

彰化縣縣立永豐國民小學 111 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明 總表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校開展學生多元學習，引導學生主動發現問題，輔導學生生活用知識解決問題，激發學生學習興趣、以健康成長、有效學習---許孩子一個充實璀璨、健康快樂的童年為課程願景，並發展強身健體、感恩惜福、品格實踐、閱讀悅讀、創意探索、多元智能六大面向特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 全面實施 12 年國教 / 逐年 實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

| 類別 | 年級 | 一年級 | | 二年級 | | 三年級 | | 四年級 | |
|-------------------------------|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 課程名稱 | 上學期 | 下學期 | 上學期 | 下學期 | 上學期 | 下學期 | 上學期 | 上學期 |
| | | 節數 |
| 統整性 主題/ 專題/ 議題 探究 | 上：認識自我 下：米食文化 | 21 | 20 | | | | | | |
| | 上：愛的進行式 下：米食「粿」好玩 | | | 21 | 20 | | | | |
| | 上：福鹿秀喜：探索 我的家鄉(一) 下：福鹿秀喜：探索 我的家鄉(二) | | | | | 42 | 40 | | |
| | 上：Windows 10 電 腦入門 下：PhotoCap 6 影 像小達人 | | | | | | | 42 | 40 |
| 社團活 動與技 藝課程 | 上：旅讀彰化(一) 下：旅讀彰化(二) | | | | | | | | |
| | 上：PowerPoint 下：Word 文書處理 | | | | | | | 42 | 40 |
| | 戲劇社團 | 21 | 20 | | | | | | |
| | 讀寫社團 | | | 21 | 20 | | | | |
| 其他類 課程 | 讀經社團 | | | | | 21 | 20 | | |
| | 旅遊社團 | | | | | | | 21 | 20 |
| 其他類 課程 | 學習扶助 | 21 | 20 | 21 | 20 | 21 | 20 | 21 | 20 |
| | 合計 | 63 | 60 | 63 | 60 | 84 | 80 | 84 | 80 |

| 年級 | 五年級 | | 六年級 | |
|--|-----|-----|-----|-----|
| | 上學期 | 下學期 | 上學期 | 下學期 |
| | 節數 | 節數 | 節數 | 節數 |
| 課程名稱 | | | | |
| 桌球社團 | 21 | 20 | | |
| 益智社團 | | | 21 | 18 |
| 上：Google 酷學習 下：我是小導演-影 音剪輯 | 21 | 20 | | |
| 上：Scratch 小小程 式設計師 下：KODU 3D 遊戲 小創客 | | | 21 | 18 |
| 學習扶助 | 42 | 40 | 42 | 36 |
| 加強語文 (國語領域) | 21 | 20 | 21 | 18 |
| 合計 | 105 | 100 | 105 | 90 |

彰化縣福興鄉永豐國民小學彈性節數【社團】課程計畫

| 111 學 年 度 第 一 學 期 | | | | | | |
|-------------------|----|--|-------------------------|--|--|------------------------|
| 社團名稱 | | 益智社 | | 時 間 (隔週上課， 每次兩節) | 週二 14：20~15：50 | |
| 指導老師 | | 黃皓瑩 | | 上課地點 | 六甲 | |
| 社團簡介 | | 利用團體遊戲和同儕活動引導學生觀察週遭環境中有許多美好的人、事、物，可以去分享和珍惜。帶領學生探索生命的意義，建立積極的生活態度，令他們更珍惜生命。 | | 材 料 費 | 0 元 | |
| | | | | 社 團 人 數 | 12 人 | |
| 次數 | 週次 | 日期 | 活動(課程)內容 進度 | 教學目標 | 能力指標 | 備註 (所需材料/用具) |
| 1 | 二 | 9/6 2 節 | 破冰儀式 | 1. 能認識團體成員。 2. 能培養團隊默契。 3. 能了解團體規範。 | 1. 懂得愛惜自己和別人的生命。 2. 能運用策略來解決困難。 3. 能根據自己的價值取向選擇生活。 4. 激發小朋友的思考力以及團隊合作潛力 | 人偶、彩色筆、磁鐵貼、小手冊、寫了歌名的籤。 |
| 2 | 四 | 9/20 2 節 | 甜味篇— 生命甜醋魚 | 1. 懂得愛惜自己和別人的生命。 2. 培養珍惜生命的態度。 | | 鮮魚、魚竿、魚籬、 魚樂無窮工作紙 |
| 3 | 六 | 10/4 2 節 | 酸味篇— 人生酸梅湯 | 1. 認識自己。 2. 肯定自我。 3. 為自己的未來生活訂立目標。 | | 剪刀、漿糊、材料清單、現實怎麼樣？ |
| 4 | 八 | 10/18 2 節 | 苦味篇— 拉闊(Life)別 苦麵 | 1. 學生遇有問題發生時，能正確分析問題。 2. 學生能運用策略來解決困難。 3. 學生能說出尋求協助的途徑。 4. 培養學生積極面對困難的態度。 | | 毛線兩綑、 我的心理化學學習單 |

| | | | | | | |
|----|-----|-------------|-----------------|--|--|--|
| 5 | 十 | 11/1 2節 | 辣味篇— 生活辣跳牆 | 1. 學生明白自己擁有選擇生活方式的權利。 2. 學生能根據自己的價值取向選擇生活。 3. 培養學生對自己的選擇負責任。 | | 1. 生命迷宮地圖 2. 你問？我答！情境問題 |
| 6 | 十二 | 11/15 2節 | 祈願感恩心 | 1. 能分享活動學習心得。 2. 能和同儕或老師回饋交流。 | | 禮物獎品、冒險王證書、同樂會用品、色紙、回饋單 |
| 7 | 十四 | 11/29 2節 | 腦力激盪訓練~ 數字賓果 | 激發小朋友的思考力以及團隊合作潛力 | | 數字賓果紙 |
| 8 | 十六 | 12/13 2節 | 餅乾大戰 堆比斯 | 1. 激發小朋友的思考力 2. 提升挫折忍受度 | | 餅乾大戰 堆比斯 |
| 9 | 十八 | 12/27 2節 | 壽司狗 蟑螂沙拉 | 1. 激發小朋友的思考力 2. 提升挫折忍受度 | | 壽司狗 蟑螂沙拉 |
| 10 | 二十 | 1/10 2節 | 撲克牌遊戲 | 激發小朋友的思考力以及團隊合作潛力 | | 撲克牌 |
| 11 | 二十一 | 1/17 1節 | 超級犀牛 玩命起司 | 1. 協調與控制能力 2. 激發小朋友的思考力 3. 提升挫折忍受度 | | 超級犀牛 玩命起司 |

