

## 彰化縣永靖鄉福興國民小學 五年級 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，呼應本校校地廣闊、環境優美、以福興童話森林為主題，希望培養學生具備健康、快樂、積極、負責、感恩、惜福的胸懷，並發展富學習力、創造力及行動力的終身學習課程，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校逐年實施 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：

表格列數請自行增刪

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							
技藝課程							
其它							
	合計						

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
資訊教育(電腦)			21	20		
法定實施規劃主題			6	6		
鼓動人心-戰鼓			15	14		
讀享眾樂			21	0		
樂響耕讀			0	14		
心心相映			0	6		
兒童美學			21	20		
數學補救教學			21	21		
合計			105	100		



彰化縣福興國民小學 110 學年度五年級第 1 學期 – 資訊教育（電腦）課程計畫

課程名稱	資訊教育（電腦）	實施年級 （班級組別）	五年級	教學 節數	本學期共(21)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	當前正處於資訊時代，電腦與網路的相關技能就如同傳統的讀寫技能的地位，不具備基本的資訊技能在不久的將來會是個不折不扣的文盲，因此讓學生在國小階段就接觸並具備基礎的資訊技能是很重要的事。				
核心素養	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。				
課程目標	1-2-3 學會注意軟硬體的保養備份資料等資訊安全概念。 3-2-1 能進行編輯、列印的設定，並能結合文字、圖畫等完成文稿的編輯。 4-2-1 能進行網路基本功能的操作。 5-2-1 認識網路規範，了解網路虛擬特性，並懂得保護自己。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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 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
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 1~3 週	3	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 4~5 週	2	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	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。

						4. 儲存檔案，與學習開啟檔案		
第 6~7 週	3	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>數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計舞台背景</li> <li>2. 練習背景的切換</li> <li>3. 匯入角色，並讓角色做事</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 舞台背景切換</li> <li>2. 匯入角色</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景</li> <li>2. 學會如何利用積木切換背景</li> <li>3. 開始匯入角色並設計造型和位置</li> <li>4. 利用複製程式方式到其他角色中</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 8~9 週	2	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</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓角色發出、接收廣播的訊息</li> <li>2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 角色發出訊息，並接收廣播</li> <li>2. 加入其他角色完成對話</li> <li>3. 測試播放</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識廣播訊息積木，並練習應用</li> <li>2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話</li> <li>3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題</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>

			題與內容。					
第 10~12 週	3	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. 操作練習量 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 13~15 週	3	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	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	1. 口頭問答 2. 操作練習量 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>	<p>狀態</p> <p>4. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態</p>		<p>時，做的反應</p> <p>5. 設定舞台背景和音樂</p> <p>6. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲</p>		
第 16~18 週	3	<p>第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕</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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 自己畫遊戲背景</p> <p>2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作</p> <p>3. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動</p>	<p>1. 自己畫背景</p> <p>2. 滑行指令讓角色跳躍</p> <p>3. 設計會移動的背景</p>	<p>1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景</p> <p>2. 加入跳跳猴角色</p> <p>3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍</p> <p>4. 加入跳躍的音效</p> <p>5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動</p> <p>6. 匯入地面 2</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>

						角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動		
第 19~21 週	3	第四課 跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	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. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 2. 學習繪製「角色」，打上文字 3. 學習「變數」的使用方式	1. 用指令偵測遊戲是否結束 2. 繪製角色並打上文字 3. 變數的使用	1. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 2. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束 3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 5. 利用「變數」指令，設計分數，分數等於目前遊戲進行的秒數	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。



## 彰化縣福興國民小學 109 學年度五年級第 2 學期 - 資訊教育（電腦）課程計畫

課程名稱	資訊教育（電腦）	實施年級 （班級組別）	五年級	教學 節數	本學期共(20)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	當前正處於資訊時代，電腦與網路的相關技能就如同傳統的讀寫技能的地位，不具備基本的資訊技能在不久的將來會是個不折不扣的文盲，因此讓學生在國小階段就接觸並具備基礎的資訊技能是很重要的事。				
核心素養	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。				
課程目標	資 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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 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
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 1~2 週	2	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 2. 將圖片轉為向量圖並編輯修改 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 3~4 週	2	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	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 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 3. 繪製遊戲結	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	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>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>束到達終點的畫面</p>		<p>的加分方法</p> <p>4. 繪製到達終點的畫面和音效</p>		
第 5~6 週	2	<p>第五課 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 7~8 週	2	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. 設計二人對打類型的遊戲</li> <li>2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作遊戲的說明畫面</li> <li>2. 繪製兩條底線</li> <li>3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 先製作遊戲的說明畫面</li> <li>2. 繪製兩條左右底線</li> <li>3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊</li> <li>4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動</li> <li>5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動</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 9~11 週	3	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</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>

