

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 學年度第 1 學期 - 資訊教育課程計畫

課程名稱	資訊教育	實施年級 (班級組別)	六年級	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	1. 讓學生了解遊戲程式的原理 2. 學會 Kodu 程式積木的功能 知道 Kodu 遊戲中，各種互動方式																																							
核心素養	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。																																							
課程目標	1. 了解遊戲設計的概念，學會製作3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧。 3. 熟悉地形觀念，能創作高低起伏的地形與水世界。 認識各種互動方式的遊戲設計，並完成作品。																																							
配合融入之領域 或議題	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>國語文</td> <td><input type="checkbox"/>英語文</td> <td><input type="checkbox"/>本土語</td> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>數學</td> <td><input type="checkbox"/>社會</td> <td><input type="checkbox"/>自然科學</td> <td><input type="checkbox"/>品德教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> <td><input type="checkbox"/>資訊教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>健康與體育</td> <td><input type="checkbox"/>生活課程</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技</td> <td><input type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input type="checkbox"/>家庭教育</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td></td> </tr> </table>					<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<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"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input type="checkbox"/> 品德教育	<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"/> 健康與體育	<input type="checkbox"/> 生活課程	<input checked="" type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 生命教育	<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"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	
<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 本土語	<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"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input type="checkbox"/> 品德教育	<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"/> 健康與體育	<input type="checkbox"/> 生活課程	<input checked="" type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 生命教育	<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"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育																																			
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)	學習內容(校訂)	學習目標	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	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	1. Kodu 的介紹 2. 製作遊戲技巧 3. 下載安裝 Kodu 4. 使用 Kodu	1. 認識 Kodu 是什麼 2. 了解遊戲的製作技巧 3. 試著下載安裝 Kodu 4. 開啟 Kodu，認識畫面介紹 5. 認識工具列的按鈕	1. 認識 KODU 是什麼 2. 了解如何製作好玩的遊戲 3. 下載安裝 KODU，並設定工作環境 4. 開啟 KODU 程式，了解主畫面的功能說明 5. 認識 KODU 的操作環境，和工具列的按鈕說明	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	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。	1. 腳本與架構 2. 角色製作 3. 移動攝影機	1. 設計遊戲的腳本與架構 2. 製作角色，新增角色 3. 將角色旋轉，調整高度 4. 複製貼上多個角色 5. 用移動攝影機觀看不同視角	6. 練習設計遊戲腳本的架構 7. 開始製作角色：創立新世界、新增角色、旋轉角色、調整角色的高度 8. 另外加入蘋果角色，利用複製貼上多個蘋果 9. 使用移動攝影機，看看不同的視角	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。

			英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。					
第 5~6 週	2	第一課 來吃蘋果哦 (議題：資訊、科技)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	1. 程式編排 2. 遊戲結果 3. 玩遊戲 4. 儲存匯出	1. 開始編排程式，利用 When 和 Do 2. 設定贏得遊戲的結果 3. 試著執行遊戲 4. 儲存檔案及匯出	10. 開始程式編排：使用 When 當發生什麼事、再設定 Do 執行什麼動作（吃蘋果的程式） 11. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束 12. 試著執行遊戲玩看，最後儲存檔案及匯出	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 7~8 週	2	第二課 世紀爭霸 戰 (議題:資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-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. 遊戲腳本 2. 場景設計 3. 加入角色	1. 認識遊戲的腳本架構 2. 開始設計場景，圓形的草地、升高的場景 3. 改變場景顏色 4. 開始加入角色	1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：製作圓形草地場景、升高場景的土地厚度、改變場景顏色 3. 開始製作角色：依序加入單輪車、飛魚、噴射機、章魚	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 9~10 週	2	第二課 世紀爭霸 戰 (議題:資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	1. 角色移動程式	1. 開始程式編排，用鍵盤移動角色的程式 2. 分別將角色漫遊移動和沿路徑移動	1. 開始程式編排：將單輪車編排利用鍵盤移動的程式；將飛魚編排利用自行漫遊移動；將噴射機編排會朝著單輪車位置移動；將章魚編排會沿著畫好的路徑移動	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。

			英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-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。					
第 11~12 週	2	第二課 世紀爭霸戰 (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 生 4-III-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. 遊戲輸贏規則 2. 複製程式碼	1. 設定遊戲的輸贏規則 2. 學會複製程式碼	1. 設定遊戲輸贏方式： 設定單輪車用星光彈打中所有敵人時，贏得遊戲 設定單輪車被敵人碰到，遊戲輸 2. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式		
第 13~14 週	2	第三課 冰球大對決	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 遊戲腳本 2. 設計場景	1. 了解遊戲腳本架構 2. 用刷具設計	1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：用方形直線刷具、製作	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光

