

彰化縣縣立和美國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

彰化縣縣立和美國民小學 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，呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校，閱讀品牌的學校、以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 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)

表格列數請自行增刪

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級	
		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	1. 和美知識家	21	20	21	20	21	20
	2. 創藝悅讀	21	20	21	20	21	20
	3. 語言與文化	21	20	21	20	21	20
	4. 資訊與生活					21	20
社團活 動與技 藝課程							
其他類 課程							
	合計	63	60	63	60	84	80

年級 課程名稱	四年級		五年級		六年級		
	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	
1. 和美知識家	21	20	21	20	21	18	
2. 創藝悅讀	21	20	21	20	21	18	
3. 語言與文化	21	20					
4. 資訊與生活	21	20	21	20	21	18	
5. 漢字之美			21	20	21	18	
6. 藝術欣賞			21	20	21	18	
	合計	84	80	105	100	105	90

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第一學期 六年級彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	和美知識家	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input checked="" type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學)				
設計理念	1. 藉由自治鎮長選舉活動讓學生了解選舉的精神及意義，並實際體驗整個選舉過程。 2. 藉由校慶是學校重要慶典的活動，兒童體驗校慶的意義，並增加和同儕間的互動，參與及分享。 3. 傳遞文化與制度，人與環境的關係，培養孩子探究、參與、反思及創新的態度與能力。				
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。 2. 認識選賢與能，涵養民主習性。 3. 能體認自己是學校一份子，能熱烈的參與學校活動。				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2. 建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。				

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)	自編自選 教材/學習

							務)	單
第 1 週	1	教學準備週						
第 2 週	1	和美萬花筒	1. 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。	自治鎮長選舉	1. 選出班級代表參與競選。 2. 製作競選宣傳海報。	態度評量 作品展示	無
第 3 週	1	和美萬花筒	1. 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 2. 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。 2. 認識選賢與能，涵養民主習性。	自治鎮長選舉	1. 候選人登記。 2. 競選活動。	態度評量 觀察評量	無
第 4 週	1	和美萬花筒	3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。 2. 認識選賢與能，涵養民主習性。	自治鎮長選舉	1. 競選活動。	態度評量 觀察評量	無
第 5 週	1	和美萬花筒	藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 P-1 參與學習	1. 培養尊師重道的觀念。 2. 製作卡片感謝老師的教誨。	教師節活動	1. 繪製教師節卡片。	態度評量 作品展示	無

第 6 週	1	和美萬花筒	3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。 2. 認識選賢與能，涵養民主習性。	自治鎮長選舉	1. 競選活動。 2. 政見發表。	態度評量 觀察評量	無
第 7 週	1	和美萬花筒	1. 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 2. 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 訓練兒童自治能力，培養服務熱忱。 2. 認識選賢與能，涵養民主習性。	自治鎮長選舉	1. 投票。 2. 開票。	態度評量 觀察評量	無
第 8 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 討論並規劃校慶相關活動內容。	態度評量	無
第 9 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 分組方式分工合作，完成校慶布置	態度評量	無
第 10 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 分組方式分工合作，完成校慶布置和表演。	態度評量	無

第 11 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 分組方式分工合作，完成校慶布置和表演。	態度評量	無
第 12 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 分組方式分工合作，完成校慶布置和表演。	態度評量	無
第 13 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 分組方式分工合作，完成校慶布置和表演。	態度評量	無
第 14 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無

第 15 週	1	和美萬花筒	<p>1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。</p> <p>2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。</p>	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	校慶活動	活動結束後，發表心得與感想，藉以省思在這次活動中的收穫成長。	態度評量	無
第 16 週	1	戶外教學	<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>P-1 參與學習</p>	<p>1. 辨識社會與環境中的各種挑戰以及危險，發展思辨能力與適切的處理策略。</p> <p>2. 從參與戶外活動，增進自然與人文關懷。</p>	1. 參觀科工館體會動力與機械科技對人類生活所造成的深遠影響。	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無

第 17 週	1	戶外教學	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-1 參與學習	1. 辨識社會與環境中的各種挑戰以及危險，發展思辨能力與適切的處理策略。 2. 從參與戶外活動，增進自然與人文關懷。	1. 參觀科工館體會動力與機械科技對人類生活所造成的深遠影響。	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
第 18 週	1	戶外教學	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-1 參與學習	1. 辨識社會與環境中的各種挑戰以及危險，發展思辨能力與適切的處理策略。 2. 從參與戶外活動，增進自然與人文關懷。	1. 參觀莫拉克風災重建展示館提升災害風險意識，促進安全韌性的防災文化。	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
第 19 週	1	戶外教學	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-1 參與學習	1. 辨識社會與環境中的各種挑戰以及危險，發展思辨能力與適切的處理策略。 2. 從參與戶外活動，增進自然與人文關懷。	1. 參觀莫拉克風災重建展示館提升災害風險意識，促進安全韌性的防災文化。	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無

第 20 週	1	探訪和美老街	1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	認識和美老街洋樓的藝術與遵守交通規則	和美老街洋樓的故事與藝術以及交通安全設施 1	戶外教學	學習單、口頭	和美老街建築藝術與交通安全
第 21 週	1	探訪和美老街	1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	認識和美街長宿舍的藝術與遵守交通規則	和美老街洋樓的故事與藝術以及交通安全設施 2	戶外教學	學習單、口頭	和美老街建築藝術與交通安全
合計節數	21							

									學習單
第 1 週	1	和美萬花筒	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-1 參與學習	1. 辨識社會與環境中的各種挑戰以及危險，發展思辨能力與適切的處理策略。	腸病毒宣導	1. 認識腸病毒的症狀並知道如何預防。	態度評量	無	
第 2 週	1	和美萬花筒	1. 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 2. 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	體認自己是班級的一份子，能熱烈的參與活動。	兒童節表演活動	1. 練習兒童節表演活動。	態度評量	無	
第 3 週	1	和美萬花筒	1. 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 2. 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	體認自己是班級的一份子，能熱烈的參與活動。	兒童節表演活動	1. 練習兒童節表演活動。	態度評量	無	
第 4 週	1	和美萬花筒	. 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 2. 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	體認自己是班級的一份子，能熱烈的參與活動。	兒童節表演活動	1. 練習兒童節表演活動。	態度評量	無	

第 5 週	1	和美萬花筒	1. 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 2. 表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	1. 透過表揚活動使兒童體會尊重他人成就，激發奮進，將來能為國家社會奉獻與服務。 2. 藉由兒童節目的表演達到寓教娛樂的目的。	兒童節表演活動	1. 上台表演兒童節的節目。	態度評量	無
第 6 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無
第 7 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無
第 8 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無

