習 (有空位先給)	禁區軸心腳球一、二投籃	基本體能訓練 馬克操、繩梯
第 15 週	罰球後卡位訓練、外線投籃卡位練習	籃板球訓練：拋球抓球	投籃、傳球及運球假動作練習	過人練習(胯下、轉身、背後、背後)	5 打 5 全場比賽練習	底線發球練習
第 16 週	前鋒、中鋒、後衛、 個人位置講解	前鋒、中鋒、後衛 個人位置講解	正面、45 度切入投籃、低手給球	區域防守移動訓練	區域防守練習 (23、32、212)	全場盯人防守講練習
第 17 週	盯人防守讓位、補位、交換 防守訓練	推進交叉突破 45 度、下底線	交叉突破繞底線、上 45 度接應上	過半場三分線急停投籃	過半場三分線急停切入上籃	過半場三分線急停切入給球上籃
第 18 週	單人快攻上籃 兩人快攻上籃	兩人快攻上籃 三人快攻上籃	三人行進傳球 2 打 1、罰球	3 打 3 三比賽練習	5 打 5 全場比賽練習	區域、盯人防守練習
第 19 週	底線發球練習 投籃、傳球及運球假動作練習	籃板球訓練：抓球	交叉突破繞底線、上 45 度接應	過人練習(胯下、轉身、背後、背後)	5 打 5 全場比賽練習	基本體能訓練 馬克操、繩梯
第 20 週	過半場三分線急停投籃	過半場三分線急停切入上籃	過半場三分線急停切入給球上籃	3 打 3 三比賽練習	5 打 5 全場比賽練習	區域、盯人防守練習

彰化縣花壇國民小學 110 學年度 19 項議題 資訊教育 教科書

彈性課程 3-4-5-6 年級 每週一節

110 年 5 月 12 日 領域教學計畫表 設計者：資訊教育工作群

課程	三年級 108 課綱	四年級 九年一貫課程	五年級 九年一貫課程	六年級 九年一貫課程
----	---------------	---------------	---------------	---------------

<b>電腦課本第一學期</b> <b>(課程內容)</b>	<b>三年級 第一學期</b>	<b>四年級 第一學期</b>	<b>五年級 第一學期</b>	<b>六年級 第一學期</b>
	Windows 10 電腦入門華禹巨岩 ISBN:978-986-6806-56-8	Word2016 輕鬆快樂學 育新-宏全 ISBN:978-986-90535-8-7	KODU 3D 程式設計魔法時刻無限可能華禹-智識家 ISBN:978-986-704-285-9	Micro:bit 小創客初體驗 華禹-巨岩 ISBN:978-986-6806-51-3
<b>電腦課本第二學期</b> <b>(課程內容)</b>	<b>三年級 第二學期</b>	<b>四年級 第二學期</b>	<b>五年級 第二學期</b>	<b>六年級 第二學期</b>
	PhotoCap6 影像小達人 華禹小石頭 ISBN:978-986-96307-6-4	Powerpoint2016 輕鬆快樂學 育新宏全 ISBN:978-986-94612-0-7	Scratch 3.0 程式設計華禹-無限可能 ISBN:978-986-70429-0-3	Movie Maker 我是小導演 影音剪輯 華禹-小石頭 ISBN:978-986-96307-2-6
<b>特別注意：</b> 。採購價格依據 110 學年度中區策略聯盟非審訂本議價金額結果為依據，若經獲得第一順位選用之冊別，將進行一般事務性採購作業。請選用公司寄送價格表以利辦理收費請款事宜。				

彰化縣花壇國民小學 110 學年度教科書			
19 項議題--資訊教育--電腦用書明細表			
使用年級	教學主題	使用年級	教學主題
三年級第一學期	認識作業系統視窗 Windows	三年級第二學期	簡易繪圖美工 非常好色
四年級第一學期	自由軟體文書處理 WRITE	四年級第二學期	自由軟體 簡報製作 impress
五年級第一學期	自由軟體影像處理 Photo cap	五年級第二學期	程式設計 SCRATCH

六年級第一學期	簡易動畫 KODU	六年級第二學期	簡易影音 movie maker
---------	-----------	---------	------------------

彰化縣花壇國民小學 5 年級第一學期 **智識家** 出版股份有限公司 KODU3D 程式設計魔法時刻  
彈性學習**資訊**課程計畫(☑普通班)

