

彰化縣縣立南州國民小學 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。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校原為糖廠小學的背景，以「溫馨人文、感恩惜福、積極進取、創新多元」為學校課程願景，發展「認識在地文化、閱讀」等課程，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 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 課程名稱	一年級		二年級		三年級		四年級		年級 課程名稱	五年級		六年級	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	上學期		上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數		節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	南州小小兵	21	20	21	20	21	20	21	20	數學補救教學	21	20	21	18
	越讀悅讀	21	20	21	20	21	20	21	20	閱讀	19	16	19	14
	資訊	-	-	-	-	21	20	-	-	電腦	21	20	21	18
	書法	-	-	-	-	-	-	21	20	書法	21	20	21	18
社團活 動與技 藝課程										國語補救教學	20	19	20	17
										身高體重視力檢查	1	1	1	1
其他類 課程	點亮南州(含安全教育)	21	20	21	20	21	20	21	20	品德教育	2	2	2	2
										安全教育	0	2	0	2
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	合計	105	100	105	90

彰化縣溪州鄉南州國民小學 111 學年度第 一 學期
五 年級彈性學習節數安排計畫

每週教學節數		5 節	
學期總節數		105 節	
項 目		內 容	節 數
學校 行事	教務處	電腦教學 21 身高體重視力檢查 1	22
	總務處		
	輔導室		
學校特色課程 (主題活動)		閱讀時間 19 書法教學 21 品德教育 (我好想你)2	42
班級行事		數學補救教學 21 國語補救教學 20	41

111 學年度 第一學期 彈性學習課程安排總表

週次	彈性學習課程		
	學校行事	學校特色課程	班級行事
1	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
2	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
3	電腦教學 1 節 身高體重視力檢查 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節
4	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
5	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
6	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
7	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
8	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
9	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
10	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
11	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (我好想你) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
12	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (我好想你) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
13	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
14	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
15	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

16	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
17	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
18	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
19	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
20	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
21	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

彰化縣溪州鄉南州國民小學 111 學年度第 二 學期
五 年級彈性學習節數安排計畫

每週教學節數		5 節	
學期總節數		100 節	
項 目		內 容	節 數
學校 行事	教務處	電腦教學 20 身高體重視力檢查 1	21
	總務處		
	輔導室		
學校特色課程 (主題活動)		閱讀時間 16 書法教學 20 安全教育(危險停看聽)2 品德教育 (有決心, 就能成功)2	40
班級行事		數學補救教學 20 國語補救教學 19	39

111 學年度 第二學期 彈性學習課程安排總表

週次	彈性學習課程		
	學校行事	學校特色課程	班級行事
1	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
2	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
3	電腦教學 1 節	安全教育 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節
4	電腦教學 1 節 身高體重視力檢查 1 節	安全教育 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
5	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
6	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
7	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
8	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
9	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
10	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
11	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
12	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
13	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
14	電腦教學 1 節	品德教育 1 節 (有決心，就能成功) 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
15	電腦教學 1 節	品德教育 (有決心，就能成功)1 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
16	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

17	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
18	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
19	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節
20	電腦教學 1 節	閱讀 1 節 書法 1 節	數學補救 1 節 國語補救 1 節

活動名稱 ➤ 我好想你(品德教育)

五年級	教學時間	80 分鐘	連結領域	綜合、社會
設計理念	<p>人的一生有各式各樣的失落，而最難承受的莫過於親人或朋友過世。大人往往在孩子面前迴避生死、失落等等嚴肅的人生議題，然而，當這些事件無可避免的發生在孩子的生活中時，包括孩子最容易接觸或理解的寵物死亡事件，讓孩子如何瞭解、思考、接受……最後懂得了新的人生意義，是每個孩子一生中都要面對與完成的重大課題。希望藉著本活動的進行，讓孩子不再那麼害怕生死問題，認識死亡是生命歷程自然的一部分，思考自己對死者的想法和情感，從而瞭解死者的生命意義可以簡單的經由生者的愛與回憶，永遠傳承下去，如同四季循環一般生生不息。</p>			
教 學 研 究				
單元目標	<p>1. 知道生命是一種歷程，對生與死能有基本的概念，使學生能珍惜生命，並對死亡的感覺不再充斥過多的神秘與恐懼。</p> <p>2. 瞭解中式和西式葬禮的不同。</p> <p>3. 體會愛可以跨越生死、像四季一樣生生不息的意義。</p>	分段	家政教育	
			4-3-3 運用溝通技巧與家人分享彼此的想法與感受。	
十大基本能力	<input checked="" type="checkbox"/> 瞭解自我與發展潛能。 <input type="checkbox"/> 欣賞、表現與創新。 <input type="checkbox"/> 生涯規畫與終身學習。 <input checked="" type="checkbox"/> 表達、溝通與分享。 <input type="checkbox"/> 尊重、關懷與團隊合作。 <input type="checkbox"/> 文化學習與國際瞭解。 <input checked="" type="checkbox"/> 規畫、組織與實踐。 <input type="checkbox"/> 運用科技與資訊。 <input checked="" type="checkbox"/> 主動探索與研究。 <input checked="" type="checkbox"/> 獨立思考與解決問題。	能力指標	連結領域	
			<p>【社會】</p> <p>4-3-4 反省自己所珍視的各種德行與道德信念。</p> <p>5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>1-3-6 了解自己與家庭、社區環境的關係，並能說出自己的角色。</p>	
教 學 準 備				
教師準備	<p>1. 繪本「爺爺有沒有穿西裝」，格林文化出版</p> <p>作者：艾蜜麗·弗利德/文，傑基·格萊希/圖 原文作者：Amelie Fried 譯者：張莉莉</p> <p>2. 學習單。</p>		學生準備	1. 文具用品。

