

彰化縣田中鎮三潭國民小學 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。

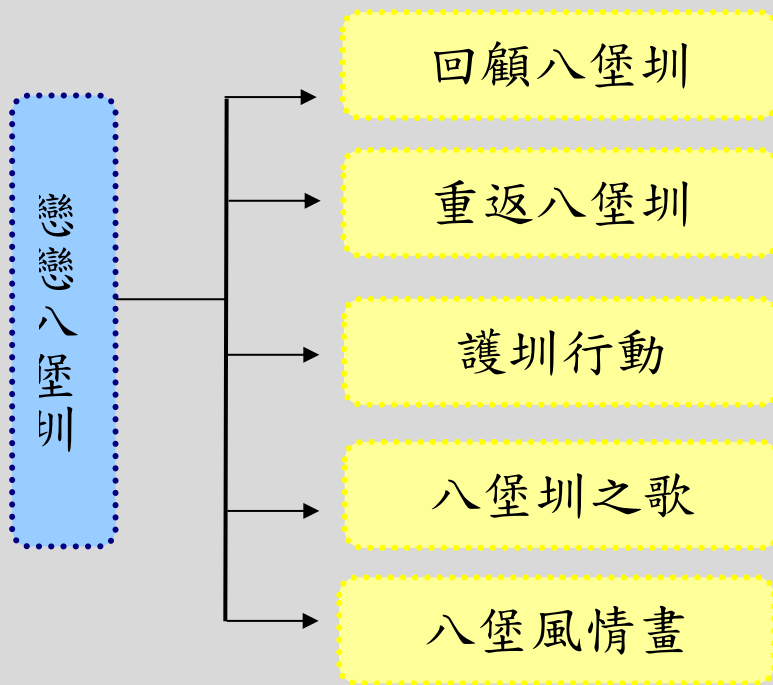
本校各類彈性學習課程之規劃，依據本校背景分析及親師生之教育目標擬訂三潭國小之教育願景，培養學生成為樸實有品、多元探索、愛護鄉土、創新互動、樂活健康、快樂閱讀的三潭學童，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

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		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	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	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性主題/專題/議題探究	社區巡禮	10	10	10	10	6	6	8	8	20	20	20	20
	閱讀悅讀	2	2	2	2	4	4	4	4	15	15	15	15
	植物教學	4	4	4	4	10	10	8	8	4	8	6	20
	資訊教育					20	20	20	20	20	20	20	20
社團活動與技藝課程	直排輪扯鈴跆拳道熱舞(跨年分組)	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
其他類課程	璀璨三潭-宣導	5	16	5	16	6	16	6	16	8	13	6	6
	璀璨三潭-校慶	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0
	戶外教育	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0
	節慶教學	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0
	交通安全	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	105	100	105	105

彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習家鄉課程計畫

課程名稱	戀戀八堡圳	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(10)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	<p>八堡圳是清朝時期台灣最大的水利工程，由施琅後代施世榜於清康熙 48 年(西元 1709 年)間興建，自二水鼻仔頭引濁水溪河水灌溉彰化平原，因水圳流經彰化縣十三堡中的八個堡，故稱八堡圳。田中靠近八堡圳源頭，肥沃的土壤加上終年充足無汙染的水源，孕育出聞名全國的「濁水米」。</p> <p>近年來田中八堡圳在公部門的規劃下於圳堤兩岸種植喬木，成為當地民眾休閒散步的好地方，堤岸種植樹形優美的小葉欖仁樹，宛如一條綠色廊道。隨著民間團體的規劃，八堡圳廊道程為著名路跑--「田中馬」必經路線，並在每月的第二、四周六舉辦假日市集--「田八堡」，儼然成為田中著名觀光勝地。</p> <p>希望透過本課程教學，讓學生能在了解八堡圳歷史發展之外，更能藉由環境探訪、清理、文學創作等活動，對八堡圳廊道有更深一層的認識，並激發學生愛鄉愛土之情懷。</p>																																		
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作																																		
課程目標	1. 瞭解八堡圳發展歷史及貢獻。 2. 引導兒童透過實地訪查，察覺家鄉環境問題。 3. 藉由討論及實際行動，喚起愛鄉愛土情懷。 4. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。																																		
配合融入之領域 或議題	<table border="0"> <tr> <td><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育</td> <td><input type="checkbox"/> 海洋教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 品德教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 數學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 社會</td> <td><input type="checkbox"/> 自然科學</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 藝術</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動</td> <td><input type="checkbox"/> 生命教育</td> <td><input type="checkbox"/> 法治教育</td> <td><input type="checkbox"/> 科技教育</td> <td><input type="checkbox"/> 資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/> 能源教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 健康與體育</td> <td><input type="checkbox"/> 生活課程</td> <td><input type="checkbox"/> 科技</td> <td><input type="checkbox"/> 安全教育</td> <td><input type="checkbox"/> 防災教育</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> <td><input type="checkbox"/> 原住民教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/> 國際教育</td> </tr> </table>					<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育	<input type="checkbox"/> 數學	<input checked="" type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動	<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"/> 健康與體育	<input type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育
<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育																												
<input type="checkbox"/> 數學	<input checked="" type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input checked="" type="checkbox"/> 藝術	<input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動	<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"/> 健康與體育	<input type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育																								
課程架構																																			



課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1-4 週	10	家鄉彈性課程 《戀戀八堡圳》	<b>【國語】</b> 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 <b>【社會】</b> 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 3d-III-2 探究社	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 利用影像協助內容的理解。	<b>【國語】</b> Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 <b>【社會】</b> Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	一. 回顧八堡圳 1. 教師請學生發表曾經到過八堡圳廊道之經歷。如：與家人散步或騎車，參加路跑活動，田八堡市集參觀。 2. 教師提問是否知道八堡圳興建緣由，由學生	第 1-4 週	10

