

# 彰化縣縣立新生國民小學 111 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，呼應本校象由新生及好品德、樂閱讀、多才藝的主軸、以培養學生成為知善、樂善、行善、揚善的三好兒童為課程願景，並發展「好樂多」教育特色，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		四年級	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	老象新生	29	0	29	0	44	0	44	0
	老芒新生	0	28	0	28	0	42	0	42
社團活 動與技 藝課程	科丁社團	21	20	21	20	21	20	21	20
其他類 課程	戶外教育	7	7	7	7	7	7	7	7
	學校週會宣導活動	6	5	6	5	6	5	6	5
	班級輔導					6	6	6	6
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80

年級 課程名稱	五年級		六年級	
	上學期	下學期	上學期	下學期
	節數	節數	節數	節數
老象新生	50	0	50	0
老芒新生	0	48	0	48
科丁社團	21	20	21	18
戶外教育	7	7	7	7
學校週會宣導活動	6	5	6	5
班級輔導	21	20	21	12
合計	105	100	105	90

彰化縣縣立新生國民小學 111 學年度 第一學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小五至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	老象新生	實施年級 (班級組 別)	一年級	教學 節數	本學期共(29)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	象由新生，讓愛飛揚 以學生學習為主體，透過好品德、樂閱讀、多才藝的「好樂多」教育，培養學生自我探索、互動參與、共好服務、全球關懷的多元能力，成為知善、樂善、行善、揚善的三好兒童，期使個體與群體的生活和生命更美好，未來充滿陽光、充滿希望。				
核心素養	生活-E-A2 探究事理：藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係物的特性與關係；學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理。 生活-E-B1 表達想法與創新實踐：使用不同的表徵符號表達自己的想法，並進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感知與欣賞美的人、事、物：感受生活中人、事、物的美，欣賞美的多元形式與表現，體會生活的美好。 生活-E-C2 與人合作：能與人友善互動，願意共同完成工作，展現尊重、溝通以及合作的技巧。				

課程目標		能與同學進行討論：正確使用遊戲器材。 能正確使用各項遊戲器材並遵守使用規則。 能完成「遊戲停看聽學習單」。							
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 <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 checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input 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 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 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				
課程架構									
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單	
第 1-2 週	2	認識大象溜滑梯	《生活領域》 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義並願遵守。	1. 學習共同工作並相互協助。 2. 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 能與同學進行討論：正確使用遊戲器材。 2. 能正確使用各項遊戲器材並遵守使用規則。 3. 能完成「遊戲停看聽學習單」。	<p>[引起動機]</p> 1. 請學生分享學校中有那些遊戲器材(例如：溜滑梯、盪鞦韆…)。 2. 請學生分享自己最喜歡玩的遊戲器材，為什麼？ 3. 介紹校園中陪伴學生最久的遊戲器材-大象溜滑梯。	<p>◎口頭發表：依據觀察，說出校園中的各項遊戲器材。</p> <p>◎實作：實際使用校園中的各項遊戲器材。</p> <p>◎紙筆評量：完成「遊戲停看聽學習單」</p>	自編教材、網路資源、學習單	
第 3-7 週	5	遊戲好心情	《生活領域》 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。	1. 社會環境之美的體驗 2. 媒材特性與符號表徵的使用	1. 能透過討論描繪出自己使用遊戲器材時的畫面。 2. 能描述自己	<p>[引起動機]</p> 1. 請學生分享校園裡哪裡最好玩？為什麼？ 2. 那項遊戲器材是你最喜歡的？你最想和誰一起玩？你的心情是怎樣的？ 3. 教師歸納整理學生分享的內容，並介紹設計作品中應包含的要素。	口頭發表：能依據自己的經驗回答問題。	自編教材、網路資源、圖畫紙	