教學活動	教具	教學時間	評量重點	注意事項
<p>*準備活動</p> <p>1. 教師準備繪本「爺爺有沒有穿西裝」。</p> <p>一、引起動機</p> <p>教師講述繪本「爺爺有沒有穿西裝」的故事。</p> <p>二、主要活動</p> <p>(一)故事討論：</p> <p>1. 教師提問，請學生分成五組討論，後回答問題。問題如下—</p> <p>(1)聽完「爺爺有沒有穿西裝」的故事，你有什麼感覺？(學生自由發表)</p> <p>(2)你曾經參加過喪禮嗎？那是什麼樣的感覺？請願意分享的同學與大家分享這個經驗。(學生自由發表)</p> <p>(3)為什麼葬禮結束後，大人們大吃大喝還大笑，和葬禮時完全不一樣？(學生自由發表)</p> <p>(4)比較中國式的葬禮和西方人的葬禮有什麼不同？(學生自由發表)</p> <p>(5)你覺得故事主角為什麼可以漸漸的填補心中的空洞？(因為他很愛爺爺，一直想念著爺爺，在掃墓和回憶的過程中，可以感覺到爺爺一直在他的心中，因此可以漸漸放下傷痛的感覺，並且感受爺爺生前相片中的溫暖微笑，從此想讓自己的生命過得幸福。)</p> <p>(二)遊戲體驗</p> <p>1. 我好想你—教師引導學生設計一場「生前喪禮」，請學生以角色扮演，演出將過世的人、及其親戚朋友等角色，活動內容或儀式由學生自由發揮。</p> <p>2. 生生不息—教師帶領學生至校園中觀賞樹木，觀察落葉落入土中，成為土壤中的養分，使大樹再長出新的葉子。</p> <p>三、歸納統整</p> <p>1. 教師引導學童瞭解：死亡並不可怕，我們對死者的愛與回憶，可以給我們更多信心與力量，就好像死者保佑/守護我們一樣。</p> <p>2. 進行「我好想你」學習單</p> <p>～ 本活動結束 ～</p>	<p>繪本「爺爺有沒有穿西裝」</p> <p>學習單</p>	<p>20′</p> <p>20′</p> <p>15′</p> <p>5′</p> <p>10′</p>	<p>●能仔細聆聽。</p> <p>●能熱烈的參與討論並說出自己的想法。</p> <p>●能踴躍舉手發表自己的看法。</p> <p>●能仔細聆聽。</p> <p>●能熱烈參與遊戲活動。</p> <p>●能仔細觀察。</p> <p>●能安靜並確實完成學習單。</p>	<p>●教師須注意在講述語氣上，盡可能揣摩孩子對死亡從毫無所知、疑問、天真、憤怒、悲傷、平復等等複雜曲折的心境。</p> <p>●教師可對發表者加以鼓勵。</p> <p>●教師在學生的討論中，逐步引導學生瞭解故事主角之所以可以漸漸放下傷痛的感覺，是因為親友之間的「愛」與回憶，可以在時間裡繼續傳遞「愛」的訊息，從而撫慰人心，使生者得到更多追求幸福的生命力量。</p> <p>●教師提醒學生可以自由選擇生前喪禮的氣氛，除了嚴肅悲傷之外，也可以充滿令人喜愛的人事物。</p>



品德教育

我好想你

___年___班___號

姓名_____

想一想，對於過世的親友，或是寵物，你想對他們說什麼呢？如果你沒有這種對象，那麼請你想想，對於你很想念卻見不到面的人，你想對他說什麼呢？把這些想法寫下來，或者用畫的也可以喔！請以「樹」為主題，畫出你心目中的對方的樣子：

評量項目	學生自評	家長複評	教師評量
1. 我知道「死」是生命的一部分。			
2. 我知道人與人之間的愛、關懷和想念可以跨越距離和死亡。			

活動名稱 ➤ 有決心，就能成功(品德教育)

五年級		教學時間	80 分鐘	連結領域	綜合、社會
設計理念	比爾蓋茲用了不到二十年的時間創造了一個神話，四十歲前就是世界上最富有的人。從他身上可看見許多領導者必備的品格特質，例如：專注、勇敢、感恩、決心、智慧……，因此，藉由問題討論，讓學童發覺比爾蓋茲的特質，進而反省自己、激勵自己，凡事下定決心後，絕不輕言放棄。				
教 學 研 究					
單元目標	1. 能知道名人成功的祕訣在於決心與毅力。 2. 能發現自己有決心的行為。 3. 為自己的夢想擬定計畫，並確實做到。		分 段	人權教育	
				2-3-5 認識教育權、工作權與個人生涯發展的關係。	
十大基本能力	<input checked="" type="checkbox"/> 瞭解自我與發展潛能。 <input type="checkbox"/> 欣賞、表現與創新。 <input checked="" type="checkbox"/> 生涯規畫與終身學習。 <input checked="" type="checkbox"/> 表達、溝通與分享。 <input type="checkbox"/> 尊重、關懷與團隊合作。 <input checked="" type="checkbox"/> 文化學習與國際瞭解。 <input checked="" type="checkbox"/> 規畫、組織與實踐。 <input type="checkbox"/> 運用科技與資訊。 <input checked="" type="checkbox"/> 主動探索與研究。 <input type="checkbox"/> 獨立思考與解決問題。		能 力 指 標	連結領域	
				【社會】 5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。 8-3-1 探討科學技術的發明對人類價值、信仰和態度的影響。 【綜合活動】 1-3-5 了解學習與研究的方法，並實際應用於生活中。 2-2-3 規劃改善自己的生活所需要的策略與行動。 3-3-4 認識不同的文化，並分享自己對多元文化的體驗。	
教 學 準 備					
教師準備	1. 比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。 2. 比爾蓋茲相關書籍 3. 學習單。		學生準備	1. 比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。 2. 文具用品。	