課程名稱	KODU3D 程式設計魔法時刻	實施年級 (班級組別)	教學 節數	本學期共( 20 )節																														
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 ( 特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項 ) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學																																	
設計理念	6. 讓學生了解遊戲程式的原理 7. 學會 Kodu 程式積木的功能 8. 知道 Kodu 遊戲中，各種互動方式																																	
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 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	9. 了解遊戲設計的概念，學會製作 3D 遊戲。 10. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧。 11. 熟悉地形觀念，能創作高低起伏的地形與水世界。 12. 認識各種互動方式的遊戲設計，並完成作品。																																	
配合融入之領域 或議題	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>國語文</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>英語文</td> <td><input type="checkbox"/>本土語</td> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input type="checkbox"/>品德教育</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/>數學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>自然科學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>藝術</td> <td><input type="checkbox"/>綜合活動</td> <td><input type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>生活課程</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> </tr> </table>				<input type="checkbox"/> 國語文	<input checked="" type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育	<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input checked="" type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input type="checkbox"/> 綜合活動	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input checked="" type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育
<input type="checkbox"/> 國語文	<input checked="" type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育																											
<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input checked="" type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input type="checkbox"/> 綜合活動	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育																									
<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input checked="" type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育																							

表現任務

軟體練習操作、口頭問答、學習評量

課程架構

教學期程	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	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、 科技)	<p>資 E1 認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kodu 的介紹</li> <li>2. 製作遊戲技巧</li> <li>3. 下載安裝 Kodu</li> <li>4. 使用 Kodu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 Kodu 是什麼</li> <li>2. 了解遊戲的製作技巧</li> <li>3. 試著下載安裝 Kodu</li> <li>4. 開啟 Kodu，認識畫面介紹</li> <li>5. 認識工具列的按鈕</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識 KODU 是什麼</li> <li>2. 了解如何製作好玩的遊戲</li> <li>3. 下載安裝 KODU，並設定工作環境</li> <li>4. 開啟 KODU 程式，了解主畫面的功能說明</li> <li>5. 認識 KODU 的操作環境，和工具列的按鈕說明</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 2 週	1	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、 科技)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 腳本與架構</li> <li>2. 角色製作</li> <li>3. 移動攝影機</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計遊戲的腳本與架構</li> <li>2. 製作角色，新增角色</li> <li>3. 將角色旋轉，調整高度</li> <li>4. 複製貼上多個角色</li> <li>5. 用移動攝影機觀看不同視角</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. 練習設計遊戲腳本的架構</li> <li>7. 開始製作角色：創立新世界、新增角色、旋轉角色、調整角色的高度</li> <li>8. 另外加入蘋果角色，利用複製貼上多個蘋果</li> <li>9. 使用移動攝影機，看看不同的視角</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>

第 3 週	1	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式編排</li> <li>2. 遊戲結果</li> <li>3. 玩遊戲</li> <li>4. 儲存匯出</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始編排程式，利用 When 和 Do</li> <li>2. 設定贏得遊戲的結果</li> <li>3. 試著執行遊戲</li> <li>4. 儲存檔案及匯出</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. 開始程式編排：使用 When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作（吃蘋果的程式）</li> <li>11. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束</li> <li>12. 試著執行遊戲玩玩看，最後儲存檔案及匯出</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 4 週	1	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲腳本</li> <li>2. 場景設計</li> <li>3. 加入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識遊戲的腳本架構</li> <li>2. 開始設計場景，圓形的草地、升高的場景</li> <li>3. 改變場景顏色</li> <li>4. 開始加入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本架構</li> <li>2. 開始設計場景：製作圓形草地場景、升高場景的土地厚度、改變場景顏色</li> <li>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 5 週	1	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色移動程式</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始程式編排，用鍵盤移動角色的程式</li> <li>2. 分別將角色漫遊</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式；將飛魚編排利用自行漫遊移動；將噴射機編排會朝著單輪</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>