		<p>會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p> <p>【藝文】 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表現在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>5. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>【藝文】 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>【綜合】 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>發表。</p> <p>3. 教師透過網路圖片介紹八堡圳之發展歷史。</p> <p>4. 教師請學生歸納發表八堡圳修築對田中稻米產業之重要性。</p> <p>---第一節結束---</p> <p>二. 重返八堡圳</p> <p>1. 教師帶領學生參訪學校後方的八堡一圳廊道。並事先提醒在校外行動時應有的準備用具(帽子、水壺、筆、筆記本)及安全注意事項)</p> <p>2. 教師帶領學生到八堡一圳廊道，請學生在行走時留心注意觀察廊道的美麗級缺失之處，將內容分成為優缺點記錄下來。</p> <p>---第二、三節結束---</p> <p>三. 八堡圳之美麗與哀愁</p> <p>1. 教師請學生發表所記錄的八堡圳優缺點。</p> <p>優點: 綠樹成蔭、 優美田野風光 空氣新鮮</p> <p>缺點: 垃圾樹葉散布 路面有礙美觀 行人步道設施</p>		
--	--	---	-------------------------------------	--	--	--	--

					<p>坑洞未加以掩蓋，恐造成安全疑慮</p> <p>2. 針對班上學生所列舉的缺點，請學生討論可改善的方法。</p> <p>如：可至田中鎮公所網頁留言，請公所協助行人步道安全設施改善</p> <p>全班組成愛鄉清潔隊，至八堡圳進行清掃工作</p> <p>3. 統整參訪心得完成學習單一</p> <p>---第四節結束---</p> <p>四. 護圳行動</p> <p>1. 教師帶領學生至八堡圳進行環境清潔工作。並事先提醒在校外行動時應有的準備用具(帽子.水壺.清掃工具.垃圾袋)及安全注意事項</p> <p>2. 教師帶領學生至電腦教室，學生以「一人一信」請願方式，至田中鎮公所網頁「民意信箱」，請公所協助進行八堡圳安全維護或設置注意事項標示牌。</p> <p>---第五.六節結束</p> <p>五. 八堡圳之歌</p>	
--	--	--	--	--	--	--

1. 教師蒐集網路上數首關於歌詠高雄愛河的詩歌，與學生共同朗誦欣賞，領略詩人描寫河川之美
2. 引領學生模仿其中詩句的寫作技巧，創作一首讚揚八堡圳的詩歌，完成學習單二
3. 教師請學生朗誦自己的詩歌作品，並將作品展示於教室公布欄。

---第七、八節結束  
六. 八堡風情畫

1. 請學生依下列指示設計一張觀光景點宣傳單。

指示:

◎宣傳單格式:

A4 紙一張，  
彩色圖案，  
嵌入適當標語

◎觀光景點:

八堡圳廊道

◎觀光主題:

(4 選 1)

自行車漫遊

田中馬拉松

田八堡市集

護圳行動

2. 宣傳單完成後，全班學生票選三張最優秀作品，彩色

						影印後，發至 學校各班級， 達到宣傳八堡 圳之美及愛圳 理念。 ---第九.十節結束		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。





## 【附件一】

### 1. 歷史發展

彰化平原在漢人尚未墾殖以前，住著二個平埔族群，那就是乏福郎族(Favorlang)及洪雅族(Hoanya)。他們的農業生產採用輪耕休田制。後漢人入侵墾殖後仍以平埔族的輪耕休田、陸稻耕作的農業經營方法。從一七一〇年至一七三五年在此二十五年間，彰化的耕地增加了一萬一千餘甲的土地。這些耕地的增加與水圳的開發有極密切的關連。

八堡圳是由施世榜所開發。施世榜字文標，一六七一年(康熙十年)十月二十五日出生，卒於一七四三年一月二日(乾隆八年)，享年七十三。施世榜在台灣發展史上興建八堡圳，引濁水溪水灌溉彰化平原十分成功，另外他又以墾戶「施長齡」之名，在彰化平原從事墾殖事業。其父施東為康熙半線地方之墾首，並兼營糖業，販與日本，致富。施世榜在一七二六年加以擴大並買下鹿港大片墾地，兼事魚蝦養殖，定居鹿港，為其子孫奠定傳世基業。

施世榜見到台灣中部有高山，其水流落差大，水源充沛到氾濫成災，但是到了乾季卻又沒水。所以於一七〇九年開始建造水圳，來解決灌溉問題。自鼻仔頭(今彰化縣二水鄉)設圳頭，挖掘渠道，引用濁水溪的水來灌溉農田。

(右圖為八堡二圳在二水的取水口)

水圳的建設十分艱難，所幸有位自稱林先生的水利專家前來，教導利用藤竹做成壩籠，安置在河中將溪水引入大圳。在滿水期時，壩籠可以避免水勢直衝圳道，破壞水圳；乾早期可以匯聚水源導入圳道。它是以藤編成之頭寬尾狹之圓椎型壩籠，狀如倒筍，故又稱「圓筍」或「倒筍」。「壩籠」在旱季有導水入圳的功用，雨季且能堵濁水溪水氾濫侵蝕河堤之功能。(右圖即為壩籠，藤竹所製造，內置滿溪石，眾多的壩籠排列整齊置於河道上。此圖之圓筍豎立狀，但在溪流上是躺著的，此壩籠攝於二水林先生廟前)用此壩籠施世榜花了 10 年時間，終於在康熙五十八年竣工，流經一百零三莊，灌溉當時彰化縣全區十三堡中的東螺東堡、東螺西堡、武東堡、武西堡、燕霧上堡、燕霧下堡、馬芝堡及線東堡等八堡，為清代全臺最大規模的水利工程。其灌溉面積一萬二千餘甲地，涵蓋一半以上的彰化縣域。