		(議題:資訊、科技)	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>		<p>場景</p> <p>3. 加入角色</p>	<p>四周圍牆、改變圍牆高度、變更遊戲的世界設定</p> <p>3. 開始製作角色：依序加入飛碟、冰球</p>	<p>4. 相互觀模</p>	<p>碟。</p>
第 15~16 週	1	<p>第三課</p> <p>冰球大對決</p> <p>(議題:資訊、科技)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇</p>	<p>1. 程式編排</p>	<p>1. 程式編排，讓角色北南移動，並且可以發射</p> <p>2. 複製角色程式碼，再做修改</p>	<p>1. 開始程式編排：設定藍色飛碟向著北南移動；設定當藍色飛碟碰到冰球時，發射出去；</p> <p>2. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向</p>		

			<p>於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-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>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>					
第 17~19 週	3	<p>第三課 冰球大對決 (議題:資訊、科技)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>生 4-III-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>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. 遊戲得分方式 2. 輸贏規則 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲得分的方式 2. 設計遊戲的輸贏規則 3. 學會改變攝影機視角 	<ol style="list-style-type: none"> 6. 設定遊戲得分方式： 先設定冰球的移動方式 設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分 設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分 7. 設定遊戲輸贏方式：當誰的分數到 8 分時，就贏了 8. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲 	<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。

<p>第 20~21 週</p>	<p>2</p>	<p>第四課 超級賽車手(議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<p>1. 遊戲腳本 2. 丘陵、圍牆場景</p>	<p>1. 了解遊戲腳本 2. 設計場景，繪製場景形狀，創造丘陵地形、圍牆</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：用地面刷具繪製場景形狀、在場景上畫出不同材質的區域、利用上下創造出丘陵地形、繪製出終點線、製作圍牆</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>
------------------	----------	-----------------------------	---	-------------------------------	---	--	--	-------------------------------------

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度第 2 學期 – 資訊教育課程計畫

課程名稱	資訊教育	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(19)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	3. 讓學生了解遊戲程式的原理 4. 學會 Kodu 程式積木的功能 知道 Kodu 遊戲中，各種互動方式							
核心素養	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 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。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	4. 了解遊戲設計的概念，學會製作3D 遊戲。 5. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧。 6. 熟悉地形觀念，能創作高低起伏的地形與水世界。 認識各種互動方式的遊戲設計，並完成作品。							
配合融入之領域 或議題	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <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 </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <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 </td> </tr> </table>					<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	
<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)	學習內容(校訂)	學習目標	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	21	<p>第四課 超級賽車手. (議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色 2. 編排程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 依序加入角色 2. 開始程式編排，先設定其中一角色的移動方式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開始製作角色：依序加入單輪車、大樹道具、種花、繪製藍色路徑 2. 開始程式編排：設定藍色單輪車沿著路徑前進 		
第 3~4 週	2	<p>第四課 超級賽車手 (議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排程式 2. 遊戲輸贏規則 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排程式，設定另一角色的移動方式和速度 2. 設定遊戲輸贏方法 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定白色單輪車用鍵盤操作移動 設定單輪車的速度 2. 設定遊戲輸贏方式： 設定當藍色單輪車先到終點時，遊戲輸 設定當白色單輪車先 	<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。

			<p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>			到終點時，遊戲贏		
第 5~6 週	2	<p>第五課 返家大冒險 (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲腳本 2. 設計水場景、橋樑 3. 加入角色 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識遊戲腳本架構 2. 開始場景設計，加入水工具，繪製橋樑和返回原點路徑 3. 依序加入角色 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景：加入水工具、創作橋樑、繪製返回原點的路徑 3. 開始製作角色：依序加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船 	<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 7~8 週	2	<p>第五課 返家大冒險 (議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 遊戲程式編排</p>	<p>1. 程式編排，設定角色移動的每個關卡設定，若沒達成任務，角色回到原點</p>	<p>4. 開始程式編排：設定單輪車必須抓住金幣才能過橋；設定 kodu 可以提醒單輪車要過橋的規則；設定船在水中隨意漫遊；當單輪車沒有達成任務時，設定飛碟把它抓回原點</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>
第 9~10 週	2	<p>第六課 拯救大海龜 (議題:資訊、環境)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中</p>	<p>1. 遊戲腳本 2. 場景設計工具 3. 設計場景 4. 加入角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構 2. 認識有哪些場景設計的工具 3. 開始設計場景，先開啟範例，注入水世界再繪製路徑</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構 2. 先認識有哪些場景設計工具 3. 開始設計場景：開啟範例後，先注入水世界、再繪製一條黑色路徑</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。</p>

