

彰化縣縣立新水國民小學 110 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明

總表

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

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校快樂學習、健康成長、創意用心、活力希望之學校願景，並以厚植學力、健康樂活、創新卓越、適性展能為教育目標，培養兼具五力的好兒童，以落實學校本位及特色課程。

本校 全面實施 12 年國教 / 逐年實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

(本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁)

類別	年級	一年級		二年級		三年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	閱讀悅讀	53	48	53	48	32	28
	科技大觀園					21	20
	國際教育					21	20
社團活 動與技 藝課程							
其他類 課程	新水繽紛事	10	12	10	12	10	12
	合計	63	60	63	60	84	80

年級	四年級		五年級		六年級		
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數
	閱讀教育	32	28	74	68	53	35
	資訊教育	21	20	21	20	21	18
	國際教育	21	20			21	18
	學校活動、議題宣導	10	12	10	12	10	19
	合計	84	80	105	100	105	90

彰化縣縣立新水國民小學 110 學年度第一學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	愛閱家	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(74)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 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"/> 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				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 B1 符號運用與溝通表達 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體 及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活 與人際溝通。 C3 多元文化與國際理解 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	1. 透過學習閱讀，具備良好的閱讀習慣，並藉以認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 2. 以閱讀所培養的語文素養為基礎，結合科技資訊，進行跨領域探索，發展自學能力。 3. 閱讀各類文本，提升理解、思辨、溝通與互動的能力，透過討論與合作，激發想像與創作潛能。 4. 經由閱讀，連結生活經驗，學習觀察社會現象與議題，理解並尊重多元文化。				

配合融入之領域
或議題

國語文 英語文 本土語
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動
健康與體育 生活課程 科技

性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元 名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/ 學習單
第1~2週	8	三國演義 第1~4章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第3~4週	8	三國演義 第5~8章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第5~6週	8	三國演義 第9~12章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。	3. 能完成學習單。 4. 表達自我觀點，並能與他人討論。	

			綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		性格與特質。	3. 故事角色特質分析。		
第 7~8 週	8	三國演義 第 13~16 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 9~10 週	7	三國演義 第 17~20 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 11~12 週	7	三國演義 第 21~25 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。 4. 故事心得分享。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 13~14 週	7	三國英雄榜	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷	運用心智圖進行寫作。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。	1. 藉由人物性格與特質分析，思考及討論	1. 能完成作文。	作文

			取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	三國人物中，值得自己學習的品格模範及行為。 2. 進行《三國英雄榜》寫作。	2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	
第 15~16 週	7	月夜仙蹤第 1-4 章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 17~18 週	7	月夜仙蹤第 5-8 章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 19~21 週	7	月夜仙蹤第 9-12 章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單

		綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		性格與特質。			
--	--	---	--	--------	--	--	--

彰化縣縣立新水國民小學 110 學年度第二學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	愛閱家	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(68)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 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"/> 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				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 B1 符號運用與溝通表達 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體 及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活 與人際溝通。 C3 多元文化與國際理解 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	1. 透過學習閱讀，具備良好的閱讀習慣，並藉以認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 2. 以閱讀所培養的語文素養為基礎，結合科技資訊，進行跨領域探索，發展自學能力。 3. 閱讀各類文本，提升理解、思辨、溝通與互動的能力，透過討論與合作，激發想像與創作潛能。 4. 經由閱讀，連結生活經驗，學習觀察社會現象與議題，理解並尊重多元文化。				

配合融入之領域
或議題

國語文 英語文 本土語
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動
健康與體育 生活課程 科技

性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元 名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/ 學習單
第1~2週	7	月夜仙蹤 第13-16章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第3~4週	7	月夜仙蹤 第17-20章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b1-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第5~6週	7	月夜仙蹤 第21-24章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	

			綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		性格與特質。	3. 故事角色特質分析。		
第 7~8 週	7	月夜仙蹤 第 25-28 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 9~10 週	7	月夜仙蹤 第 29-32 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 11~12 週	7	月夜仙蹤 第 33-36 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 13~14 週	7	月夜仙蹤 第 37-40 章	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷	1. 故事體文章結構分析。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文	1. 能完成學習單。	學習單