			的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。		移動和沿路徑移動	車位置移動； 將章魚編排會沿著畫好的路徑移動		
第 6 週	1	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 遊戲輸贏規則 2. 複製程式碼	1. 設定遊戲的輸贏規則 2. 學會複製程式碼	1. 設定遊戲輸贏方式：設定單輪車用星光彈打中所有敵人時，贏得遊戲 設定單輪車被敵人碰到，遊戲輸 2. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式		
第 7 週	1	第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 科 E8 利用創意思考的技巧。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 藝 1-III-3 能學習多元媒	1. 遊戲腳本 2. 設計場景	1. 了解遊戲腳本架構 2. 用刷具設計場景 3. 加入角色	1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：用方形直線刷具、製作四周圍牆、改變圍牆高度、變更遊戲的世界設定 3. 開始製作角色：依序加入飛碟、冰球	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			材與技法，表現創作主題。					
第 8 週	1	第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	1. 程式編排	<p>1. 程式編排，讓角色北南移動，並且可以發射</p> <p>2. 複製角色程式碼，再做修改</p>	<p>1. 開始程式編排：設定藍色飛碟向著北南移動；</p> <p>設定當藍色飛碟碰到冰球時，發射出去；</p> <p>2. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向</p>		
第 9 週	1	第三課 冰球大對決 (議題：資訊、科技)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主</p>	<p>1. 遊戲得分方式</p> <p>2. 輸贏規則</p>	<p>1. 設計遊戲得分的方式</p> <p>2. 設計遊戲的輸贏規則</p> <p>3. 學會改變攝影機視角</p>	<p>6. 設定遊戲得分方式：先設定冰球的移動方式</p> <p>設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分</p> <p>設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分</p> <p>7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了</p> <p>8. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			題。					
第 10 週	1	第四課 超級賽車手 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲腳本</li> <li>2. 丘陵、圍牆場景</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本</li> <li>2. 設計場景，繪製場景形狀，創造丘陵地形、圍牆</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本架構</li> <li>2. 開始設計場景：用地面刷具繪製場景形狀、在場景上畫出不同材質的區域、利用上下創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 11 週	1	第四課 超級賽車手. (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入角色</li> <li>2. 編排程式</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依序加入角色</li> <li>2. 開始程式編排，先設定其中一角色的移動方式</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 開始製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑</li> <li>2. 開始程式編排：設定藍色單輪車沿著路徑前進</li> </ol>		

			如比率、比例尺、速度、基準量等。					
第 12 週	1	第四課 超級賽車手 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 編排程式</li> <li>2. 遊戲輸贏規則</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 編排程式，設定另一角色的移動方式和速度</li> <li>2. 設定遊戲輸贏方法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定白色單輪車用鍵盤操作移動 設定單輪車的速度</li> <li>2. 設定遊戲輸贏方式： 設定當藍色單輪車先到終點時，遊戲輸 設定當白色單輪車先到終點時，遊戲贏</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 13 週	1	第五課 返家大冒險 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲腳本</li> <li>2. 設計水場景、橋樑</li> <li>3. 加入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識遊戲腳本架構</li> <li>2. 開始場景設計，加入水工具，繪製橋樑和返回原點路徑</li> <li>3. 依序加入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本架構</li> <li>2. 開始設計場景：加入水工具、創作橋梁、繪製返回原點的路徑</li> <li>3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 14 週	1	第五課 返家大冒險 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲程式編排</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程式編排，設定角色移動的每個關卡設定，若沒達成任務，角色回到原點</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 開始程式編排： 設定單輪車必須抓住金幣才能過橋； 設定 kodu 可以提醒單輪車</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>

		訊)	<p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>			<p>要過橋的規則；</p> <p>設定船在水中隨意漫遊；</p> <p>當單輪車沒有達成任務時，設定飛碟把它抓回原點</p>		
第 15 週	1	<p>第六課</p> <p>拯救大海龜</p> <p>(議題：資訊、環境)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲腳本</li> <li>2. 場景設計工具</li> <li>3. 設計場景</li> <li>4. 加入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本架構</li> <li>2. 認識有哪些場景設計的工具</li> <li>3. 開始設計場景，先開啟範例，注入水世界再繪製路徑</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解遊戲腳本架構</li> <li>2. 先認識有哪些場景設計工具</li> <li>3. 開始設計場景：開啟範例後，先注入水世界、再繪製一條黑色路徑</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 16 週	1	<p>第六課</p> <p>拯救大海龜</p> <p>(議題：資訊、環境)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入角色</li> <li>2. 變更遊戲世界</li> <li>3. 遊戲顯示倒數</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入各種角色</li> <li>2. 試著變更世界</li> <li>3. 讓遊戲顯示倒數，定義分數名稱</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 開始製作角色：依序加入四爪大機器人、人造衛星、烏龜、船、直水管、水面下道具</li> <li>5. 變更世界設定：調整水波浪的高度和強度；將攝影機模式固定位置；開始遊戲時顯示倒數；定義分數的名稱</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>

