

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明

總表

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：

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	福興童話森林自然 美、閱讀情、感恩心	37	25	35	30		
	安全教育	4	0	4	4	3	0
	法律實施規劃	2	5	4	6	6	6
	資訊教育					20	20
	森林音樂會-陶笛					14	14
	補救教學與自主學習					21	20
	我愛福興放眼國際	20	20	20	20	20	20
	合計	63	60	63	60	84	80

年級	四年級		五年級		六年級	
課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
	節數	節數	節數	節數	節數	節數
資訊教育	20	20	21	20	20	19
法定實施規劃	6	6	6	6	6	6
安全教育	3		6	2	4	4
森林音樂會-陶笛	15	14				
補救教學與自主學習	20	20	20	20	20	17
我愛福興放眼國際	20	20				
鼓動人心-戰鼓			15	14	15	14
讀享眾樂			17	0		
樂響耕讀			0	12		
心心相映			0	6		
生活美學			20	20	20	18
閱讀素養教學					20	17
合計	84	80	105	100	105	95

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度五年級第 1 學期 – 彈性學習課程

課程名稱	資訊教育	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"> 1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 匯入角色，並讓角色做事 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 舞台背景切換 2. 匯入角色 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
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"> 1. 讓角色發出、接收廣播的訊息 2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色發出訊息，並接收廣播 2. 加入其他角色完成對話 3. 測試播放 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識廣播訊息積木，並練習應用 2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			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。

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度五年級第 2 學期 - 彈性學習課程

課程名稱	資訊教育	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"> 1. 設計二人對打類型的遊戲 2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條底線 3. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊 4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
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"> 1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快 3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用變數來控制移動速度 2. 用判斷式，當分數達標遊戲速度會加快 3. 用複製方式，快速完成遊戲的設定 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快 3. 加入球的角色，並完成球的基本動作 4. 設定當球碰到選手時的反應 5. 設定當球碰到底線時的反 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

						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"> 1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 用重新塑形工具修改角色造型 2. 設計發射子彈的動作 3. 判斷太空船碰到子彈的反應 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
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"> 1. 製作二個關卡的遊戲 2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 製作二個關卡的遊戲 2. 讓不同關卡的角色適時出現 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲第 2 關，加入精靈角色 2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 4. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

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

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 彈性學習課程計畫

課程名稱	法定實施規劃	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

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 2 學期 彈性學習課程計畫

課程名稱	法定實施規劃	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瞭解與體認，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 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

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 鼓動人心課程計畫

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

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 2 學期鼓動人心課程計畫

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	

彰化縣福興國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性(校訂)課程 其他類 課程計畫

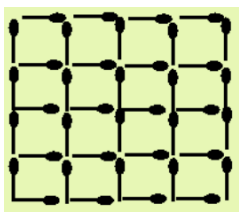
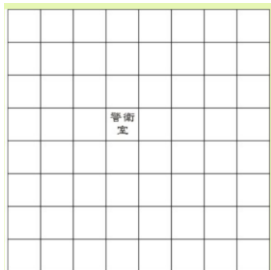
課程名稱	補救教學與自主學習	課程目標	教導學生自主學習策略，來培養學生自主學習知能，使其能夠依自身的學習需求與狀況，透過因材網等網路學習平臺，進行差異化的教學。對學習扶助篩選測驗中有科目未通過者，安排以補救未能精熟之學習內容為主的自主學習活動；對通過篩選測驗之學生，則安排以精熟當前課程內容為主的自主學習活動，期望藉由差異化的目標設定，來增進基礎學力，並透過自主學習的引導策略培育學生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	本校地處非山非市學校，數學、國語科的篩選測驗未通過率高於縣平均，期能及早施以補救教學，提升學生學習效能，並鼓勵學生自主學習發展多元知能。
節數	每週 1 節，計 20 節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況分組學習，需要補救的學生進行補救教學，其他學生教導自主學習策略及學習任務與作業。