			取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	2. 運用心智圖學習。	2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	
第 15~16 週	7	月夜仙蹤 第 41-44 章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 17~18 週	6	月夜仙蹤 第 44-49 章	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 綜2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 故事體文章結構分析。 2. 運用心智圖學習。	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物性格與特質。	1. 師生共讀文本並透過引導提問理解文本內容。 2. 透過內容討論進行文本及故事情節分析。 3. 故事角色特質分析。	1. 能完成學習單。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	學習單
第 19~20 週	6	給敏俐的一封信	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	心得分享與寫作	1. 從整理意義段與角色關係理解情節。 2. 能分析事件的因果關係。 3. 能排列事件發生的順序。 4. 分析主角的人物	1. 心得分享。 2. 《給敏俐的一封信》寫作教學。	1. 能完成文章寫作。 2. 表達自我觀點，並能與他人討論。	作文

		綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		性格與特質。			
--	--	---	--	--------	--	--	--

彰化縣新水國民小學 110 學年度第一學期彈性學習課程（校訂課程）

項目：其它類課程(學校活動、議題宣導)								
教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
110.08.30~111.01.22	性別平等宣導	E-C1	1.認識身體自主權，預防性騷擾。 2.了解身體的隱私處。 3.清楚的拒絕他人不合理的要求。	1.了解每個人都有身體自主權。 2.認識身體的隱私權。	2	參與討論 課堂問答	自編教材	
110.08.30~111.01.22	防治學生藥物濫用 宣導	E-C1	認識毒品之危害，拒絕毒品。	透過反毒劇場故事，學習拒絕毒品的觀念。	2	參與討論 課堂問答	自編教材	
110.08.30~111.01.22	交通安全宣導	E-A3	1.能認識行人應遵守的交通安全規則。 2.能遵守交通安全法則，保護自身路上行走的安全。	1.行人交通安全規則。 2.常見的交通標誌。	2	參與討論 課堂問答	自編教材	
110.08.30~111.01.22	戶外教育	E-B2	1.善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境。 2.豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境。	參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。	4	活動參與 學習單	自編教材	
				合計	10			

彰化縣新水國民小學 110 學年度第二學期彈性學習課程（校訂課程）

項目：其他類課程(學校活動、議題宣導)

教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
111.02.11~111.06.30	性別平等宣導	E-C1	1.認識身體自主權，預防性騷擾。 2.能說出與異性相處應注意的事項。 3.能表現關心與尊重異性的態度。	1.了解每個人都有身體自主權。 2.認識身體的隱私權。 3.培養尊重異性的態度與行為。	1	參與討論 課堂問答	自編教材	
111.02.11~111.06.30	交通安全宣導	E-A3	1.能認識行人應遵守的交通安全規則。 2.能遵守交通安全法則，保護自身路上行走的安全。	1.行人交通安全規則。 2.常見的交通標誌。	1	參與討論 課堂問答	自編教材	
111.04.01~111.05.01	校慶系列活動	E-C2	展現團隊合作精神	1.促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2.學習同儕互助與合作。	8	動態展演 作品展覽 態度檢核	自編教材	
111.05.05	母親節感恩活動	E-B3	具備藝術展演能力及表現能力	1.透過溫馨獻卡，表達對長輩感恩的心。 2.藉由藝文作品創作，表達感恩情操。	2	溫馨獻卡 作品展覽	自編教材	
				合計	12			

彰化縣新水國小 110 學年度上學期五年級彈性領域教學計畫表 資訊教育

教學期程	主題	指標能力	教學目標	教學重點	節數	教學資源	評量方式	重大議題
第 1~2 週	一、我是小小程式設計師	<p>【資訊教育】</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Scratch 與執行程式。 ● 鍵盤控制角色。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識程式設計與程式語言。 ● 認識積木式語言。 ● 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 ● 認識 Scratch 操作介面。 ● 新建專案。 ● 建立與刪除角色。 ● 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 ● 複製程式組。 ● 設定舞台背景。 ● 執行程式。 ● 儲存檔案。 ● 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 ● 學習程式設計的優點。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體： <p>【Scratch 介面介紹】</p> <p>【Scratch 介面大考驗】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出程式語言的用途。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。 	【資訊教育】
第 3~5 週	二、孫悟空變變	<p>【資訊教育】</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>N-3-17 能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。</p> <p>【藝術】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解角色的造型。 ● 了解迴圈的概念。 ● 學習變換造型程式。 ● 認識流程圖。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識角色的造型與造型區工具。 ● 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 ● 視覺暫留的原理。 ● 認識本課重點指令。 ● 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 ● 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 ● 新增不同造型、複製造型與調整順序。 ● 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 ● 設定舞台背景。 ● 用「圖像效果」做出變身特效。 ● 認識流程圖與基本圖形。 ● 除錯的概念。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 <p>【製作遊戲腳本的概念】</p> <p>【視覺暫留】</p> <p>【看圖除錯】</p> <p>【問題拆解填填看】</p> <p>【迴圈-測驗問答】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 ● 學習評量（進階題）：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。 	【資訊教育】