			的性質。					
第 17 週	1	第六課 拯救大海龜 (議題：資訊、環境)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	1. 編排遊戲程式	1. 程式編排開始，設定各角色的動作	<p>1. 開始程式編排：設定四爪大機器人沿著黑色路徑移動，並不斷丟出人造衛星；設定烏龜，被撞到 2 次就會消滅不見；設定船在水中碰到垃圾時，回收垃圾並得綠色一分；設定人造衛星會自動往海洋飄去</p> <p>設定直水管一開始是偽裝狀態，當船回收 4 個垃圾時，1 個直水管就會出現</p> <p>2. 總共 4 個水管，利用複製貼上修改來完成</p>		
第 18 週	1	第七課 變身大進擊 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 圓形水池場景</p> <p>3. 加入各關卡角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始場景設計，製作圓形水池</p> <p>3. 開始製作第一關、第二關和第三關的各種角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：製作圓形水池、注入水工具</p> <p>3. 開始製作角色：第 1 關主角-KODU、第 1 關任務-蘋果、第 1 關敵人-章魚</p> <p>第 2 關主角-船、第 2 關任務-烏龜、第 2 關敵人-冰山</p> <p>第 3 關主角-單輪車、第 3 關任務-城堡、第 3 關敵人-玻璃牆</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 19 週	1	第七課 變身大進擊 (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊</p>	<p>1. 編排各關的程式</p> <p>2. 調整難易度</p>	<p>1. 開始編排第一關、第二關和第三關的各種角色的程式</p> <p>2. 試著調整遊戲的難易度</p>	<p>4. 開始程式編排：第 1 關：主角 1--利用鍵盤方向鍵來移動、當吃 5 個金幣，就跳下一關</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

			科技的興趣。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。			敵人 1--章魚在場景中漫遊，當 KODU 碰到章魚時，遊戲結束 第 2 關： 主角 2--船隻要碰到烏龜才能跳下一關 敵人 2--冰山漫遊移動 第 3 關： 主角 3--輪車要爬上道路，到達城堡遊戲贏 5. 調整遊戲難度，例如 KODU 移動速度等等		
第 20 週	1	第七課 變身大進擊 (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	1. 進階遊戲製作 2. 完成遊戲，玩玩看	1. 進階的遊戲製作 2. 開啟範例檔案，加入角色 3. 編排角色程式 4. 完成進階遊戲，玩玩看	6. 進階遊戲製作-種樹救地球 7. 先開啟範例，加入各種角色 8. 分別將角色編排程式 9. 完成進階遊戲，可儲存並自行玩玩看	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

# 彰化縣花壇國民小學 5 年級 第二學期出版股份有限公司 Scratch 3.0 程式遊戲設計

## 彈性學習資訊課程計畫(☑普通班)

課程名稱	Scratch 3.0 程式遊戲設計	實施年級 (班級組別)		教學節數	本學期共( )節																																
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程(特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學																																				
設計理念	9. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計 10. 學習程式積木的功能與組合方式																																				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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。																																				
課程目標	13. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 14. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 15. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 16. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。																																				
配合融入之領域 或議題	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td><input type="checkbox"/>國語文</td> <td><input type="checkbox"/>英語文</td> <td><input type="checkbox"/>本土語</td> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input type="checkbox"/>品德教育</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/>數學</td> <td><input type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>自然科學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>生活課程</td> <td><input type="checkbox"/>科技</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> </tr> </table>					<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育	<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育					<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育
<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育																														
<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育																														
<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input checked="" type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育																															
			<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育																														
表現任務	軟體練習操作、口頭問答、學習評量																																				
課程架構																																					