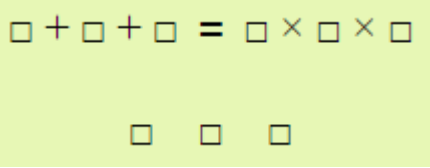
組別	補救教學	自主學習
教學模式與策略	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用教育部《國民小學及國民中學學習扶助科技化評量系統》系統教學導入 2. 運用《因材網》學習拍 教學資源 3. 教師自編學習單 4. 其他民間資源之運用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動機策略 2. 思考策略 3. 後設認知策略 4. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作業單 2. 紙筆測驗 3. 網站填答檢核 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 書面報告 2. 學習檔案 3. 作品展示

進度(週次)	教學重點/單元
1	自主學習的理念介紹與規劃舉隅： <ul style="list-style-type: none"> ◆ 畢旅規劃（團體） ◆ 校慶園遊會、運動會規劃（團體） ◆ 其他班級活動（團體） ◆ 語文、藝術、體育展演和競賽（個人、團體） ◆ 其他各項表演、競賽、發表會（個人、團體） ◆ 讀書會（團體） ◆ 自主學習計畫（個人）

2	<p>自主學習的思考策略—「協作問題解決策略」</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 從問題裡知道什麼？需要再知道什麼？需要什麼？從中選出最適合方案。 <p>自主學習的思考策略介紹—4F 引導反思法</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Facts(事實)：以不同的角度觀察，描述事實和經驗。 ◆ Feeling (感受)：表達內心所要分享的主觀感受、直覺。 ◆ Finding (發現)：尋找原因、解釋、判斷或澄清信念。 ◆ Future (未來)：如何將經驗轉化和應用在未來的生活中。
3	<p>自主學習的思考策略介紹—ORID 焦點討論法</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Objective：指外在客觀、事實。Q：發生了什麼事？ ◆ Reflective：反應自身感受。Q：你有什麼感覺？ ◆ Interpretive：帶來的意義或經驗。Q：最有意義的是什麼？ ◆ Decisional：產生的結論或行動。Q：有什麼要改變？要採取什麼行動？ <p>自主學習的後設認知策略介紹—</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 調節系統幫助人們了解與控制自己的認知表現。 ◆ 認知知識+認知調節=後設認知。
4	<p>自主學習的學習策略介紹—概念圖</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 找出文件中涵蓋面最廣的主要概念（最重要／重複出現的幾個關鍵字） ◆ 找出和主要概念最相關的次要概念 ◆ 主要概念和次要概念間以適當連接詞結合，並注意平行概念間的關係 ◆ 閱讀文章內容將次要概念予以發展，並找出構成次要概念的相關概念或名詞 ◆ 重新檢視相關性並修正、重新排列直到妥適 ◆ 給予適當舉例和說明 <p>自主學習的學習策略介紹—SQ4R 法</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Survey 瀏覽→Question 發問→Read 閱讀→Recite 背誦→Revise 修訂→Review 複習
5	<p>自主學習的學習策略介紹—筆記術</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 康乃爾筆記法 ◆ 關鍵字筆記法 ◆ 圖像式筆記（如樹狀圖、魚骨圖、流程圖、圓餅圖等） ◆ 表格整理法（如比較表、九宮格表、四象限表等）
6	<p>以 ARCS 模式的要素引導學生檢視自己篩選測驗的成果報告。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 引起注意(Attention)：—吸引學生的興趣和刺激學生的好奇心。教學策略—提供變化性 激發求知需求擅用詢問技巧。 ◆ 切身相關(Relevance)：滿足學生個人的需求和目標，使他產生積極學習態度。教學策略—聯結熟悉事物 學習目標為主 配合學生特性。 ◆ 建立信心(Confidence)：幫助學生建立起能成功的信心，相信自己有掌握是否能完成他的能力。教學策略—明定成功的標準及期待 提供自我掌控的機會 提供成功的機會。 ◆ 感到滿足(Satisfaction)：學生能因著成就而得到內在和外在的鼓勵和報償。教學策略—提供一顯身手的機會 提供回饋與報償 維持公平性與對等轉移。
7	<p>以 TARGET 模式引導學生針對測驗成果報告思考後續的學習計畫</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Task (任務)：差異化的學習任務。 ◆ Authority (權威)：體現以學生為本的上課模式。 ◆ Recognition (確認)：著重的不是分數，而是有否進步。