學生準備物品：文具用品

彰化縣福興鄉永豐國民小學彈性節數【社團】課程計畫

| 1 1 1 學 年 度 第 二 學 期 | | | | | | |
|---------------------|----|--|----------------|---|---|------------------------|
| 社團名稱 | | 益智社 | | 時 間 (隔週上課， 每次兩節) | 週二 14：20~15：50 | |
| 指導老師 | | 黃皓瑩 | | 上課地點 | 六甲 | |
| 社團簡介 | | 利用團體遊戲和同儕活動引導學生自我欣賞、情緒管理，並透過桌上型益智遊戲、訓練孩童培養數學能力、腦力開發、人際互動幾何空間、希望在遊戲中開發孩子無限的創意，並學習勝不驕敗不餒的精神，有耐性、培養邏輯、策略、創意思考等能力。 | | 材 料 費 | 0 元 | |
| | | | | 社團人數 | 12 人 | |
| 次數 | 週次 | 日期 | 活動(課程) 內容進度 | 教學目標 | 能力指標 | 備註 (所需材料/用具) |
| 1 | 二 | 2/21 2 節 | 團體成員大集合 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識團體成員。 2. 能培養團隊默契。 3. 能了解團體規範。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過小團體輔導活動協助成員認識自己、了解自己，進而接納自己。 2. 透過團體動力協助成員了解別人、接納別人，進而建立良好人際關係。 3. 以團體為情境，藉成員間的互動，在彼此尊重、接納的氣氛下，修正自己的行為，並給予正面的回饋。 4. 引導成員從觀察到的事實開始，接著分享感受與學習經驗，然後類推到現實生活，進而提升生活實踐與問題 | 人偶、彩色筆、磁鐵貼、小手冊、寫了歌名的籤。 |
| 2 | 四 | 3/7 2 節 | 我是誰？ | <ol style="list-style-type: none"> 1. 讓成員在團體中有更開放的心胸，增進彼此的互動。 2. 讓成員彼此有更進一步的認識，建立認同感。 3. 促進自我認識。 | | 名字卡、彩色筆、學習單 |
| 3 | 六 | 3/21 2 節 | 欣賞自己 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解與確認自己的特質並提昇自信心。 2. 學習欣賞自己和他人的特質。 | | 繪本影片、保特瓶、紙張、雙面膠、籃球、學習單 |
| 4 | 八 | 4/4 2 節 | 認識情緒 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出形容情緒的語詞。 2. 能認識不同的情緒與可能的表情。 | | 繪本分享、情緒卡、情緒臉譜卡、學習單 |
| 5 | 九 | 4/11 2 節 | 輸家及贏家 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 引導成員認識非理性信念對情緒表達的影響。 2. 協助成員在日常生活養成正確的態度 | | 玩具鈔票、活動紙條、學習單 |

| | | | | | | |
|---|----|------------|---------------|--|-----------------|---------------------------------|
| | | | | 面對情緒。 | 解決的能力，運用到未來生活裡。 | |
| 6 | 十一 | 4/25 2節 | 情緒大富翁 | 1. 讓成員能在團體中適當表達情緒。 2. 藉由活動讓成員體會情緒對身心、人際、行為及自我實現的影響。 3. 體會與接納他人與自己不同的感覺。 4. 察覺令自己快樂、難過、生氣的事件或狀況。 | | 情緒大富翁 棋子 骰子 情緒卡 分享單 |
| 7 | 十三 | 5/9 2節 | 祈願感恩心 | 1. 能分享活動學習心得。 2. 能和同儕或老師回饋交流。 | | 禮物獎品、冒險王證書、同樂會用品、色紙、回饋單 |
| 8 | 十五 | 5/23 2節 | 馬拉松大賽 捕蜂高手 | 圖形對應 右腦記憶訓練 提升挫折忍受度 培養輪流等待的耐心 | | 馬拉松大賽 捕蜂高手 |
| 9 | 十七 | 6/6 2節 | 沉睡皇后 七吃九 | 算式練習 加、減、乘、除運算 手牌管理 | | 沉睡皇后 七吃九 |

學生準備物品：文具用品

彰化縣永豐國小 111 學年度六年級第一學期彈性節數(電腦)課程計畫

版本：巨岩-Scratch 3 小小程式設計師

教學節數：每週 1 節，共 21 節

【課程內涵】：

| 教學期程 | 主題 | 指標能力 | 教學目標 | 教學重點 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 重大議題 |
|---------|-------------|--|---|---|----|--|---|--------|
| 第 1~3 週 | 一、我是小小程式設計師 | <p>【資訊教育】</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【數學】</p> <p>A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Scratch 與執行程式。 ● 鍵盤控制角色。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識程式設計與程式語言。 ● 認識積木式語言。 ● 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 ● 認識 Scratch 操作介面。 ● 新建專案。 ● 建立與刪除角色。 ● 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 ● 複製程式組。 ● 設定舞台背景。 ● 執行程式。 ● 儲存檔案。 ● 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 ● 學習程式設計的優點。 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出程式語言的用途。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 ● 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。 | 【資訊教育】 |
| 第 4~6 週 | 二、孫悟空變變 | <p>【資訊教育】</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>N-3-17 能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。</p> <p>【藝術】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 了解角色的造型。 ● 了解迴圈的概念。 ● 學習變換造型程式。 ● 認識流程圖。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識角色的造型與造型區工具。 ● 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 ● 視覺暫留的原理。 ● 認識本課重點指令。 ● 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 ● 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 ● 新增不同造型、複製造型與調整順序。 ● 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 ● 設定舞台背景。 ● 用「圖像效果」做出變身特效。 ● 認識流程圖與基本圖形。 ● 除錯的概念。 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站影音互動多媒體 【製作遊戲腳本的概念】 【視覺暫留】 【看圖除錯】 【問題拆解填填看】 【迴圈-測驗問答】 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 ● 學習評量(除錯題)：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 ● 學習評量(初階題)：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 ● 學習評量(進階題)：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。 | 【資訊教育】 |

| | | | | | | | | |
|---------------------|-----------------------------|--|---|---|---|---|--|----------------|
| 第 7~9 週 | 三、 百變 造型 師 | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 了解座標的概念。 ● 認識條件式【如果】。 ● 圖層指令。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識 Scratch 舞台座標的概念。 ● Scratch 圖層指令。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 開啟練習檔案，編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 程式開始時，指定角色造型。 ■ 定位角色且不可拖曳。 ■ 當角色被點擊時，更換造型。 ■ 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 ● 認識「如果」指令。 ● 複製程式。 ● 修改程式（造型與座標）。 ● 執行程式玩玩看。 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【座標神射手】 【圖層概念】 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出圖層的上下關係如何調整。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。 ● 學習評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。 | 【資 訊教 育】 |
| 第 10~ 11 週 | 四、 青 蛙 賽 跑 | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識廣播。 ● 輸入的概念。 ● 加入音效。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識「廣播」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 開啟「青蛙賽跑」編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 編排裁判貓的程式。 ■ 複製「1 隊」青蛙的程式。 ■ 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 ■ 編排「2 隊」青蛙的程式。 ■ 接收獲勝的訊息。 ■ 「裁判貓」判斷誰贏。 ■ 執行程式玩玩看。 ■ 加入音效。 | 2 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【廣播概念】 【輸入互動連連看】 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：能 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物點點名」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，改成 A 隊與 B 隊賽跑，用 AB 按鍵控制。 ● 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。 | 【資 訊教 育】 |
| 第 12~ 14 週 | 五、 防 疫 小 尖 兵 | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識製作動畫的步驟。 ● 認識背景變換與轉場。 ● 設定按鈕。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 用 Scratch 做動畫的概念。 ● 製作動畫的步驟。 ● 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 認識動畫劇情。 ● 開啟練習檔案與匯入角色。 ● 編排程式，完成第一個場景： <ul style="list-style-type: none"> ■ 片頭動畫與按鈕設計。 ■ 場景 1：勤洗手。 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 【製作動畫的舞台與角色】 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出按鈕的設計方法。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「自我介紹」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：使用本課練習成果， ● 學習評量（進階題）：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。 | 【資 訊教 育】 |