			面與面的關係與簡單立體形體的性質。					
第 11~12 週	2	第六課 拯救大海龜 (議題:資訊、環境)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色 2. 變更遊戲世界 3. 遊戲顯示倒數 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入各種角色 2. 試著變更世界 3. 讓遊戲顯示倒數，定義分數名稱 	<ol style="list-style-type: none"> 4. 開始製作角色：依序加入四爪大機器人、人造衛星、烏龜、船、直水管、水面下道具 5. 變更世界設定：調整水波浪的高度和強度；將攝影機模式固定位置；開始遊戲時顯示倒數；定義分數的名稱 	<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 13~14 週	2	第六課 拯救大海龜 (議題:資訊、環境)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>環 E2 覺知生物生命的美與價值，關</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排遊戲程式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式編排開始，設定各角色的動作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開始程式編排：設定四爪大機器人沿著黑色路徑移動，並不斷丟出人造衛星；設定烏龜，被撞到 2 次就會消滅不見；設定船在水中碰到垃圾時，回收垃圾並得綠色一分；設定人造衛星會自動 		

			<p>懷動、植物的生命。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>			<p>往海洋飄去</p> <p>設定直水管一開始是偽裝狀態，當船回收4個垃圾時，1個直水管就會出現</p> <p>2. 總共4個水管，利用複製貼上修改來完成</p>		
第 15~16 週	2	<p>第七課</p> <p>變身大進擊(議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 遊戲腳本</p> <p>2. 圓形水池場景</p> <p>3. 加入各關卡角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始場景設計，製作圓形水池</p> <p>3. 開始製作第一關、第二關和第三關的各種角色</p>	<p>1. 了解遊戲腳本架構</p> <p>2. 開始設計場景：製作圓形水池、注入水工具</p> <p>3. 開始製作角色：第1關主角-KODU、第1關任務-蘋果、第1關敵人-章魚</p> <p>第2關主角-船、第2關任務-烏龜、第2關敵人-冰山</p> <p>第3關主角-單輪車、第3關任務-城堡、第3關敵人-玻璃牆</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 17~18 週	2	<p>第七課</p> <p>變身大進擊(議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資</p>	<p>1. 編排各關的程式</p> <p>2. 調整難易度</p>	<p>1. 開始編排第一關、第二關和第三關的各種角色的程式</p> <p>2. 試著調整遊戲的難易度</p>	<p>4. 開始程式編排：第1關：主角1--利用鍵盤方向鍵來移動、當吃5個金幣，就跳下一關敵人1--章魚在場景中漫遊，當 KODU 碰到</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>

			<p>訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>			<p>章魚時，遊戲結束第 2 關：</p> <p>主角 2--船隻要碰到烏龜才能跳下一關</p> <p>敵人 2--冰山漫遊移動</p> <p>第 3 關：</p> <p>主角 3--輪車要爬上道路，到達城堡遊戲贏</p> <p>5. 調整遊戲難度，例如 KODU 移動速度等等</p>		
第 19 週	1	<p>第七課 變身大進擊 (議題:資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p>	<p>1. 進階遊戲製作</p> <p>2. 完成遊戲，玩玩看</p>	<p>1. 進階的遊戲製作</p> <p>2. 開啟範例檔案，加入角色</p> <p>3. 編排角色程式</p> <p>4. 完成進階遊戲，玩玩看</p>	<p>6. 進階遊戲製作-種樹救地球</p> <p>7. 先開啟範例，加入各種角色</p> <p>8. 分別將角色編排程式</p> <p>9. 完成進階遊戲，可儲存並自行玩玩看</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>

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 六年級法定實施規劃主題計畫

課程名稱	法定實施規劃	實施年級 (班級組別)	六年級	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	明白做家事是全家人的事。 能主動協助做家事。 察覺社會上仍有性別歧視的情形存在				
配合融入之領域 或議題	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <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 </div> <div style="width: 50%;"> <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 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 </div> </div>				
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	孩能怎樣 (家庭暴力微電影)	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。	收看家庭暴力防制影片「孩能怎樣 (家庭暴力微電影)」 分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 13 週	2	如果天空不下雨	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。	認清網路虛擬世界的特質，不私自和網友見面。瞭解性侵害受害者不僅限於女生，男生也要有警覺心。	收看性侵害防治影片「如果天空不下雨」 分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 16-17 週	2	我們都可以做得到	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。	明白做家事是全家人的事。 能主動協助做家事。 察覺社會上仍有性別歧視的情形存在	家中大小事 我有話要說	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 六年級法定實施規劃計畫

課程名稱	法定實施規劃	實施年級 (班級組別)	六年級	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	1. 察覺性別刻板印象。 2. 解讀媒體傳遞的性別刻板印象。 3. 認識性別平等工作法、性騷擾防治法。 4. 能察知周遭潛在的侵犯危機。				
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	破除刻板印象	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。	察覺性別刻板印象。 解讀媒體傳遞的性別刻板印象。 認識性別平等工作法、性騷擾防治法。	哭不是女生紓發情緒的專利，男生也可以用哭經發情緒。	口頭評量 分組發表	學習單
第 15 週	2	馬浪的情人袋	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「馬浪的情人袋」 2. 分組討論與發表	口頭評量 分組發表	學習單
第 18 週	2	家庭暴力目睹少年(女)影片	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「家庭暴力目睹少年(女)」 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 學期六年級安全教育課程計畫