完成的水圳興建，由於是引用濁水溪之水，水圳最初被稱為「濁水圳」，又因為這條水圳屬於施家的產業，大家都稱為「施厝圳」。水圳灌溉的面積包括當時彰化平原十三個堡中的八個，因此又稱「八堡圳」。施世榜欲謝這位台灣最早的水利工程師，但林老先生拒絕受酬，也不示姓名，只自稱「林先生」，後人仰其恩德。所以在二水取水口附近建一廟宇以資紀念，此廟稱為「林先生廟」(右圖)。滿清據台二一三年中，台灣有三大水利工程，分別在北部的郭錫瑠父子建造的瑠公圳、中部施世榜興建的八堡圳及南部曹謹闢建的曹公圳。三個水圳以八堡圳的興建最早，同時灌溉面積最大，所以後人將施世榜尊稱為台灣水利建設的祖師爺。

八堡圳與臺南縣的通埒圳、新竹縣的隆恩圳，並稱為台灣三大古老埤圳。

八堡圳沿途流經滿清時期的八個堡界，日據時期的一市十四街庄，目前的十四個鄉鎮市(二水、田中、社頭、員林、大村、花壇、秀水、鹿港、田尾、永靖、埔心、溪湖、埔鹽及福興等鄉鎮)。可以稱為是孕育著彰化這一大片土地的「母親河」。八堡圳其長度本支八十九里，分流總延長為二百三十餘里，林先生廟中主祀林先生神位，並配祀開圳有功的施世榜、黃仕卿祿位。

## 2.八個堡名及其涵蓋區域

- 1、東螺東堡：今天二水鄉全部、永靖、田中、田尾的局部。
- 2、東螺西堡：今埤頭、溪洲及田尾局部，北斗鎮全部。
- 3、武東堡：今社頭、田中、員林的局部。
- 4、武西堡：今員林、溪湖及田尾鄉的局部。
- 5、燕霧上堡：今花壇鄉全部、秀水鄉局部。
- 6、燕霧下堡：大村鄉全部、員林鄉大部。
- 7、線東堡：今彰化市全部、和美鎮局部。
- 8、馬芝上堡：鹿港鎮及福興鄉、秀水、埔鹽的局部。

昔日八堡，大致為今彰化市、和美鎮、員林市、鹿港鎮、北斗鎮、田中鎮、溪湖鎮、花壇鄉、二水鄉、永靖鄉、田尾鄉、埤頭鄉、溪州鄉、社頭鄉、秀水鄉、大村鄉、福興鄉、埔鹽鄉。

【八堡圳】學習單一 \_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 姓名：\_\_\_\_\_

1. 八堡圳主要引哪條溪流的水來灌溉？
2. 八堡圳因為由施世榜父子籌建，所以又稱為？
3. 現在彰化縣政府會舉辦甚麼活動來紀念八堡圳的興建？
4. 林先生教授的土工法對八堡圳開鑿有何幫助？
5. 八堡圳建成後，為當地帶來甚麼樣的貢獻？
6. 在實地走訪過八堡圳廊道後，你發現了那些可以改進的地方？針對這些缺失，可以提出什麼改善方法呢？

缺點一:\_\_\_\_\_

改善方法:\_\_\_\_\_

缺點二:\_\_\_\_\_

改善方法:\_\_\_\_\_

【八堡圳】學習單二

\_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 姓名：\_\_\_\_\_

【範例一】咱高雄的春天 畢修

熱滾滾的元宵燈火      冬    及時解凍  
水舞動出                      春天的氣味  
冬眠的花蕊      一朵一朵醒來  
在木棉道上散步  
在城市光廊喝咖啡  
在愛河畔聽音樂

【範例二】春天嬉戲在三月的高雄 范方凌

春天的美      愛河最知道  
用守候三季的漣漪  
舞出亙古的思念  
春天拂以輕柔的南風  
春天的腳步    我們聽得見  
春天於是落腳嬉戲  
在三月的高雄