| | | | | | | | | |
|---------------------|----------------|--|--|--|---|---|--|----------------|
| 第 15~ 17 週 | 六、 終極 密碼 | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 了解亂數。 ● 了解變數。 ● 知道2選1條件式的邏輯。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識「亂數」。 ● 認識「變數」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 ■ 在背景編排共通程式。 ■ 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 ● 認識2選1條件式的程式邏輯。 | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 <p>【什麼是變數】 【條件式流程圖 填空遊戲】</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出什麼是亂數。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 ● 學習評量（進階題）：設計一個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從1~25數字中，抽取一個號碼。 | 【資 訊教 育】 |
| 第 18~ 19 週 | 七、 英打 問答 | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【英語】 6-1-12 樂於參與有助提升英語能力的活動。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 懂得邏輯運算。 ● 學會字串的設計。 ● 學會加入音效。 ● 認識擴充功能（文字轉語音）。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 大象的動畫。 ■ 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 ■ 變數初始化。 ■ 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 ■ 編排答對程式。 ■ 編排答錯程式。 ■ 編排打字結果程式。 ■ 讓大象說出得分。 ■ 加入音效。 ■ 認識擴充功能-文字轉語音。 | 2 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「躲避球」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 ● 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，讓每次出題為3個字母，都正確才算答對。 | 【資 訊教 育】 |

| | | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------|--|---|---|----------|--|---|--------------------------------|
| <p>第 20~ 21 週</p> | <p>八、 打鼓 達人</p> | <p>【資訊教育】 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【健康與體育】 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。</p> <p>【藝術】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識分身。 ● 認識音樂擴充功能。 ● 知道【不成立】的邏輯運算。 ● 學會製作計時器。 ● 認識顏色碰撞的判斷。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識分身。 ● 認識擴充功能-音樂。 ● 本課程式流程圖。 ● 認識本課重點指令。 ● 編排程式： <ul style="list-style-type: none"> ■ 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 ■ 隨機產生左節拍的分身。 ■ 左節拍由上往下掉落。 ■ 節奏正確條件一與得分。 ■ 節奏正確條件二與得分。 ■ 完成右節拍程式。 ■ 編排左鼓、右鼓的程式。 ■ 編排恐龍的動畫與背景程式。 ■ 執行程式玩玩看。 | <p>2</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩-Scratch 3 小小程式設計師 ● 老師教學網站 影音互動多媒體 <p>【分身的概念】</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 口頭問答：說出分身是什麼。 ● 操作評量：完成本課練習。 ● 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 ● 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。 ● 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。 ● 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。 | <p>【資 訊教 育】</p> |
|-------------------------------|-------------------------|--|---|---|----------|--|---|--------------------------------|

1 彰化縣永豐國小 111 學年度六年級第二學期彈性節數(電腦)課程計畫

版本：巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客

教學節數：每週 1 節，共 18 節

【課程內涵】：

| 教學期程 | 主題 | 指標能力 | 教學目標 | 教學重點 | 節數 | 教學資源 | 評量方式 | 重大議題 |
|------|-------------------------|---|--|---|----|--|---|--------|
| 第一週 | 一、3D 遊戲 KODU! (一) | <p>【資訊】</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>5-2-1 能遵守網路使用規範。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-5 能利用搜尋引擎及搜尋技巧尋找合適的網路資源。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>2-2-4 樂於嘗試使用社區機構與資源。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。</p> <p>1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。</p> <p>5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解遊戲設計的要點 ● 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 ● 認識 KODU 介面 | <ul style="list-style-type: none"> ● 說明教學中使用的教材資源位置。 ● 運用多媒體動畫,介紹 KODU 遊戲設計軟體。 ● 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 ● 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 ● 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 ● 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 ● 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【認識 KODU 介面】</p> <p>【micro:bit 玩 KODU：單元一】</p> | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資訊教育】 |

| | | | | | | | | |
|------------|-----------------------------------|--|---|---|----------|---|-------------------------------------|----------------------|
| <p>第二週</p> | <p>一、3D 遊戲 KODU ! (二)</p> | <p>【資訊】 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】 1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 啟動 KODU ● 自己畫舞台 | <ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 ● 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 ● 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 ● 學會建立新世界。 ● 運用地面刷具，繪製圓形地面。 ● 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 ● 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。 | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【KODU 世界說明】 【圖像化說明】</p> | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |
| <p>第三週</p> | <p>一、3D 遊戲 KODU ! (三)</p> | <p>【資訊】 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】 1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 新增角色 ● 編排程式 ● 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 ● 完成、儲存與匯出 | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會新增角色與編排程式。 ● 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 ● 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 ● 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 ● 學會執行完成的遊戲。 ● 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 ● 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 ● 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！ | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【KODU 大考驗】 【micro:bit 玩 KODU：單元二】</p> | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |

| | | | | | | | | |
|------------|-------------------|---|---|--|----------|---|-------------------------------------|----------------------|
| <p>第四週</p> | <p>二、好吃的蘋果（一）</p> | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 創造河流與山丘 ● 新增角色與編排程式 | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會繪製河流與山丘等地貌。 ● 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 ● 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 ● 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 ● 學會複製與貼上角色。 ● 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。 ● 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 ● 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。 | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【micro:bit 玩 KODU：單元三】</p> | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |
| <p>第五週</p> | <p>二、好吃的蘋果（二）</p> | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會製作有得分機制的遊戲。 ● 吃到紅蘋果就加分 | <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 ● 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 ● 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 ● 學會複製與貼上程式片段。 | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |

| | | | | | | | | |
|-----|------------|---|--|---|---|--|---|--------|
| 第六週 | 二、好吃的蘋果（三） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>2-2-4 樂於嘗試使用社區機構與資源。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。 ● 認識 KODU 社群。 ● 學會編排遊戲勝利的規則。 | <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 ● 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 ● 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 ● 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 ● 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成為用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資訊教育】 |
| 第七週 | 三、趣味大賽車（一） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>1-3-5-4 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 ● 創造賽車場 ● 設計「麻吉 PK 賽」遊戲 | <ul style="list-style-type: none"> ● 教師說明麻吉 PK 賽（玩家與玩家）與電腦 PK 賽（玩家與電腦）的遊戲設計。 ● 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 ● 複習用不同材質的刷具來美化地面。 ● 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。 ● 編排程式（白隊）：用方向鍵駕駛賽車。 ● 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 ● 編排程式（白隊）：讓賽車碰到其他車輛會彈開。 ● 編排程式（白隊）：讓賽車碰到章魚會減速。 ● 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音效。 ● 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN...DO...DO」，從操作中瞭解程式邏輯。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】 | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資訊教育】 |

| | | | | | | | | |
|-----|------------|--|--|--|---|--|--|--------|
| 第八週 | 三、趣味大賽車（二） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>1-3-5-4 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 完成「麻吉 PK 賽」遊戲 ● 學會路徑的多種應用 | <ul style="list-style-type: none"> ● 新增對手賽車（紅隊）。 ● 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。 ● 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 ● 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。 ● 完成並測試遊戲。 ● 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。） | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【micro:bit 玩 KODU：單元四】</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 | 【資訊教育】 |
| 第九週 | 三、趣味大賽車（三） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>1-3-5-4 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 設計「電腦 PK 賽」遊戲 ● 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽 | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑（紅色賽車沿著紅色路徑走）。 ● 編排程式（小屋）加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車（電腦）抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車（玩家）抵達終點，遊戲就贏了。 ● 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！ | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 | 【資訊教育】 |