課程名稱	安全教育	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(4)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	探究食安事件產生的原因與脈絡，思考其對社會造成的影響，並能 具備選擇安全食品的能力。							
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 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 19~21 週	4	「食」在好 「安」心	健 2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。	健 Ea-III-4 食品生產、加工、保存與衛生安全。	2. 探究食安事件產生的原因與脈絡，思考其對社會造成的影響，並能具備選擇安全食品的能力。	我與食安的距離 食安事件共通點 「食」界角色 追追追 改變「食」界 我最行	紙筆測驗 口頭發表	食藥安全教學 模組
-----------	---	---------------	--	-----------------------------	--	--	--------------	--------------

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 2 學期六年級安全教育課程計畫

課程名稱	安全教育	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(4)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	針對地形與水域之特性，探討不同水域的危險因子與潛在危機，並評估危險情境可能的處理方法，建立安全意識。							
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 16~17 週	4	珍愛生命，認識 水安	健體 1c-II-2 認識身體活動的 傷害和防護概 念。	健體 Ba-II-1 居家、交通及 戶外環境的潛 在危機與安全 須知。	1. 能說明各類 水域，並明瞭各 種水域標誌與旗 幟顏色所代表意 義。 2. 認識居 家水域危機，運 用安全防溺常識 解決情境問題。	水安大聯盟 水安翻翻樂 智勇雙全	紙筆測驗 口頭發表	水域安全教學 模組
-----------	---	---------------	---------------------------------------	---	---	------------------------	--------------	--------------

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 森林音樂會課程計畫

課程名稱	森林音樂會—鼓動人心	設計者	王妙鈴、何欣儒
年 級	六年級	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	王妙鈴、何欣儒
年級	六年級	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	


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。

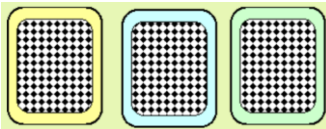
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Recognition (確認) : 著重的不是分數，而是有否進步。 ◆ Grouping (分組) : 分組學習，相互討論。 ◆ Evaluation (評估) : 制定不同目標去介定學生自我學習進度，簡單如能否在限時內完成任務與否。 ◆ Time (時間) : 給予學生進步、改善的時間。
8	《因材網》主要功能介紹
9	《因材網》學生基本功能的操作練習

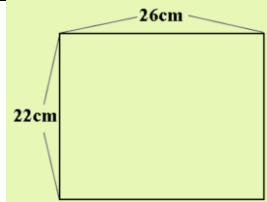
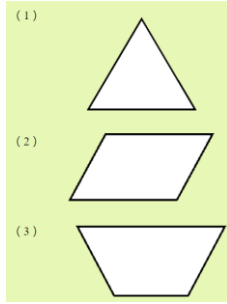
進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
10-11	<p>「6-s-01 能利用幾何形體的性質解決簡單的幾何問題。」</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>大青蛙與大灰兔：大青蛙與大灰兔在小芽子 100 公尺的跑道上來回賽跑。大青蛙跳一次 2 公尺遠，總共要跳 100 次才會回到起點。大灰兔跳一次 3 公尺遠，請問小朋友大灰兔要跳幾次，才會回到起點？</p>  <p>分組報告：如何擬定解題策略？過程中遇到什麼問題？發現了什麼規律？答案是？</p>
12	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，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：台灣漁業悲歌 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
13-14	<p>「6-a-03 能用符號表示常用的公式。」</p> <p>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>倍數中的秘密</p> <p>在□中填入適當的數字，使其成為該數的倍數？</p> <p>3的倍數：(1) 1234□ (2) 2345□ (3) 98□65</p> <p>4的倍數：(1) 597□ (2) 666□ (3) 98□8</p> <p>9的倍數：(1) □351 (2) 50460□ (3) 98723615□</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，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：伸縮自如的綠鬚蜥 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
16-17	<p>「6-s-05 能理解簡單直柱體的體積為底面積與高的乘積。」</p> <p>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>圍圈圈：小芽子的 25 個小朋友玩遊戲，12 個小朋友手拉著手圍成一個圈圈，圈圈內有 5 個人，圈圈外有 8</p>

		<p>個人，請問 12 個小朋友該如何拉手？</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	<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：聰明又會耍心機的孔蛛 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
19-20	<p>「6-a-04 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性。」 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>陳老師幾歲？：陳老師今年 40 幾歲，他的西元出生年月日正著看、反著看都一樣。請問你知道陳老師是出生在哪一年？今年又是幾歲呢？</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>