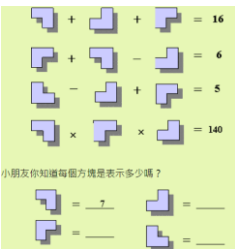
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Grouping (分組)：分組學習，相互討論。 ◆ Evaluation (評估)：制定不同目標去介定學生自我學習進度，簡單如能否在限時內完成任務與否。 ◆ Time (時間)：給予學生進步、改善的時間。
8	《因材施教》主要功能介紹
9	《因材施教》學生基本功能的操作練習

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
10-11	<p>「5-n-09 能理解除數為整數的分數除法的意義，並解決生活中的問題。」</p> <p>教師在因材施教指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>變裝秀：下面十六個正方形是用 40 根火柴棒拼湊而成，現在要拿掉 9 根火柴棒，將所有的正方形變成長方形喔！請問要怎麼拿呢？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
12	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p>	<p>科普閱讀：惱人噪音影響健康 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
13-14	<p>「5-n-11 能用直式處理乘數是小數的計算，並解決生活中的問題。」</p> <p>教師在因材施教指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>警衛巡邏去：美術館的警衛伯伯，每天都要巡邏每個區域，如何讓警衛伯伯從警衛室出發，路線不重複的返回警衛室呢？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
15	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得</p>	<p>科普閱讀：抗癌的免疫細胞 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>

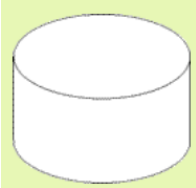
	得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	
16-17	「5-n-11 能用直式處理乘數是小數的計算，並解決生活中的問題。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	<p>內藏玄機：小萱想到三個連續整數，這三位數字的總和等於三位數的乘積，請問小朋友你知道是哪三位連續整數嗎？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
18	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：會走路的發電機 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
19-20	「5-n-11 能用直式處理乘數是小數的計算，並解決生活中的問題。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	<p>弄亂教室：小波、迪西、啦啦三位小朋友，其中一個人把教室弄得亂七八糟，陳正鵬老師想知道是誰做的好事。小波說：「是迪西」；迪西說：「不是我」；啦啦說：「也不是我」。如果他們之中只有一個人說實話，請問到底是誰弄亂了教室？</p> <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
21	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：切洋蔥，免流淚 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>

課程名稱	補救教學與自主學習	課程目標	教導學生自主學習策略，來培養學生自主學習知能，使其能夠依自身的學習需求與狀況，透過因材網等網路學習平臺，進行差異化的教學。對學習扶助篩選測驗中有科目未通過者，安排以補救未能精熟之學習內容為主的自主學習活動；對通過篩選測驗之學生，則安排以精熟當前課程內容為主的自主學習活動，期望藉由差異化的目標設定，來增進基礎學力，並透過自主學習的引導策略培育學生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	本校地處非山非市學校，數學、國語科的篩選測驗未通過率高於縣平均，期能及早施以補救教學，提升學生學習效能，並鼓勵學生自主學習發展多元知能。
節數	每週 1 節，計 20 節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況分組學習，需要補救的學生進行補救教學，其他學生教導自主學習策略及學習任務與作業。

組別	補救教學	自主學習
教學模式與策略	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運用教育部《國民小學及國民中學學習扶助科技化評量系統》系統教學導入 2. 運用《因材網》學習拍 教學資源 3. 教師自編學習單 4. 其他民間資源之運用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動機策略 2. 思考策略 3. 後設認知策略 4. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作業單 2. 紙筆測驗 3. 網站填答檢核 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 書面報告 2. 學習檔案 3. 作品展示
進度(週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
1-2	「5-n-12 能用直式處理整數除以整數，商為三位小數的計算。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	到底誰該坐哪裡？ ：大雄過生日了！（胖虎、小夫、靜香都來了...當然還有小叮噠喔！） 大雄的媽媽邀請大雄的朋友來家裡吃飯，他們六個人圍了一個圓桌坐著。 分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？