| | | | | | | | | |
|------|----------------|--|---|--|---|--|---|----------------|
| 第十週 | 三、趣味大 賽車（四） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>1-3-5-4 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會讓賽車的速度變快 ● 學會製作第二頁程式 | <ul style="list-style-type: none"> ● 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 ● 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。 ● 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度（速度為1）」。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資 訊教 育】 |
| 第十一週 | 四、火線大 射擊（一） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 說明射擊遊戲、得分設計 ● 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台 | <ul style="list-style-type: none"> ● 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 ● 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【micro:bit 玩 KODU：單元五】</p> | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資 訊教 育】 |
| 第十二週 | 四、火線大 射擊（二） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 編排角色程式（單輪車、砲台、四爪大機器人） | <ul style="list-style-type: none"> ● 設計主要角色：單輪車。 ● 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 ● 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 ● 使用視角跟隨。 ● 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 ● 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資 訊教 育】 |

| | | | | | | | | |
|-------------|-------------------|---|---|--|----------|--|-------------------------------------|----------------------|
| <p>第十三週</p> | <p>四、火線大射擊（三）</p> | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 設計生命值與計分方式 ● 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向 | <ul style="list-style-type: none"> ● 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 ● 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 ● 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 ● 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 ● 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。 ● 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 ● 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 ● 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。 | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |
| <p>第十四週</p> | <p>四、火線大射擊（四）</p> | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 設計遊戲有輸有贏 ● 瞭解「可創造」的物件意義 ● 加入金幣與熱氣球 ● 完成火線大射擊遊戲 | <ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 ● 完成「火線大射擊」遊戲。 ● 活動一】：設計遊戲的輸贏 ● 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 ● 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 ● 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 ● 編排程式（金幣）：發出光芒。 ● 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 ● 完成遊戲，執行測試。 ● 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。 ● 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。 | <p>1</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p> | <p>【資訊教育】</p> |

| | | | | | | | | |
|------|------------|---|---|--|---|--|--|---------------|
| 第十五週 | 五、跳跳馬力歐（一） | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路 | <ul style="list-style-type: none"> 說明捲軸式跳島舞台設計。 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的高台、水池與牆。 學會繪製懸空的道路。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> 巨岩版一 KODU 3D 遊戲小創客 老師教學網站互動多媒體 <p>【micro:bit 玩 KODU：單元六】</p> | <ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 | 【資訊教育】 |
| 第十六週 | 五、跳跳馬力歐（二） | <p>【資訊】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】 1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> 加入角色與編排程式 加入視角—固定偏移 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣 | <ul style="list-style-type: none"> 加入角色、編排程式（單輪車）：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 編排程式（單輪車）：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 設定角色（單輪車）：反彈力設為 0。 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 實際操作，設定固定偏移的視角。 加入障礙物角色（章魚），在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 在水池加入裝飾角色（魚兒），沿著藍色路徑移動。 加上切換島嶼的角色（煙霧），碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 加入 15 個金幣角色。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> 巨岩版一 KODU 3D 遊戲小創客 老師教學網站互動多媒體 | <ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 | 【資訊教育】 |

| | | | | | | | | |
|------|------------|--|--|---|---|--|---|--------|
| 第十七週 | 五、跳跳馬力歐（三） | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>【藝術與人文】</p> <p>1-2-2 嘗試以視覺、聽覺及動覺的藝術創作形式，表達豐富的想像與創作力。</p> <p>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會倒數計時的遊戲設計 ● 學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果 ● 佈置場景與加入啦啦隊 ● 設定掉落物—金幣、岩石與星星 | <ul style="list-style-type: none"> ● 加入水管、樹，以佈置場景。 ● 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 ● 讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。 ● 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 ● 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 ● 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於 7 秒後消失，岩石與星星碰到陸地會消失。 ● 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 ● 完成遊戲設計，執行測試。 ● 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，讓魚碰到單輪車扣 5 分，並修改勝利分數為 30 分，增加難度。 ● 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓金幣運用本尊與分身的特性，當修改一個金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。 | 1 | <ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—KODU 3D 遊戲小創客 ● 老師教學網站互動多媒體 | <p>1)口頭問答</p> <p>2)操作評量</p> <p>3)學習評量</p> | 【資訊教育】 |
| 第十八週 | 六、敬師卡片製作 | <p>【資訊】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-3-1 能應用網路的資訊解決問題。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>2-3-4 熟悉各種社會資源與支援系統，並分享如何運用資源幫助自己與他人。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會運用軟體 | <ul style="list-style-type: none"> ● 學會運用資訊軟體完成獨特的敬師卡片 | 1 | | <p>1)操作評量</p> <p>2)學習評量</p> | 【資訊教育】 |