第 6~8 週	三、 百變 造型 師	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解座標的概念。 ● 認識條件式【如果】。 ● 圖層指令。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Scratch 舞台座標的概念。 ● Scratch 圖層指令。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 開啟練習檔案，編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 程式開始時，指定角色造型。 ■ 定位角色且不可拖曳。 ■ 當角色被點擊時，更換造型。 ■ 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 ● 認識「如果」指令。 ● 複製程式。 ● 修改程式（造型與座標）。 ● 執行程式玩玩看。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【座標神射手】 【圖層概念】 	【資訊教育】
第 9~1 0 週	四、 青蛙 賽跑	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識廣播。 ● 輸入的概念。 ● 加入音效。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識「廣播」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 開啟「青蛙賽跑」編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 編排裁判貓的程式。 ■ 編排「1 隊」青蛙的程式。 ■ 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 ■ 編排「2 隊」青蛙的程式。 ■ 接收獲勝的訊息。 ■ 「裁判貓」判斷誰贏。 ■ 執行程式玩玩看。 ■ 加入音效。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【廣播概念】 【輸入互動連連看】 	【資訊教育】
第 11~ 13 週	五、 防疫 小尖 兵	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識製作動畫的步驟。 ● 認識背景變換與轉場。 ● 設定按鈕。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 用 Scratch 做動畫的概念。 ● 製作動畫的步驟。 ● 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 認識動畫劇情。 ● 開啟練習檔案與匯入角色。 ● 編排程式，完成第一個場景： <ul style="list-style-type: none"> ■ 片頭動畫與按鈕設計。 ■ 場景 1：勤洗手。 	3	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【製作動畫的舞台與角色】 	【資訊教育】

第 14~ 15 週	六、 終極 密碼	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解亂數。 ● 了解變數。 ● 知道2選1條件式的邏輯。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識「亂數」。 ● 認識「變數」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 ■ 在背景編排共通程式。 ■ 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 ● 認識2選1條件式的程式邏輯。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 <p>【什麼是變數】 【條件式流程圖 填空遊戲】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出什麼是亂數。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 ● 學習評量（進階題）：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從1~25數字中，抽取一個號碼。 	【資 訊教 育】
第 16~ 17 週	七、 英打 問答	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【英語】 6-1-12 樂於參與有助提升英語能力的活動。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 懂得邏輯運算。 ● 學會字串的設計。 ● 學會加入音效。 ● 認識擴充功能（文字轉語音）。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 大象的動畫。 ■ 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 ■ 變數初始化。 ■ 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 ■ 編排答對程式。 ■ 編排答錯程式。 ■ 編排打字結果程式。 ■ 讓大象說出得分。 ■ 加入音效。 ■ 認識擴充功能-文字轉語音。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「躲避球」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 ● 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，讓每次出題為3個字母，都正確才算答對。 	【資 訊教 育】

<p>第 18~ 21 週</p>	<p>八、 打鼓 達人</p>	<p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識分身。 ● 認識音樂擴充功能。 ● 知道【不成立】的邏輯運算。 ● 學會製作計時器。 ● 認識顏色碰撞的判斷。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識分身。 ● 認識擴充功能-音樂。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 ■ 隨機產生左節拍的分身。 ■ 左節拍由上往下掉落。 ■ 節奏正確條件一與得分。 ■ 節奏正確條件二與得分。 ■ 完成右節拍程式。 ■ 編排左鼓、右鼓的程式。 ■ 編排恐龍的動畫與背景程式。 ■ 執行程式玩玩看。 	<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 <p>【分身的概念】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出分身是什麼。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。 ● 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。 	<p>【資訊教育】</p>
-------------------------------	-------------------------	--	---	---	----------	--	---	----------------------