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 17 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	「6-s-02 能認識平面圖形放大、縮小對長度、角度與面積的影響，並認識比例尺。」 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。	短跑比賽： A、B、C、D、E 五個人賽跑，A 在 C 前面 6 公尺，B 在 C 後面 8 公尺，A 在 E 前面 2 公尺，E 在 D 前面 7 公尺。請問： <ol style="list-style-type: none"> (1) C 和 E 之間相距多少公尺？ (2) 緊跟在 C 後面的是誰？相距多少公尺？ (3) 最前與最後兩人相距多少公尺？

		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。	科普閱讀：淨化廢水的新武器—啤酒糠 閱讀文本、觀看影片、完成評量
4-5	「6-s-02 能認識平面圖形放大、縮小對長度、角度與面積的影響，並認識比例尺。」 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。	實驗裡的數學： 小芽子上科學課時，老師要求他配出一杯濃度為 10% 的葡萄糖溶液，小芽子準備了兩杯，聰明的小朋友幫幫小芽子的忙，看看哪杯才是正確的？ A. 10 克的葡萄糖，90 克的蒸餾水 B. 10 克的葡萄糖，100 克的蒸餾水 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？
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。	科普閱讀：用腦波來指揮電腦 閱讀文本、觀看影片、完成評量
7-8	「6-n-05 能在具體情境中，解決分數的兩步驟問題，並能併式計算。」 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。	神秘撲克牌： 小芽子隱藏了三張神秘的撲克，並且給了我們幾條線索，現在要請各位偵探幫忙解出三種顏色的撲克各是什麼數字？  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？
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。	科普閱讀：零污染無噪音的太陽能船 閱讀文本、觀看影片、完成評量
10-11	「6-n-08 能在具體情境中，解決小數的兩步驟問題，並能併式計算。」 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。	聰明的卡紙剪裁： 數學班老師拿了一張 26cm × 22cm 的卡紙，吩咐鈺方姊姊要將這一張卡紙剪成許多個 8cm × 5cm 的長方形，不可以有浪費喔！鈺方姊姊想的頭都昏昏了，請各位腦筋靈活的小朋友幫幫忙吧！

		 <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：臭氧危害植物生長 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
13-14	<p>「6-d-01 能整理生活中的資料，並製成長條圖。」 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>大雄的衣櫥：大雄在衣櫥裡掛了五件衣服，分別是週一到週五穿，（二）的衣服掛在最左邊，已經知道（二）的衣服右邊掛有（一）的衣服，（三）的衣服右邊一件是（五）的衣服，（一）的衣服右邊一件是（四）的衣服，（四）的衣服左邊有（三）的衣服，請小朋友幫忙，正中間掛的衣服是星期幾穿的？</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：蜜蜂不見了 閱讀文本、觀看影片、完成評量</p>
16-17	<p>「6-d-01 能整理生活中的資料，並製成長條圖。」 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>母親節：威威為了慶祝母親節於是想要買造型特殊的蛋糕，但是他們碰到了一個難題！不知道要怎樣平均的切蛋糕，請小朋友幫幫威威切蛋糕吧？每塊都要一樣大小，要公平喔！請切成平均的三等分。</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>

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度第一學期六年級 閱讀課程計畫

課程名稱	素養導向教學 規畫	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題) 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"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <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 type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	能將閱讀材料與實際生活情境相聯結，透過生活化的語文，學習解決問題，將知識轉化為能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	一、能用心精讀，深究內容，歸納大意。 二、結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 三、學習從各種不角度看世界，欣賞自然美景。 四、藉由閱讀文章，了解愛護自然環境資源的重要。 五、藉由閱讀，了解當地具有特色的文化及傳說。 六、體驗民俗節日活動、民俗藝術，從而建立文化概念，認識傳統和現代的異同和演變。 七、透過班級讀書會活動，培養學生閱讀習慣，擴大閱讀領域。				

配合融入之領域或議題		<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務		1. 聆聽態度：安靜專注的聽故事，不隨意打岔。 2. 口語表達：用完整的語句回答問題，不岔開話題。 3. 合作學習：與小組同學合作演出故事人物的對話與動作。 4. 學習單：根據提示完成描繪、記錄、檢核等內容。						
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 (節次)	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	我與眾不同，創造不同：二十四個點亮心靈、肯定自我的溫馨小故事	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀、討論。 2. 小組段落大意發表。 3. 閱讀理解檢討。 4. 學生進行閱讀理解题目的練習。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量	文：海莉思·布里姬 譯：穆景南 出版：遠流文化 出版日期：西元二〇〇〇年
第 2 週	1	跑道	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文	1. 分組進行閱讀。 2. 分組討論各段大意並發表 3. 個人經驗發表：曾因為什麼而遇到困境？ 4. 小組討論：「錯誤」與「道歉」 5. 閱讀理解檢討。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量	文：陳肇宜 出版：小兵出版社 出版日期：西元二〇一八年