【範例三】在港都邂逅春天 郭漢辰

春天在港都的愛河  
泅泳著一種愛的    姿勢  
春天在港都的天空  
飛行著每天繽紛的    亮藍  
春天終於與整個港都  
迎面擁抱了起來

【範例四】秋艷愛河 楊冬慶

藍色新公路  
歡聲載滿船  
繽紛繁水岸  
浪漫漾新田  
攜手看秋雁  
臨風聽暮蟬  
咖啡香四溢  
饗宴愛河邊

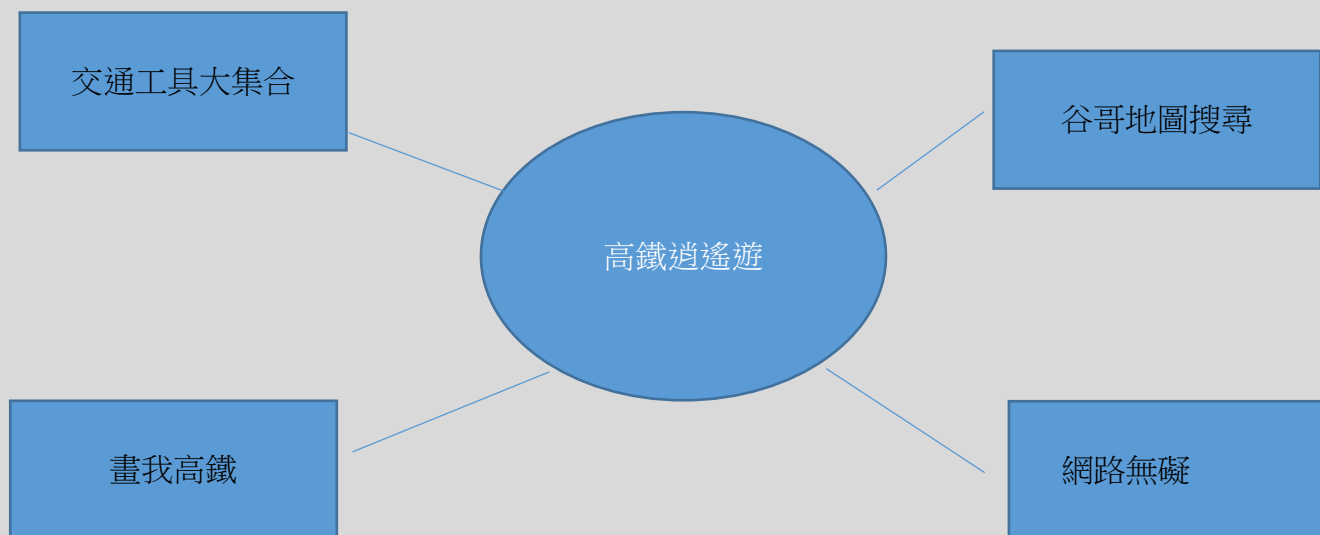
※讀完這四首詩後，你最喜歡哪一首呢？請你模仿其中一首的寫作形式，或是以自由創作的風格，來讚嘆我們八堡圳的美麗吧！

彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習家鄉課程計畫

課程名稱	高鐵逍遙遊	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(10)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	交通在我們生活中一直扮演重要的角色，交通技術的革新，使得人口的遷移、訊息的傳遞與溝通、貨物的流通、貿易活動、產業活動等等，發展得更加快速。本校位於南彰化田中，有兩鐵經過且設站，一是台灣高速鐵路，一是台灣鐵路。早期附近鄉鎮民眾欲搭乘火車均需開車或搭公車到田中火車站搭乘火車北上或南下。高鐵決定在彰化縣選地點設站，田中雀屏中選得以設站。開始營運後，民眾為更快速到達目的地，到高鐵田中站轉搭高速鐵路。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與				
課程目標	1. 發展個人的主體意識，以及自律自治、自發精進與自我實現的素養。 2. 提升獨立思考、價值判斷、理性決定與創新應變的素養。 3. 增進對歷史、地理、公民與社會學科及領域知識的探究與理解能力。 4. 發展跨學科的分析、思辨、統整、評估與批判的能力。 5. 培養主動參加藝術與文化活動的興趣和習慣，體會生命與藝術文化的關係與價值。				
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務	1. 完成認識高鐵學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢交通工具資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成簡報介紹。				

4. 完成三潭國小及田中高鐵地圖。
5. 完成高鐵寫生圖畫。
6. 完成高鐵一日遊學習單。

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 5-7 週	2 2 4	1. 交通工具大集合 2. 田中的交通運輸方式 3. 畫我高鐵 4. 我是高鐵小導	2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 2c-III-2 體認並願意維護公民價	Ab-III-2 交通運輸與產業發展會影響城鄉與區域間的人口遷移及連結互動。 Ae-III-1 科學和	1. 發展個人的主體意識，以及自律自治、自發精進與自我實現的素養。	活動一：交通工具大集合 * 認識不同的交通工具的功能 * 教師介紹交	1. 完成認識高鐵學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢交通工具資料。	1. 認識高鐵學習單 2. 介紹卡 3. 高鐵一日遊學習單

2	遊	<p>值與生活方式。</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。</p> <p>3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。</p>	<p>技術發展對自然與人文環境具有不同層面的影響。</p> <p>Ca-III-2 土地利用反映過去和現在的環境變遷，以及對未來的展望。</p>	<p>2. 提升獨立思考、價值判斷、理性決定與創新應變的素養。</p> <p>3. 增進對歷史、地理、公民與社會學科及領域知識的探究與理解能力。</p> <p>4. 發展跨學科的分析、思辨、統整、評估與批判的能力。</p> <p>5. 培養主動參加藝術與文化活動的興趣和習慣，體會生命與藝術文化的關係與價值。</p>	<p>通工具特點與本次活動學習重點。</p> <p>*教師帶領學生了解現有的交通工具。</p> <p>*學生對自己有興趣的交通工具做記錄。</p> <p>*依記錄，運用圖書、網路查詢相關資訊並彙整。</p> <p>*製作介紹卡</p> <p>活動二：田中的交通運輸方式</p> <p>*透過 Google map 電子地圖軟體來認識三潭國小地理位置</p> <p>*透過 Google map 電子地圖軟體來認識三潭國小及田中高鐵站的相對位置。</p> <p>*分組完成三潭國小及田中高鐵站及周遭交通位置圖。</p> <p>*運用以前電腦課程所學 PowerPoint 軟體製作簡報分組</p>	<p>3. 將查詢之相關資訊製作成簡報介紹。</p> <p>4. 完成三潭國小及田中高鐵地圖。</p> <p>5. 完成高鐵寫生圖畫。</p> <p>6. 完成高鐵一日遊學習單。</p>	
---	---	--	--	--	---	---	--

					<p>發表交通位置圖。</p> <p>活動三畫我高鐵</p> <p>*田中高鐵站內部進行導覽及實務操作，完成認識高鐵學習單</p> <p>*攜帶寫生用具至高鐵進行高鐵寫生活動</p> <p>四：我是高鐵小導遊</p> <p>*完成高鐵一日遊高鐵學習單</p> <p>*能善用高鐵進行旅遊休閒活動。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--