						應		
第 12~14 週	3	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 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	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 15~17 週	3	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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型</li> <li>2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲</li> <li>3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 用重新塑形工具修改角色造型</li> <li>2. 設計發射子彈的動作</li> <li>3. 判斷太空船碰到子彈的反應</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計遊戲的背景和太空人角色</li> <li>2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型</li> <li>3. 製作射子彈的動作和音效</li> <li>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</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 18~20 週	3	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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作二個關卡的遊戲</li> <li>2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現</li> <li>3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 製作二個關卡的遊戲</li> <li>2. 讓不同關卡的角色適時出現</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色</li> <li>2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應</li> <li>3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題</li> <li>4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果</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>

			藝 1-III-3 能 學習多元媒材與 技法，表現創作 主題。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 1 學期 彈性學習課程

課程名稱	法定實施規劃主題	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)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							
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	法定實施規劃主題主要包含性別平等教育、家庭暴力防治、性侵害犯罪防治等重要議題。學校每學期都是配合警政單位進行相關的法律宣導，除此之外，為了讓學生都能對於此類議題有更深入的了解與體認，因而規劃相關的學習活動來補強之。							
核心素養	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。							
課程目標	知道工作權利不受性別限制。 探索自己的興趣與專長。 瞭解承受/目睹家庭暴力不隱忍的原因。 知道面對家庭暴力的求助管道。							
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" 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、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							
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 8 週	2	援紫筆	社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	家E4覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	聽聞家暴不沉默，勇敢舉發救弱勢。	收看「桃園市政府家庭暴力暨性侵害防治中心微電影-援紫筆」分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 13 週	2	不要以為不可能— 陌生者之性侵害防治	社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	性E4認識身體界限與尊重他人的身體自主權。	求職路上要小心，居心叵測之人會以試鏡的理由引人上勾。	收看性侵害防治影片「不要以為不可能— 陌生者之性侵害防治」分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 16-17 週	2	男生女生一樣好	社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	知道工作權利不受性別限制。探索自己的興趣與專長。	人格特質比一比 愛迪生、居禮夫人的事蹟介紹。	小朋友能認真聽老師的解說。	學習單

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 學期 彈性學習課程

課程名稱	法定實施規劃主題	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	法定實施規劃主題主要包含性別平等教育、家庭暴力防治、性侵害犯罪防治等重要議題。學校每學期都是配合警政單位進行相關的法律宣導，除此之外，為了讓學生都能對於此類議題有更深入的了解與體認，因而規劃相關的學習活動來補強之。				
核心素養	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。				
課程目標	認識青春期身體的變化。 學會正確與異性互動的方法。 尊重不同族群文化中的性別關係。 瞭解身邊的熟人也可能是狼人。 瞭解適時介入才能中止家暴。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" 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	
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 11-12 週	2	令人欣喜的成長	社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	性E2覺知身體意象對身心的影響。	認識青春期身體的變化。 學會正確與異性互動的方法。 尊重不同族群文化中的性別關係。	成長中的身體 矮冬瓜與飛機場	口頭評量 分組發表	學習單
第 15 週	2	我怕黃叔叔-熟人性侵	社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	性E5認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	維護身體自主權，對於身邊的人要有警覺心。 遭受性侵害有勇於尋求協助，舉發暴行。	1. 收看性侵害防治影片「我怕黃叔叔-熟人性侵」 2. 分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 18 週	2	有你真好	社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	家E4覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	瞭解目睹家暴會模仿，及時輔導與觀念澄清很重要。 瞭解目睹家暴要及時舉發才能扼止暴行傳播。	收看家庭暴力防制影片「有你真好 家庭暴力防治微電影」分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 1 學期

課程名稱	森林音樂會—鼓動人心	設計者	王妙鈴、何欣儒
年 級	五年級	場 地	社團教室
學習內容	音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。 表 P-II-2 各類形式的表演藝術活動。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	福興童話森林音樂會
核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。	評量方式 (學習表現)	實作評量