3	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：藍綠菌，點石成金 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
4-5	<p>「5-n-12 能用直式處理整數除以整數，商為三位小數的計算。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>端午節划龍舟：科學小芽子在端午節時舉辦了一場划龍舟比賽，當時有三位小朋友預測名次。 文心小朋友說：寫作隊第一，國中隊第三 子瑞大朋友說：數學隊第一，科學隊第四 懿軒小朋友說：科學隊第二，寫作隊第三 比賽結果，三位小朋友各說對了一半，請問最後這四隊的比賽名次到底如何？</p> <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
6	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：廢物利用的第二代生質燃料 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
7-8	<p>「5-n-16 能認識重量單位「公噸」、「公噸」及「公斤」間的關係，並做相關計算。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>方塊視覺大挑戰：（提示：請留意方塊陰影位置的不同）</p>  <p>小朋友你知道每個方塊表示多少嗎？</p> <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
9	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：迷你機械昆蟲兵 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
10-11	<p>「5-s-06 能認識球、直圓柱、直圓錐、直角柱與正角錐。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>雪人怎麼排隊呢？讓 32 個雪人排到框框中，規定每邊正好都排有 10 個雪人，請問雪人要怎麼排隊呢？</p>

		 <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
12	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：「氫」動力飛機上青天 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
13-14	<p>「5-n-14 能認識比率及其在生活中的應用(含「百分率」、「折」)」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>補牆壁：光復國小的校園圍牆，被砂石車狠狠撞了一個大破洞，聰明的小工匠請你算算看，這面牆到底缺了多少塊磚頭呢？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
15	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：北極石油落誰家？ 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
16-17	<p>「5-n-21 能理解容量、容積和體積間的關係。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>我最愛著色：小朋友，現在來將下面的格子都塗滿顏色。</p> <p>動腦想一想，如何用最少種顏色把格子塗滿，而且相鄰的兩個格子顏色不同，試著塗塗看吧！我用了（ ）種顏色。</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
18	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	<p>科普閱讀：水星的坑洞新解 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>

<p>19-20</p>	<p>「5-n-21 能理解容量、容積和體積間的關係。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>孟勳分生日蛋糕：孟勳生日了，他邀請 6 個好朋友到家裡來慶祝，媽媽買了一個圓柱形的巧克力蛋糕要給大家吃。</p> <p>考考你，如果只能切 3 刀，到底應該怎麼切才能分成 8 份呢？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
--------------	--	--

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	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。				
課程目標	<ul style="list-style-type: none"> ●能看著文本朗讀。 ●能說明文本內容。 ●能領略文字之美。 ●從閱讀中反思自己的學習。 				
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"> ● 教師提出事先準備的字卡(實物、圖片或楷書)，讓學生觀察。 ● 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。 ● 請同學根據文本資料，查閱相關說明並發表。 	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"> ● 教師提出事先準備的生僻字歌曲欣賞。 ● 請學生嘗試進行聆聽感受分享與發表。 ● 請同學根據歌詞內容，查閱相關說明並發表。 	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"> ● 教師提出事先準備的文本，讓學生閱讀。 ● 請學生嘗試詮釋教師提供的文本以及小組找到的資料。 ● 教師引導學生整合出正確的詞語意義與典故說明。 	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"> ● 教師播放琵琶行歌曲(不提供字幕) ● 教師引導學生嘗試說明所聆聽之內容。 ● 請學生討論、分享、發表各組想法。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋心智圖內容。 	口頭問答 操作練習 學習評量	自編教材