## 「認識高鐵田中高鐵站」學習單



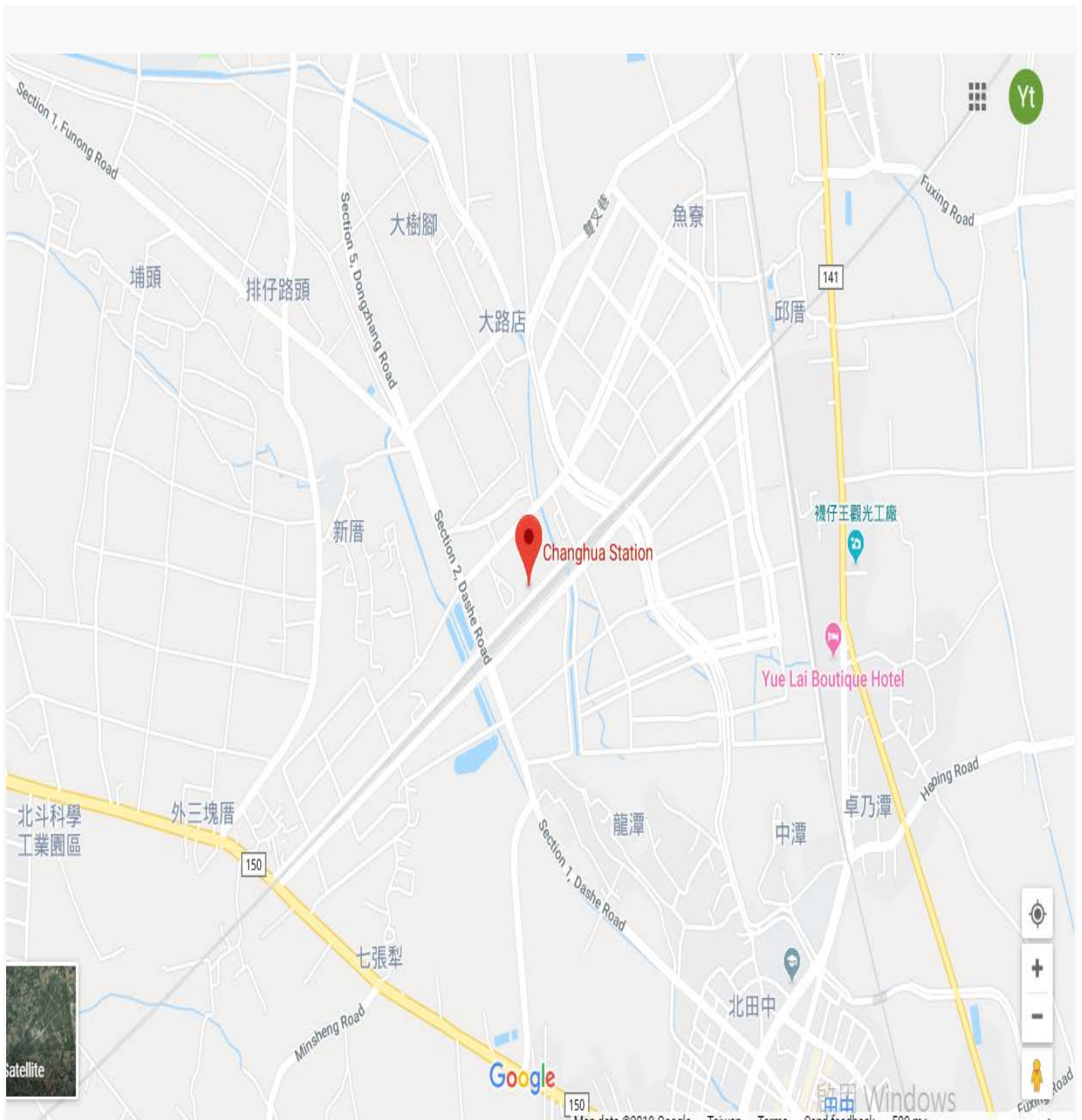
班級：

座號：

姓名：

小朋友，你知道田中高鐵站在哪裡嗎？透過 Google map 電子地圖軟體來認識田中高鐵站的地理位置，也順道了解周遭景點、機關設施及鄉土的交通狀況，並了解這些交通狀況與生活的關係。你知道田中高鐵站的用途嗎？透過網際網路來認識田中高鐵站的內部構造、設施使用方式及高鐵這項交通工具。

1. 透過網際網路你看到了高鐵田中站哪些硬體設施？
2. 你知道高鐵田中站提供哪些服務？
3. 你知道如何進、出高鐵田中站嗎？
4. 你知道如何到達高鐵田中站嗎？要搭什麼交通工具去呢？
5. 操作 Google map 畫出本校至高鐵田中站的交通路線。



6. 標示出高鐵周遭寺廟、景點及機關設施並寫出名稱。



# 交通介紹卡

交通工具名稱：

外觀：

特徵：

用途：

圖示：

## 「高鐵逍遙遊」學習單



班級：                      座號：                      姓名：

小朋友，你知道台灣最迅速的陸地交通工具是什麼嗎？你想到了嗎？就是高速鐵路，這輛速度極快的子彈列車可是行經田中鎮並且會在田中高鐵站停留讓旅客上下車。也因為速度快，由台北至高雄南北交通的行車時間，只要 1 小時 35 分。你對高鐵有多少的認識呢？請你完成學習單，增加對這項交通工具的了解。