第 9 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無
第 10 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	班際運動競賽	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
第 11 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	班際運動競賽	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
第 12 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無

第 13 週	1	探訪和美街長宿舍	1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	認識和美街長宿舍的藝術與遵守交通規則	和美街長宿舍的故事與藝術以及交通安全設施 1	戶外教學	學習單、口頭	和美街長宿舍藝術與交通安全
第 14 週	1	探訪和美街長宿舍	1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	認識和美街長宿舍的藝術與遵守交通規則	和美街長宿舍的故事與藝術以及交通安全設施 2	戶外教學	學習單、口頭	和美街長宿舍藝術與交通安全
第 15 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無
第 16 週	1	文化導覽員	N1 在地文化關懷	1. 將學到的知識化為行動，擔任小小解說員，一同參與文化資產保存維護。	道東書院小小解說員	1. 能瞭解導覽解說要領。 2. 能簡介道東書院。	實作評量	無

第 17 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	愛校服務	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
第 18 週	1	和美萬花筒	1. Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 2. 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。	能體認自己是學校的一份子，能熱烈的參與學校活動。	畢業典禮預演	1. 積極參與各項活動。	態度評量	無
合計節數	18							

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第一學期 六年級上彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	創藝悅讀	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	藉由閱讀活動使得學童能擁有悅讀樂趣，也能培養自己的思考能力。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。				
課程目標	1 認識機智的智慧，培養創意的思考 2 發現生命,學習愛人與關懷，培養感受感動的情意。 3 欣賞不同情境下，語文傳達的趣味，培養語文的興趣。 4 藉由家人親情、同儕的友情、民胞物與的大愛之情，體會人情之美，學習在愛的過程中，得到成長，懂得愛人與被愛。 5 能認讀閩南語詞和句，並瞭解其意。 6 能養成良好的閩南語閱讀態度與習慣。				
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語言 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技		<input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2. 建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。				

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	教學準備週						
第 2 週	1	馬克·吐溫的幽默人生	國-E-A1 認識國語文的 重要性,培養國 語文的興趣,能 運用國語文認 識自我、表現自 我,奠定終身學 習的基礎。	1 認識機智的智 慧,培養創意的思 考	S2 P2 N2	1、課前先 借或請學 生購買書 籍。 2、介紹作 者、文本 簡介並閱 讀目次。	字形檢核 口語評量 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 3 週	1	馬克·吐溫的幽默人生	國-E-A1 認識國語文的 重要性,培養國 語文的興趣,能 運用國語文認 識自我、表現自 我,奠定終身學 習的基礎。	2 培養面對生命挫 折的勇氣	S2 P2 N2	3、營造舒 適的閱讀 情境。 4、請學生 摘要記錄 優美詞 句,並寫 下段落大 意	字形檢核 口語評量 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 4 週	1	馬克·吐溫的幽默人生	國-E-A1 認識國語文的	3 發現生命,學習愛 人與關懷,培養感	S2 P2 N2	4、請學生 摘要記錄	字形檢核 口語評量	學習單

			重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	受感動的情意。		優美詞句,並寫下段落大意 5、心得分享	閱讀理解 態度評量 觀察評量	
第 5 週	1	馬克·吐溫的幽默人生	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	4 珍惜生命,尊重生命,發揮生命的光與熱。	S2 P2 N2	4、請學生摘要記錄優美詞句,並寫下段落大意 5、心得分享	字形檢核 口語評量 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 6 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	1、欣賞不同情境下,語文傳達的趣味,培養語文的興趣。	S2 I2 N2	1、新聞導讀	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單
第 7 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要	2、學習愛人與關懷,培養感受感動的情意。	S2 I2 N2	2、鼓勵學生自行到報紙中找	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單

			旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。			尋答案。		
第 8 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	1、欣賞語文傳達的趣味,培養語文的興趣。 2、學習愛人與關懷,培養感受感動的情意。	S2 I2 N2	3、有趣的一篇新聞分享。	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單
第 9 週	1	羅琳與哈利波特	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	1 體會人情之美,學習在愛的過程中,得到成長,懂得愛人與被愛。	S2 P2 N2	1、課前先借或請學生購買書籍。 2、介紹作者、文本簡介並閱讀目次。	字形檢核 口語評量	學習單
第 10 週	1	羅琳與哈利波特	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國	2 培養面對生命挫折的勇氣,	S2 P2 N2	3、營造舒適的閱讀情境。	閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單

			語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。					
第 11 週	1	羅琳與哈利波特	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	3 學習愛人與關懷	S2 P2 N2	4、請學生摘要記錄 優美詞句	態度評量 觀察評量	學習單
第 12 週	1	羅琳與哈利波特	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	培養感受感動的情意。	S2 P2 N2	5、心得分享	字形檢核 口語評量 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 13 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、	2、學習感受感動的情意。	S2 I2 N2	1、新聞導讀	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單

			初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。					
第 14 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	培養語文的興趣、學習愛人與關懷	S2 I2 N2	2、鼓勵學生自行到報紙中找尋答案。	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單
第 15 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-A2 透過國語文學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	能了解歌謠含意及韻文內容的趣味	S2 I2 N2	3、將有趣的一篇新聞與全班分享。	實際操作 口頭發表 心得寫作	學習單
第 16 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學習有步驟的規	1 能聽辨他人口頭表達的感受與情緒。	P2 I2 N2	1 播放生相故事簡報	口語評量 實作評量 鑑賞檢核 學習單作業	學習單

			劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。					
第 17 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學習有步驟的規劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。	2 能流暢的說出日常生活對話語句。	P2 I2 N2	1 播放生相故事簡報	口語評量 實作評量 鑑賞檢核 學習單作業	學習單
第 18 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學習有步驟的規劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。	3 能認讀閩南語詞和句,並瞭解其意。	P2 I2 N2	2 說明分辨鳥鼠和貓仔	口語評量 實作評量 鑑賞檢核 學習單作業	學習單
第 19 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學	4 能養成良好的閩南語閱讀態度與習慣。	P2 I2 N2	3 討論劇本	口語評量 實作評量 鑑賞檢核	學習單

			習有步驟的規劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。				學習單作業	
第 20 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學習有步驟的規劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。	能聽辨他人表達的感受與情緒,並瞭解其意。	P2 I2 N2	3 討論 劇本	口語評量 實作評量 鑑賞檢核 學習單作業	學習單
第 21 週	1	小劇場~十二生肖的由來	國-E-A3 運用國語文充實生活經驗,學習有步驟的規劃活動和解決問題,並探索多元知能,培養創新精神,以增進生活適應力。	能流暢的說出日常生活對話語句。 能認讀閩南語詞和句	P2 I2 N2	4 做看覓	口語評量 實作評量 鑑賞檢核 學習單作業	學習單
合計節數	21							