彰化縣永豐國民小學彈性節數【學習扶助】課程計畫

1 1 1 學 年 度 第 一 學 期

適用年級：六年級

節數：共 42 節

| 週次 | 單元主題 | 單元內容 | 學習目標 | 相對應能力指標 | 節數 |
|----|------|-----------------|--|---|----|
| 一 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.能經驗質數和合數。 2.能察覺正整數的質因數，並能做質因數分解。 3.能察覺正整數的最大公因數。 | N-3-04 能認識質數、合數，並能用短除法做質因數分解。 N-3-05 能認識最大公因數、最小公倍數與兩數互質的意義，並用來將分數化成最簡分數。 | 2 |
| | | | 1.能察覺正整數的最大公因數。 2.能察覺正整數的最小公倍數。 | 6-n-01 能認識質數、合數，並用短除法做質因數的分解（質數 <20 ，質因數 <20 ，被分解數 <100 ）。 6-n-02 能用短除法求兩數的最大公因數、最小公倍數。 6-n-03 能認識兩數互質的意義，並將分數約成最簡分數。 | |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.了解「晨曦」、「剛毅」、「匯聚」等語詞的意義及用法。 2.學習以新詩體的形式，寫一首關於校園的新詩。 3.引導學生發覺內心的想法，對於周遭的人、事、物，都能夠保有深刻、豐富的感情。 | 5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。 5-3-3 能認識文章的各種表述方式。 5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。 5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。 6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。 6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。 6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|--|---|
| 二 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「邊疆」、「諷刺」、「狼吞虎嚥」、「惦記」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「不但……也……」、「到底是……還是……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以敘述經驗的筆法，寫一篇遊記文章。</p> <p>4.引導學生喜愛閱讀世界地理、旅遊筆記等類型書，進而擴展學生的視野與國際觀。</p> | <p>2-3-3-1能主動學習說話者的表達技巧。</p> <p>3-3-3-1能正確、流利且帶有感情的與人交談。</p> <p>4-3-2會查字辭典，並能利用字辭典，分辨字義。</p> <p>5-3-1能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>6-3-1-1能應用各種句型，安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2能知道寫作的步驟，逐步豐富內容，進行寫作。</p> | 1 |
| 三 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.在具體情境中，理解最簡分數的意義。</p> <p>2.能在具體情境中，解決同分母分數的除法問題。</p> <p>3.能在具體情境中，解決整數除以分數的問題。</p> <p>4.能在具體情境中，解決異分母分數的除法問題。</p> <hr/> <p>1.能在具體情境中，解決有餘數的分數除法。</p> <p>2.能在具體情境中，解決分數除法的應用問題。</p> <p>3.能察覺分數除法的運算格式。</p> | <p>N-3-05能認識最大公因數、最小公倍數與兩數互質的意義，並用來將分數化成最簡分數。</p> <p>N-3-10能理解分數（含小數）除法的意義及計算方法，並解決生活中的問題。</p> <p>6-n-03能認識兩數互質的意義，並將分數約成最簡分數。</p> <p>6-n-04能理解分數除法的意義及熟練其計算，並解決生活中的問題。</p> | 2 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|---|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「居高臨下」、「似曾相識」、「不可思議」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「後來……」的句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以應用文的形式，寫一篇在旅途中寄給親朋好友的信。</p> <p>4.引導學生在旅行途中記錄特殊的人、事、地、物。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>6-3-2 能知道寫作的步驟，逐步豐富內容，進行寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。</p> | 1 |
| 四 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「殷勤」、「林林總總」、「井然有序」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「再……再……都不能……」、「不同的……不同的……都有……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以記敘文的形式，視覺摹寫的方法，寫一篇逛市場買東西的文章。</p> <p>4.引導學生運用摹寫的技巧，在旅行途中記錄特殊的人、事、地、物。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|---|---|
| | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能用直式處理整數除以小數有關的除法問題。</p> <p>2.能用直式處理小數除以小數有關的除法問題。</p> <p>1.能解決生活中與小數除法有關的除法問題。</p> <p>2.能了解小數除法中，被除數、除數和商之間的除法問題。</p> <p>3.能熟練四捨五入法對小數在指定位數取概數。</p> <p>4.能熟練除數是小數，用四捨五入法求商到小數指定位數。</p> | <p>N-3-10 能理解分數（含小數）除法的意義及計算方法，並解決生活中的問題。</p> <p>N-3-11 能用直式處理小數的乘除計算（不含循環小數）。</p> <p>N-3-12 能在具體情境中，對某數在指定位數取概數（含四捨五入法），並做加、減、乘、除之估算。</p> <p>6-n-06 能用直式處理小數除法的計算，並解決生活中的問題。</p> <p>6-n-07 能在具體情境中，對整數及小數在指定位數取概數（含四捨五入法），並做加、減、乘、除之估算。</p> | 2 |
| 五 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學會擬定寫作大綱。</p> <p>2.能了解摹寫修辭法的效果與使用方式。</p> <p>3.認識「比較」的閱讀策略</p> | <p>5-3-4-2 能主動閱讀不同文類的文學作品。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|---|---|---|
| 六 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解並運用「激勵」、「神情」、「邏輯」、「偏僻」等語詞。</p> <p>2.學習以應用文——採訪的方式，記錄描寫的對象。</p> <p>3.認識教養院及其功能。</p> <p>4.了解身心障礙者的困難，並培養關愛的胸襟。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-6 能熟練利用工具書，養成自我解決問題的能力。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-1-1 能應用各種句型，安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2 能知道寫作的步驟，逐步豐富內容，進行寫作。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> | 1 |
| 七 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識比的意義與表示法。</p> <p>2.認識比值的意義和除法的關係。</p> <p>3.了解比的相等關係。</p> <p>4.認識最簡單整數比。</p> <p>5.應用比和比值解決有關的問題。</p> | <p>N-3-15 能認識比、比值與正比的意義，並解決生活中的問題。</p> <p>6-n-09 能認識比和比值，並解決生活中的問題。</p> | 2 |
| | | | <p>1.認識最簡單整數比。</p> <p>2.應用比和比值解決有關的問題。</p> | | |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|---|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能學會課文中生難語詞的意義及用法。</p> <p>2.能知道作者對飼養兔子的用心與觀察。</p> <p>3.能感受動物如人類一般的真摯情感。</p> <p>4.能根據動作描寫,掌握記事類文章的寫作要點。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點,充分溝通。</p> <p>4-3-1 能認識常用國字2,200-2,700字。</p> <p>4-3-2 會查字辭典,並能利用字辭典,分辨字義。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略,增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如:順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>5-3-6 能熟練利用工具書,養成自我解決問題的能力。</p> <p>5-3-8-2 能在閱讀過程中,培養參與團體的精神,增進人際互動。</p> <p>6-3-2 能知道寫作的步驟,逐步豐富內容,進行寫作。</p> | 1 |
| 八 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學習運用議論的方式,論述幫助別人就是在幫助自己的涵義。</p> <p>2.了解並應用「錯綜複雜」、「糾葛」、「必須」等語詞的意義及用法。</p> <p>3.了解並應用「看似……但卻……因為……」、「除非……否則……」等句型。</p> <p>4.學習找出自己的論點,並運用論證來說明自己的主張。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>2-3-1-1 能養成耐心聆聽的態度。</p> <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中,有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。</p> <p>4-3-1-2 能利用生字造詞。</p> <p>4-3-1-3 能利用新詞造句。</p> <p>4-3-3-1 能流暢寫出美觀的基本筆畫。</p> <p>4-3-4-2 能掌握楷書組合時筆畫的變化。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略,增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-1-1 能應用各種句型,安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2 能知道寫作的步驟,逐步豐富內容,進行寫作。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|---|--|---|
| 九 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能理解圓周率的意義、求法。</p> <p>2.能用圓周率求出圓周長或直徑。</p> <p>3.能理解求圓面積的方法和公式，並加以運用。</p> | <p>N-3-23 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形面積。(同 S-3-07)</p> <p>A-3-06 能用符號表示簡單的常用公式。</p> <p>6-n-14 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形的面積。(同 6-s-03)</p> <p>6-a-03 能用符號表示常用的公式。</p> | 2 |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識議論文。</p> <p>2.能運用觀察力，將生活瑣事做寫作分析。</p> <p>3.學習修改文章的技巧。</p> | <p>4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-1-1 能應用各種句型，安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> | 1 |
| 十 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.透過內容的深究，了解鳥類的觀察與實驗研究，說出科學與人類生活的關係。</p> <p>2.歸納整理文本訊息，推論作者寫作的主旨。</p> <p>3.理解作者安排全文的方式，掌握文本重點。</p> <p>4.由問題的討論，養成主動評判文本的習慣與能力。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>2-3-2 能確實把握聆聽的方法。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-2 能合適的表達語言。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>5-3-10 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>6-3-1 能正確流暢的遣詞造句、安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-3 能培養觀察與思考的寫作習慣。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|--|---|
| 十一 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.理解扇形面積的求法及其運用。</p> | <p>N-3-23 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形面積。</p> <p>S-3-01 能利用幾何形體的性質解決簡單的幾何問題。</p> <p>6-n-14 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形的面積。</p> | 2 |
| | | | <p>1.理解複合圖形面積的求法。</p> | <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>6-s-03 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形的面積。</p> | |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能概略認識近體詩。</p> <p>2.能理解並應用「豐沛」、「揣度」、「拓展」等生難詞語。</p> <p>3.能用白話解釋雨晴和初春小雨這兩首詩的內容與意涵。</p> <p>4.培養欣賞近體詩的興趣</p> | <p>2-3-2-4 能簡要歸納所聆聽的內容。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>5-3-8-3 能主動記下個人感想及心得，並對作品內容摘要整理。</p> <p>5-3-10-1 能夠思考和批判文章的內容。</p> <p>6-3-3 能培養觀察與思考的寫作習慣。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|--|---|
| 十二 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「擺龍門陣」、「囊螢照書」、「天方夜譚」、「寬裕」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「儘管……仍然……」、「因為……於是……」、「不只……更……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以記敘文的寫作技巧，生動描寫事物、抒發心情。</p> <p>4.引導學生細心觀察、用心體會生活，理解環境保護的重要。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-1-1 能熟習活動生字語詞的形音義，並能分辨與體文及文言文中詞語的差別。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> | 1 |
| 十三 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識兩個數量成正比的關係。</p> <p>1.能學習繪製正比的關係圖。</p> <p>2.能理解正比的現象，並發展正比的概念，解決生活中的問題。</p> | <p>N-3-15 能認識比、比值與正比的意義，並解決生活中的問題。</p> <p>6-n-10 能理解正比的意義，並解決生活中的問題。</p> | 2 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「淒風苦雨」、「多愁善感」、「回光返照」、「黯然失色」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「也……也……」、「或……或……」的句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以記敘文的形式，描寫大自然的文章。</p> <p>4.引導學生閱讀自然生態作品，進而樂於探知自然的奧妙，領悟生命的意義。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如：順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |
| 十四 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「銘印」、「身歷其境」、「天幕」、「嚮往」、「懺悔」、「不疾不徐」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「既有……，又有……」、「當……一……就……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習用譬喻和摹寫修辭描繪事物。</p> <p>4.學習記敘文的寫作技巧，生動描寫事物、抒發心情。</p> <p>5.引導學生細心觀察，用心體會生活。</p> | <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如：順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|---|---|---|
| 十五 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能用小數、分數進行秒、分、時的換算。</p> <p>2.能理解速率的意義及其直接、間接比較。</p> <p>3.能理解速率的公式以及速率的普遍單位。</p> <p>4.能利用速率相關的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性。</p> <p>5.能理解速率導出單位的記法，並解決生活中的問題。</p> | <p>N-3-16 能認識導出單位並做簡單的應用。</p> <p>N-3-17 能理解速度的概念與應用，認識速度的常用單位及換算，並處理相關的計算問題。</p> <p>6-n-11 能理解常用導出量單位的記法，並解決生活中的問題。</p> <p>6-n-12 能認識速度的意義及其常用單位。</p> <p>6-n-13 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。</p> | 2 |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能藉由閱讀分辨詩歌的季節。</p> <p>2.認識並活用各種閱讀方法。</p> <p>3.能寫出通順合理的句子。</p> <p>4.認識並欣賞絕句。</p> | <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如：順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|---|---|
| 十六 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學習以記敘的形式,運用具體形象表現抽象聲音的寫作方法。</p> <p>2.了解「華裔」、「內涵」、「唯妙唯肖」等語詞的意義及用法。</p> <p>3.體會演奏家的成功歷程,培養音樂欣賞的人文氣息。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中,有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>3-3-2-1 能具體詳細的講述一件事情。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>3-3-4-2 能討論或會議中說出重點,充分溝通。</p> <p>4-3-1-3 能利用新詞造句。</p> <p>5-3-4-3 能主動閱讀不同題材的文學作品。</p> <p>5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀,記取細節,深究內容,開展思路。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟,如:從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑或方式,蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物,並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧,並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |
| 十七 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.理解長方體和正方體中,邊和邊的關係。</p> <p>2.理解長方體和正方體中,面和面的關係。</p> <p>1.理解長方體和正方體中,面和面的關係。</p> <p>2.理解柱體和錐體中,面和面的關係。</p> <p>4.了解柱體表面積的求法。</p> | <p>S-3-01 能利用幾何形體的性質解決簡單的幾何問題。</p> <p>S-3-08 能認識面的平行與垂直,線與面的垂直。</p> <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>6-s-04 能認識面與面的平行與垂直,線與面的垂直,並描述正方體與長方體中面與面、線與面的關係。</p> | 2 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|---|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「協助」、「首席」、「邁向」、「締造」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習正確使用「其實……」、「一邊……一邊……」的句型。</p> <p>3.學習以應用文的形式，寫一篇採訪人物並說明其人生經歷的文章。</p> <p>4.了解臺灣歌仔戲傳統文化，以及孫翠鳳在明華園的努力及貢獻。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。</p> | 1 |
| 十八 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「寬敞」、「傑出」、「雕塑」、「栩栩如生」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「由於……」、「是……也是……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以敘文的形式，寫一篇賞析名畫感想的短文。</p> <p>4.閱讀名人的創作故事，進而學習為理想執著努力的精神。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。</p> | 1 |
| 十九 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識等式。</p> <p>2.認識等量公理。</p> | <p>A-3-02 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題，並解決問題。（同</p> | 2 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|---|---|---|
| | | | <p>1.能解決含未知數的兩步驟算式題。</p> <p>2.複習單元 6~單元 10。</p> | <p>N-3-18)</p> <p>A-3-03 能認識等量公理。</p> <p>A-3-04 能用含未知數符號的算式表徵具體情境之單步驟問題，並解釋算式與情境的關係。</p> <p>A-3-05 能解決用未知數列式之單步驟問題。</p> <p>6-a-01 能理解等量公理。</p> <p>6-a-02 能將分數單步驟的具體情境問題列成含有未知數符號的算式，並求解及驗算。</p> <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。(同 6-n-13)</p> | |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學會採訪的技巧與寫作方式。</p> <p>2.學會記敘文(寫人與敘事)的寫作方法。</p> | <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |
| 二十 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能透過內容的深究，了解曹操及劉備對於當代英雄的看法。</p> <p>2.能歸納整理文本訊息，推論作者寫作的主旨。</p> <p>3.能理解作者安排全文的方式，掌握文本重點。</p> <p>4.能藉由問題的討論，養成主動評判文本的習慣與能力。</p> | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>2-3-2 能確實把握聆聽的方法。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-2 能合適的表達語言。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>6-3-1 能正確流暢的遣詞造句、安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-3 能培養觀察與思考的寫作習慣。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---------|------|-----------------|-----|--|---|
| 二十一 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 總複習 | | 2 |
| 合計 42 節 | | | | | |