教學進度：每週一節，共 15 節

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	節奏時間	八分音符、八分休止符(一)
2	節奏時間	八分音符、八分休止符(二)
3	節奏訓練	後半拍 表演曲目：屈家戰鼓(二)前奏
4	節奏訓練	16 分音符 表演曲目：屈家戰鼓(二)前奏
5	節奏訓練	16 分音符+8 分音符 表演曲目：屈家戰鼓(二)前奏
6	節奏訓練：	16 分音符+8 分音符+4 分音符 表演曲目：屈家戰鼓(二)A 段
7	節奏訓練	16 分音符+8 分音符+4 分音符 表演曲目：屈家戰鼓(二)A 段
8	節奏訓練	16 分音符+8 分音符+4 分音符 表演曲目：屈家戰鼓(二)A 段
9	表演曲目	屈家戰鼓(二)A 段
10	表演曲目	屈家戰鼓(二)A 段
11	表演曲目	屈家戰鼓(二)B 段

週次	單元(主題)名稱	教學重點
12	表演曲目	屈家戰鼓(二)B段
13	表演曲目	屈家戰鼓(二)A+B段
14	表演曲目	屈家戰鼓(二)A+B段
15	期末檢驗	期末總驗收

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 學期

課程名稱	森林音樂會—鼓動人心	設計者	朱妙枝、王妙鈴
年 級	五年級	場 地	品德教室
學習內容	音 E-II-4 音樂元素，如：節奏、力度、速度等。 表 P-II-2 各類形式的表演藝術活動。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	福興童話森林音樂會
核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。	評量方式 (學習表現)	實作評量

教學進度：每週一節，共 14 節

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	複習表演曲目	屈家戰鼓(二)A+B 段
2	複習表演曲目	屈家戰鼓(二)A+B 段
3	節奏訓練 表演曲目	16 分音符+8 分音符+4 分音符+後半拍 屈家戰鼓(二)C 段
4	節奏訓練： 表演曲目：	16 分音符+8 分音符+4 分音符+後半拍 屈家戰鼓(二)C 段
5	表演曲目	屈家戰鼓(二)ABC 段
6	金屬樂器聲部介紹	
7	金屬樂器聲部介紹	
8	表演曲目：	屈家戰鼓(二)D 段
9	表演曲目	屈家戰鼓(二)D 段

10	演出訓練(一)	
11	演出訓練(二)	
12	演出訓練(三)	
13	演出訓練(四)	
14	期末展演	

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 1 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)

課程名稱	讀享眾樂	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校課程主題為福興童話森林，「讀享眾樂」是要突顯在童話森林中的美感，此課程是要讓學生理解文字的構造淵源，進而體會到文字之美。此外，琵琶行則是古典文學中的經典之作，透過教導學生學習古典詩歌，體會文化意境之美。				
核心素養	<b>國-E-A2</b> 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。				
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●能看著文本朗讀。</li> <li>●能說明文本內容。</li> <li>●能領略文字之美。</li> <li>●從閱讀中反思自己的學習。</li> </ul>				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 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)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1-2 週	2	文字之美：禾、食、稻、麥、黍、稷、米、粟	國 4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。	Ab-III-9 楷書形體結構要領。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師提出事先準備的字卡(實物、圖片或楷書)，讓學生觀察。</li> <li>● 請學生嘗試進行造字(採甲骨文、金文等風格或六書均可)，並請發表。</li> <li>● 請同學根據文本資料，查閱相關說明並發表。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 3-4 週	2	文字之美：禾、食、稻、麥、黍、稷、米、粟	國 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。	Ab-III-9 楷書形體結構要領。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師提出事先準備的生僻字歌曲欣賞。</li> <li>● 請學生嘗試進行聆聽感受分享與發表。</li> <li>● 請同學根據歌詞內容，查閱相關說明並發表。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 5-7 週	3	文字之美：解手、出恭、秋老虎、大紅大紫、指南、討厭、為虎作倀、戒指、星期	國 4-III-4 精熟偏旁變化和間架結構要領書寫正確及工整的硬筆字。	Ab-III-9 楷書形體結構要領。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師提出事先準備的文本，讓學生閱讀。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋教師提供的文本以及小組找到的資料。</li> <li>● 教師引導學生整合出正確的詞語意義與典故說明。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 8 週	1	文字之美：琵琶行	國 1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師播放琵琶行歌曲(不提供字幕)</li> <li>● 教師引導學生嘗試說明所聆聽之內容。</li> <li>● 請學生討論、分享、發表各組想法。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 9 週	1	文字之美：琵琶行	5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋心智圖內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量	自編教材