			5-I-3 理解與欣賞美的多元形式與異同。 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	3. 聆聽與回應的表現	的作品內容。 3. 能欣賞同學的作品。	[發展活動] 1. 學生思考構圖內容。 2. 學生開始繪圖。 3. 學生完成圖畫。  [總結活動] 1. 學生上台展示並說明圖畫內容及自己的想法。 2. 學生作品佈置。	實作：完成作品。  口頭發表：能展示自己的作品並做說明。	
第 8-10 週	5	遊戲安全 停看聽	《生活領域》 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	1. 共同工作並相互協助 2. 工作任務理解與工作目標設定的練習	1. 能與同學進行討論遊戲安全注意事項。 2. 能分工合作完成作品。	[引起動機] 1. 學生觀賞校園遊戲安全影片。 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LjStoPBy9hs">https://www.youtube.com/watch?v=LjStoPBy9hs</a> 2. 請學生分享：在影片中，你看到了什麼？ 3. 教師歸納整理學生分享的內容，並提出注意事項。  [發展活動] 1. 教師提問：各小組都是一個設計團隊，你們如何透過繪製海報，讓大家對校園安全能更加注意？ 2. 請學生分組討論並進行工作分配及完成海報內容。 3. 請學生完成「校園安全海報」。  [總結活動] 1. 學生作品發表及演出。 2. 老師總結。	◎小組成員進行討論並回答問題。  ◎實作：學生能進行討論並分工合作完成作品  ◎學生能進行發表及反思	自編教材、網路資源、海報
第 11-12 週	4	這象有禮— 大象阿公	《國語領域》 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2-I-2 說出所聽聞的內容。	1. 對他人的感謝與服務 2. 社會環境之美的體認	1. 能認真聆聽並說出故事內容。 2. 能完成「大象阿公心智圖」。	[引起動機] 1. 學生分享校園中最特別的遊戲器材。 2. 教師歸納學生所分享的內容並介紹校園中陪伴孩子最久的大象溜滑梯。  [發展活動]	◎口頭發表：思考並回答教師問題。	自編教材、網路資源 小白板、學習單、大象阿公繪本

			<p>《生活領域》</p> <p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>2-I-3 探索生活中的人、事物，並體會彼此之間相互影響。</p> <p>7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。</p>	<p>3. 聆聽與回應的表現</p> <p>4. 共同工作並相互協助</p>		<p>1. 教師引導學生從故事名稱及封面預測故事。</p> <p>2. 教師導讀：學校自編的「大象阿公」繪本。</p> <p>3. 教師帶領學生朗讀繪本內容。</p> <p>4. 教師提問並指導學生分組討論並將故事演出。</p> <p>5. 繪製心智圖。</p> <p>[總結活動]</p> <p>1. 小組完成「大象阿公心智圖」。</p> <p>2. 小組發表</p>	<p>◎能認真聆聽並回答問題。</p> <p>◎完成「大象阿公心智圖」</p>	
第 13-15 週	4	這象有禮- 感謝有你	<p>《生活領域》</p> <p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>2-I-3 探索生活中的人、事物，並體會彼此之間相互影響。</p> <p>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。</p> <p>7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。</p>	<p>1. 自我省思</p> <p>2. 社會環境之美的體認</p> <p>3. 聆聽與回應的表現</p>	<p>1. 能學習感恩。</p> <p>2. 能完成作品內容。</p> <p>3. 能說明作品及自己的想法。</p>	<p>[引起動機]</p> <p>1. 大象阿公繪本主要告訴我們什麼？(感謝他人、感恩幫助我們的人等等)</p> <p>2. 學生思考並發表要感謝的人。</p> <p>3. 教師歸納整理學生分享的內容，並介紹設計作品中應包含的要素。</p> <p>[發展活動]</p> <p>1. 感謝卡畫面指導。</p> <p>2. 感謝卡書寫內容指導。</p> <p>3. 完成感謝卡</p> <p>4. 卡片信封教學</p> <p>[總結活動]</p> <p>學生作品說明及展示。</p>	<p>◎口頭發表：說出曾經幫助過自己，及自己想感謝的人。</p> <p>◎利用各種媒材完成創意卡片。</p>	<p>自編教材、網路資源</p> <p>小白板、學習單、大象阿公繪本</p>
第 16-21 週	9	這象有禮- 小書創作	<p>《生活領域》</p> <p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p>	<p>1. 探究生活事物的方法與技能</p> <p>2. 環境的探索與愛護</p>	<p>1. 能透過心智圖來將自己校園小故事串連起來。</p> <p>2. 能完成小書</p>	<p>[引起動機]</p> <p>1. 請學生觀賞大象阿公繪本圖片並解說圖片由來。</p> <p>2. 透過影片教學，讓學生學習先製作空白小書。</p>	<p>◎能試著繪製心智圖並做紀錄。</p>	<p>自編教材、網路資源</p> <p>小白板、學習單、大象阿公繪本</p>