彰化縣新水國小 110 學年度下學期五年級彈性領域教學計畫表 資訊教育

教學期程	主題	分段能力指標	教學目標	教學重點	教學節數	教學資源	評量方式	六大議題
第一週	一、航海地圖	1-3-1 能認識電腦病毒的特性。	◎ 運算思維的重要-培養新世代未來的溝通能力 ◎ 為什麼要選用 mBlock 來學習 ◎ 起手式-認識圖形介面程式設計 ◎ 操作地圖（認識操作界面、功能表與座標）	● 創造思考、批判思考、問題解決、邏輯與運算思維等高層次思考能力的培養 ● 認識跨領域學習的 STEAM 教育學習的核心	2	大青蛙 MBlock 程式設計之運算思維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【家政教育】 3-3-3 從事與欣賞美化生活的藝術造型活動
第二週		4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。【藝術與人文】 1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。						
第三週	二、mBlock 圖片編修	3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。	◎ 圖片搜尋與下載 ◎ 認識 mBlock 的繪圖功能 ◎ 如何在將角色中的背景影像去除繪製不同造型的角色 ◎ 程式設計-外觀變化 ◎ 圖片搜尋與下載	● MBlock 軟體官網下載 ● 圖片下載 ● 創用 CC 圖片下載 ● 用 mBlock 編修圖片 ● 點矩陣圖片與向量圖片之認識 ● 角色造型繪製 ● 角色造型變換之程式設計	2	大青蛙 MBlock 程式設計之運算思維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【兩性教育】 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制
第四週		5-3-2 能瞭解與實踐資訊倫理。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。						
第五週	三、小戈的水果樹	1-3-1 能認識電腦病毒的特性。 4-3-3 能遵守區域網路環境的使	◎ 環境短劇-小戈的水果樹 ◎ 開場引言動畫製作 ◎ 旁白角色出現	● 腳本規劃與故事玲程 ● 背景設定，上傳背景	3	大青蛙 MBlock 程式設計之運算思維	1.口頭問答 2.課堂觀察	【家政教育】 4-3-1 接納自己

第六週		用規範。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。	◎ 主角小戈出現 ◎ 製作配角 ◎ 謝幕	● 背景程式設定 ● 角色圖檔上傳 ● 角色程式設計		維	3.操作評量	
第七週								
第八週	四、 我的 生活 導覽	3-3-1 能操作掃描器及數位相機等工具。 3-3-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。	◎ 旅導覽規畫-我的生活導覽 ◎ 導覽開場動畫製作 ◎ 製作導覽圖示 ◎ 導覽圖卡的功能 ◎ 關閉導覽圖卡	● 劇情大綱發想 ● 背景圖案設定 ● 標題特效 ● 導覽圖飾製作 ● 角色圖案加入 ● 角色程式設計	2	大青蛙 MBlock 程式 設計之運算思 維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【家政教育】 3-3-3 從事與欣賞 美化生活的藝術 造型活動
第九週								
第十週	五、 過河 救援	1-3-1 能認識電腦病毒的特性。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。 5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。	◎ 頁面按鈕製作 ◎ 遊戲設計與生活 ◎ 匯入青蛙小孩角色 ◎ 改變青蛙小孩的移動方向 製作伺機而動的鱷魚 ◎ 青蛙父子終於安全見面了	● 遊戲腳本規劃 ● 遊戲角色匯入 ● 遊戲背景上傳 ● 加入角色程式 ● 角色互動程式設計	2	大青蛙 MBlock 程式 設計之運算思 維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【家政教育】 3-3-3 從事與欣賞 美化生活的藝術 造型活動
第十一週								
第十二週	六、 循線 車	2-3-1 能認識電腦硬體的主要元件。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-2 能瞭解電腦網路之基本概念及其功能。	◎ 程式設計與機器人 ◎ 電腦連結 mbot ◎ mbot 與裝置的連結模式 ◎ mBot 自動循線車	● 認識 MBOT 硬體 ● 認識 MBOT 的主要組成元件 ● MBOT 與電腦連線	3	大青蛙 MBlock 程式 設計之運算思 維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【兩性教育】 1-3-5 運用科技與 資訊，不受性別 的限制
第十三週								

第十四週		5-3-4 能認識正確引述網路資源的方式。 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。						
第十五週	七、倒車雷達	2-3-1 能認識電腦硬體的主要元件。 3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。 4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源	◎ mbot 倒車雷達 ◎ 互動提醒助理	<ul style="list-style-type: none"> ● 倒車雷達之設計概念 ● 遊戲背景之上傳 ● 背景程式設計 ● 變數的設定 ● 韌體之更新 ● 互動程式設計 	3	大青蛙 MBlock 程式設計之運算思維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【兩性教育】 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制
第十六週								
第十七週								
第十八週	八、光線感應車	1-3-1 能認識電腦病毒的特性。 2-3-1 能認識電腦硬體的主要元件。 3-3-1 能操作掃瞄器及數位相機等工具。 4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。	◎ 光線感測器的原理 ◎ 製作駕駛室面板	<ul style="list-style-type: none"> ● 光線感應器之設計概念 ● 遊戲背景之上傳 	3	大青蛙 MBlock 程式設計之運算思維	1.口頭問答 2.課堂觀察 3.操作評量	【兩性教育】 1-3-5 運用科技與資訊，不受性別的限制
第十九週								
第二十週								