			意。		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師引導學生嘗試猜測全首琵琶行之主旨。</li> </ul>	相互觀模	
第 10 週	1	文字之美： 琵琶行	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。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第 1-10 句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 11 週	1	文字之美： 琵琶行	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第 11-20 句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 12 週	1	文字之美： 琵琶行	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。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第 21-30 句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 13 週	1	文字之美： 琵琶行	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第 31-40 句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 14 週	1	文字之美： 琵琶行	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	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材

			息或觀點。		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第41-50句)內容。</li> </ul>		
第15週	1	文字之美： 琵琶行	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第51-60句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第16週	1	文字之美： 琵琶行	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。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第61-70句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第17週	1	文字之美： 琵琶行	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第71-80句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第18週	1	文字之美： 琵琶行	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。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。</li> <li>● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。</li> <li>● 教師引導學生整合出琵琶行(第81-90句)內容。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	
第19-21週	3	文字之美： 琵琶行	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。	Ad-III-4 古典詩文。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師根據各組發表內容，協助整體成心智圖。</li> <li>● 請學生發表第一次整理之心智圖與此圖之差異。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	

- |  |  |  |  |  |   |  |  |
|--|--|--|--|--|---|--|--|
|  |  |  |  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>● 教師引導學生整合出琵琶行內容。</li></ul> |  |  |
|--|--|--|--|--|---|--|--|

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 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)

課程名稱	樂享耕讀	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(14)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校課程主題為福興童話森林，「樂享耕讀」是要突顯在童話森林中的生態之美。此課程是要讓學生認識森林中的菇類，並引導學生繪畫菇類。希望藉此活動讓學生升起珍惜環境的情懷。				
核心素養	E- A3 規劃執行與創新應變 (具備規劃及執行計畫的能力，並試探與發展多元專業知能、充實生活經驗，發揮創新精神，以因應社會變遷、增進個人的彈性適應力。)				
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●能認識常見蔬菜、菇蕈種類。</li> <li>●能朗讀介紹作物之圖鑑、文本之說明內容。</li> <li>●能辨識、指出各個作物的特徵。</li> <li>●能書寫、繪畫作物的外觀。</li> <li>●能表現積極認識、珍惜環境。</li> </ul>				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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	
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)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	認識常見的蔬菜	2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 大家來說菜</li> <li>● 認識常見蔬菜</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 2~4 週	3	畫畫說蔬菜	3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	po-II-2 能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 老師讓學生發表、分享自己所觀察到的蔬菜外觀。</li> <li>● 讓學生進行繪畫、展示： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生挑選 3-5 種蔬菜。</li> <li>2. 根據所挑選的蔬菜進行繪畫。</li> <li>3. 展示個人繪製的圖像。</li> </ol> </li> <li>● 我替你（蔬菜）介紹。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 5~9 週		閱讀〈小小總鋪師〉	4-I-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。	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 讓學生藉由傳統食譜、線上烹調教學影片，蒐集可能適合小學生烹飪的菜色。</li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材
第 10~14 週		耕種體驗「捲起袖子當耕農」	3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 分組蒐集資料 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 依照每組 6-8 人進行分組，蒐集氣候、適合種植的蔬菜資訊。</li> <li>2 整理可能需要的器材、材料等資訊。</li> </ol> </li> <li>● 分享耕種計畫 <ol style="list-style-type: none"> <li>1 以小組為單位規畫種植計</li> </ol> </li> </ul>	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	自編教材

畫。

2 小組內任務分配。

3 各組進行耕種計畫發表

● 教師引導

(一) 確認各組挑選的作物適合當季、生長期適中、種植難度不致太難。

(二) 確認各組種植器材、材料是否適合高年級學生操作、安全無虞。

● 各組修改耕種計畫。

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 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)