			意。		<ul style="list-style-type: none"> ● 教師引導學生嘗試猜測全首琵琶行之主旨。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第 1-10 句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第 11-20 句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第 21-30 句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第 31-40 句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 	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"> ● 教師引導學生整合出琵琶行(第41-50句)內容。 		
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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第51-60句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第61-70句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第71-80句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整理成心智圖。 ● 請學生嘗試詮釋該段詩句之內容。 ● 教師引導學生整合出琵琶行(第81-90句)內容。 	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"> ● 教師根據各組發表內容，協助整體成心智圖。 ● 請學生發表第一次整理之心智圖與此圖之差異。 	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	

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

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"> ●能認識常見蔬菜、菇蕈種類。 ●能朗讀介紹作物之圖鑑、文本之說明內容。 ●能辨識、指出各個作物的特徵。 ●能書寫、繪畫作物的外觀。 ●能表現積極認識、珍惜環境。 				
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"> ● 大家來說菜 ● 認識常見蔬菜 	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"> ● 老師讓學生發表、分享自己所觀察到的蔬菜外觀。 ● 讓學生進行繪畫、展示： <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生挑選 3-5 種蔬菜。 2. 根據所挑選的蔬菜進行繪畫。 3. 展示個人繪製的圖像。 ● 我替你（蔬菜）介紹。 	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"> ● 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。 	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"> ● 分組蒐集資料 <ol style="list-style-type: none"> 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。 2 整理可能需要的器材、材料等資訊。 ● 分享耕種計畫 <ol style="list-style-type: none"> 1 以小組為單位規畫種植計 	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	藝-E-B3 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"> ●能看著文本或聆聽講述知曉母親節由來。 ●能掌握捲紙活動的技巧。 ●能創作捲紙卡片。 ●從感恩活動中培養人文素養。 				
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"> ● 教師引導學生利用多媒體、網路蒐集母親節相關資訊。 ● 請學生進行資訊摘要、設計心智圖。 	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"> ● 教師說明卡便製作基本概念。 ● 請學生透過網路搜尋相關資訊。 ● 請學生討論、分享、發表各組想法。 	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"> ● 教師說明卡片製作重點。 ● 請學生進行卡片流程復述。 ● 請學生進行製作前的前置作業(如剪裁、畫圖、版面配置規劃…)。 	實作評量	自編教材

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 彈性學習課程

課程名稱	生活美學	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，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	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。				
教學目標	1. 探索本土藝術之美感與特質，認識藝術作品中美的原則運用。 2. 構思和本土藝術相關的主題與內涵，透過彩繪與捏塑技法完成作品。 3. 瞭解本土文化與藝術風格，比較本地與其他地方不同的特色，及美感表現的特徵。 4. 透過欣賞與創作，珍視本土藝術文物，愛護自然景觀，以豐富生活情趣。 5. 本土創作與偶的製作與操作練習。 6. 各類戲劇的元素，瞭解偶戲製作的流程。 7. 認識劇作家與劇本。 8. 瞭解偶戲的歷史及表現的類型。				
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 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 1~2 週	2	動手玩創意 天生好手	.能認識魁儡戲、布袋戲與皮影戲。 能了解戲偶的操作方式與藝術性。	認識布袋戲角色 戲偶創作	口頭問答 實作評量
第 3~4 週	2	動手玩創意 天生好手	認識皮影戲偶的製作方式。	了解影偶的製作過程。 製作會動的影偶。	口頭問答 實作評量
第 5~6 週	2	我生長的地方	能欣賞臺灣藝術家的創作，並提出自己的見解。	藝術家的鄉土情	口頭問答 實作評量
第 7~8 週	2	我生長的地方	能利用紙黏土塑像的方式表現家鄉人物。	紙黏土塑像	口頭問答 實作評量
第 9~10 週	2	三、環保你我他	能思考如何妙手回春、維護環境。	彩繪和多元媒材拼貼兩部分來讓學生完成作品。	口頭問答 實作評量