		<p>2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間相互影響。</p> <p>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。</p> <p>7-I-1 以對方能理解的語彙 或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。</p>	<p>3. 聆聽與回應的表現</p> <p>4. 對他人的感謝與服務</p>	<p>製作。</p> <p>3. 能上台分享自製小書。</p>	<p>[發展活動]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師請學生分享對校園的印象</li> <li>2. 教師引導學生將一個個的人、事、物印象，用心智圖先記錄起來。</li> <li>3. 請學生試著將一個個圖片描述出來並做紀錄。</li> <li>4. 最後將圖片串成故事。</li> <li>5. 畫在空白的小書上。</li> <li>6. 作品欣賞及分享</li> </ol> <p>[總結活動]</p> <p>教師歸納總結</p>	<p>◎完成「我的校園小書」</p> <p>◎學生上台發表分享。</p>	
--	--	---	--	---------------------------------	--	--------------------------------------	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

## 社團活動與技藝課程

### 彰化縣縣立新生國民小學 111 學年度 第一學期

社團名稱	科丁	教學者	姚雪敏
年 級	一年級	場 地	班級教室、電腦教室
節 數	每週(1)節，本學期共(21)節		
課程目標	1. 讓學童有趣、好玩地學到正確的電腦科學概論。 2. 讓學童了解程式語言融入教學與學習的方法。 3. 以不插電方式，建立學童初步的程式邏輯基礎。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應本校好品德、樂閱讀、多才藝的主軸、以培養學生成為知善、樂善、行善、揚善的三好兒童為課程願景，並發展「好樂多」教育特色，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。
核心素養	科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。	評量方式 (學習表現)	實際操作 觀察評量 口頭發表 學習單

#### 教學進度

週次	節數	單元(主題)名稱	教學重點
1-3	3	一、神奇指令單 程式概念：指令 Instruction	「Instruction 指令」，是描述電腦所做出的行為，每一個指令都可以指定電腦要進行特定的操作，運用一連串指令寫出程式並執行，讓電腦可以依照指令完成特定行為的操作。 學習策略： 1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。 2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。 3. 討論策略：與同學一起討論問題解決方法。 4. 練習策略：透過教具操作，加強學習。 學習目標：

			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解符號與對應的動作之間關係。</li> <li>2. 瞭解條件設定後的指令設計。</li> <li>3. 理解動作與指令間的關係。</li> <li>4. 瞭解重複的意義及表達方式。</li> </ol>
4-6	3	<p>二、皮皮星球的神秘影像</p> <p>程式概念：像素 Pixel</p>	<p>「Pixel 像素」為影像顯示的基本單位，相片是一個取樣點的集合，相片中的像素實際是採用取樣點來顯示，每個像素可有各自的顏色值，許多像素組合起來，就會變成一張張我們所看到的相片。</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解螢幕畫面色彩呈現成因。</li> <li>2. 理解圖案形成的原理。</li> <li>3. 瞭解像素風繪畫。</li> <li>4. 理解馬賽克藝術及應用。</li> <li>5. 能以對稱、對應方式完成作品。</li> <li>6. 能畫出馬賽克風格作品。</li> </ol>
7-9	3	<p>三、外星寶寶找媽媽</p> <p>程式概念：影像顯示 Image Display</p>	<p>「Image Display 影像顯示」的基本單位為像素，每個像素可有各自的顏色值，常見的數位相機、手機螢幕電腦螢幕的像素，採用 RGB 色域的紅、綠和藍三原色顯示，印表機/廠和數位輸出中心的印刷品之像素，則採用 CMYK 色域的青、紅、黃和黑四原色顯示，單位面積內的像素越多代表解析度越高，所顯示的影像就會接近於真實物</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>2. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</li> <li>3. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</li> <li>4. 討論策略：與同學一起討論問題解決方法。</li> </ol> <p>學習目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解利用格子與顏色表現圖案的原理。</li> <li>2. 瞭解像素的意義。</li> <li>3. 理解像素與記憶體、儲存空間之間的關係。</li> <li>4. 具備將圖形轉化為密碼的能力。</li> </ol>
10-13	4	<p>四、疊杯大賽</p> <p>程式概念：迴圈 Loop</p>	<p>「Loop 迴圈」是程式設計中重要的控制流程，迴圈中有特定的程式碼，迴圈中的程式碼可以指定執行特定的次數，也可指定執行到特定條件成立時結束迴圈，多數程式語言都提供迴圈的指令，可以依指定的次數重覆執行程式碼。</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>2. 討論策略：與同學一起討論問題解決方法。</li> <li>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標：</p>