課程名稱	心心相映	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)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				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	呼應本課校本課程的三大主軸之一「感恩心」，心心相映是要帶領學生製作母親節的感恩卡片。				
核心素養	<b>藝-E-B3</b> 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>●能看著文本或聆聽講述知曉母親節由來。</li> <li>●能掌握捲紙活動的技巧。</li> <li>●能創作捲紙卡片。                             <ul style="list-style-type: none"> <li>● 從感恩活動中培養人文素養。</li> </ul> </li> </ul>				
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 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 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)	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	感念母恩-母親節卡片製作	1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師引導學生利用多媒體、網路蒐集母親節相關資訊。</li> <li>● 請學生進行資訊摘要、設計心智圖。</li> </ul>	實作評量	自編教材
第 2 週	1	感念母恩-母親節卡片製作	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	表 A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師說明卡便製作基本概念。</li> <li>● 請學生透過網路搜尋相關資訊。</li> <li>● 請學生討論、分享、發表各組想法。</li> </ul>	實作評量	自編教材
第 3~6 週	4	感念母恩-母親節卡片製作	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	表 P-III-1 各類形式的表演藝術活動。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 教師說明卡片製作重點。</li> <li>● 請學生進行卡片流程復述。</li> <li>● 請學生進行製作前的前置作業(如剪裁、畫圖、版面配置規劃…)。</li> </ul>	實作評量	自編教材

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 1 學期 彈性學習課程

課程名稱	數學補救教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程 類別	1. <input 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學					
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校地處鄉村，家長多從事農業及工業為多，相較於城鎮地區，本地學生的文化資源較為缺乏，這樣的環境對於國、英、數等主科的學習來說是很吃虧的。依照新課綱中年級的數學僅有三節，實不足以培養學生紮實的數學概念，因此本校特於彈性課程中規劃 1 節數學補救教學。					
核心素養	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。					
課程目標	1. 掌握數、量、形的概念與關係。 2. 培養日常所需的數學素養。 3. 發展形成數學問題與解決數學問題的能力。 4. 發展以數學作為明確表達、理性溝通工具的能力。 5. 培養數學的批判分析能力。 6. 培養欣賞數學的能力。					
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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		

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	教學主題	教學目標	教學活動重點	評量方式
第 1 週	1	數與量	1. 認識多位小數。 2. 認識多位小數的位值並做化聚。 3. 能做多位小數的大小比較。	【活動一】認識多位小數 【活動二】小數的大小比較	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 作業習寫
第 2 週	1	數與量	1. 能解決三、四位小數的加法和減法問題。 2. 能將小數標記在數線上。	【活動三】多位小數的加減 【活動四】繪製小數數線	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 作業習寫
第 3 週	1	數與量	1. 了解整除的意義。 2. 了解因數的意義及找法。 3. 了解公因數的意義及找法。	【活動一】整除 【活動二】因數 【活動三】公因數和最大公因數	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答
第 4 週	1	數與量	1. 了解倍數的意義及找法。 2. 能判別 2、3、5、10 的倍數。 3. 了解公倍數的意義及找法。	【活動四】倍數 【活動五】判別 2、3、5、10 的倍數 【活動六】公倍數和最小公倍數 【數學步道 I】撲克牌大戰	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答
第 5 週	1	數與量	1. 理解擴分的意義、方法及其應用。 2. 理解約分的意義、方法及其應用。 3. 理解通分的意義、方法及其應用。	【活動一】擴分 【活動二】約分 【活動三】通分	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 互相討論 4. 作業習寫
第 6 週	1	數與量	1. 認識通分的意義，並利用通分比較簡單異分母分數的大小。 2. 能將分數標記在數線上。	【活動四】分數的大小比較 【活動五】繪製分數數線	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 互相討論 4. 作業習寫

第 7 週	1	幾何	1. 理解三角形任意兩邊和大於第三邊。 2. 認識多邊形(含正多邊形)。	【活動一】 三角形的邊長關係 【活動二】 多邊形	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 實際測量
第 8 週	1	幾何	1. 理解三角形的三內角和為 180 度。 2. 理解四邊形的四內角和為 360 度。 3. 認識扇形及圓心角。	【活動三】 三角形和四邊形的內角和 【活動四】 認識扇形及圓心角	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 作業習寫 5. 實際操作
第 9 週	1	數與量	1. 能利用通分，做簡單異分母分數的加法。	【活動一】 異分母分數的加法	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 互相討論 4. 作業習寫
第 10 週	1	數與量	1. 能利用通分，做簡單異分母分數的減法。 2. 能利用通分，做簡單異分母分數的應用問題。	【活動二】 異分母分數的減法 【活動三】 分數的應用	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 互相討論 4. 作業習寫
第 11 週	1	數與量	1. 能解決生活情境中，三、四位數乘以三位數的問題。 2. 能解決末幾位都為 0 的整數乘法問題。	【活動一】 三、四位數 $\times$ 三位數 【活動二】 末幾位為 0 的整數乘法	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 作業習寫
第 12 週	1	數與量	1. 能解決生活情境中，四位數除以二位數的問題。 2. 能應用乘除互逆，驗算除法的答數。 3. 能解決生活情境中，三、四位數除以三位數的問題。 4. 能解決末幾位都為 0 的整數除法問題。	【活動三】 四位數 $\div$ 二位數 【活動四】 三、四位數 $\div$ 三位數 【活動五】 末幾位為 0 的整數除法	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 作業習寫