					化內涵。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。			
第 3 週	1	脾氣沒了，福氣來了 2：要處理事情，先搞定心情	2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。	1. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 2. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 3. 認識常用標點符號，培養語文表達能力。	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀、討論。 2. 鼓勵學生自主閱讀。 3. 學生進行閱讀理解題目的練習。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：林慶昭 出版：哈林文化出版社 出版日期：西元二〇〇九年
第 4 週	1	朱子治家格言	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。	1. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 2. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 3. 認識常用標點符號，培養語文表達能力。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1. 教師協同學蒐集作者其他的「治家格言」。 2. 請同學分享「治家格言」。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量	文：謝恭正註譯 出版：文國書局 出版日期：西元二〇〇二年
第 5 週	1	耶誕禮物	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能培養閱讀的興	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句	1. 分組進行閱讀。 2. 提問：吉姆和黛拉分別賣掉金錶、剪掉長髮，會不會很可惜？ 3. 提問：讀完這個故事你體會到什麼？	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：歐·亨利

			<p>達內容。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。</p> <p>5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。</p>	<p>趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>3. 能閱讀不同表述方式的文章，從問答中掌握文章大意。</p>	<p>表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>			
第 6 週	1	採一把芒花	<p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。</p> <p>5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。</p>	<p>1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。</p> <p>3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>4. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。</p>	<p>Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。</p> <p>Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 分組進行閱讀。</p> <p>2. 本篇是林煥彰寫的另一篇基隆山的芒花，可作為補充教材。</p> <p>3. 教師可朗讀本詩，再請學生發表想法。</p>	<p>口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量</p>	<p>見國語 6 上教師手冊「教學寶盒-四、文學樂園」</p>
第 7 週	1	臺灣鐵道小旅行	<p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞</p>	<p>1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。</p>	<p>Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。</p> <p>Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童</p>	<p>1. 分組進行閱讀。</p> <p>2. 請學生分享知道的各地不同的車站特色。</p> <p>3. 教師可先展現圖文，介紹本書特色給學生。並鼓勵學生自行閱讀，搜尋自己家鄉鐵道的特色。</p>	<p>口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量</p>	<p>文：吳柏青 出版：上旗文化 出版日期：西元二〇一二年</p>

			彙，分辨詞義。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。	3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。			
第 8 週	1	高山上的旅人	4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	1. 引導學生以自身經驗，閱讀文本，並提出看法。 2. 能應用注音及語言文字，輔助記錄訊息。 3. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 4. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 Ac-III-2 基礎句型結構。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀。 2. 請學生分享所知道的各地不同的習俗特色。 3. 藉由本文可讓學生知道世界各地的民俗風情，並培養欣賞、接納、尊重不同的民俗。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉
第 9 週	1	11 元的鐵道旅行	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。	1. 能應用注音及語言文字，輔助記錄訊息，利用書信，表情達意。 2. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 3. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 4. 能培養閱讀的興	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。 ◎Cc-III-1 各類文	1. 分組進行閱讀。 2. 說明：本書描述作者在臺灣各地搭乘臺鐵和高鐵的見聞，他認為搭火車和步行是安全而緩慢的旅行，發現平凡事物的迷人之處。 3. 教師可介紹本書，鼓勵學生自行閱讀，與同學分享心得。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：劉克襄 出版：小知堂出版 出版日期：西元二〇〇九年

			6-III-8 建立適切的寫作態度。	趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 5. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。	本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。			
第 10 週	1	神秘的城堡	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 6-III-8 建立適切的寫作態度。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 3. 能覺察自己的心情好壞，並尋求解決辦法，轉換正向的能量。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀。 2. 教師提問閱讀理解的問題。 3. 依據問題，請學生分組討論報告、發表。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：張榜奎 (見國語 6 上教師手冊「教學寶盒-四、文學樂園」)
第 11 週	1	童話思考故事 1: 巫婆最愛吃什麼	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。	1. 說明：這系列書的童話思考故事，可以引導學生討論故事中角色的想法作為，幫助孩子思考。 2. 運用：教師可以用好吃的胖巫婆進行導讀，該文強調尊重每個人的喜好和觀點，世界上沒有絕對的事情，對於生活的需要是因人而異	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：鄭如晴 出版社：小天下 出版日期：西元二〇〇七年

			情和肢體等變化輔助口語表達。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	語說簡單的故事。 3. 學習敘述性的描寫技巧，培養語文表現能力。 4. 能覺察自己行為的動機，並慎重做決定，避免造成不良的後果。	Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	的。		
第 12 週	1	蘇格拉底的故事	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 4. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀。 2. 提問：說說看蘇格拉底是個什麼樣的人？ 3. 教師補充倒敘法的寫作手法。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉
第 13 週	1	龜笑鯨無尾	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。	1. 分組進行閱讀。 2. 提問：說說看「龜笑鯨無尾」是什麼意思？還有沒有哪句諺語與「龜笑鯨無尾」的意義相近？	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉

			<p>和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。</p> <p>6-III-6 練習各種寫作技巧。</p> <p>6-III-7 修改、潤飾作品內容。</p>	<p>2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。</p> <p>3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>4. 學習敘述性的描寫技巧，培養語文表現能力。</p>	<p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>3. 發表：試以「龜笑鰲無尾」造句。</p> <p>4. 教師可視狀況補充常見的諺語。</p>	朗讀評量	
第 14 週	1	黔之驢	<p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p>	<p>1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。</p> <p>3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>4. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。</p>	<p>Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。</p> <p>Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-4 古典詩文。</p> <p>◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 分組進行閱讀。</p> <p>2. 提問：說說看「黔驢技窮」是什麼意思？</p> <p>3. 提問：故事中的驢子在暗諷哪一種人呢？</p> <p>4. 教師可視狀況補充動物成語。</p>	<p>口頭評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>參與討論</p> <p>自我評量</p> <p>朗讀評量</p>	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉

第 15 週	1	築夢踏實的雪花人	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能認識常用中國文字，並學會使用字（詞）典，有效蒐集各種資料，解決問題。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀。 2. 請學生分享看雪的經驗。 3. 提問：你曾從大自然萬物中獲得人生體會嗎？說說看。 4. 提問：你有過為夢想奮力一搏的經驗嗎？說說看。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉
第 16 週	1	黃魚聽雷	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 4. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-1 標點符號在文本中的作用。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	1. 分組進行閱讀、討論。 2. 教師針對本書的運用：教師可配合課文教學，指導學生閱讀。 3. 學生進行閱讀理解題目的練習。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	文：張曼娟 出版：皇冠文化 出版日期：西元二〇〇四年八月
第 17 週	1	三國演義	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句	1. 分組進行閱讀、討論。 2. 教師針對本書的運用：教師可配合課文教學，指導學生閱讀。 3. 教師鼓勵學生口頭發表讀後感想以及自己的收穫。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	原著：羅貫中 譯者：鐵皮人美術 出版：幼福出版社

			<p>2,200 字。</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。</p>	<p>2. 能認識常用中國文字，並學會使用字(詞)典，有效蒐集各種資料，解決問題。</p> <p>3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>4. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國語說簡單的故事。</p>	<p>表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>			<p>出版日期：西元二〇〇九年</p>
第 18 週	1	桂花	<p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>6-III-8 建立適切的寫作態度。</p>	<p>1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>2. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>3. 能在口述作文和筆述作文中，培養豐富的想像力，欣賞擬人化的想像趣味。</p>	<p>Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。</p> <p>Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 分組進行閱讀。</p> <p>2. 提問：說說對桂花的了解，及其特質。</p> <p>3. 提問：你喜歡其他的花卉嗎？為什麼？</p>	<p>口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量</p>	<p>〈康軒版閱讀易上手(高年級 3)〉</p>
第 19 週	1	鬼斧神工	<p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助</p>	<p>1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>2. 能輕鬆自然的表達自己的意思與人應對，並用標準國</p>	<p>Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。</p> <p>Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-2 篇章的大</p>	<p>1. 分組進行閱讀。</p> <p>2. 提問：說說看這個故事的大意。</p> <p>3. 請學生分享自己認為大自然最「鬼斧神工」的地方。</p>	<p>口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量</p>	<p>〈康軒版閱讀易上手(高年級 3)〉</p>

			口語表達。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	語說簡單的故事。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	意、主旨、結構與寓意。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。			
第 20 週	1	安妮的日記	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能說出自己對故事的看法，並分享個人經驗。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。	1. 分組進行閱讀。 2. 提問：說說看讀完本文的感想。 3. 提問：故事中的安妮勇敢嗎？你對安妮有什麼話要說？ 4. 教師可指道學生利用時間閱讀完這部小說。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉
第 21 週	1	安妮的日記	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-1 觀察生活情境的變化，培養個人感受和思維能力，積累說話材料。 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-10 結合自己的特	1. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。 2. 能說出自己對故事的看法，並分享個人經驗。 3. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。	Ab-III-5 4,500 個常用語詞的認念。 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風	1. 分組進行閱讀。 2. 提問：說說看讀完本文的感想。 3. 提問：故事中的安妮勇敢嗎？你對安妮有什麼話要說？ 4. 教師可指道學生利用時間閱讀完這部小說。	口頭評量 紙筆評量 參與討論 自我評量 朗讀評量	〈康軒版閱讀易上手(高年級3)〉

		長和興趣，主動尋找 閱讀材料。		俗、典章制度等文 化內涵。			
--	--	--------------------	--	------------------	--	--	--