- (      ) 台灣高鐵營運時間為每日的：
  - (1) AM 6 : 00 ~ AM 10:00                      (2) AM 6 : 00 ~ PM 10:00
  - (3) AM 6 : 00 ~ PM 12:00                      (4) 24 小時全年無休
- (      ) 台灣高鐵的動力系統是 (1)磁浮(2)電力(3)核能(4)燃煤
- 行駛時的最高營運時速可達 300km/hr,台北站到高雄站的距離 340 公里，由南到北搭車要費多少時間呢？請列式計算。
4. 哪些旅客在高鐵可經由無障礙空間或搭乘電扶梯通過驗票閘門？請至少寫出三種。  
  

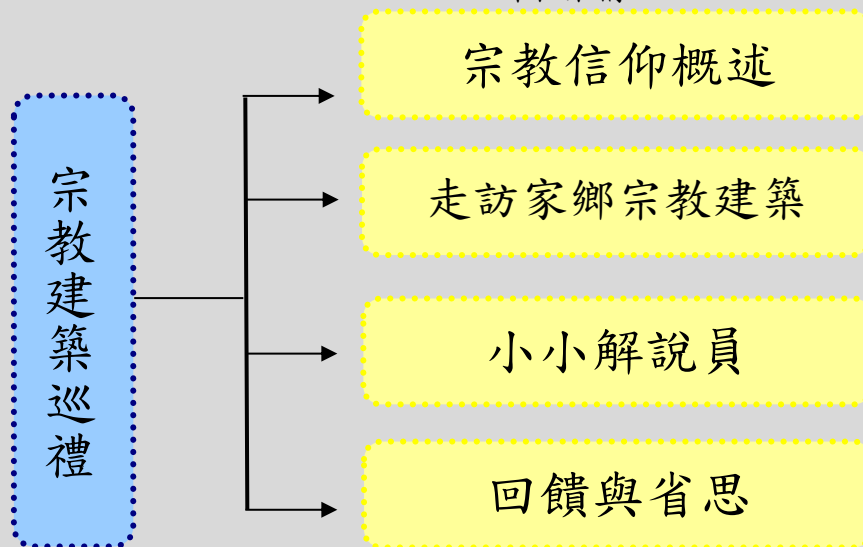
---
5. 「高鐵」和台鐵一般的鐵路運輸有什麼不同？請列出三項。
6. 如果你要替家人辦「搭高鐵一日遊淡水」旅行，請寫出你的旅行計畫。

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習家鄉課程計畫

課程名稱	宗教建築巡禮	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <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 <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	<p>宗教信仰是信仰中的一種，指信奉某種特定宗教的人群對其所信仰的神聖對象，由崇拜認同而產生的堅定不移的信念及全身心的皈依。這種思想信念和全身心的皈依表現和貫穿於特定的宗教儀式和宗教活動中，並用來指導和規範自己在世俗社會中的行為，屬於一種特殊的社會意識形態和文化現象。</p> <p>宗教建築是有靈魂的，其崇高與完美往往使步入其中的人們嘆為觀止，甚至被一種強大的精神力量所征服，像一個巨大的容器，將信徒置入其特有氣氛的控制之中，從而達到吸收其入教的終極目的，這種力量，就是宗教空間的感召力。比起別的類型的空間來說，宗教空間是經過了數千年的發展和演變來的，在宗教侵蝕的過程中，其建築也隨同廣播世界各地，並與各個國家的民族建築相結合，形成了相對固定的型製。</p> <p>宗教信仰種類繁多，在此次課程中，僅探討田中地區信仰人數較多的佛教、道教、基督教及天主教，並配合探訪其宗教建築，希望能讓學生對家鄉宗教信仰有更深一層的認識。</p>						
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作						
課程目標	1. 認識自己居住地區附近的廟宇，了解其由來及特色。 2. 培養學生愛鄉護土的情懷。 3. 藉由參訪及解說活動，喚起愛鄉愛土情懷。 4. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。						
配合融入之領域 或議題	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <input checked="" type="checkbox"/>國語文   <input type="checkbox"/>英語文   <input checked="" type="checkbox"/>本土語  <input type="checkbox"/>數學   <input checked="" type="checkbox"/>社會   <input type="checkbox"/>自然科學   <input checked="" type="checkbox"/>藝術   <input checked="" 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                         </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 checked="" type="checkbox"/>環境教育   <input type="checkbox"/>海洋教育   <input checked="" type="checkbox"/>品德教育  <input type="checkbox"/>生命教育   <input type="checkbox"/>法治教育   <input type="checkbox"/>科技教育   <input type="checkbox"/>資訊教育   <input type="checkbox"/>能源教育  <input checked="" type="checkbox"/>安全教育   <input type="checkbox"/>防災教育   <input 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                         </td> </tr> </table>					<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input 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
<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input 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. 歸納整理教師教學內容重點。 2. 發表自己的看法。						

3. 與同學合作完成環境清潔。
4. 獨立創作詩歌及宣傳單作品。

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	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-7 週	20	家鄉彈性課程 《宗教建築巡禮》	<b>【國語】</b> 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 <b>【社會】</b> 3c-III-1 聆聽他	<b>【國語】</b> 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。 <b>【社會】</b> Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解簡報的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 了解海報內容中的重要訊息與觀點。	一、宗教信仰概述 1. 教師播放三月份彰化地區媽祖繞境活動影片，引導學生初步認識媽祖信仰文化。 2. 教師詢問班上學生自己或家人曾經參與過宗教文化活動情形，並調查	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報及圖片並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單 6. 能完成回饋單 7. 能完成海報創作及上台發表	參訪單 回饋單