第 13 週	1	數與量、代數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能解決二步驟的問題，並能用併式記錄與計算。</li> <li>2. 能熟練運用四則運算的性質，做整數四則混合計算。</li> <li>3. 能在具體情境中，理解先乘再除與先除再乘的結果相同，以及理解連除兩數與除以此兩數之積的結果相同。</li> </ol>	【活動一】 兩步驟的併式計算	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 作業習寫</li> </ol>
第 14 週	1	數與量、代數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能解決三步驟的問題，並能用併式記錄與計算。</li> <li>2. 能熟練運用四則運算的性質，做整數四則混合計算。</li> <li>3. 能理解乘法對加減法的分配律，並運用於簡化計算。</li> </ol>	<b>【活動二】</b> 三步驟的併式計算 <b>【活動三】</b> 分配律 <b>【活動四】</b> 簡化計算	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 作業習寫</li> </ol>
第 15 週	1	數與量、幾何	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解平行四邊形面積的求法，進而形成計算公式。</li> <li>2. 理解三角形面積的求法，進而形成計算公式。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 平行四邊形的面積 <b>【活動二】</b> 三角形的面積	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 實測操作</li> </ol>
第 16 週	1	數與量、幾何	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解梯形面積的算法，進而形成計算公式。</li> <li>2. 能計算複合圖形的面積。</li> </ol>	<b>【活動三】</b> 梯形的面積 <b>【活動四】</b> 複合圖形的面積 <b>【數學步道 II】</b> 面積	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 作業習寫</li> </ol>
第 17 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能解決時間的乘法計算問題(分與秒、時與分、日與時)。</li> <li>2. 能解決時間的除法計算問題(分與秒、時與分、日與時)。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 時間的乘法問題 <b>【活動二】</b> 時間的除法問題	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 作業習寫</li> </ol>
第 18 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能作時間的應用。</li> </ol>	【活動三】 時間的應用	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 作業習寫</li> </ol>

第 19 週	1	幾何	1. 認識角柱、角錐、圓柱和圓錐，及其構成要素。	<b>【活動一】</b> 柱體和錐體的分類 <b>【活動二】</b> 柱體和錐體的命名	1. 紙筆測驗 2. 實測操作 3. 口頭回答 4. 分組報告 5. 作業習寫
第 20 週	1	幾何	1. 認識柱體(直角柱、直圓柱)和錐體(正角錐、直圓錐)的透視圖。 2. 認識柱體(直角柱、直圓柱)和錐體(正角錐、直圓錐)的展開圖。	<b>【活動三】</b> 柱體和錐體的透視圖 <b>【活動四】</b> 柱體和錐體的展開圖	1. 紙筆測驗 2. 實測操作 3. 口頭回答 4. 分組報告 5. 作業習寫
第 21 週	1	幾何	1. 認識角柱、角錐、圓柱和圓錐，及其構成要素。 2. 認識球及其構成要素。	<b>【活動五】</b> 角柱和角錐的構成要素及關係 <b>【活動六】</b> 球 <b>【數學步道Ⅲ】</b>	1. 紙筆測驗 2. 實測操作 3. 口頭回答 4. 分組報告 5. 作業習寫