彰化縣縣立福興國民小學 111 學年度 第 1 學期 六年級生活美學課程計畫

課程名稱	生活美學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 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					
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	版畫好好玩	了解版畫的種類及製作過程及步驟。	<p>認識版畫的種類</p> <p>(一)介紹版畫的特性及種類</p> <p>1. 版畫的意義：版畫是利用各種不同的「版材」印製而成的複數的藝術，並非直接以手描繪而成。</p> <p>2. 版畫的種類：版畫可分為凸、凹、平、孔版四種，此四種版之形式各有其獨特性質及特殊效果。</p>	口頭問答 實作評量
第 3~4 週	2	版畫好好玩	體驗及掌握版畫中之線條與空間表現特色。	<p>版畫創作 1</p> <p>(一)版畫工具介紹</p> <p>1. 工具介紹：油墨、刮刀、滾筒、調墨盤、馬連、壓印機、晾乾架等。</p> <p>2. 教師介紹用具名稱及使用方法。</p> <p>(二)橡膠版「單版複刻」介紹</p> <p>3. 「單版複刻」的特色</p>	口頭問答 實作評量
第 5~6 週	2	版畫好好玩	透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。	<p>欣賞同學作品：教師可配合學校或班級的環境和活動來讓學生設計製作。</p> <p>1. 全班作品陳列與欣賞。</p> <p>2. 推派代表上臺，說明作品的創作內容、構圖的特色及版畫技法表現情形。</p>	口頭問答 實作評量
第 7~8 週	2	人生百態	探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。	介紹羅斌與西方偶	口頭問答 實作評量
第 9~10 週	2	人生百態	練習人物速寫的方法。	速寫練習：請學生觀察並欣賞速寫的藝術美感及學習基本技巧，應用已了解的人體比例與姿態重心觀察重點，將人物姿態快速的描繪在紙上。	口頭問答 實作評量

第 11~12 週	2	人生百態	欣賞藝術作品構成的美感，提升藝術鑑賞的能力。	畫作欣賞：導學生欣賞畫中人物的姿態、動作，了解藝術家表現的方式及所欲傳達的理念。	口頭問答 實作評量
第 13~14 週	1	塑造精采人生	欣賞立體雕塑作品，提升藝術鑑賞的能力。	立體人物雕塑藝術作品欣賞	口頭問答 實作評量
第 15~16 週	1	塑造精采人生	認識雕塑名家浦添生。	引導學生欣賞作品中人物的姿態、動作，了解藝術家表現的方式及所欲傳達的創作理念。	口頭問答 實作評量
第 17~18 週	1	海洋風情畫	從名家畫作中，欣賞不同媒材的表現方法及特色。	欣賞藝術家海景創作	口頭問答 實作評量
第 19~20 週	1	海洋風情畫	了解水墨畫用筆及用墨的方法。	水墨畫的基本筆法：勾、皴、擦、染。	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 六年級生活美學課程計畫

課程名稱	生活美學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 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	欣賞各國傳統藝術作品，並認識其特色。 欣賞版畫之美並認識其製作方式。 運用速寫表現人體基本動態。 欣賞藝術作品中人物動態與美感。 發揮創意，運用多元媒材技法，完成表現人物肢體語言與之美的雕塑作品並紀錄自己的感受。				
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	藝術漫遊	認識、欣賞不同藝術形式。	認識藝術的不同風貌 現代藝術的特色	口頭問答 實作評量
第 3~4 週	2	藝術漫遊	認識複合媒材藝術。	認識「複合媒材」藝術	口頭問答 實作評量
第 5~6 週	2	藝術漫遊	認識裝置藝術的特質、使用媒材、場地與空間的關係。	. 介紹裝置藝術 (1) 裝置藝術不是某種風格的主張，而是一種形式手法的稱呼。 (2) 裝置藝術將日常生活中東西改造、組合，使其演繹新的精神意義的藝術形態。	口頭問答 實作評量
第 7~8 週	2	藝術漫遊	認識地景藝術的藝術形式。	認識地景藝術 1. 介紹地景藝術 2. 地景藝術的特點	口頭問答 實作評量
第 9~10 週	2	公共藝術在校園	認識校園中的公共藝術。	校園公共藝術介紹：引導學生認識校園中的公共藝術作品	口頭問答 實作評量
第 11~12 週	2	公共藝術在校園	能發揮創意，設計造形。	設計送給學校的禮物	口頭問答 實作評量

第 13~14 週	1	生活中的好設計	從器物發展的演變了解設計與生活的關係。	設計的時光機：引導從器物的演變看設計	口頭問答 實作評量
第 15~16 週	1	生活中的好設計	引導學生觀察發現生活實用的好設計。	生活好設計：收集具獨特巧思的生活物品，與學生分享設計的創意。	口頭問答 實作評量
第 17~18 週	1	秀出好設計	觀察與比較各種常見瓶身，發現不同瓶子設計的原因與功能。	展示課本圖卡，請學生觀察這些杯子的杯身設計，感覺一下這些杯子的設計和使用時的關聯性，再說一說你發現？	口頭問答 實作評量