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第二學期 六年級彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	創藝悅讀	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	藉由閱讀活動使得學童能擁有悅讀樂趣，也能培養自己的思考能力。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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。				
課程目標	1 養成主動閱讀課外讀物的習慣。 2 歸納聆聽的內容，正確記取細節與要點，並語意清晰，主題明確的說出自己的想法 3 認識基本文體的特色及寫作方式，並能共同討論相關的閱讀內容，進而分享心得。 4 能配合語言情境，欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通和表達的效果。 5 增進口語表達能力 6 能藉由創作報紙，學會觀察與關懷週遭的環境 7 能欣賞古詩。 8 發展聆聽與歸納詩句中表現的情感。				
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input checked="" type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input checked="" 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	
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2. 建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。				

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	<u>水立方與鳥巢</u>	國-E-A2 透過國語文學 學習,掌握文本要 旨、發展學習及 解決問題策略、 初探邏輯思維, 並透過體驗與 實踐,處理日常 生活問題。	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。	S2 P2 I2 N2	1 課前先 借或請學 生購買書 籍。 2 介紹作 者、文本 簡介並閱 讀目次。	閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 2 週	1	<u>水立方與鳥巢</u>	國-E-A2 透過國語文學 學習,掌握文本要 旨、發展學習及 解決問題策略、 初探邏輯思維, 並透過體驗與 實踐,處理日常 生活問題。	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。	S2 P2 I2 N2	1 營造舒 適的閱讀 情境。 2 請學生 摘要記錄 優美詞 句,並寫 下段落大 意	字形檢核 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 3 週	1	<u>水立方與鳥巢</u>	國-E-A2 透過國語文學 學習,掌握文本要 旨、發展學習及	具備探索 問題的思考能 力,並透過體驗 與實踐處理日	S2 P2 I2 N2	1 營造舒 適的閱讀 情境。 2 請學生	字形檢核 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單

			解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	常生活問題。		摘要記錄優美詞句,並寫下段落大意		
第 4 週	1	<u>水立方與鳥巢</u>	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	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。	S2 P2 I2 N2	心得分享	心得寫作	學習單
第 5 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	1.訓練口語表達能力 2.訓練整合文字、組織資訊的能力 3.從中學習企劃、採訪、編輯、美術等多種能力,並藉由報紙,讓小朋友學會觀察與關懷週遭的環境	S2 I2 N2	1、新聞導讀 2、將題目出於黑板,鼓勵學生自行到報紙中找尋答案。	實際操作 口頭發表	報紙
第 6 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察	1.訓練口語表達能力 2.訓練整合文字、組織資訊的能力 3.從中學習企劃、	S2 I2 N2	1、每天安排一名學生,將自己讀到最	口頭發表 心得寫作	報紙 學習單

			他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	採訪、編輯、美術等多種能力,並藉由報紙,讓小朋友學會觀察與關懷週遭的環境		有趣的一篇新聞與全班分享。 2、每周安排一節課,全班安靜讀報,將當周重點新聞回顧,並同時製作剪報。		
第 7 週	1	讀報樂趣多(1)	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	訓練口語表達能力 2.訓練整合文字、組織資訊的能力 3.從中學習企劃、採訪、編輯、美術等多種能力,並藉由報紙,讓小朋友學會觀察與關懷週遭的環境	S2 I2 N2	1、每天安排一名學生,將自己讀到最有趣的一篇新聞與全班分享。 2、每周安排一節課,全班安靜讀報,將當	口頭發表心得寫作	報紙學習單

						周重點新聞回顧，並同時製作剪報。		
第 8 週	1	<u>可樂傳奇</u>	國-E-A2 透過國語文學學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	1 養成主動閱讀課外讀物的習慣。 2 歸納聆聽的內容,正確記取細節與要點,並語意清晰,主題明確的說出自己的想法	S2 P2 I2 N2	1 課前先借或請學生購買書籍。 2 介紹作者、文本簡介並閱讀目次。	閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 9 週	1	<u>可樂傳奇</u>	國-E-A2 透過國語文學學習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	1 養成主動閱讀課外讀物的習慣。 2 歸納聆聽的內容,正確記取細節與要點,並語意清晰,主題明確的說出自己的想法	S2 P2 I2 N2	1 營造舒適的閱讀情境。 2 請學生摘要記錄優美詞句,並寫下段落大意	字形檢核 閱讀理解 態度評量 觀察評量	學習單
第 10 週	1	<u>可樂傳奇</u>	國-E-A2 透過國語文學	1 養成主動閱讀課外讀物的習慣。 2 歸納聆聽的內	S2 P2 I2 N2	1 營造舒適的閱讀	字形檢核 閱讀理解	學習單

			習,掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維,並透過體驗與實踐,處理日常生活問題。	容,正確記取細節與要點,並語意清晰,主題明確的說出自己的想法		情境。 2 請學生摘要記錄優美詞句,並寫下段落大意	態度評量 觀察評量	
第 11 週	1	<u>可樂傳奇</u>	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	1 認識基本文體的特色及寫作方式,並能共同討論相關的閱讀內容,進而分享心得。 2 能配合語言情境,欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通和表達的效果。	S2 P2 I2 N2	心得分享	心得寫作	學習單
第 12 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	訓練口語表達能力	S2 I2 N2	1、讀報小老師: 利用晨光時間,讓小朋友任選一篇國語日報中自己最有興趣的文	實際操作 口頭發表	國語日報

						章，朗讀 或播報給 同學聽 2、小主播 報新聞： 將國語日 報內容整 合成簡短 適合播報 的稿子， 在學校的 電視台中 播報		
第 13 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-B1 理解與運用國 語文在日常生 活中學習體察 他人的感受,並 給予適當的回 應,以達成溝通 及互動的目標。	訓練整合文字、組 織資訊的能力	S2 I2 N2	每周安排 一節課， 全班安靜 讀報，將 當周重點 新聞回 顧，並同 時製作剪 報。	製作剪報	國語日報 學習單
第 14 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-B1 理解與運用國 語文在日常生	訓練整合文字、組 織資訊的能力	S2 I2 N2	1 製作剪 報小書 2 舉辦班	成果展示	剪報小書