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 學期 彈性學習課程

課程名稱	數學補救教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節	
彈性學習課程 類別	1. <input 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學					
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校地處鄉村，家長多從事農業及工業為多，相較於城鎮地區，本地學生的文化資源較為缺乏，這樣的環境對於國、英、數等主科的學習來說是很吃虧的。依照新課綱中年級的數學僅有三節，實不足以培養學生紮實的數學概念，因此本校特於彈性課程中規劃 1 節數學補救教學。					
核心素養	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。					
課程目標	1. 掌握數、量、形的概念與關係。 2. 培養日常所需的數學素養。 3. 發展形成數學問題與解決數學問題的能力。 4. 發展以數學作為明確表達、理性溝通工具的能力。 5. 培養數學的批判分析能力。 6. 培養欣賞數學的能力。					
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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  原住民教育  戶外教育  國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學主題	教學目標	教學活動重點	評量方式
第 1 週	1	數與量、幾何	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識長方體的長、寬、高。</li> <li>2. 透過堆疊活動認識長方體體積和正方體體積的公式。</li> <li>3. 能應用體積公式求算長方體體積和正方體體積。</li> <li>4. 認識 1 立方公尺。</li> </ol>	<p>【活動一】長方體與正方體的體積</p> <p>【活動二】認識 1 立方公尺</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 實際操作</li> <li>5. 作業習寫</li> </ol>
第 2 週	1	數與量、幾何	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過 1 立方公分的小白積木，認識 1 立方公尺 = 1000000 立方公分。</li> <li>2. 能做立方公尺與立方公分之間的簡單化聚。</li> <li>3. 能利用長方體和正方體的體積公式，求算簡單複合形體的體積。</li> </ol>	<p>【活動三】立方公尺與立方公分的換算</p> <p>【活動四】簡單複合形體的體積</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 實際操作</li> <li>5. 作業習寫</li> </ol>
第 3 週	1	數與量、代數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解帶分數乘以整數的意義及計算方式，並解決生活中的相關問題。</li> <li>2. 理解整數乘以分數的意義及計算方式，並解決生活中的相關問題。</li> <li>3. 理解分數乘以分數的意義及計算方式，並解決生活中的相關問題。</li> </ol>	<p>【活動一】帶分數×整數</p> <p>【活動二】整數×分數</p> <p>【活動三】分數×分數</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭回答</li> <li>2. 紙筆測驗</li> <li>3. 分組討論</li> <li>4. 作業習寫</li> </ol>
第 4 週	1	數與量、代數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解分數乘法中，被乘數、乘數和積的變化關係。</li> <li>2. 能理解除數為整數的分數除法意義及計算方法，並解決生活中的問題。</li> </ol>	<p>【活動四】關係</p> <p>【活動五】分數÷整數</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 口頭回答</li> <li>3. 分組討論</li> <li>4. 作業習寫</li> </ol>



第 5 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解容積的意義及其常用的單位。</li> <li>2. 了解並能計算正方體和長方體容器的容積。</li> <li>3. 了解容量的意義及其常用的單位。</li> <li>4. 認識容量與容積的單位關係，及換算。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 認識容積 <b>【活動二】</b> 容量和容積的關係及單位換算	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 實測操作</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 分組報告</li> <li>5. 作業習寫</li> </ol>
第 6 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解並能計算正方體和長方體容器的容積。</li> <li>2. 了解容量的意義及其常用的單位。</li> <li>3. 認識容量與容積的單位關係，及換算。</li> <li>4. 能實測並計算不規則物體的體積。</li> </ol>	<b>【活動三】</b> 不規則物體的體積 <b>【活動四】</b> 容量的大單位 <b>【數學步道 I】</b> 摺盒子	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 實測操作</li> <li>3. 口頭回答</li> <li>4. 分組報告</li> <li>5. 作業習寫</li> </ol>
第 7 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能解決三位小數的整數倍問題。</li> <li>2. 能解決生活中的小數乘法問題，並理解直式算則。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 三位小數的整數倍 <b>【活動二】</b> 整數 $\times$ 小數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> </ol>
第 8 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能解決生活中的小數乘法問題，並理解直式算則。</li> <li>2. 能察覺乘法問題中，被乘數、乘數和積的變化關係。</li> </ol>	<b>【活動三】</b> 小數 $\times$ 小數 <b>【活動四】</b> 關係	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 互相討論</li> <li>3. 口頭回答</li> </ol>
第 9 週	1	幾何	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 察覺線對稱圖形的現象。</li> <li>2. 認識線對稱圖形及對稱軸。</li> <li>3. 認識線對稱圖形的性質。</li> <li>4. 繪製線對稱圖形。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 認識線對稱圖形 <b>【活動二】</b> 對稱點、對稱邊和對稱角 <b>【活動三】</b> 繪製線對稱圖形 <b>【數學步道 II】</b> 有趣的線對稱圖形	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 口頭回答</li> <li>3. 互相討論</li> <li>4. 操作演練</li> </ol>
第 10 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能用直式解決整數除以整數，商為小數，沒有餘數的問題。</li> <li>2. 能用直式解決小數除以整數，商為小數，沒有餘數的問題。</li> <li>3. 利用乘除互逆，驗算除法的答案。</li> </ol>	<b>【活動一】</b> 整數 $\div$ 整數(商是小數) <b>【活動二】</b> 小數 $\div$ 整數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 口頭回答</li> <li>3. 作業習寫</li> </ol>
第 11 週	1	數與量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能做簡單小數與分數的互換。</li> </ol>	<b>【活動三】</b> 分數化為小數 <b>【活動四】</b> 小數化為分數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙筆測驗</li> <li>2. 口頭回答</li> <li>3. 作業習寫</li> </ol>