		<p>人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p> <p>【藝文】</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>【綜合】</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>生活空間型態的差異與多元。</p> <p>【藝文】</p> <p>E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>【綜合】</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>5. 利用影像協助資料的理解。</p> <p>6. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>統計班上學生家中宗教信仰種類情況。</p> <p>3. 教師透過簡報，介紹田中地區四種宗教信仰類型內容：佛教、道教、基督教與天主教。</p> <p>內容包括：</p> <p>(1) 宗教起源</p> <p>(2) 教義內容</p> <p>(3) 節慶活動</p> <p>(4) 標誌物</p> <p>(5) 建築形式</p> <p>一第 1、2 節結束</p> <p>二、走訪家鄉宗教建築</p> <p>1. 教師播放田中地區之佛教建築-鼓山寺數張圖片，並配合口頭解說，內容包含：</p> <p>(1) 地理位置</p> <p>(2) 建立沿革</p> <p>(3) 建築特徵</p> <p>(4) 祭祀神明</p> <p>(5) 宗教活動</p> <p>2. 教師帶領學生實地探訪鼓山寺。出發前，事先講解參訪學習單，並提醒學生校外參訪時應准並提醒學生校外參訪時應準備的用具，如：筆、</p>	<p>8. 能完成文章寫作</p>	
--	--	--	--	--	---	-------------------	--

紙、水壺，安  
全注意項及遵  
守參觀禮儀。

3. 參訪行程結束  
後，請學生完  
成學習單，並  
請學生發表參  
訪心得。

--第 3~5 節結束

1. 教師播放田中  
地區之道教建  
築-乾德宮數  
張圖片，並配  
合口頭解說，  
內容包含：

- (1) 地理位置
- (2) 建立沿革
- (3) 建築特徵
- (4) 祭祀神明
- (5) 宗教活動

2. 教師帶領學生  
實地探訪乾德  
宮。出發前，  
事先講解參訪  
學習單，並提  
醒學生校外參  
訪時應準備的  
用具，如：筆、  
紙、水壺，安  
全注意項及遵  
守參觀禮儀。

3. 參訪行程結束  
後，請學生完  
成學習單，並  
請學生發表參  
訪心得。

--第 6~8 節結束

1. 教師播放田中  
地區之基督教  
建築-田中長



老教會數張圖片，並配合口頭解說，內容包含：

- (1) 地理位置
  - (2) 建立沿革
  - (3) 建築特徵
  - (4) 宗教活動
2. 教師帶領學生實地探訪長老教會。出發前，事先講解參訪學習單，並提醒學生校外參訪時應準備的用具，如：筆、紙、水壺，安全注意項及遵守參觀禮儀。
3. 參訪行程結束後，請學生完成學習單，並請學生發表參訪心得。

-第 9~11 節結束

1. 教師播放田中地區之天主教堂建築-田中天主堂數張圖片，並配合口頭解說，內容包含：
  - (1) 地理位置
  - (2) 建立沿革
  - (3) 建築特徵
  - (4) 宗教活動
2. 教師帶領學生實地探訪天主堂。出發前，

事先講解參訪學習單，並提醒學生校外參訪時應準備的用具，如：筆、紙、水壺，安全注意項及遵守參觀禮儀。

3. 參訪行程結束後，請學生完成學習單，並請學生發表參訪心得。

-第 12~14 節結束

### 三、小小解說員

1. 教師將全班學生分成四組，並讓學生從參訪的四所宗教建築中討論決定要進行報告的主題。
2. 依據要報告的主題，讓學生可透過網路圖片搜尋或自行攝影、繪圖方式等，配合文字說明，將報告的主題內容製作成一張全開的海報。
3. 海報製作完成後，各組的每一位成員輪流上台介紹整張海報內容
4. 台上同學進行報告時，台下

					<p>同學專心聆聽，可在發表後提出問題或給予讚美回饋並完成回饋單。</p> <p>5. 教師鼓勵學生可利用假日帶家人參訪家鄉宗教建築，並為家人進行解說導覽。</p> <p>--第 15~18 節結束</p> <p>四、回饋與省思</p> <p>1. 教師引導學生在一連串的宗教建築學習課程後，將課程的學習心得寫成一篇文章。內容可包含：</p> <p>(1) 參訪心得</p> <p>(2) 探討現今宗教活動對人們的正面或負面影響。</p> <p>(3) 對家鄉宗教建築如何完善保存的建議。</p> <p>--第 19、20 節結束</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

◎宗教建築參訪學習單

班級:\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_班 姓名: \_\_\_\_\_

1.參訪建築名稱:\_\_\_\_\_

2.參訪日期:\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

3.外在建築格式有哪些特徵:

(1)

(2)

(3)

4.建築內部有哪些特徵:

(1)

(2)

(3)

5.此建築有無祭祀神像?( )

你看到了那些神像呢?\_\_\_\_\_

6.在參訪過程中，你看到了那些宗教活動呢?

7.在這次參訪過程中，你印象最深刻的是什麼?請將它畫下來，並配合約 50 字的簡短的文字說明。

文字說明:\_\_\_\_\_

圖片:



◎ 小小解說員回饋單 班級: \_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 姓名: \_\_\_\_\_

1. 你最喜歡哪一組的海報製作內容:

第( )組 報告主題: \_\_\_\_\_

原因: \_\_\_\_\_

2. 整體而言，你認為哪一組的解說表現最好? 第( )組

3. 你最欣賞哪一位同學的解說呢?( )

他的優點有哪些?