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	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。	5. 瞭解什麼是程式語言和設計。 6. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 7. 認識操作介面 8. 學習設計 Scratch 舞台與修改圖片	1. Scratch 介紹與介面 2. Scratch 舞台	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	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 2 週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	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. 學習產生 Scratch 的角色 2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. 程式執行的方式 2. 檔案儲存	1. 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 2. 學習如何讓角色做事, 拖曳指令積木和組合積木 3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 4. 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	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 3 週	1	第二課 說笑舞台劇	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	1. 舞台背景切換 2. 匯入角色	1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 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中	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。					
第 4 週	1	第二課 說笑舞台劇	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. 讓角色發出、接收廣播的訊息 2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應	1. 角色發出訊息，並接收廣播 2. 加入其他角色完成對話 3. 測試播放	1. 認識廣播訊息積木，並練習應用 2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 5 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	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	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	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	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 6 週	1	第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	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。	1. 學習加入音效、音樂 2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 3. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態	1. 加入音效和音樂 2. 亂數指令改變角色造型 3. 判斷遊戲目前的狀態	1. 試著匯入範例中.sprite3 的角色 2. 學會加入音效 3. 完成精靈角色的動作指令 4. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態		5. 設定舞台背景和音樂 6. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲		
第 7 週	1	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>自己畫遊戲背景</li> <li>使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作</li> <li>設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>自己畫背景</li> <li>滑行指令讓角色跳躍</li> <li>設計會移動的背景</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>利用Scratch的繪圖工具，設計背景</li> <li>加入跳跳猴角色</li> <li>利用「滑行」指令，讓角色跳躍</li> <li>加入跳躍的音效</li> <li>匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動</li> <li>匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作練習</li> <li>學習評量</li> <li>相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能版課本教材。</li> <li>輔助範例光碟。</li> </ol>
第 8 週	1	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束</li> <li>學習繪製「角色」，打上文字</li> <li>學習「變數」的使用方式</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>用指令偵測遊戲是否結束</li> <li>繪製角色並打上文字</li> <li>變數的使用</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機</li> <li>利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束</li> <li>設計遊戲的背景音樂，重複播放</li> <li>利用繪畫設計</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作練習</li> <li>學習評量</li> <li>相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能版課本教材。</li> <li>輔助範例光碟。</li> </ol>

			創作主題。			Game Over 角色，並加上音效 5. 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		
第 9 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	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。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。  〔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. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯 3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態	1. 設計遊戲的說明並編輯修改 2. 將圖片轉為向量圖 3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態	1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。
第 10 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	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。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右方向 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面	1. 利用 xy 軸的數值，再使用鍵盤來控制角色方向 2. 利用新增角色當作加分關卡 3. 繪製遊戲結束的畫面	1. 匯入主角角色和出口 2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 4. 繪製到達終點的畫面和音效	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1.無限可能版課本教材。 2.輔助範例光碟。

			〔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。					
第 11 週	1	第五課 我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>〔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。</p>	<p>1. 設計各種迷宮障礙物</p> <p>2. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物</p> <p>2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點</p>	<p>1. 設計迷宮的障礙物-閘門</p> <p>2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點</p> <p>3. 設計障礙物-螃蟹和水母</p> <p>4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 12 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<p>1. 設計二人對打類型的遊戲</p> <p>2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向</p>	<p>1. 製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條底線</p> <p>3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式</p>	<p>1. 先製作遊戲的說明畫面</p> <p>2. 繪製兩條左右底線</p> <p>3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊</p> <p>4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動</p> <p>5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

第 13 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習使用「變數」控制移動的速度</li> <li>2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快</li> <li>3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用變數來控制移動速度</li> <li>2. 用判斷式，當分數達到目標遊戲速度會加快</li> <li>3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度</li> <li>2. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快</li> <li>3. 加入球的角色，並完成球的基本動作</li> <li>4. 設定當球碰到選手時的反應</li> <li>5. 設定當球碰到底線時的反應</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>
第 14 週	1	第六課 對戰遊戲—球球對打	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加上扣分和加分的角色</li> <li>2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響</li> <li>3. 學習測試並找到遊戲的「錯誤 (Bug)」</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入扣分和加分的角色</li> <li>2. 設定角色出現的時機</li> <li>3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計扣分的角色-雞</li> <li>2. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現</li> <li>3. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少</li> <li>4. 設計加分的角色-牛奶</li> <li>5. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現</li> <li>6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分</li> <li>7. 設計遊戲結束畫</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作練習</li> <li>3. 學習評量</li> <li>4. 相互觀模</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.無限可能版課本教材。</li> <li>2.輔助範例光碟。</li> </ol>

						面		
						8. 試著測試遊戲，並修正錯誤		
第 15 週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型</p> <p>2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲</p> <p>3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應</p>	<p>1. 用重新塑形工具修改角色造型</p> <p>2. 設計發射子彈的動作</p> <p>3. 判斷太空船碰到子彈的反應</p>	<p>1. 設計遊戲的背景和太空人角色</p> <p>2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型</p> <p>3. 製作射子彈的動作和音效</p> <p>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</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>
第 16 週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 製作二個關卡的遊戲</p> <p>2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現</p> <p>3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣</p>	<p>1. 製作二個關卡的遊戲</p> <p>2. 讓不同關卡的角色適時出現</p>	<p>1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色</p> <p>2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應</p> <p>3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題</p> <p>4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1.無限可能版課本教材。</p> <p>2.輔助範例光碟。</p>