			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會寫出路徑指令。</li> <li>2. 能與伙伴合作完成疊杯任務。</li> <li>3. 能運用指令及迴圈寫出程式。</li> <li>4. 學會程式偵錯與除錯。</li> <li>5. 運用美感設計傳聲筒。</li> </ol>
14-17	4	<p>五、打火機器人 程式概念：最短路徑 The Shortest Path</p>	<p>「The Shortest Path 最短路徑」，是指以單一節點為出發點，到其他節點的最短路徑，或是各節點之間的最短路徑，最短路徑可運用於事先指定拜訪點位之順序規劃、地理資訊系統 物流資訊系統及導航系統等。</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 討論策略；與同學一起討論問題解決方法。</li> <li>4. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 培養路徑思考能力。</li> <li>2. 具備程式偵錯能力。</li> <li>3. 學習依指定條件寫出最短路徑。</li> <li>4. 學會找出程式的錯誤並修正。</li> <li>5. 能與他人合作完成任務。</li> </ol>
18-21	4	<p>六、黑熊美食外送 程式概念：問題解析 Problem Analysis</p>	<p>「problem Analysis 問題解析」，是在資訊科學中學學習解決問題的方法及技巧很重要的一種能力。解決問題時，我們會嘗試使用不同的方法，一步步推導答案，或是直接將結果填入看是否有符合，而這樣的過程，即是問題解析，也是演算法的重要基本概念。</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習</li> </ol> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習問題解析的方式。</li> <li>2. 理解演算法的概念。</li> <li>3. 能以圖卡展現演算法的流程。</li> <li>4. 能寫出或畫出演算法。</li> </ol>

※社團活動課程計畫至少應簡要建立起該社團活動課程之各單元、主題名稱、教學重點、教學進度與評量方式等必要項目，以利清楚掌握教師教學目標與學生學習目標之成效檢覈。表格列請自行增刪。

其他類課程（自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動）

彰化縣縣立新生國民小學 第一學期 一年級 課程名稱：自治活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
2	防災教育- 避難疏散演練	1	認識天然災害成因； 養成災害風險管理與 災害防救能力；強化 防救行動之責任、態 度與實踐力。	防 J3：臺灣災害防救 的機制與運作 防 J9：了解校園及住 家內各項避難器具的 正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答 實際操作	週會
5-6	大地的孩子—小 石虎返家之路 戶外環境教育	7	透過影片認識兩隻小 石虎的野放歷程，也 期喚醒學生對這物種 的關懷。	環 E5 覺知人類的生活型態對 其他生物與生態系的衝 擊。	1. 認識石虎 2. 了解環境對物種生存的影響	影片觀賞、 戶外實地踏 查	戶外教育
7	防溺宣導	1	重視戲水安全、了解 防溺要領、自救救 人。	海洋教育- 海 E2 學會游泳技巧，熟悉自 救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋划」	問答 實際操作	得視外部單 位時間調整 實施日期
9	安全教育	1	建立正確的交通安全 觀念	注意自我的安全，建議 自我 安全意識。	1. 了解交通安全的重要 2. 學習正確戴安全帽	問答 實際操作	
11	人權教育- 兒童權利公約	1	1. 發展對人權的價值 信念，增強對人權 的感受與評價。 2. 養成尊重人權的行 為及參與實踐人權 的行動。	人 J7 探討違反人權的事件對 個人、社區/部落、社 會的影響，並提出改善 策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措 施	發表 同儕觀察	班會

14	家庭教育— 我們這一家	1	認識家庭的型態與家庭成員的稱謂	提升積極參與家庭活動的責任感與態度	1. 家庭成員及稱謂 2. 不同的家庭型態	發表 同儕觀察	
18	性別平等教育	1	1. 理解性別的多樣性 2. 建立性別平等的價值信念	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。	1. 繪本導讀 2. 問題討論	發表 同儕觀察	