彰化縣永豐國民小學彈性節數【學習扶助】課程計畫

| 1 1 1 學 年 度 第 二 學 期 | | | | | |
|---------------------|------|-----------------|---|---|----|
| 適用年級：六年級 | | | 節數：共 36 節 | | |
| 週次 | 單元主題 | 單元內容 | 學習目標 | 相對應能力指標 | 節數 |
| 一 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.了解柱體體積的求法。 1.了解柱體體積公式的應用。 | N-3-24 能理解簡單直立柱體的體積為底面積與高的乘積。(S-3-10) S-3-01 能利用幾何形體的性質解決簡單的幾何問題。 A-3-06 能用符號表示簡單的常用公式。 6-n-15 能理解簡單直柱體的體積為底面積與高的乘積。(同 6-s-05) 6-s-01 能利用幾何形體的性質解決簡單的幾何問題。 6-a-03 能用符號表示常用的公式。 | 2 |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.了解「風範」、「赦免」、「錯愕」、「詭異」等語詞的意義及用法。 2. 認識「食指大動」、「讚不絕口」、「驚恐萬分」、「膽戰心驚」等四字語詞，並能精確使用。 3.學習「如果……就……」等句型，並能正確使用。 4.學習具體講述一則與機智化解危機有關的生活經驗或名人故事。 5.引導學生閱讀與機智的言談有關的故事，並學習語言的表達技巧。 | 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。 3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。 4-3-2 會查字辭典，並能利用字辭典，分辨字義。 5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。 5-3-3-2 能認識文章各種表述方式(如：敘述、描寫、抒情、說明、議論等)。 5-3-7 能配合語言情境閱讀，並瞭解不同語言情境中字詞的正確使用。 5-3-7-1 能配合語言情境，欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通和表達上的效果。 6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。 6-3-4-4 能具備自己修改作文的能力，並主動和他人交換寫作心得。 6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。 | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|--|---|
| 二 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.初步認識文言文語詞與句式的基本用法。</p> <p>2.了解「橘化為枳」、「晉見」、「自取其辱」等語詞的意義及用法。</p> <p>3.學習「只是……卻……」、「原本……卻……」等句型，並能正確使用。</p> <p>4.引導學生閱讀與機智表現有關的中國古代寓言或歷史故事，認識古文之美。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>4-3-2 會查字辭典，並能利用字辭典，分辨字義。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-3-2 能認識文章的各種表述方式(如：敘述、描寫、抒情、說明、議論等)。</p> <p>5-3-3-3 能理解簡易的文法及修辭。</p> <p>5-3-7 能配合語言情境閱讀，並瞭解不同語言情境中字詞的正確使用。</p> <p>5-3-7-1 能配合語言情境，欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通和表達上的效果。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-4-4 能具備自己修改作文的能力，並主動和他人交換寫作心得。</p> | 1 |
| 三 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能依問題情境先簡化問題，再回到原問題進行解題。</p> <p>1.能依問題情境先簡化問題，再回到原問題進行解題。</p> <p>2.能發現數字和圖形的規律，並應用列表找規律解題。</p> | <p>N-3-18 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。(同 A-3-02)</p> <p>6-n-13 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。(同 6-a-04)</p> | 2 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「豁達大度」、「大智若愚」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「既……也……」、「並不是……而是……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習課文中主角所展現的自嘲風範，應用於生活情境。</p> <p>4.引導學生閱讀或具體講述一則與幽默表現有關的故事，並學習幽默的表現方式。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>4-3-2 會查字辭典，並能利用字辭典，分辨字義。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-3-2 能認識文章的各種表述方式(如：敘述、描寫、抒情、說明、議論等)。</p> <p>5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如：順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>5-3-7-1 能配合語言情境，欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通上和表達上的效果。</p> | 1 |
| 四 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能分辨文言文和語體文。</p> <p>2.了解語言故事的特色，並能列舉數則寓言故事。</p> <p>3.能了解形聲字的特色。</p> | <p>4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-4-2 能主動閱讀不同文類的文學作品。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如：順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀，記取細節，深究內容，開展思路。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。</p> | 1 |
| 五 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能在具體情境中理解基準量、比較量和比值，並運用畫線段圖的方法解題。</p> | <p>N-3-18 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題。(同A-3-02)</p> <p>A-3-04 能用含未知數符號的算式表徵</p> | 2 |