			活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。			級剪報展		
第 15 週	1	讀報樂趣多(2)	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受,並給予適當的回應,以達成溝通及互動的目標。	從中學習企劃、採訪、編輯、美術等多種能力,並藉由報紙,讓小朋友學會觀察與關懷週遭的環境	S2 I2 N2	編一份創意報:運用報紙內容,教小朋友採訪寫作與編輯技巧,編一份報紙	成果展示	創意報紙
第 16 週	1	古詩賞析~九月九日憶山東兄弟	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	1 能欣賞古詩。 2 能美聲吟誦及背誦詩句。	P2 I2 N2	1 分享經驗 2 內容深究(九月九日憶山東兄弟):小組討論 3 小組發表大意	口語評量 實作評量	學習單
第 17 週	1	古詩賞析~九月九日憶山	國-E-A1	能欣賞古詩。	P2 I2 N2	1 朗讀整	口語評量	學習單

		東兄弟	認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	5.能美聲吟誦及背誦詩句。		首詩 2.吟唱這首詩 3 作者深究(王維) *作者的年代,及寫這首詩的年齡心境 *作者的事蹟 *尋找王維其他相關的作品	實作評量	
第 18 週	1	古詩賞析~九月九日憶山東兄弟	國-E-A1 認識國語文的重要性,培養國語文的興趣,能運用國語文認識自我、表現自我,奠定終身學習的基礎。	發展聆聽與歸納詩句中表現的情感並完成詩歌繪本製作。	P2 I2 N2	繪本製作: *小組討論 *小組合作完成	繪本檢核	繪本
合計節數	18							

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第一學期六年級彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	藝術欣賞	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	經由多元的藝術學習與美感經驗的累積，培養以學生為中心的感知覺察、審美思考與創意表現能力，從快樂學習的過程，充實藝術涵養與美感素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬訂計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C3 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員和作之素養。				
課程目標	1.表現：善用媒介與形式從事藝術創作與展現，傳達思想與情感。 2.鑑賞：透過參與審美活動培養感受力與理解力，體認藝術價值。 3.實踐：培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美善生活。				
配合融入之領域 或議題	□國語文 □英語文 □本土語言 □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		
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1.呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2.建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。				

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	教學準備週						
第 2 週	1	人生百態	視覺探索	能觀察出人物特徵	繪畫	觀察	人物畫像	感恩有您
第 3 週	1	人生百態	視覺探索/媒介技能	能畫出人物造型	繪畫	觀察與描繪	人物畫像	感恩有您
第 4 週	1	人生百態	視覺探索/媒介技能	能畫出不同人物特徵	繪畫	描繪	人物畫像	感恩有您
第 5 週	1	人生百態	創作展現	能畫出設計草圖	平面設計	創意發想	卡片製作	感恩有您
第 6 週	1	人生百態	創作展現/審美理解	能善用媒材	平面設計	媒材運用	卡片製作	感恩有您
第 7 週	1	人生百態	創作展現/審美理解	能完成設計構想	平面設計	實作技巧	卡片製作	感恩有您
第 8 週	1	藝術之美	創作展現	能講出創意理念	立體製作	創意發想	創意進場道具	校慶與我
第 9 週	1	藝術之美	媒介技能/創作展現	能善用工具材料	立體製作	媒材運用	創意進場道具	校慶與我
第 10 週	1	藝術之美	媒介技能/創作展現	能善用工具材料	立體製作	實作技巧	創意進場道具	校慶與我
第 11 週	1	藝術之美	藝術參與/生活應用	能完成設計構想	立體製作	實作技巧	創意進場道具	校慶與我
第 12 週	1	纏繞畫	媒介技能	能畫出穩定線條	繪畫	筆畫練習	黑白纏繞	幾何纏繞
第 13 週	1	纏繞畫	媒介技能/創作展現	能畫出不同圖形	繪畫	圖形運用	黑白纏繞	幾何纏繞
第 14 週	1	纏繞畫	媒介技能/創作展現	能利用點線面構圖	繪畫	創意構圖	黑白纏繞	幾何纏繞
第 15 週	1	纏繞畫	創作展現/生活應用	能完成不同作品	繪畫	美感整合	黑白纏繞	幾何纏繞
第 16 週	1	精彩人生	視覺探索/創作展現	能畫出設計草圖	空間設計	觀察與設計	創意櫥窗	我的夢想
第 17 週	1	精彩人生	媒介技能/創作展現	能找到適當媒材創作	空間設計	媒材運用	創意櫥窗	我的夢想
第 18 週	1	精彩人生	創作展現/審美理解	能善用所選媒材	空間設計	實作技巧	創意櫥窗	我的夢想
第 19 週	1	精彩人生	媒介技能/創作展現	能了解不同媒材特色	立體製作	探索新媒材	捏塑大小物	我的夢想
第 20 週	1	精彩人生	媒介技能/創作展現	能應用新媒材創作	立體製作	媒材運用	捏塑大小物	我的夢想
第 21 週	1	精彩人生	審美理解/生活應用	能完成設計作品	立體製作	實作技巧	捏塑大小物	我的夢想
合計節數	21							

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第二學期六年級彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	藝術欣賞	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	經由多元的藝術學習與美感經驗的累積，培養以學生為中心的感知覺察、審美思考與創意表現能力，從快樂學習的過程，充實藝術涵養與美感素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬訂計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C3 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員和作之素養。				
課程目標	1.表現：善用媒介與形式從事藝術創作與展現，傳達思想與情感。 2.鑑賞：透過參與審美活動培養感受力與理解力，體認藝術價值。 3.實踐：培養主動參與藝術的興趣與習慣，促進美善生活。				
配合融入之領域 或議題	□國語文 □英語文 □本土語言 □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		
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1.呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2.建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。				