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

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

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

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

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

彰化縣縣立新生國民小學 111 學年度 第二學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小五至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	老芒新生	實施年級 (班級組 別)	一年級	教學 節數	本學期共(28)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	象由新生，讓愛飛揚 以學生學習為主體，透過好品德、樂閱讀、多才藝的「好樂多」教育，培養學生自我探索、互動參與、共好服務、全球關懷的多元能力，成為知善、樂善、行善、揚善的三好兒童，期使個體與群體的生活和生命更美好，未來充滿陽光、充滿希望。				
核心素養	生活-E-A2 探究事理：藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係物的特性與關係；學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理。 生活-E-B1 表達想法與創新實踐：使用不同的表徵符號表達自己的想法，並進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感知與欣賞美的人、事、物：感受生活中人、事、物的美，欣賞美的多元形式與表現，體會生活的美好。 生活-E-C2 與人合作：能與人友善互動，願意共同完成工作，展現尊重、溝通以及合作的技巧。				

課程目標		能與同學在樹下活動，並注意玩遊戲時的禮節。 能專心聆聽老師對芒果的介紹，並記錄重點。 能完成芒果小檔案的學習單 能上台發表芒果小檔案的製作說明。						
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 <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 checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			<input 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 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 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			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 1-2 週	3	和大樹做朋友--認識芒果樹	《生活領域》 2-I-1 以感官和知覺探索生活，覺察事物及環境的特性。 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。	《生活領域》 C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新 D-I-4 共同工作並相互協助 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試	1. 能與同學進行討論。 2. 能觀察生活中的校園植物。 3. 能完成「芒果樹學習單」。	引起動機 學生分享在大樹下可以做活動並實際到樹下進行遊戲。 教師歸納學生所分享的內容並介紹芒果的成長及特色。 發展活動 全班共同討論：製作芒果小檔案的內容 學生實際進行小檔案的製作 總結活動 學生完成-芒果小檔案。 上台發表芒果小檔案。	◎形成性(口語評量)：依據生活經驗，說出可以玩的遊戲。 ◎形成性(行為評量)：與同學進行討論與製作。 ◎形成性(紙筆評量)：完成芒果小檔案	自編教材、網路資源、學習單
第 3-6 週	4	和大樹做朋友--話畫大樹	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。	1. 社會環境之美的體驗 2. 媒材特性與符號表	1. 能透過觀察描繪拓印出大樹的模樣。 2. 能描述自己	引起動機 1. 教師介紹各種大樹的圖片。 2. 介紹將大樹的美留下來的的方法 發展活動	口頭發表： 能依據自己的經驗回答問題。	自編教材、網路資源、圖畫紙

			2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 5-I-3 理解與欣賞美的多元形式與異同。 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	3. 徵的使用 聆聽與回應的表現	的作品內容。 3. 能欣賞同學的作品。	話畫大樹-拓印畫  總結活動 1. 學生上台展示並說明圖畫內容及自己的想法。 2. 學生作品佈置。	實作：完成作品。  口頭發表：能展示自己的作品並做說明。	
第 7-11 週	5	樹上的好朋友-觀察與發表	《生活領域》 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 7-I-4 能為共同目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	1. 共同工作並相互協助 2. 工作任務理解與工作目標設定的練習	1. 能與同學進行討論觀察的結果。 2. 能分工合作完成作品。	引起動機 1. 學生觀賞網路影片 2. 請學生分享：在影片中，你看到了什麼？ 3. 教師歸納整理學生分享的內容。  發展活動 1. 教師提問：各小組都是一個設計團隊，你們如何透過繪製海報，將樹上的好朋友記錄下來，並讓大家認識他們？ 2. 請學生分組討論並進行工作分配及完成海報內容。 3. 請學生完成「樹上的好朋友」海報。  總結活動 1. 學生作品發表及演出。 2. 老師總結。	◎小組成員進行討論並回答問題。  ◎實作：學生能進行討論並分工合作完成作品  ◎學生能進行發表及反思	自編教材、網路資源、海報
第 12-17 週	11	我是小果農	《生活領域》 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切	1. 對他人的感謝與服務 2. 社會環境	1. 能透過影片理解農夫種植的辛苦，並分享看法。	引起動機 學生觀賞農夫及種植的相關影片。 請學生分享：在影片中，你看到了什麼？ 教師歸納整理學生分享的內容，並介紹農夫工作	◎形成性(口語評量)：說出設影片的內容及自己	自編教材、網路資源 小白板、學習單、繪本