教學活動	教具	教學時間	評量重點	注意事項
<p>*準備活動</p> <p>1. 教師準備有關比爾蓋茲一生及其成功過程的影片或資料。</p> <p>2. 學生課前蒐集有關比爾蓋茲一生及其成功過程的資料。</p> <p>一、引起動機</p> <p>教師簡單介紹比爾蓋茲的一生以及成功的過程。</p> <p>比爾蓋茲是家中的老二，有一個姐姐和一個妹妹。他的家庭富裕，母親是位教師，也是當地社交界的名人；父親是位很有權勢的律師。比爾的父母親對子女的教育特別注重，管教雖然嚴格，卻也很尊重他們。</p> <p>比爾小時候成績平平，只有數學科表現傑出，自從在中學初次接觸電腦後，就瘋狂的愛上了它。長大之後，和他的好友創立了日後大放異彩的微軟公司。</p> <p>比爾蓋茲對工作非常癡狂，每天除了工作之外便是看書。他曾說：「我生命中唯一能讓我全力投入的事情是工作，在三十歲以前如此，恐怕四十歲以後也是如此！」他自稱是一位「為理想與目標而終身不悔的人」</p> <p>比爾說他希望在經營微軟公司十年之後，然後專心施捨他的錢財，他說打算把百分之九十五的財富送出。</p>	比爾蓋茲的一生以及成功過程資料	15'	●能仔細聆聽。	●教師可再找其他有關比爾蓋茲的故事，故事取向以有決心、不輕言放棄為主。
<p>二、主要活動</p> <p>◎分組問題討論</p> <p>1. 聽完比爾蓋茲成功的故事後，你有何感想與看法？(學生自由發表)</p> <p>2. 在比爾的故事中，哪一段情節令你印象最深刻或是最感動？(他自稱是一位「為理想與目標而終身不悔的人」，這句話可當作座右銘，隨時提醒自己朝目標邁進)</p> <p>3. 你覺得他為什麼可以成功？(將工作與興趣結合在一起、他懷著熱誠和衝勁盡情揮灑他的才智)</p> <p>4. 你認為毅力和決心對人的一生重要嗎？(學生自由發表)</p> <p>三、歸納統整</p> <p>1. 教師引導學童瞭解：成功不是一蹴可幾，只要確定自己的目標，抱著努力向上、</p>		20'	<p>●能熱烈的參與討論並說出自己的想法。</p> <p>●能踴躍舉手發表自己的看法。</p> <p>●能仔細聆聽。</p>	<p>●教師可對於發表者加以鼓勵。</p> <p>●教師可簡單提示。</p>

<p>不屈不撓的精神積極的追求，成功就在不遠的地方！</p> <p>2. 鼓勵學生課後找有關比爾蓋茲的書籍閱讀。</p> <p>3. 進行「別只是希望，要下決心」學習單</p> <p>～ 本活動結束 ～</p>	<p>比爾蓋茲相關書籍學習單</p>	<p>5'</p> <p>40'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●能激發興趣，主動找相關書籍閱讀。 ●能安靜並確實完成學習單。 	<ul style="list-style-type: none"> ●教師引導學童瞭解下定決心後就要努力達成的重要。 ●教師鼓勵學生閱讀相關書籍。 ●教師指導學童完成學習單。
---	--------------------	----------------------	--	---



品德教育

別只是希望，要下決心

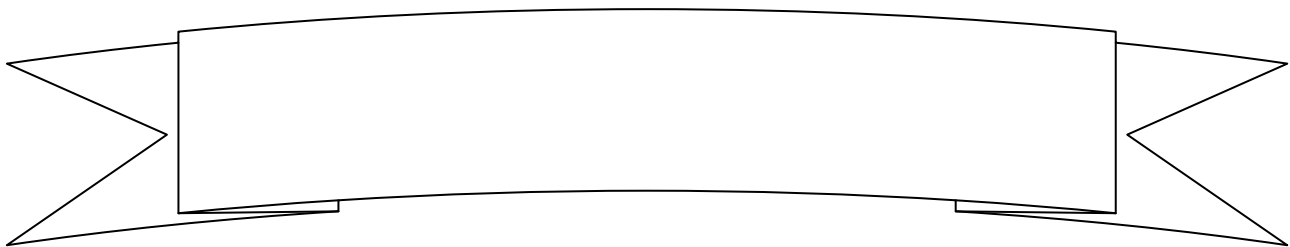
___年___班___號

姓名_____

看完比爾蓋茲成功的故事後，想想自己是不是也曾經有過夢想，或者是「下定決心完成某件事」的念頭，你實現了嗎？如果還沒，請把你的夢想與下定決心要做的事寫下來，並為它擬定實現的計畫！

我的夢想/決心要完成的事	實現計畫	完成時間
彈一首曲子給同學聽	1. 每天花半個小時練鋼琴 2. 請同學到家裡來玩，並彈奏練好的曲子請同學欣賞。	

座右銘是一句可以時時警惕自己的格言，你人生的座右銘是什麼呢？訂下一個屬於自己的座右銘，寫在下面的方框中。



評量項目	學生自評	家長複評	教師評量
1. 我會努力實現自己訂下的目標。			
2. 我能找出屬於自己的座右銘。			

南州國民小學 111 學年度第 1 學期 五年級 書法教學設計

活動名稱	學習內容	能力對應指數	教學方式	教學資源	時間分配	評量方式
認識書法家	1. 知道各朝代書法名家，並能欣賞其作品 2. 各代書法家及其寫作特色 3. 嘗試書寫各名家之字體	D-2-6-2(2)能辨識各種書體(篆、隸、楷、行)的特色 D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣	一、介紹歷代中書法名家，例：王羲之、顏真卿、柳公權、歐陽詢等書法名家 二、對於提供的字帖加以摹寫一至三個字。 三、大部分還是以既有的進度來習寫	老師準備： 蒐集有關各書法名家的相關資料及書法作品	第一~五週	實際寫作
習寫書法	1. 練習習寫各體書法 2. 欣賞同學的作品 3. 練習寫各大名家的碑帖	D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-4-1 能保持良好的書寫習慣(正確的坐姿及執筆方法)，並且運筆熟練 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	介紹書法四大體系，並請小朋友習寫之。	收集各體書法的描紅及範本	第六~十週	實際寫作
書法常識	1. 基本線條練習 2. 筆鋒的認識「逆鋒」與「回鋒」	D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣 D-2-3-1(1) 能正確掌握筆畫、筆順、偏旁覆載和結構 D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	以基本筆法做為練習的功課加以練習	以統一的教材範本以利教學。	第十一~十五週	實際寫作
新年快樂	以春節的春條、斗方和春聯習寫為主軸。	D-2-7-10 能激發自我寫字的興趣 D-2-3-1(1) 能正確掌握筆畫、筆順、偏旁覆載和結構 D-2-3-1(3)能掌握楷書組合時筆畫的變化 D-2-5-2(1)能流暢寫出美觀的基本筆畫	一、先用毛邊紙做為習寫的材料。 二、要告知學生知道春節書法有那些種類和由來。 三、教導學生書寫的型式那那些。	1. 準備相關的文字和字帖 2. 準備一些空白斗方紙和春條紙及春聯紙。	第十六~二十一週	實際寫作