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	我的校園	視覺探索	能觀察校園景物	繪畫	觀察	校園寫生	校園巡禮
第 2 週	1	我的校園	視覺探索/媒介技能	能觀察並描繪景物	繪畫	觀察與描繪	校園寫生	校園巡禮
第 3 週	1	我的校園	視覺探索/媒介技能	能適度取景並構圖	繪畫	構圖與描繪	校園寫生	校園巡禮
第 4 週	1	我的校園	媒介技能/創作展現	能畫出景物造型	繪畫	描繪	校園寫生	校園巡禮
第 5 週	1	我的校園	媒介技能/創作展現	能畫出不同景物特徵	繪畫	描繪	校園寫生	校園巡禮
第 6 週	1	我的校園	創作展現/審美理解	能加以修整完稿	繪畫	完稿技巧	校園寫生	校園巡禮
第 7 週	1	我的校園	審美理解/藝術參與	能參與討論與分享	藝術欣賞	美感整合	校園寫生	校園巡禮
第 8 週	1	我是航海王	媒介技能	能正確操作工具	立體製作	工具操作	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 9 週	1	我是航海王	媒介技能/創作展現	能了解展開圖概念	立體製作	媒材運用	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 10 週	1	我是航海王	媒介技能/創作展現	能善用工具材料	立體製作	實作技巧	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 11 週	1	我是航海王	媒介技能/創作展現	能善用工具材料	立體製作	實作技巧	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 12 週	1	我是航海王	媒介技能/創作展現	能正確組裝零件	立體製作	實作技巧	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 13 週	1	我是航海王	媒介技能/創作展現	能完成設計作品	立體製作	實作技巧	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 14 週	1	我是航海王	藝術參與/生活應用	能參與討論與分享	藝術欣賞	美感整合	3D 紙模型	駕馭千陽號
第 15 週	1	我的作品 Show	創作展現	能提出設計構想	展場設計	創意發想	畢業展設計	我的舞台
第 16 週	1	我的作品 Show	創作展現/審美理解	能畫出設計草圖	展場設計	媒材運用	畢業展設計	我的舞台
第 17 週	1	我的作品 Show	創作展現/審美理解	能利用媒材創作	展場設計	實作技巧	畢業展設計	我的舞台
第 18 週	1	我的作品 Show	藝術參與/生活應用	能參與討論與分享	藝術欣賞	美感整合	畢業展	我的舞台
合計節數	18							

彰化縣和美國民小學 110 學年度六年級上學期 - 「資訊與生活」校訂課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Inkscape + Tinkercad 繪 圖超簡單	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	<p>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)</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 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"/>獨立發展 其他類:<input type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>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</p>							
設計理念	<p>1. 系統與模型：讓學生理解影像處理、向量繪圖與3D 繪圖的概念。</p> <p>2. 結構與功能：學會 Inkscape、PhotoScape 與 Tinkercad 的功能操作。</p> <p>3. 交互作用與關係：察覺生活中數位影像的各種應用。</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-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	<p>1. 探索向量繪圖的技巧，從設計到利用繪圖軟體組合美化的能力。</p> <p>2. 具備繪圖與3D 建模的基本素養，並能理解科技讓藝術創作有更多變化。</p> <p>3. 能熟練操作 Inkscape、PhotoScape、Tinkercad 的介面操作，設計多元的藝術作品並應用於生活中。</p>							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <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 checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引				<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			
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	<p>1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。</p> <p>2. 建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。</p>							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單

第 1~2 週	2	一、認識 Inkscape (議題:資訊、科技)	<p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p> <p>科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 Inkscape 的應用。 2. 認識點陣圖與向量圖。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識向量圖與點陣圖的差異。 2. 讓學生瞭解 Inkscape 是什麼。 3. 讓學生了解 Inkscape 可以做什麼。 4. 下載與安裝 Inkscape。 5. Inkscape 介面介紹。 6. 填色練習。 7. 認識免費 SVG 圖庫網站。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說出向量圖的特色。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。 4. 學習評量(練功囉):使用進階練習圖庫的素材來練習。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad 繪圖超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【點陣圖與向量圖】 【填色遊戲-阿達兔、史奴比、哆啦A夢】 【Inkscape 介面介紹】
第 3~5 週	3	二、超萌小兔兔 (議題:資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繪製基本幾何圖形與填色。 2. 繪製曲線。 3. 認識基本繪圖功能：旋轉、圖層順序、再製、翻轉等。 4. 認識描圖學畫圖的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識將幾何圖案組合成卡通圖案的應用。 2. 自訂頁面大小。 3. 用橢圓形繪製兔兔的臉型與眼睛。 4. 用貝茲曲線繪製兔兔的眼與嘴巴。 5. 旋轉圖案。 6. 安排圖層順序。 7. 再製圖案與翻轉。 8. 將物件轉成路徑與編輯形狀。 9. 學會汲取顏色，繼續繪製手、腳與尾巴。 10. 認識描圖學繪圖。 11. 認識點陣圖轉向量的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：能說出如何繪製曲線。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。 4. 學習評量(練功囉):發揮創造力與想像力，繪製向量圖案。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad 繪圖超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【圖層概念】 【圖層大風吹】
第 6~8 週	3	三、趣味插畫創作	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知道平面與立體感的差異。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識立體感圖案的繪製方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答：說 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad

		(議題：資訊)	<p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>綜 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>2. 學會漸層填色。</p> <p>3. 學會匯入與匯出。</p>	<p>2. 認識放射漸層與線性漸層。</p> <p>3. 移除邊框。</p> <p>4. 群組圖案。</p> <p>5. 匯入背景圖與圖案。</p> <p>6. 匯出點陣圖。</p>	<p>出立體圖案的特色。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(練功囉)：將前一課繪製的卡通圖案用漸層修改為立體感圖案。</p>	<p>繪圖超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【什麼是立體圖案】</p> <p>【物件群組】</p>
第 9~10 週	2	四、我的個人標章 (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p> <p>數 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p> <p>數 S-5-4 線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>1. 學會如何剪裁。</p> <p>2. 學會手繪形狀(圖案)。</p> <p>3. 學會使用濾鏡。</p>	<p>1. 認識個人公仔與應用。</p> <p>2. 學會去背的概念。</p> <p>3. 徒手繪製剪裁範圍，將大頭照去背。</p> <p>4. 繪製圓角星星。</p> <p>5. 使用複合形狀剪裁。</p> <p>6. 套用濾鏡。</p> <p>7. 知道解散向量圖案後可調整圖案、設計不同的公仔動作。</p>	<p>1. 口頭問答：說出剪裁的步驟。</p> <p>2. 操作評量：完成本課練習。</p> <p>3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。</p> <p>4. 學習評量(練功囉)：使用進階練習圖庫的素材來練習。</p>	<p>1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad繪圖超簡單</p> <p>2. 老師教學網站互動多媒體</p> <p>【什麼是去背圖片】</p> <p>【影像合成的概念】</p>
第 11~12 週	2	五、我的昆蟲圖卡 (議題：資訊)	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 T-III-3 數位</p>	<p>1. 學會如何製作圖樣。</p> <p>2. 學會到網路找素</p>	<p>1. 製作昆蟲圖卡介紹臺灣的美麗生物-臺灣鳳蝶。</p>	<p>1. 口頭問答：說出圖卡設計的</p>	<p>1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad繪圖超簡單</p>