			<p>的處理，並養成動手做的習慣。</p> <p>3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p> <p>5-I-3 理解與欣賞美的多元形式與異同。</p>	<p>之美的體認</p> <p>3. 聆聽與回應的表現</p> <p>4. 共同工作並相互協助</p>	<p>2. 能練習照顧植物，體驗植物的生長過程。</p> <p>3. 能分享製作的小書並且提出自己對於農夫職業的看法。</p>	<p>及收成收入的狀況。</p> <p>發展活動 體驗照顧植物。 請學生討論照顧植物要注意的事項。</p> <p>總結活動 學生自評和互評(檢核表)。 分享對於果農職業的看法。</p>	<p>的想法。</p> <p>◎形成性(行為評量)：與小組成員進行討論。</p> <p>◎總結性(檢核評量)：以檢核表檢核自己與他組的作品。</p>	
第 18-20 週	5	感恩小書	<p>4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p>	<p>1. 對人事物的感謝與記錄。</p> <p>2. 練習運用美術媒材。</p>	<p>1. 能發揮創意與同學製作關於種植水果或其他植物小書。</p>	<p>引起動機 請學生口頭分享這學期各主題活動中，印象最深刻的人事物和想法。</p> <p>發展活動 請學生製作與種植水果相關的小書。</p> <p>總結活動 分享/展示作品，擔任自己作品的小解說員</p>	<p>◎形成性(口語評量)：說出自己的想法。</p> <p>◎形成性(行為評量)：創作小書、運用媒材、完成小書。</p> <p>◎總結性(檢核評量)：觀賞作品後，發表與回饋。</p>	圖畫紙、著色用具

註：行列太多或不足，請自行增刪。

## 社團活動與技藝課程

### 彰化縣縣立新生國民小學 111 學年度 第二學期

社團名稱	科丁	教學者	姚雪敏
年級	一年級	場地	班級教室、電腦教室
節數	每週(1)節，本學期共(20)節		
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學童有趣、好玩地學到正確的電腦科學概論。</li> <li>2. 讓學童了解程式語言融入教學與學習的方法。</li> <li>3. 以不插電方式，建立學童初步的程式邏輯基礎。</li> </ol>	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應本校好品德、樂閱讀、多才藝的主軸、以培養學生成為知善、樂善、行善、揚善的三好兒童為課程願景，並發展「好樂多」教育特色，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。
核心素養	<p>科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p> <p>科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p> <p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p>	評量方式 (學習表現)	<p>實際操作</p> <p>觀察評量</p> <p>口頭發表</p> <p>學習單</p>

#### 教學進度

週次	節數	單元(主題)名稱	教學重點
1-4	4	<p>一、小迪的日記分享</p> <p>學習概念：序列</p> <p>Sequences</p>	<p>「Sequences 序列」是指被排成一列的對象或動作，在程式設計中，對象或動作通常就是指令，每個指令不是在其他指令之前，就是在其他指令之後，因此指令之間的順序非常重要，指令在電腦程式中是一個接著一個依序被執行的，「Sequence 序列」是程式設計中常見的基本概念。</p> <p>學習策略：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能以定義的符號指令，依序寫出解決任務的</li> </ol>



			<p>流程。</p> <p>2. 瞭解條件設定後的指令依序執行的過程。</p> <p>3. 透過指令依序執行，理解列的概念。</p>
5-7	3	<p>二、水果王國</p> <p>學習概念：排序 Sorting</p>	<p>「Sorting 排序」就是將一組資料依使用者需求，予以重新排列其順序。一般會依資料之大小順序排序(由大至小、或由小至大)。排序後之資料，優點為容易閱讀、統計分析、與快速搜尋所要之資料。</p> <p>學習策略：</p> <p>1. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</p> <p>2. 討論策略：與同學一起討論問題解決方法。</p> <p>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</p> <p>學習目標：</p> <p>1. 了解排序的意義。</p> <p>2. 能以指定方式及條件將物件依序排列。</p> <p>3. 能依不同符號找出對應的物件，並依數量排序</p>
8-11	4	<p>三、演算法</p> <p>學習概念：演算法 Algorithm</p>	<p>「Algorithm 演算法」是指透過設計一連串的命令、動作，讓電腦去執行，以便協助我們解決一些特定問題。</p> <p>學習策略：</p> <p>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</p> <p>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</p> <p>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</p> <p>學習目標：</p> <p>1. 能依序數字順序描繪出物件。</p> <p>2. 能依演算法流程畫出作品。</p>
12-14	3	<p>四、鼯鼠小黑的慶生會</p> <p>學習概念：Bubble Sort 氣泡排序</p>	<p>「Encoding 編碼」是將訊息以文字、數字等方式編成另一種表現形式的過程。</p> <p>「Decoding 解碼」是指受訊者將接收到符號或代碼還原成原來訊息的形式。</p> <p>學習策略：</p> <p>1. 圖示策略：利用圖卡建立教學情境。</p> <p>2. 連結策略：由生活中實例幫助學生理解程式概念。</p> <p>3. 練習策略：透過教具操作，加強學習。</p> <p>學習目標</p> <p>1. 了解編碼與解碼的目的。</p> <p>2. 能將訊息用特定方式編成代碼或符號。</p> <p>3. 能將接收到的代碼或符號解碼為有意義的訊息。</p>
15-17	3	<p>五、鼯鼠和松鼠</p> <p>學習概念： 編碼 Encoding、</p>	<p>「Encoding 編碼」是將訊息以文字、數字等方式編成另一種表現形式的過程。</p> <p>「Decoding 解碼」是指受訊者將接收到符號</p>