第 11~12 週	2	環保你我他	能欣賞以現成物或廢棄物創作之藝術品。	引導學生展示作品，看看誰的創意最特別、誰的組合排列效果最好。	口頭問答 實作評量
第 13~14 週	1	化身劇作家	能認識編劇（劇作家）及其知名作品。	設計角色對話，依據簡單的劇本格式完成劇本。	口頭問答 實作評量
第 15~16 週	1	創意偶戲 DIY	瞭解人、偶及人偶共演三種不同表現方式的差別。	認識人、偶及人偶共演之三種不同表現方式。	口頭問答 實作評量
第 17~18 週	1	創意偶戲 DIY	能操作執頭偶完成各種動作。	一、操作執頭偶完成基本動作。 二、自行設計創造偶的活動。 三、能與人合作操偶，並分享心得。	口頭問答 實作評量
第 19~20 週	1	偶戲賞析大解密	能了解臺灣偶戲的源流及發展。	臺灣現代偶戲 一、了解臺灣現代偶戲的起源。 二、了解現代偶戲的特色。	口頭問答 實作評量

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 2 學期 彈性學習課程

課程名稱	生活美學	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，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	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。					
教學目標	1 深入構思具創意設計之主題與內涵之作品，並重視其機能性和設計性。 2 欣賞與討論藝術作品中的創意構思。 3 體認視覺設計之造形要素。 4 探索創意設計之特質及其與文化產業的關係。 5 重視生活環境之造形與設計，以創意設計知能來創作作品，並用來美化環境。					
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 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					
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 1~2 週	2	圖紋與生活	能探索人與自然的描繪圖紋。	圖紋文化 一、教師引導學生參閱課文。 二、教師說明圖騰文化。 圖紋的象徵意義 一、教師引導學生參閱課文與圖例。 二、教師引導學生探索器物上的圖紋。	口頭問答 實作評量
第 3~4 週	2	圖紋與生活	能探索利用雕刻與捏塑的圖紋藝術。	圖紋與 logo 一、教師引導學生參閱課文與圖例。 二、教師說明 logo。 三、教師總結。 Logo 設計 一、教師說明 Logo 設計原則。 二、教師說明圖案設計。 三、教師說明文字設計。	口頭問答 實作評量
第 5~6 週	2	圖紋與生活	能了解利用圖紋變化設計成招牌的方式。	店招設計 一、教師引導學生參閱課文與圖例。 二、教師引導學生探索： 1 圖紋要如何設計？ 2 文字要如何設計？ 3 你能設計出不同的文字造型嗎？ 4 要用什麼材料製作？	口頭問答 實作評量
第 7~8 週	2	繪畫與生活	能探索中西繪畫的不同。	探索中國山水畫	口頭問答 實作評量

第 9~10 週	2	繪畫與生活	能從「畫面題材」、「寫意與寫實」、「取景」、「繪畫材料與色彩」、「線條」與「表現技法」方面，比較傳統中國與西洋繪畫的特色。	探索西洋風景畫	口頭問答 實作評量
第 11~12 週	2	繪畫與生活	能利用水墨進行創作。	水墨創作 一、教師說明水墨畫之特質。 二、教師示範用筆、用墨各種乾溼之技法。 三、教師講解構圖方式及疏密等佈	口頭問答 實作評量
第 13~14 週	1	漫畫與生活	能認識兩位國寶級的漫畫大師。	國寶級的漫畫大師 一、教師引導學生參閱課文。 二、教師說明漫畫的定義。 三、教師介紹兩位國寶級的漫畫大師。	口頭問答 實作評量
第 15~16 週	1	漫畫與生活	能了解漫畫與生活的關係。	漫畫與潮流 一、教師引導學生參閱課文與圖例。 二、教師說明：「漫畫拍成動畫之後，有不少卡通人物也因此走紅，推出的周邊商品，如公仔等。後來誘發展成 cosplay。」	口頭問答 實作評量
第 17~18 週	1	漫畫與生活	能了解公仔的製作過程。	欣賞公仔 一、教師引導學生參閱課文。 二、教師指導學生探索公仔的意涵。	口頭問答 實作評量
第 19~20 週	1	漫畫與生活	能利用廢棄物與紙黏土製作公仔。	公仔製作：利用環保素材進行創作。	口頭問答 實作評量