			<p>資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>英 7-III-2 能用字典查閱字詞的發音及意義。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>學習網站與資源的使用。</p> <p>資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。</p> <p>國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p> <p>綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p> <p>英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	<p>材。</p> <p>3. 學會輸入文字與設定。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 用圖樣做底圖。 將圖案轉成圖樣。 繪製漸層底圖與套用圖樣。 調整圖樣大小、位置與透明度。 到維基百科找照片。 認識創用 CC。 匯入照片與製作陰影。 製作文字標題。 用白框、陰影與多彩效果美化文字。 路徑平滑化。 虛線邊框設計。 學會用 Google 翻譯查找英文單字。 認識不同卡片的設計，如：識字卡、問候卡、加油卡。 認識翻頁式卡片。 	<p>要點。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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（練功囉）：使用進階練習圖庫的素材來練習。 	<ol style="list-style-type: none"> 老師教學網站互動多媒體 【wiki 的特點】 【什麼是創用 CC】 【什麼是網路翻譯字典】
第 13~15 週	3	六、校園生活寫真集 (議題：資訊)	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>綜 Bd-III-2 正面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學會路徑相加與減去。 學會遮罩的運用。 學會製作路徑文字。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識造型相框設計。 水平與垂直平均分佈圖案。 路徑相加與減去。 多點漸層效果。 剪裁照片與製作光暈效果。 文字位移。 繪製膠捲形狀底圖。 認識遮罩。 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答：說出如何讓圖案均勻排列。 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（練功囉）：本課測驗題目。 	<ol style="list-style-type: none"> 小石頭版-Inkscape+Tinkercad 繪圖超簡單 老師教學網站互動多媒體 【圖片等距分佈】 【什麼是遮罩】

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						9. 使用遮罩做倒影。 10. 設計浮凸效果。 11. 製作波浪文字標題。	功囉): 使用進階練習圖庫的素材來練習。	
第 16~18 週	3	七、小熊做體操 (議題: 資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 健 Fb-III-1 健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康行為。	1. 知道動畫的原理。 2. 學會設計動作。 3. 學會製作動畫。	1. 認識 PhotoScape 將圖案輪播製作動畫的功能。 2. 認識視覺暫留現象。 3. 學會用 Inkscape 設計動作。 4. 改變旋轉中心點。 5. 使用繪製書法或畫筆筆觸工具手繪圖案。 6. 下載與安裝 PhotoScape。 7. 將圖卡匯入 PhotoScape, 設定影格時間, 匯出 GIF 動畫。	1. 口頭問答: 說出動畫的原理。 2. 操作評量: 完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。 4. 學習評量: 將前一課的寫真圖片製作成動態相簿。 5. 學習評量(練功囉): 為自己繪製的圖案設計動作、匯出動畫。	1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad 繪圖超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體 【視覺暫留】 【認識 GIF 圖檔】
第 19~21 週	3	八、3D 列印小吊飾 (議題: 資訊、科技)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 藝 1-III-6 能學習設計思考, 進行創意發想和實作。 數 s-III-3 從操作活	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表	1. 認識 3D 列印。 2. 製作 3D 模型。	1. 認識 3D 列印。 2. 使用 Tinkercad 線上編輯器。 3. 認識下載與安裝離線版 Tinkercad。 4. 匯入 SVG 圖案到 Tinkercad。 5. 設定長、寬、高。 6. 在圖案上打洞。 7. 切換 3D 視角。 8. 製作 3D 名字與	1. 口頭問答: 說出 3D 與平面圖形的差別。 2. 操作評量: 完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。	1. 小石頭版-Inkscape+Tinkercad 繪圖超簡單 2. 老師教學網站互動多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

		<p>動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>現類型。 數 S-5-7 球、柱體與錐體：以操作活動為主。認識球、(直)圓柱、(直)角柱、(直)角錐、(直)圓錐。認識柱體和錐體之構成要素與展開圖。檢查柱體兩底面平行；檢查柱體側面和底面垂直，錐體側面和底面不垂直。</p>		<p>吊環。 9. 將 3D 模型群組，讓圖案合併。 10. 匯出成 STL 格式檔案。 11. 認識吊飾的應用。</p>	<p>4. 學習評量(練功囉): 使用進階練習圖庫的素材來練習。</p>	
--	--	---------------------------------	--	--	--	--------------------------------------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

彰化縣和美國民小學 110 學年度六年級下學期 - 「資訊與生活」校訂課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Scratch 3 程式設計真簡單	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	<p>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)</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 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"/>獨立發展 其他類:<input type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>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</p>				
設計理念	<p>1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。</p> <p>2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。</p> <p>3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。</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-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	<p>1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。</p> <p>2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。</p> <p>3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。</p> <p>4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。</p> <p>5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。</p> <p>6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。</p>				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <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 checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引				<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
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	<p>1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。</p> <p>2. 建構自我實現、積極思考、國際視野及文化尊重等四個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。</p>				

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1 週	1	一、警察抓小偷(一) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</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>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	認識 Scratch 與執行程式。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察看仔細：開啟【範例 1-1】，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概念聽清楚： <ol style="list-style-type: none"> (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 (5) 什麼是序列。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】
第 2 週	1	一、警察抓小偷(二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>	<p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指令說明白：定位到、移動、等待、旋轉。 2. 動手做一做：開啟【範例 1-2】，思考解題，安排警車走另一條路線抓小偷。 3. 動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創意，將積木加到【範例 1-2】。 4. 開啟不同的路線圖，設計警車走不同的路線。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計：讓警車走另外一條路線。 2. 程式設計：加入音效、對話。 3. 程式設計：用不同的路線圖解題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】
第 3 週	1	二、魔幻樂園(一) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示</p>	1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角	1. 觀察看仔細：開啟【範例 2-1】，兩	口頭問答：能說出什麼是平行處	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單

			<p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<p>色在舞台動作。</p> <p>2. 認識造型等比例縮小等用法。</p>	<p>個角色會同時在舞台上移動、換造型。</p> <p>2. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。</p>	<p>理。</p>	<p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 4 週	1	二、魔幻樂園 (二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。</p> <p>2. 計算新角色應縮小的比例。</p>	<p>1. 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。</p> <p>2. 動手做一做：開啟【範例 2-1】，思考解題，再加入兩個喜歡的角色移動、換造型。</p> <p>3. 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。</p>	<p>1. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。</p> <p>2. 程式設計：讓角色隨機移動。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 5 週	1	三、春天來了 (一) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 n-III-9 理解比例</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應</p>	<p>1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 3-1】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像</p>	<p>口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影</p>