第 12 週	1	代數	1. 能用 $x$ 、 $y$ 等文字符號表徵生活中的變量。 2. 能用未知數符號列出加法情境中的單步驟問題。 3. 能用未知數符號列出減法情境中的單步驟問題。	【活動一】用符號代表數(加法算式) 【活動二】用符號代表數(減法算式)	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 分組報告 4. 作業習寫
第 13 週	1	代數	1. 能用 $x$ 、 $y$ 等文字符號表徵生活中的變量。 2. 能用未知數符號列出乘法情境中的單步驟問題。 3. 能用未知數符號列出除法情境中的單步驟問題。	【活動三】用符號代表數(乘法算式) 【活動四】用符號代表數(除法算式)	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 分組報告 4. 作業習寫
第 14 週	1	數與量、幾何	1. 認識並計算正方體和長方體的表面積。	【活動一】正方體的表面積 【活動二】長方體的表面積	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 實際操作 5. 作業習寫
第 15 週	1	數與量、幾何	1. 能計算簡單複合形體的表面積。	【活動三】簡單複合形體的表面積 【數學步道 III】堆疊遊戲	1. 紙筆測驗 2. 分組討論 3. 口頭回答 4. 實際操作 5. 作業習寫
第 16 週	1	數與量	1. 能在情境中，理解比率的概念及在生活中的應用。 2. 認識百分率及其在生活中的應用。	【活動一】認識比率 【活動二】認識百分率	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 作業習寫
第 17 週	1	數與量	1. 理解並熟悉小數、分數與百分率之間的換算。 2. 能解決生活中有關百分率的應用問題(含折扣、加成、進球率問題)。	【活動三】小數、分數與百分率的互換 【活動四】百分率的應用 【數學步道 IV】百分率的應用與遊戲	1. 紙筆測驗 2. 口頭回答 3. 分組討論 4. 作業習寫

第 18 週	1	數與量	1. 能做公尺和公里的化聚，用小數表示。 2. 認識重量單位公噸，及公噸與公斤之間的關係，並做相關的計算。	【活動一】 公里、公尺 【活動二】 公噸、公斤	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 作業習寫
第 19 週	1	數與量	1. 認識面積單位公畝、公頃、平方公里，及與平方公尺間的關係，並做相關的計算。	【活動三】 公畝、公頃、平方公里	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 作業習寫
第 20 週	1	數與量	1. 認識面積單位公畝、公頃、平方公里，及與平方公尺間的關係，並做相關的計算。	【活動三】 公畝、公頃、平方公里	1. 紙筆測驗 2. 互相討論 3. 口頭回答 4. 作業習寫

彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 1 學期 彈性學習課程

課程名稱	兒童美學-美術	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 類別	1. <input 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校地處鄉村，家長多從事農業及工業為多，相較於城鎮地區，本地學生的文化資源較為缺乏，尤其是在英語的學習上更是如此，學生普遍都是上了小學三年級才開始接觸英語，只有少數曾在坊間上美語。這就導致了本校學生的英語起點行為較為初階，因此一星期一節英語課不足以滿足學生的學習需求，需要再增一節才能讓學生充分習得教科書內容。				
核心素養					
教學目標					
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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育				
課程架構					

註:行列太多或不足，請自行增刪。



彰化縣永靖鄉福興國民小學 110 學年度 第 2 學期 彈性學習課程

課程名稱	英語補救教學	實施年級 (班級組別)	四年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. <input 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本校地處鄉村，家長多從事農業及工業為多，相較於城鎮地區，本地學生的文化資源較為缺乏，尤其是在英語的學習上更是如此，學生普遍都是上了小學三年級才開始接觸英語，只有少數曾在坊間上美語。這就導致了本校學生的英語起點行為較為初階，因此一星期一節英語課不足以滿足學生的學習需求，需要再增一節才能讓學生充分習得教科書內容。				
核心素養					
教學目標					
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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 國際教育				
課程架構					

註:行列太多或不足，請自行增刪。