		解碼 Decoding	<p>或代碼還原成原來訊息的形式。</p> <p>學習策略:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖示策略:利用圖卡建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略:由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 練習策略:透過教具操作，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解編碼與解碼的目的。</li> <li>2. 能將訊息用特定方式編成代碼或符號。</li> <li>3. 能將接收到的代碼或符號解碼為有意義的訊息。</li> </ol>
18-20	3	<p>六、迷宮遊戲</p> <p>學習概念: 條件判斷</p> <p>If then</p>	<p>「if then 條件判斷」，電腦在執行程式時，都是依照程式碼的順序，從第一行的始，一行一行依序來執行，而如果希望程式依照不同的條件判斷，以做出不同的動作，通時就可運用，if Then 條件判所來關程式，以程式可依照不同情況執行指定的動作。</p> <p>學習策略:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 示策略:利用類生活經驗故事建立教學情境。</li> <li>2. 連結策略:由生活中實例幫助學生理解程式概念。</li> <li>3. 練習策略:透過實際生活場景或教室座位演練，加強學習。</li> </ol> <p>學習目標:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 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</li> <li>2. 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</li> <li>3. 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</li> </ol>

※社團活動課程計畫至少應簡要建立起該社團活動課程之各單元、主題名稱、教學重點、教學進度與評量方式等必要項目，以利清楚掌握教師教學目標與學生學習目標之成效檢覈。表格列請自行增刪。

其他類課程（自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動）

彰化縣縣立新生國民小學 第二學期 二年級 課程名稱：自治活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
2	防災教育- 避難疏散演練	1	認識天然災害成因； 養成災害風險管理與 災害防救能力；強化 防救行動之責任、態 度與實踐力。	防 J3：臺灣災害防救 的機制與運作 防 J9：了解校園及住 家內各項避難器具的 正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答 實際操作	週會
5-6	海洋心奇緣—海 洋教育教育	7	透過影片認識海洋垃 圾對環境的危害，也 期喚醒學生對海洋環 境的關懷。	體驗海洋休閒與重視戲 水安全的親海行為	1. 認識海洋 2. 親近海洋並進而保護海洋響應 淨灘活動	影片觀賞、 戶外實地踏 查	戶外教育
9	安全教育	1	建立正確的交通安全 觀念	注意自我的安全，建議 自我安全意識。	1. 了解交通安全的重要 2. 學習正確戴安全帽	問答 實際操作	
11	人權教育- 隱私權	1	1. 發展對人權的價值 信念，增強對人權 的感受與評價。 2. 養成尊重人權的行 為及參與實踐人權 的行動。	人 J7 探討違反人權的事件對 個人、社區/部落、社 會的影響，並提出改善 策略或行動方案。	1. 對隱私權體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措 施	發表 同儕觀察	班會
14	家庭教育— 我的手指家庭	1	認識家庭成員與貢獻	提升積極參與家庭活動 的責任感與態度	1. 家庭成員及稱謂 2. 不同的家庭型態	發表 同儕觀察	

18	性別平等教育	1	1. 理解性別的多樣性 2. 建立性別平等的價值信念	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。	1. 繪本導讀 2. 問題討論	發表 同儕觀察	
----	--------	---	-------------------------------	------------------------------------	--------------------	------------	--

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

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

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

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

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