			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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	用。 數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	在飛舞。 2. 概念聽清楚： (1) 迴圈的概念。 (2) 視覺暫留。 (3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。		音多媒體
第 6 週	1	三、春天來了(二) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。 2. 理解並計算小狗和昆蟲的移動速度、動作速度。	1. 指令說明白：面朝向、重複、造型。 2. 動手做一做：開啟【範例 3-1】，加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。 3. 動腦想一想：加入昆蟲角色，讓角色消失與出現。	1. 程式設計：生態模擬。 2. 程式設計：角色消失與隱藏。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 7 週	1	四、四季(一) (議題：資訊、科技)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-2 體察、	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表	1. 認識控制角色的各種方法。 2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 4-1】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三個場景與三個角色。也可以用按鍵 2、3、1 控制。 2. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。	口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	現類型。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。		(2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。		
第 8 週	1	四、四季 (二) (議題:資訊、科技)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 藝 1-III-6 能學習設計思考,進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 視 E-III-3 設計思考與實作。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 應用不同的輸入方式控制角色。 2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。	1. 指令說明白:當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。 2. 動手做一做:開啟【範例 4-1】,新增冬季場景與角色。 3. 動腦想一想:設計未來的人機互動介面,考慮使用者、輸入方式,以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。	1. 程式設計:完成冬季的生態模擬。 2. 草圖設計:設計一個未來家電或遊戲。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 9 週	1	五、修理機器人(一) (議題:資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素,進行簡易創作,表達自我的思想與情感。 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 音 E-III-3 音樂元素,如:曲調、調式等。 數 R-6-2 數量關係:代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發,做觀	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。	1. 觀察看仔細:開啟【範例 5-1】,按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常,請找出不正常的地方。 2. 概念聽清楚: (1) 問題拆解與除錯。 (2) 拆解造型變成獨立角色。 (3) 造型的圖層、群組與中心點。 (4) 音效庫的使用。	口頭問答:說明造型的中心點。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

第 10 週	1	五、修理機器人(二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>	<p>察、推理、說明。</p> <p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<p>1. 應用除錯的技巧，修正範例檔。</p> <p>2. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。</p>	<p>1. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。</p> <p>2. 動手做一做：開啟【範例 5-1】，嘗試除錯，讓機器人的動作正常。</p> <p>3. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人造型並加入背景音樂。</p>	<p>1. 程式設計：為範例除錯。</p> <p>2. 程式設計：鍵盤控制太空人。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 11 週	1	六、強棒出擊(一) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。</p>	<p>1. 認識條件積木與打擊遊戲。</p> <p>2. 認識角色放大再縮小、變色等積木。</p>	<p>1. 觀察看仔細：開啟【範例 6-1】，來玩玩看棒球遊戲。遊戲開始，球會落下，移動滑鼠，打者會跟隨滑鼠，球若碰到打者就會回到原位置。</p> <p>2. 概念聽清楚： (1)【如果】的概念。 (2)【如果】指令。 (3)條件積木。 (4)不斷偵測與判斷。</p>	<p>口頭問答：條件積木的用途。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 12 週	1	六、強棒出擊(二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p>	<p>1. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。</p>	<p>1. 概念聽清楚： (1)二選一的條件式。</p>	<p>口頭問答：說出哪些積木可以放</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p>

			算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	2. 應用條件積木，描述如何讓方向鍵控制角色。	(2) 多重條件判斷 (3) 讓角色跟隨鼠標(游標)。 (4) 條件式應用：更多偵測。	在條件積木中。	2. 老師教學網站影音多媒體
第 13 週	1	六、強棒出擊(三) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 使用造型切換讓打擊動作更生動。	1. 指令說明白：如果__那麼__、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做：開啟【範例 6-1】，增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方的草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。(設計【如果按下滑鼠，就變換造型】)。	1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 14 週	1	七、密碼神算(一) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-5-3 以符號	1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數字遊戲。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是【亂數】。 (2) 什麼是【變數】。 (3) 建立【變數】與	口頭問答：什麼是變數。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			<p>正確表述，協助推理與解題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>		<p>設定。</p> <p>(4) 【變數】之間的比較。</p>		
第 15 週	1	七、密碼神算 (二) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>1. 認識多種滑鼠遊戲的範例。</p> <p>2. 觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲。</p>	<p>1. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。 (2) 讓猜數字遊戲更好玩。 (3) 複製角色。 2. 觀摩範例：【消滅牙菌大作戰】、【猴子接香蕉】。</p>	<p>口頭問答：什麼是排序。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>
第 16 週	1	七、密碼神算 (三) (議題：資訊)	<p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</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>	<p>資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結</p>	<p>1. 應用更多數字讓猜數字遊戲更難。</p> <p>2. 應用【變數】設計計分器。</p>	<p>1. 指令說明白：變數、變數設為、變數顯示、變數改變。 2. 動手做一做：開啟【範例 7-1】，將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。 3. 動腦想一想：建立計分器 (用變數【分數】表示)，預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。</p>	<p>1. 程式設計：增加遊戲難度。</p> <p>2. 程式設計：計分器。</p>	<p>1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單</p> <p>2. 老師教學網站影音多媒體</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

				合」的經驗。應併 入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思 考與實作。				
第 17 週	1	八、一起來尬舞(一) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常 見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運 算思維解決問題。 數 s-III-7 認識平面 圖形縮放的意義與 應用。 藝 1-III-3 能學習多 元媒材與技法，表現 創作主題。	資議 A-III-1 結構 化的問題解決表示 方法。 資議 P-III-1 程式 設計工具的基本應 用。 數 S-6-1 放大與 縮小：比例思考的 應用。「幾倍放大 圖」、「幾倍縮小 圖」。知道縮放時， 對應角相等，對應 邊成比例。 視 E-III-3 設計思 考與實作。	1. 認識【廣播】技 巧，用於切換角色。 2. 認識造型縮放可 以運用在遠近的設 計。 3. 認識圖層的上下 關係。	1. 觀察看仔細：開 啟【範例 8-1】，點 一下角色開始表 演，總共有兩個角 色。 2. 概念聽清楚： (1) 角色動作的銜 接時間。 (2) 角色的圖層設 定。 (3) 文字變數。 (4) 【廣播】的概 念。 (5) 【廣播】設定練 習。	口頭問答：廣播 的用途。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影 音多媒體
第 18 週	1	八、一起來尬舞(二) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常 見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運 算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多 元媒材與技法，表現 創作主題。 數 s-III-7 認識平面 圖形縮放的意義與 應用。	資議 A-III-1 結構 化的問題解決表示 方法。 資議 P-III-1 程式 設計工具的基本應 用。 數 S-6-1 放大與 縮小：比例思考的 應用。「幾倍放大 圖」、「幾倍縮小 圖」。知道縮放時， 對應角相等，對應 邊成比例。 視 E-III-2 多元的 媒材技法與創作表 現類型。	應用【廣播】技巧設 計角色輪流表演。	1. 指令說明白：廣 播訊息、當收到訊 息、圖層移到最上 層、變數設為(文 字)。 2. 動手做一做：開 啟【範例 8-1】，新 增一個角色來表 演。 3. 動腦想一想：加 入一個粉絲角色， 當舞者跳完舞，就 喊出舞者的名字、 再說一句讚美。	1. 程式設計：加 入新角色上臺表 演。 2. 程式設計：加 入粉絲角色。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影 音多媒體