南州國民小學 111 學年度第 2 期 五年級 書法教學設計

活動名稱	學習內容	能力對應指數	教學方式	教學資源	時間分配	評量方式
認識甲骨文	1. 讓學生能認識甲骨文的由來和結構意義。 2. 練習間易的甲骨文字。 3. 基本筆畫書寫練習。	D-2-6-2(2) D-2-7-10	一、用簡報系統製作甲骨文簡介，並讓學生試著猜猜看是什麼意思。 二、用投影機教學，並請同學摹寫出甲骨文字。	1. 電腦和單槍投影機。 2. 甲骨文文字稿。	第一~五週	實際寫作
認識魏碑和王羲之的不同	1. 讓學生認識魏晉南北朝時代，南北書法的不同。 2. 基本筆畫書寫練習	D-2-3-1(3) D-2-4-1 D-2-5-2(1)	一、用網站或是自行製作簡報來介紹魏碑的書體。 二、用網站瀏覽器蒐尋王羲之的書作或是自行製作簡介來做比較。 三、試書寫魏碑字帖，感受和楷書不同的風格。	1. 電腦、投影機。 2. 字帖。	第六~十週	實際寫作
認識行書和草書	1 讓學生認識行書和草書的流暢性。 2. 基本筆畫書寫練習	D-1-3-1 D-1-3-2 D-1-4-1 D-1-4-2 D-1-6-10	一、用網站或是自行製作簡報來介紹行書和草書的書體。 二、可以用硬筆先試寫行書的型體。 三、再用毛筆摹寫行書草書的書體。	1. 電腦、投影機。 2. 字帖。	第十一~十五週	實際寫作
快樂創作	1、讓學生運用身邊常見的物品，題上書法文字。 2. 基本筆畫書寫練習	D-2-7-10 D-2-3-1(1) D-2-3-1(3) D-2-5-2(1)	一、自行製作簡報來介紹有那些物品可以題上書法文字。 二、以油性墨水來題上書法文字。	1. 電腦、投影機。 2. 字帖。 3. 油性墨水。	第十六~二十週	實際寫作

彰化縣 南州 國民小學 111 學年度第 一 學期 五 年級

彈性學習節數〔電腦〕課程計畫

【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、小創客學程式 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</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>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 瞭解程式設計於日常生活的應用 ● 瞭解程式設計就是一種邏輯思考的活動 ● 認識 Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> ● 引導學生認識日常生活中的程式設計。 ● 教師說明「程式設計概念」，讓學生了解什麼是程式設計。 ● 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習【程式語言簡介】。 ● 讓學生看課本的畫冊圖形，引導學生認識 Scratch 的積木式程式設計。 ● 老師介紹 Scratch 程式設計軟體與安裝方式。 ● 讓學生了解免費軟體與付費軟體的差異。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第二週	一、小創客學程式 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。</p> <p>3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會啟動與操作 scratch ● 從觀摩範例開始學習程式設計 ● 學會執行與停止程式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 在電腦教室上機，學生學會開啟 Scratch 軟體。 ● 學會調整 Scratch 介面字型大小。 ● 從教師網站的『教學多媒體』觀看動畫學習。 ● 讓學生認識 scratch 的操作介面。 ● 讓學生開啟範例檔「貓抓魚」，觀看每個角色、程式、音效。 ● 學生認識程式編輯區與備註。 ● 學會執行與停止程式。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】

<p>第三週</p>	<p>一、小創客學程式 (三)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 【自然與生活科技】 4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會開啟與存檔 ● 學會新增與刪除角色 ● 學會更換舞台背景 ● 學會刪除積木組件 ● 學會自動整理對齊積木 ● 學會更換角色造型 	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生開啟「貓抓魚」範例檔案。 ● 練習組合積木，完成與範例相同的積木組件。 ● 學生學會開啟舊檔與儲存檔案。 ● 學會刪除積木組件。 ● 學會自動整理程式組件，讓積木排列對齊。 ● 學會更換角色造型。 ● 學會更換舞台背景。 ● 完成範例「鯊魚追小魚」，播放欣賞作品。 ● 觀摩老師提供的創意應用與創作範例，認識更多的遊戲成品。 ● 動動腦：練習更換角色與舞台，將「貓抓魚」變成貓捉老鼠的遊戲。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>第四週</p>	<p>二、小小美人魚 (一)</p>	<p>【資訊教育】 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。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識專案創作流程 ● 瞭解 Debug (除錯) 的意義 ● 學會新增舞台背景 ● 學會新增、刪除、縮放角色 ● 學會匯出角色 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會從主題計畫開始，發揮想像與思考力，填充更多細節，設計專案。 ● 從課本的流程圖認識程式設計的流程。 ● 瞭解 Debug (除錯) 的意義。 ● 建立專案。 ● 學會新增與命名角色。 ● 學會設定角色的造型中心。 ● 學會縮放角色。 ● 學會複製程式組件。 ● 學會為角色新增多種造型。 ● 學會匯出角色。 ● 引導學生養成隨時存檔的習慣。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>

第五週	二、小小美人魚 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>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>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解座標的觀念 ● 了解程式設計中常會需要抓錯與修正 ● 學會角色信息設定 ● 學會新增角色 ● 學會修改角色造型 ● 學會製作角色動態 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能找出程式中的問題(抓錯)並修正。 ● 學會角色信息設定，能調整角色限制翻轉。 ● 了解座標的觀念，能說出角色在舞台上的位置。 ● 學會新增與修改角色造型。 ● 學會使用繪製功能，繪製角色造型。 ● 學會製作依循規則不斷移動的角色。 ● 學會製作用鍵盤控制移動的角色。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>	【資訊教育】
第六週	二、小小美人魚 (三)	<p>【資訊教育】</p> <p>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>【數學】</p> <p>C-R-02 能察覺數學與其他領域間有所連結。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會加入背景音樂 ● 到程式設計學習網(Code.org)觀摩範例與教學實例 ● 學會讓背景不斷變換 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會加入背景音樂。 ● 到程式設計學習網(Code.org)觀摩範例與教學實例。 ● 創意應用與創作：練習設計用按鍵或聲音來控制角色，變換造型。 ● 動動腦：練習設計用按鍵變換舞台背景。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>	【資訊教育】
第七週	三、三隻小豬-動漫劇場 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>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】</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"> ● 學會用 Scratch 說故事 ● 學會設定多個舞台背景 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識如何用 Scratch 製作動漫故事。 ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 新增專案，刪除預設的貓咪角色。 ● 練習佈置舞台背景。 ● 學會指定時間變換背景。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>	【資訊教育】