| | | | | |
|------|-----------------|--|---|---|
| | | <p>1.能在具體情境中理解基準量、比較量和比值，並運用畫線段圖的方法解題。</p> <p>2.能理解給定的題目，列出算式解題。</p> | <p>具體情境之單步驟問題，並解釋算式與情境的關係。</p> <p>A-3-05 能解決用未知數列式之單步驟問題。</p> <p>6-n-13 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。(同 6-a-04)</p> | |
| 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「隱喻」、「爭辯」、「灌溉」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.認識「糾纏不清」、「深奧玄妙」、「痛徹心肺」等四字語詞，並能精確使用。</p> <p>3.學習以韻文的形式，寫一首新詩。</p> <p>4.引導學生喜愛生活中的動、植物，進而學會尊重和珍惜。</p> | <p>3-3-2-1 能具體詳細的講述一件事物。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|--|---|
| 六 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能熟悉記敘文的寫作方式，抓住人與物之間生動的描述。</p> <p>2.了解「纍纍」、「芳鄰」、「左鄰右舍」等語詞的意義及用法。</p> <p>3.學習「接著……」、「要……才……」等句型，並能正確使用。</p> <p>4.培養學生愛物的情懷，享受彼此之間的互動。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-3 能在辯論中精要的說出有利己方的意見。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> | 1 |
| 七 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識縮圖和放大圖。</p> <p>2.了解平面圖形放大、縮小對長度、角度和面積的影響。</p> <p>1.會繪製縮圖和放大圖。</p> <p>2.認識比例尺。</p> | <p>S-3-04 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。</p> <p>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。</p> | 2 |

| | | | | | |
|--|------|-----------------|--|---|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1. 能熟悉本課的寫作方式，能注意發展情節的描述。</p> <p>2. 了解「冷冽」、「語彙」等語詞的意義及用法。</p> <p>3. 學習「只有……才……」的句型，並能正確使用。</p> <p>4. 訓練學生懂得欣賞周遭的事物，並有愛物的情懷。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-6 能熟練利用工具書，養成自我解決問題的能力。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> | 1 |
|--|------|-----------------|--|---|---|

| | | | | | |
|---|------|-----------------|--|--|---|
| 八 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識王羲之及其作品特色。</p> <p>2.認識歷史故事。</p> <p>3.能發現並修改自己所寫的文章缺失。</p> | <p>5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>5-3-4 能認識不同的文類及題材的作品，擴充閱讀範圍。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |
| 九 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識比例尺。</p> <p>2.複習單元一～單元四。</p> | <p>S-3-04 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。</p> <p>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。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---|------|-----------------|---|---|---|
| 十 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能在具體情境中，解決分數的加減運算問題。</p> <p>2.能在具體情境中，解決分數的連乘、連除、加減或乘除運算問題。</p> <p>3.能在具體情境中，解決分數四則運算問題。</p> <p>4.能在具體情境中，解決小數的加減運算問題。</p> <p>5.能在具體情境中，解決小數的連乘、連除、加減或乘除運算問題。</p> <p>6.能在具體情境中，解決小數四則運算問題。</p> | <p>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。</p> <p>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。</p> | 1 |
| | | | <p>1.能在具體情境中，解決分數和小數的多步驟四則運算問題。</p> | <p>N-3-02 能熟練整數四則混合運算，並解決生活中的三步驟問題。</p> <p>A-3-01 能在具體情境中，理解乘法對加法的分配律與其他乘除混合計算之性質，並運用於簡化計算。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|---|---|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能熟悉本課議論文之寫作方式，有條理的呈現各種論據的說明。</p> <p>2.認識「瀟灑」、「斬釘截鐵」等詞語的意義和用法。</p> <p>3.了解並運用相關句型「一定……，一定……」、「並不是……，而是……」。</p> <p>4.能享受一件事情的過程，並從過程中感受快樂。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類（如：詩歌、散文、小說、戲劇等）。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>5-3-6-2 學習資料剪輯、摘要和整理的能力。</p> <p>5-3-7-1 能配合語言情境，欣賞不同語言情境中詞句與語態在溝通和表達上的效果。</p> | 1 |
| 十一 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能熟悉本課的寫作方式，觀察文中對於事件與情感的描述。</p> <p>2.能認識「聰穎」、「憤慨」、「寂寞」等詞語的意義和用法。</p> <p>3.能練習真誠的透過具體的比喻，表達自己的情感，也體會他人的感受。</p> | <p>3-3-1-1 能和他人交換意見，口述見聞，或當眾做簡要演說。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|---|---|---|
| 十二 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能理解給定的題目，並透過數量關係解題。</p> <p>2.能理解給定的題目，並運用列表找規律的方法解題。</p> | <p>N-3-18 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題（同 A-3-02）。</p> <p>A-3-04 能用含未知數符號的算式表徵具體情境之單步驟問題，並解釋算式與情境的關係。</p> <p>A-3-05 能解決用未知數列式之單步驟問題。</p> <p>6-n-13 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。（同 6-a-04）</p> | 2 |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.了解「怔怔」、「諄諄」、「茅塞頓開」等語詞的意義及用法。</p> <p>2.學習「直到……才……」、「不是……更不是……」等句型，並能正確使用。</p> <p>3.學習以記敘文的形式，寫下與自己曾閱讀過的書籍內容有關的一個生活經驗或體會。</p> <p>4.引導學生連結所閱讀的內容與生活經驗的關係。</p> | <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-6 能熟練利用工具書，養成自我解決問題的能力。</p> <p>5-3-7 能配合語言情境閱讀，並瞭解不同語言情境中字詞的正確使用。</p> <p>5-3-10-1 能夠思考和批判文章的內容。</p> <p>6-3-1-1 能應用各種句型，安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|---|---|
| 十三 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.認識書法家——顏真卿的故事及作品。</p> <p>2.了解並能運用演講的技巧。</p> <p>3.能利用所學完成讀書報告。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。</p> <p>3-3-1-1 能和其他人交換意見，口述見聞，或當眾作簡要演說。</p> <p>3-3-2-1 能具體詳細的講述一件事情。</p> <p>3-3-3-3 能有條理有系統的說話。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。</p> <p>5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>5-3-8-1 能理解作品中對周遭人、事、物的尊重與關懷。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> | 1 |
| 十四 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能理解給定的題目，並透過數量關係解題。</p> <p>2.能理解給定的題目，並運用列表找規律的方法解題。</p> | <p>N-3-18 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題並解決問題(同 A-3-02)。</p> <p>A-3-04 能用含未知數符號的算式表徵具體情境之單步驟問題，並解釋算式與情境的關係。</p> <p>A-3-05 能解決用未知數列式之單步驟問題。</p> <p>6-n-13 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。(同 6-a-04)</p> | 2 |