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第一學期六年級彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	漢字之美	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	認識行書書體的特色並執筆臨寫練習							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	欣賞漢字藝術美學，陶冶學生人文素養，激發創造思考潛能							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input 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"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2. 建構自我實現、積極思考及文化尊重等三個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。							
課程架構								
教學週次	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	教學準備週						
第 2 週	1	古代書法家故事	4-II-8 知道古今書法名家的故事。	介紹古代行書名家相關的故事。	1. 認識古代書法名家生平簡介 2. 述說該名家事蹟	能辨識行書名家並激發自我寫字的興趣。	口頭分享	書法名家教材
第 3 週	1	永字八法筆劃複	4-III-5 習寫以硬	精熟永字八法	Ab-II-12 書體基	點、橫、豎、折、	實作評量	無

		習	筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書形體結構的書寫方法。	的筆法與書寫	本筆畫運筆方法。	挑、撇、鉤、捺	作品展示	
第4週	1	橫的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確長橫、中橫、短橫的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	短橫輕起微駐，不可鋒芒畢露 中橫筆畫稍粗，雄強有力 長橫全字主筆，不可寫得過短、粗笨	實作評量 作品展示	碑帖
第5週	1	點的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確右點、左點的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	右點不宜寫長，要圓潤飽滿 左點一般露鋒入筆，形體稍長	實作評量 作品展示	碑帖
第6週	1	垂露豎的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確左、中、右豎的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	收筆縮鋒，不可外露鋒芒	實作評量 作品展示	碑帖
第7週	1	懸針豎的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確懸針豎的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	要求中鋒行筆，萬毫齊發，收筆出鋒	實作評量 作品展示	碑帖
第8週	1	撇的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確短撇、中撇、長撇的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	短撇宜迅捷有力，力達筆端 長撇忌粗，不可力弱身彎，收納有度	實作評量 作品展示	碑帖
第9週	1	豎鉤的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確豎鉤、豎鉤撇的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	豎鉤身長者不宜過粗重，挑鉤處稍有力 度 豎鉤撇，起筆取	實作評量 作品展示	碑帖

						橫勢		
第 10 週	1	捺的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確直捺、平捺的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	直捺起筆藏鋒，鋒芒不可外露 平捺起筆往往和前筆相連，中鋒行筆，一波三折，如水波之狀	實作評量 作品展示	碑帖
第 11 週	1	彎鉤的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確彎鉤、豎彎鉤的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	彎鉤應內含道勁，圓潤豐滿，出鉤以平勢 豎彎鉤起筆勿重、彎鉤勿死，挑鉤處外圓內方，鋒尖直上	實作評量 作品展示	碑帖
第 12 週	1	斜鉤的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確斜鉤的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	斜鉤下筆最忌手軟，行筆切勿身彎，挑鉤收放遍筆到位	實作評量 作品展示	碑帖
第 13 週	1	橫折鉤的寫法	4-III-2 認識文字的字形結構。	正確橫折鉤、橫折斜鉤的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	橫折鉤行筆峻挺，側筆環抱以取勢，鉤身不宜短或道勁峻挺，氣骨內藏，烽潤流動 橫折斜鉤筆畫勿粗，行筆忌退，飛動中求其俊妙	實作評量 作品展示	碑帖
第 14 週	1	口部、冂部、日部、田部的執筆	4-III-5 掌握形體結構的書寫方	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用垂露豎、橫折鉤、橫的寫法	實作評量 作品展示	碑帖

		法	法。					
第 15 週	1	手部、木部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用行書 22 筆法寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 16 週	1	言部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用右點、短橫、懸針豎的筆法寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 17 週	1	人部、金部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用中撇、捺、點的寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 18 週	1	水部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用點的寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 19 週	1	糸部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用行書 22 筆法寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 20 週	1	草部、女部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用行書 22 筆法寫法	實作評量 作品展示	碑帖
第 21 週	1	月部、宀部的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	運用行書執筆法書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	運用行書 22 筆法寫法	實作評量 作品展示	碑帖

彰化縣和美鎮和美國小 110 學年度第二學期六年級彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	漢字之美	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	認識草書書體的特色並執筆臨寫練習							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	欣賞漢字藝術美學，陶冶學生人文素養，激發創造思考潛能							
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input 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"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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 checked="" 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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1. 呼應本校是藝術與人文領域發展的重點學校、閱讀品牌的學校，以創新、快樂、感恩與臻美為課程願景，並且發展「探訪和美、轉動未來(SPIN)」的素養。 2. 建構自我實現、積極思考及文化尊重等三個面向之學生圖像，培養創造力、思考力、行動力與探索力。							
課程架構								
教學週次	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	古代書法家故事	4-II-8 知道古今書法名家的故事。	介紹古代草書名家相關的故事。	1. 認識古代書法名家生平簡介 2. 述說該名家事蹟	能辨識草書名家並激發自我寫字的興趣。	口頭分享	書法名家教材
第 2 週	1	永字八法筆劃複習	4-III-5 習寫以硬筆字為主，毛筆為輔，掌握楷書	精熟永字八法的筆法與書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	點、橫、豎、折、挑、撇、鈎、捺	實作評量 作品展示	無

			形體結構的書寫方法。					
第 3 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	人彳言水的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 4 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	手方片幸的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 5 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	京享車予渠的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 6 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	示衣耳身的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 7 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	心乚月的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 8 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	夫矢的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 9 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	走火的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 10 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	卩貝弓皂的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 11 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文字的字形結構。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-II-12 書體基本筆畫運筆方法。	足云臣亡的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 12 週	1	部首的執筆法	4-III-2 認識文	草書部首正確	Ab-II-12 書體基	齒黹畷的習寫	實作評量	碑帖

			字的字形結構。	的執筆書寫	本筆畫運筆方法。		作品展示	
第 13 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	朱米未半采的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 14 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	牙亲的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 15 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	扁嗣的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 16 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	音音的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 17 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	良至區的習寫	實作評量 作品展示	碑帖
第 18 週	1	部首的執筆法	4-III-5 掌握形體結構的書寫方法。	草書部首正確的執筆書寫	Ab-III-8 書法形體結構要領。	子系月的習寫	實作評量 作品展示	碑帖