<p>第八週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（二）</p>	<p>【資訊教育】 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。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【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"> ● 學會製作開場對話劇情 ● 學會隱藏與新增角色 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會隱藏與新增角色，造成輪流出場的效果。 ● 學會從角色中複製相同的程式給其他角色。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>第九週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（三）</p>	<p>【資訊教育】 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。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【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"> ● 學會設定廣播 ● 學會創立分身 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設定廣播，呼叫其他角色進行動作。 ● 學會運用動作的滑行指令。 ● 學會建立與刪除分身。 ● 學會運用外觀特效的幻影指令。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>第十週</p>	<p>三、三隻小豬-動漫劇場（四）</p>	<p>【資訊教育】 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。 【藝術與人文】 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。 【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"> ● 學會使用定位移動角色 ● 學會在適當的時機加入音效 ● 學會設定廣播角色 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用動作的定位指令。 ● 學會加入音效做為結束。 ● 學會讓場景角色配合演出。 ● 完成動漫劇場。 ● 學會將 Scratch 專案錄製為影片(.flv)。 ● 創意應用與創作：觀摩程式「射氣球」與「說故事」。 ● 動動腦：運用本課所學，練習製作多媒體寫真集，包含左翻與右翻按鈕。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版一 Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>

第十一週	四、關鍵 60 秒(一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 學會運用偵測、運算與變數 ● 學會使用 Scratch 繪製背景與角色 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會運用偵測、運算與變數，製作遊戲。 ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 學會使用 Scratch 內建的繪圖工具，繪製角色、障礙與背景，皆為簡單的長方形圖案。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十二週	四、關鍵 60 秒(二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 學會運用迴圈與條件 ● 學會計時機制 ● 能除錯與修改程式 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識迴圈、偵測與運算的概念與使用方法。 ● 學會使用與終止迴圈的條件。 ● 完成主角與障礙物的程式編輯。 ● 學會使用變數，加入計時機制。 ● 瞭解如何除錯與修改程式。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十三週	四、關鍵 60 秒(三)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 學會設計易、中、難不同關卡的遊戲 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設計進階遊戲。 ● 學會產生變數做為易、中、難不同關卡的條件。 ● 認識 Scratch 的編輯模式與執行模式特性。 ● 學會將作品上傳至 Scratch 校園作業評分系統。 ● 動動腦：設計若時間超過期限，則更換舞台背景。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】

第十四週	五、猴子 接香蕉 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。 ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 匯入舞台背景與音樂。 ● 學會匯入角色(猴子、香蕉、石頭)。 ● 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 ● 儲存專案「猴子接香蕉」。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十五週	五、猴子 接香蕉 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 學會用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲 ● 學會設計掉落物的程式組件 ● 學會設計鍵盤控制的角色 ● 學會將 scratch 專案轉為 exe 執行檔 	<ul style="list-style-type: none"> ● 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 ● 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。 ● 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。 ● 學會將 Scratch 專案轉成 exe 執行檔。 ● 創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色，與不同的速度、分數。 ● 動動腦：練習透過修改角色造型，將本專案改為「小兔子吃點心」。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十六週	六、動感 跳跳貓 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。</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"> ● 能靈活運用角色造型變換，製作特殊場景與動畫 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 認識不斷滑動前進的背景效果原理。 ● 匯入背景與樹景角色，設計「滑動」變數，製作背景效果。 ● 設計貓咪角色切換造型，製作跑動效果。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】

第十七週	六、動感 跳跳貓 (二)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 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"> ● 學會設計障礙物得分與扣分機制 ● 學會運用變數累計距離 	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計障礙物得分與扣分角色。 ● 運用分身製作障礙物(得分與扣分)角色出現與刪除。 ● 設計「距離」變數，累進計算貓咪角色跑過的距離。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十八週	六、動感 跳跳貓 (三)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 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"> ● 學會控制角色彈跳效果 ● 能分享作品 	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計角色可使用按鍵控制跳起。 ● 設計「彈跳力」變數，呈現角色跳起的動作。 ● 學會運用聲控指令，用聲音控制角色動作。 ● 加入背景音樂。 ● 學會分享作品到 Scratch 官網。 ● 觀摩創意應用與創作範例「跳跳鳥」與「笨超人」。 ● 動動腦：新增「障礙雲」角色，當貓咪碰到雲，產生特效，並結束遊戲。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】
第十九週	七、夜市 射氣球 (一)	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 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"> ● 學會讓角色不斷變換造型 ● 學會製作滑鼠射擊遊戲 ● 學會靈活應用背景音樂 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。 ● 複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。 ● 製作開始按鈕。 ● 設計「生命值」角色，做為計分用途。 ● 設計當遊戲開始，切換背景音樂。 ● 設計當遊戲結束，停止音樂。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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】

<p>第二十週 第二十一週</p>	<p>七、夜市 射氣球 (二)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 【數學】 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p>	<p>● 複習所學技巧，製作射擊遊戲</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 新增射擊準心、目標物與得分/扣分規則。 ● 射擊準心有未射擊與射擊兩種造型。 ● 目標物有水球與氣球兩種角色，各有不同造型。 ● 複習製作分身，出現多個目標物。 ● 動動腦：編輯「牙菌大作戰」得分射擊遊戲。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 巨岩版—Scratch 2.0 程式設計小創客 ● 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>
-----------------------	-----------------------------	---	------------------------	---	----------	--	-------------------------------------	----------------------

彰化縣 南州 國民小學 111 學年度第 二 學期 五 年級
彈性學習節數〔電腦〕課程計畫

【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、認識多媒體影片（一）	<p>【資訊教育】</p> 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解什麼是多媒體。 ● 了解編輯影片的流程。 ● 了解檔案管理的觀念。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明什麼是多媒體、介紹常見的多媒體格式與編輯軟體。 ● 認識多媒體的應用。 ● 了解多媒體影片的製作流程：企劃、腳本、素材、編輯。 ● 引導學生養成檔案管理的習慣。 ● 學會用影片說故事的方法。 ● 說明編輯影片的流程：設計主題、取得或製作素材、編輯影片、影片輸出與應用。 ● 說明影片素材的注意事項。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【什麼是多媒體】 【認識網路硬碟】</p>	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】
第二週	一、認識多媒體影片（二）	<p>【資訊教育】</p> 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2-2-1 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。	<ul style="list-style-type: none"> ● 從動畫中了解製作影片常見的硬體週邊設備。 ● 學會觀摩網路影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生從圖片與動畫認識硬體設備、了解如何取得素材。 ● 介紹編輯與處理素材的常見軟體：PhotoCap、GIMP、Audacity、Freemake Video Converter、Movie Maker。 ● 學會使用 YouTube 觀摩網路影片 ● 認識其他的影片平台：公視創用、隨意窩 Xuite 影音、Yam 天空部落-影音分享。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【管理檔案的重要性】 【硬體大百科】</p>	1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量	【資訊教育】