| | | | | | |
|--|------|-----------------|---|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學習以記敘文的形式，表達老師對畢業生真情流露的寫作方式。</p> <p>2.認識「薰陶」、「晶瑩」、「蓓蕾」、「殷切」等詞語的意義和用法。</p> <p>3.學習「排比」、「頂真」修辭的意義和用法。</p> <p>4.培養學生能夠撐開「勇氣」的傘，毫不畏縮的邁向另一個里程碑。</p> | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。</p> <p>4-3-1-3 能利用新詞造句。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識（如：順序、因果、對比關係）閱讀。</p> <p>5-3-10-1 能夠思考和批判文章的內容。</p> <p>6-3-2-1 能知道寫作的步驟，如：從蒐集材料到審題、立意、選材及安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點，以及刊物編輯等方式，主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中，發揮豐富的想像力。</p> | 1 |
|--|------|-----------------|---|--|---|

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|--|---|
| 十五 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.學習以詩歌的形式,表達對同學真情告別與真摯祝福的寫作方式。</p> <p>2.了解「縮成」、「遠颺」等語詞的意義及用法。</p> <p>3.學習「不管……,仍然……」句型,並能正確使用。</p> <p>4.學習轉化、類疊、映襯修辭的意義和用法。</p> <p>5.培養學生運用多元的方式表達自己的想法。</p> | <p>2-3-2-2 能在聆聽不同媒材時,從中獲取有用的資訊。</p> <p>3-3-2-1 能具體詳細的講述一件事情。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點,充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-3-1 能了解文章的主旨、取材及結構。</p> <p>5-3-5-1 能運用組織結構的知識(如:順序、因果、對比關係)閱讀。</p> <p>5-3-5-2 能用心精讀,記取細節,深究內容,開展思路。</p> <p>5-3-6 能熟練利用工具書,養成自我解決問題的能力。</p> <p>6-3-1-1 能應用各種句型,安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-4 能練習不同表述方式的寫作。</p> <p>6-3-5-1 能經由共同討論作品的優缺點,以及刊物編輯等方式,主動交換寫作的經驗。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧,並練習應用在實際寫作。</p> <p>6-3-8-1 能在寫作中,發揮豐富的想像力。</p> | 1 |
| 十六 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <p>1.能整理生活中的資料,繪製成長條圖。</p> <p>2.能整理生活中的有序資料,繪製成折線圖。</p> <p>3.能認識圓形圖。</p> <p>1.能整理生活中的資料,繪製成圓形圖。</p> <p>2.能解決圓形圖相關的問題。</p> | <p>D-3-01 能整理生活中的資料,並製成長條圖、折線圖或圓形圖。</p> <p>6-d-01 能整理生活中的資料,並製成長條圖。</p> <p>6-d-02 能整理生活中的有序資料,並繪製成折線圖。</p> <p>6-d-03 能報讀生活中常用的圓形圖,並能整理生活中的資料,製成圓形圖。</p> | 2 |

| | | | | | |
|----|------|-----------------|--|--|---|
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用人稱寫作。 2. 能讀出詩歌的抑揚頓挫 3. 能適時運用贈別佳句。 | <p>2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。</p> <p>2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-1-1 能和其他人交換意見，口述見聞，或當眾作簡要演說。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。</p> <p>6-3-2-2 能練習利用不同的途徑和方式，蒐集各類寫作的材料。</p> <p>6-3-2-3 能練習從審題、立意、選材、安排段落及組織等步驟，習寫作文。</p> <p>6-3-3-1 能養成觀察周圍事物，並寫下重點的習慣。</p> <p>6-3-4-1 能學習敘述、描寫、說明、議論、抒情等表述方式，練習寫作。</p> <p>6-3-6 能把握修辭的特性，並加以練習及運用。</p> <p>6-3-6-1 能理解簡單的修辭技巧，並練習應用在實際寫作。</p> | 1 |
| 十七 | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能理解作者安排全文的方式，掌握文本結構與重點。 2. 能歸納文本與插圖的內容，理解圖文關係與作者安排用意。 3. 能透過內容的深究，了解作者透過文本所要傳達的意涵。 4. 能藉由四層次問題的討論，養成主動評判文本的習慣與能力。 5. 透過筆記的整理與疑惑的討論，培養理解監控的能力。 | <p>2-3-1 能培養良好的聆聽態度。</p> <p>2-3-2 能確實把握聆聽的方法。</p> <p>3-3-1 能充分表達意見。</p> <p>3-3-2 能合適的表達語言。</p> <p>3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。</p> <p>5-3-3 能認識文章的各種表述方式。</p> <p>5-3-5 能運用不同的閱讀策略，增進閱讀的能力。</p> <p>5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。</p> <p>6-3-1 能正確流暢的遣詞造句、安排段落、組織成篇。</p> <p>6-3-3 能培養觀察與思考的寫作習慣。</p> | 1 |

| | | | | | |
|---------|------|-----------------|---|--|---|
| 十八 | 數學扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.複習單元五～單元七。 | N-3-02 能熟練整數四則混合運算，並解決生活中的三步驟問題。 A-3-01 能在具體情境中，理解乘法對加法的分配律與其他乘除混合計算之性質，並運用於簡化計算。 N-3-18 能由生活中常用的數量關係，運用於理解問題，並解決問題（同A-3-02）。 | 2 |
| | 國語扶助 | 依當週學生落後程度進行學習扶助 | 1.能了解全冊各類文體的特色要點及異同。 2.能了解各課句型，活用句型於文章中。 3.能利用「結構圖」整理所閱讀過的課文或文章。 4.複習全冊學過的字詞，並針對特別需要注意的字詞加以反覆練習。 | 1-3-1 能運用注音符號，理解字詞音義，提升閱讀效能。 1-3-3 能運用注音符號，擴充自學能力，提升語文學習效能。 2-3-2-1 能在聆聽過程中，有系統的歸納他人發表之內容。 2-3-2-7 能正確記取聆聽內容的細節與要點。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 4-3-1-1 能利用簡易的六書原則，輔助認字，理解字義。 5-3-1 能掌握文章要點，並熟習字詞句型。 5-3-8 能共同討論閱讀的內容，並分享心得。 5-3-4-1 能認識不同的文類(如：詩歌、散文、小說、戲劇等)。 6-3-1-1 能應用各種句型，安排段落、組織成篇。 | 1 |
| 合計 36 節 | | | | | |