<p>第三週</p>	<p>二、素材與製作專屬公仔 (一)</p>	<p>【資訊教育】 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識常見的圖片、視訊、聲音檔案格式。 ● 學會從電腦中查看檔案的格式。 ● 認識創用 CC。 ● 學會運用網路上的免費素材。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓學生認識常見的圖片檔案格式：jpg、png、gif、tif。 ● 讓學生認識常見的視訊檔案格式：avi、mpeg、mp4、mov、wmv。 ● 讓學生認識常見的聲音檔案格式：mp3、wav、m4a、wma。 ● 引導學生認識創用 CC 的標示方式，以及教育部創用 CC 資訊網。 ● 介紹網路的免費素材網站，包含邊框、相片、視訊、音樂與音效的網站。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【認識 PhotoCap6 介面】 	<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、素材與製作專屬公仔 (二)</p>	<p>【資訊教育】 1-2-4 能正確更新與維護常用的軟體。 2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。 3-2-3 能操作常用之繪圖軟體。 5-3-3 能認識網路智慧財產權相關法律。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識攝影技巧。 ● 學會使用 PhotoCap 製作個人公仔。 ● 認識個人公仔的應用。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識攝影的技巧：手拿穩、光線夠、對焦準、構圖佳。 ● 學會使用 PhotoCap：擦除不要的影像、插入影像、組合公仔、裁切、儲存檔案。 ● 認識個人公仔的應用：個人的專屬標章、大頭貼、桌布、封面設計、公告、卡片。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是創用 CC】 	<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>三、影像美化大師 (一)</p>	<p>【資訊教育】 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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解美化照片的常見方法。 ● 學會使用 PhotoCap 美化單張相片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 介紹常見的美化照片方法，如：人物特寫、加外框與個人公仔、組合相片、加入藝術效果、加入文字與塗鴉。 ● 學會用 PhotoCap 裁切製作人物特寫、套外框、加入個人公仔。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 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>第六週</p>	<p>三、影像美化大師 (二)</p>	<p>【資訊教育】 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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 PhotoCap 置作縮圖頁。 ● 學會運用 PhotoCap 專案檔格式。 ● 學會使用 PhotoCap 文字物件。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 PhotoCap 縮圖頁與照片拼貼，讓影像感覺更豐富。 ● 學會製作與開啟縮圖頁專案檔。 ● 學會使用 PhotoCap 插入文字物件到影像。 	<p>1</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是批次處理】 	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	<p>【資訊教育】</p>

第七週	三、影像美化大師（三）	<p>【資訊教育】</p> <p>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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉。 ● 學會使用 PhotoCap 批次處理影像。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 PhotoCap 筆刷塗鴉，讓影像更有趣。 ● 學會使用 PhotoCap 批次處理功能，為影像加入圖片外框、遮罩外框。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 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>	【資訊教育】
第八週	四、我們的寫真秀（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解照片可以被組合為影片。 ● 認識 Movie Maker。 ● 學會匯入相片素材與編輯影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解 Movie Maker 可以讓照片組合為影片。 ● 介紹 Movie Maker 界面、下載方式與使用素材的注意事項。 ● 學會開啟 Movie Maker 並匯入相片素材、安排相片位置、設定播放時間。 ● 學會存檔與再次編輯。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【影片格式與特點】 	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第九週	四、我們的寫真秀（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-6 能熟練中英文輸入。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題。 ● 學會使用 Movie Maker 加入背景音樂。 ● 能使用 Movie Maker 輸出影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 套用自動製片主題，並能編輯片頭、片尾與轉場效果。 ● 學會刪除影片片段與修改內容。 ● 學會加入背景音樂與設定淡入淡出。 ● 學會輸出影片並欣賞成果。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【認識 Movie Maker 介面】 	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】
第十週	五、音樂剪輯不求人（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。 5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識音樂剪輯。 ● 學會使用 Audacity 開啟並編輯音樂、正規化。 ● 學會匯出音樂檔。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解何時需要剪輯音樂。 ● 引導學生尊重音樂的智慧財產權。 ● 認識 Audacity 音樂編輯軟體。 ● 學會使用 Audacity 開啟音樂檔案、使用播放工具試聽與設定音量正規化。 ● 學會使用 Audacity 匯出音樂。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【音樂格式與特點】 	<p>1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量</p>	【資訊教育】

第十一週	五、音樂剪輯 不求人（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</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>5-3-3 能認識智慧財產權相關法律。</p> <p>5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p> <p>【自然與生活科技】</p> <p>2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Audacity 剪輯音樂、設定淡入淡出。 ● 學會錄音。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Audacity 修剪音樂長度、設定淡入淡出、匯出音樂成品。 ● 學會使用 Audacity 錄音。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 ● Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 ● 【非法音樂】 	<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】
第十二週	六、歡樂基地 （一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 製作學校簡介影片의 片頭。 ● 學會用 Movie Maker 儲存專案格式。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 說明本單元將運用圖片、相片、視訊、音樂素材，設計一部介紹學校的影片。 ● 學會使用 Movie Maker，匯入圖片作為片頭，並加入字幕與動態效果，完成片頭設計。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 ● Movie Maker ● 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】
第十三週	六、歡樂基地 （二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 製作學校簡介影片的第一到四段內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 設定取景位置的動畫效果。 ● 學會加入字幕與設定動畫。 ● 學會一次為多張相片加入相同動畫。 ● 學會匯入視訊，並降低音量。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 ● Movie Maker ● 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】
第十四週	六、歡樂基地 （三）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-4 能有系統的管理電腦檔案。</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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 製作學校簡介影片의 片尾。 ● 學會加入背景音樂淡入淡出。 ● 完成學校簡介影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 製作片尾字幕。 ● 學會運用第五課的音樂成果作為背景音樂，並設定淡入淡出效果。 ● 完成學校簡介影片。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 ● Movie Maker ● 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】

第十五週	七、校園生活 萬花筒（一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</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>【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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會製作倒數計時效果。 ● 學會分割與刪除音效。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。 ● 學會運用圖片素材的變化，製作倒數計時效果，並加入音效。 ● 學會使用視訊作為影片片頭。 ● 學會分割與刪除音效。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 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】
第十六週	七、校園生活 萬花筒（二）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</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>【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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會分割與刪除視訊。 ● 養成隨時存檔的習慣。 ● 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。 ● 學會分割與刪除視訊。 ● 學會在視訊中設定終點。 ● 學會套用視覺特效。 ● 學會製作慢動作效果與適當的使用時機。 ● 引導學生注意隨時存檔。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 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】
第十七週	七、校園生活 萬花筒（三）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-6 能熟練中英文輸入。</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>【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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會套用視覺效果。 ● 學會加入音樂到指定點與混音。 ● 複習加入字幕與片尾。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 Movie Maker 製作豐富的視訊影片。 ● 學會套用視覺淡出效果。 ● 學會加入音樂到指定點。 ● 學會混音。 ● 複習加入字幕與片尾。 ● 從影片中學習如何錄製旁白。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 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】
第十八週	八、雲端備份與網路分享 （一）	<p>【資訊教育】</p> <p>2-2-2 能操作視窗環境的軟體。</p> <p>2-2-3 能正確使用儲存設備。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會運用 Google 雲端硬碟與 YouTube。 ● 學會備份影片。 ● 學會分享影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會上傳影片到 Google 雲端硬碟。 ● 學會將雲端硬碟的影片設定共用分享。 ● 學會上傳影片到 YouTube 並設為公開。 	1	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 【什麼是雲端技術】 	<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】

<p>第十九週 第二十週</p>	<p>八、雲端備份 與網路分享 (二)</p>	<p>【資訊教育】 2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 2-2-3 能正確使用儲存設備。 2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。 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>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 YouTube 免費音樂。 ● 學會使用 Freemake Video Converter 轉檔影片。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會使用 YouTube 免費音樂加入到影片中。 ● 學會安裝與使用 Freemake Video Converter 軟體進行影片轉檔。 	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 小石頭版—我是小導演 影音剪輯 Movie Maker ● 老師教學網站互動多媒體 <p>【檔案下載與分享】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1)口頭問答 2)操作評量 3)學習評量 	<p>【資訊教育】</p>
----------------------	---------------------------------	---	---	--	----------	---	--	----------------------

彰化縣南州國小 111 年度上學期資訊倫理課程教學活動計畫

課程名稱	自由軟體真好用	教學對象	國小 3~6 年級學生		
課程目標	4-3-3 能利用資訊科技媒體等搜尋需要的資料。 5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。	設計者	莊聖民	教學時間	40 分鐘
教學活動	<p>壹、引言 (5 分鐘)</p> <p>教師提問，請學生發表看法或意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 什麼是「自由軟體」？ ◎ 什麼是「商業軟體」？ ◎ 使用自由軟體有哪些好處？ <p>貳、自由軟體UBUNTU操作示範 (5 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 操作火狐瀏覽器上網搜尋資料 ◎ 使用觀星圖用電腦模擬天體的運行 <p>參、討論&說明 (10 分鐘)</p> <p>(1) 教師提問--請學生發表意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎自由軟體的使用及安裝？ ◎自由軟體的操作？ ◎自由軟體的優點？ <p>(2) 向學生解說「自由軟體」優勢及缺點</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎自由軟體的應用性，資料的保護及較不受病毒或木馬的侵害。使用自由軟體也一樣可搜尋到要找的資料。 ◎自由軟體免費分享的理念，視窗介面操作便利性及附加軟體的優勢。使用自由軟體不怕侵犯智慧財產權。 ◎自由軟體和市售商業軟體的不相容性。有些市售軟體無法安裝在自由軟體。 ◎自由軟體找回資料及光碟開機的便利性。可於市售電腦系統壞掉時將資料備份出來。 				

◎自由軟體可以網路下載使用，非常方便！

肆、學生進行線上操作（10 分鐘）

◎請學生進行自由軟體線上操作火狐瀏覽器上網，並使用自由軟體的觀星圖，教師巡堂從旁協助。

伍、討論（5 分鐘）

◎了解學生使用自由軟體的情形，針對較多問題示範給學生學習。

陸、總結歸納（5 分鐘）

◎鼓勵學生自由軟體的使用。

◎鼓勵學生利用課餘時間進行自由軟體的練習或在家安裝，甚至使用光碟開機系統來取代無版權的軟體。

◎引導學生藉由使用自由軟體，培養尊重智慧財產權的觀念。

彰化縣南州國小 111 年度下學期資訊倫理課程教學活動計畫

課程名稱	自由軟體真好用	教學對象	國小 3~6 年級學生		
課程目標	2-2-2 能操作視窗環境的軟體。 4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	設計者	莊聖民	教學時間	40 分鐘
教學活動	<p>壹、引言 (5 分鐘)</p> <p>教師提問，請學生發表看法或意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 什麼是「電腦視窗」？ ◎ 什麼是「瀏覽器」？ ◎ 使用瀏覽器有哪些作用？ <p>貳、電腦操作示範 (5 分鐘)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 電腦視窗示範操作 ◎ 操作火狐瀏覽器上網 <p>參、討論&說明 (10 分鐘)</p> <p>(1) 教師提問--請學生發表意見</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 電腦視窗的使用？ ◎ 瀏覽器的種類？ ◎ 瀏覽器的使用？ <p>(2) 向學生解說「電腦視窗」的演進</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 視窗電腦的演進。 ◎ 早期電腦DOS ◎ 視窗電腦的問世 <p>肆、學生進行線上操作 (10 分鐘)</p>				

◎ 請學生進行視窗電腦線上操作瀏覽器上網，教師巡堂從旁協助。

伍、討論（5 分鐘）

◎ 了解學生使用視窗電腦及瀏覽器的情形，針對較多問題示範給學生學習。

陸、總結歸納（5 分鐘）

◎ 鼓勵學生多接觸自由軟體的系統。

◎ 鼓勵學生利用課餘時間進行自由軟體的瀏覽器使用

◎ 引導學生藉由使用自由軟體，培養尊重智慧財產權的觀念。

活動名稱 ➤ 危險停看聽

適用年級	五年級	教學時間	80 分鐘	連結領域	綜合活動、社會、藝術與人文
設計理念	上下學期間，學童不論走路、騎單車或由家長接送時，險象環生，交通事故案件頻傳。本活動透過讓學童認識日常生活中上學常見交通方式應注意的安全事項，察覺生活中潛藏的危險，進而了解遵守交通規則的重要，並能在日常生活中遵守交通規則，達到身體力行的目標。				
教 學 研 究					
單元目標	1.認識生活中各種交通工具潛在的危險。 2.知道生活中不同交通方式應注意的安全事項。 3.了解交通安全規則存在的重要性，並於日常生活落實遵守交通規則。		交 通 安 全		
			1-3-2 認識交通工具帶來的潛在危險。 3-3-1 能注意乘車時所可能發生的意外，熟悉逃生方法。 4-3-1 具備生活中所必備的基本交通法規及其立法精神。 4-3-2 熟悉路權觀念、行車安全規定及交通設施之號誌規定。 4-3-3 尊重生命，欣賞生命之美；並能在交通安全中，行塑愛惜生命之情操。 4-3-4 具有正確的價值觀，在真實的交通情境中，能體會生命可貴、安全第一之經驗。 4-3-6 具有正確的交通社會任感，能維護交通順暢與改善個人不當行為。		
十大基本能力	<input type="checkbox"/> 瞭解自我與發展潛能。 <input type="checkbox"/> 欣賞、表現與創新。 <input type="checkbox"/> 生涯規劃與終身學習。 <input type="checkbox"/> 表達、溝通與分享。 <input type="checkbox"/> 尊重、關懷與團隊合作。 <input type="checkbox"/> 文化學習與國際瞭解。 <input type="checkbox"/> 規劃、組織與實踐。 <input type="checkbox"/> 運用科技與資訊。 <input type="checkbox"/> 主動探索與研究。 <input type="checkbox"/> 獨立思考與解決問題。		連 結 領 域		
			【綜合活動】 3-3-4 認識不同的文化，並分享自己對多元文化的體驗。 【社會】 5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。 【藝術與人文】 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。		

教學準備

教師準備

- 1.影片。
- 2.交通事故案例。

學生準備

教學活動	教具	教學時間	評量重點	注意事項
<p>一、引起動機</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]不要當低頭族》，讓學童了解騎機車、開車時駕駛使用手機容易發生危險。</p>	電子白 板 網 站 資 料	5'	●能專心欣賞影片，並能簡單說出影片重點	
<p>二、主要活動</p> <p>1.生活中常見交通方式</p> <p>(1)教師引導學童討論，每天上下學的方式是什麼？（自己走路上學、搭乘機車或汽車）</p> <p>(2)讓學童反省，自己或家人是否曾做過導致危險發生的行為，而後有什麼改進的方法。</p> <p>(3)各種交通方式需要注意的安全事項也不盡相同。</p> <p>2.不同交通方式的注意事項</p> <p>(1)行人走路</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015]行人交通安全宣導》，教師與學童共同討論，行人過馬路要注意的事及可能面臨的不安全情況，並提出因應做法。例如：選擇安全的路線、穿著顏色鮮豔之衣服、戴鮮豔顏色的帽子、過馬路時手舉高並揮動雙手、穿越馬路時不從路邊衝出避免從彎道穿越道路等。</p> <p>(2)搭乘汽車</p> <p>①汽車乘客</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2014]交通安全宣導動畫汽車安全帶篇》、《[2015]兩段式開車門篇》，教師與學童共同討論，乘坐自用小客車時的注意事項：如行駛前先鎖好車門、繫好安全帶、由右邊門上下車、下車轉頭注意開車門，要注意左右來車等。</p> <p>②汽車駕駛</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《</p>	電子白 板 網 站 資 料	60'	●能專心欣賞影片 ●專心聆聽 ●清楚表達意見與想法	

<p>[2015]開車不分心你我都安心》，教師與學童共同討論汽車駕駛應注意的事項：如行駛中不使用手機、注意行人路權、遵守交通標誌與號誌、不可併排停車等。</p> <p>(3)搭乘機車</p> <p>①機車乘客</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車不超載側坐》，教師與學童共同討論，機車乘客應注意的事項：如戴安全帽、如何選擇安全帽、緊抱駕駛、坐姿要端正、機車停穩才能下車、下車時要注意來往車輛等。</p> <p>②機車駕駛</p> <p>播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車行車安全》、《[2013]機車安全—土地公篇》，教師與學童共同討論，機車駕駛要注意的事項：如戴安全帽、遵守交通標誌與號誌、注意速限、不可飆車等。</p> <p>3.交通安全常識快問快答</p> <p>先將學童分組，由教師將上述活動中討論的安全事項設計成題目，由各組搶答。</p> <p>三、歸納統整</p> <p>1.教師歸納</p> <p>(1)不同交通方式潛藏著不同的危險，也有許多要注意的安全事項。</p> <p>(2)避免違規的行為影響自己與他人的生命安全。</p> <p>(3)身為國小學生，要充實交通安全知識、學習正確的行為、養成遵守交通法規的習慣，當個好行人、好乘客，快快樂樂出門也能平平安安回家。</p> <p>2.完成學習單。</p> <p style="text-align: center;">~ 本活動結束 ~</p>	<p>學習單</p>	<p>15'</p>	<p>●認真參與搶答活動</p> <p>●專心聆聽</p> <p>●認真完成學習單</p>	
---	------------	------------	---	--



交通安全我最行

年 班 號
姓名

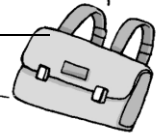
一、每天上下學的主要方式是什麼？你有做到哪些應注意的安全事項？請你寫下來。



◎我上下學的方式：_____



◎我做到的安全事項：



二、交通方式之安全事項，你認識、了解多少？對的在()裡打✓，完成下面的問題：

- () 1. 騎乘機車要戴安全帽，才能保障生命安全。
- () 2. 購買安全帽時應選擇漂亮、新潮流行，造型愈特別愈好。
- () 3. 穿越道路時，行人為快速通過必須不遵守號誌一切往前衝，因為車輛必須禮讓行人。
- () 4. 開車時，一邊開一邊使用行動電話聊天，才不會無聊。
- () 5. 子女為了家人的幸福，應該告知父母開車時，必須繫好安全帶、遵守交通規則。
- () 6. 行人有路權，所有的車輛一定都會讓行人優先。
- () 7. 坐在機車後座的乘客，可以看書解悶。
- () 8. 幼童乘坐汽車時一定要坐在後座，並繫上安全帶。