台風穩健  口才流利  內容豐富  幽默風趣

其他(\_\_\_\_\_)

4. 在同學的解說過程中，哪個內容令你印象最深刻?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

-----  
◎ 小小解說員回饋單 班級: \_\_\_\_\_年 \_\_\_\_\_班 姓名: \_\_\_\_\_

1. 你最喜歡哪一組的海報製作內容:

第( )組 報告主題:

原因: \_\_\_\_\_

2. 整體而言，你認為哪一組的解說表現最好? 第( )組

3. 你最欣賞哪一位同學的解說呢?( )

他的優點有哪些?

台風穩健  口才流利  內容豐富  幽默風趣

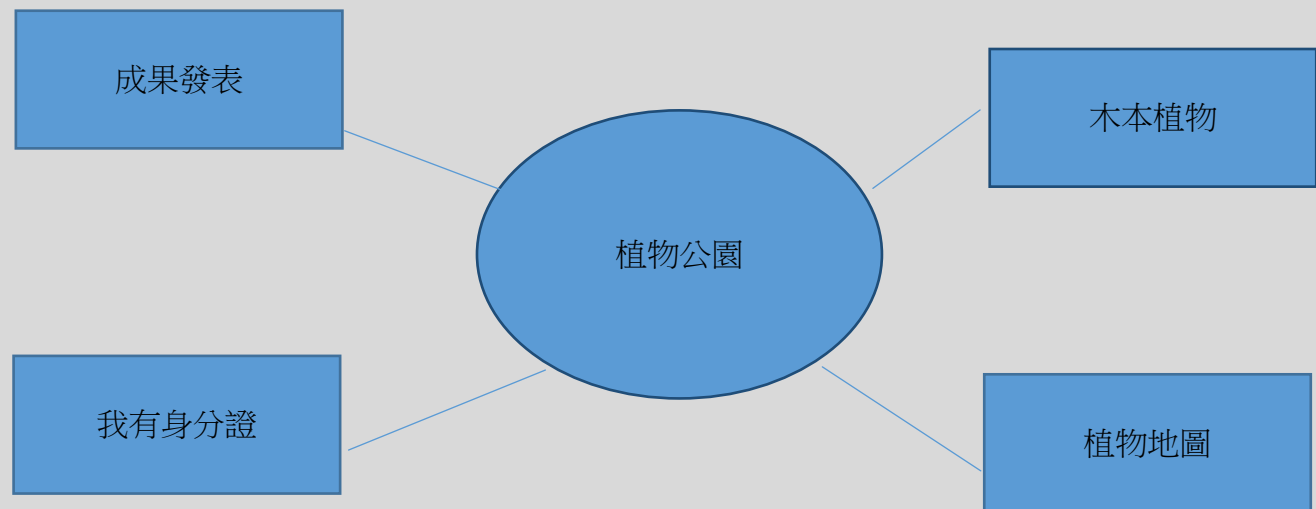
其他( )

4. 在同學的解說過程中，哪個內容令你印象最深刻?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	植物公園	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(4)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <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	三潭國小校園綠意盎然，充滿著各式各樣不同的植物，也吸引了許多的動物到此當作他們的家。如果學校就是一個大教具，那麼如何利用校園植物融入教學，以營造學習型態的校園環境，則成為植物教學的有力資源。冀望透過學校豐富的植物資源，來達到教師豐富的教學素材、提升學生學習內涵及培養學生愛護環境的情懷。。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與				
課程目標	(一) 運用身體感官觀察植物完成觀察記錄。 (二) 用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 (三) 統整資料並製作植物身分證。 (四) 培養溝通表達的能力。				
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 checked="" type="checkbox"/> <b>自然科學</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>藝術</b> <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 checked="" type="checkbox"/> <b>環境教育</b> <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		
表現任務	1. 完成木本植物觀察學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成介紹卡。 4. 完成小組三潭生態地圖學習單。				
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 4-10 偶 數週	1	活動一：認識校園 木本植物	tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知	INb-III-7 植物各部位的構造和所具有的功能有關，有些植物產生特化的構造以適應環境。 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。 INa-III-9 植物生長所需的養分是經由	1. 運用五官觀察植物完成觀察記錄。 2. 運用圖書館查詢與資訊能力，查詢相關植物資訊。 3. 彙整查詢資訊製作介紹卡。 3. 培養溝通表達的能力。	活動一：認識校園木本植物 *教師介紹木本植物特點與本次活動觀察重點。 *學生分享觀察到木本植物的經驗。 *教師帶領學生觀察校園中的木本植物。 *兒童對自己有興趣之木本植物進行較為詳細之觀察紀錄。 *依觀察記錄，	1. 完成木本植物觀察學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成介紹卡。 4. 完成小組三潭生態地圖學習單。	1. 木本植物觀察學習單 2. 植物介紹卡 3. 三潭植物地圖學習單。

	1	活動二：我有身分證	<p>因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p> <p>ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。</p> <p>an-III-1 透過科學探究活動，了解科學知識的基礎是來自於真實的經驗和證據。</p>	<p>光合作用從太陽光獲得的。</p> <p>INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。</p>		<p>運用圖書、網路查詢相關資訊並彙整。</p> <p>*完成木本植物觀察學習單。</p> <p>活動二：我有身分證</p> <p>*舉例說明木本植物的特徵</p> <p>*舉例說明木本植物在哪裡</p> <p>*製作介紹卡</p> <p>*個人發表。</p> <p>活動三：校園木本植物分布圖</p> <p>*分組彙整個人校園木本植物分布圖。</p> <p>*共同完成校園木本植物地圖。</p> <p>活動四：期末成果發表會</p> <p>*各組發表校園木本植物及解說。</p> <p>*享受學習的樂趣並養成愛護植物的習慣。</p>		
	1	活動三：校園木本植物分布圖						
	1	活動四：期末成果發表會						

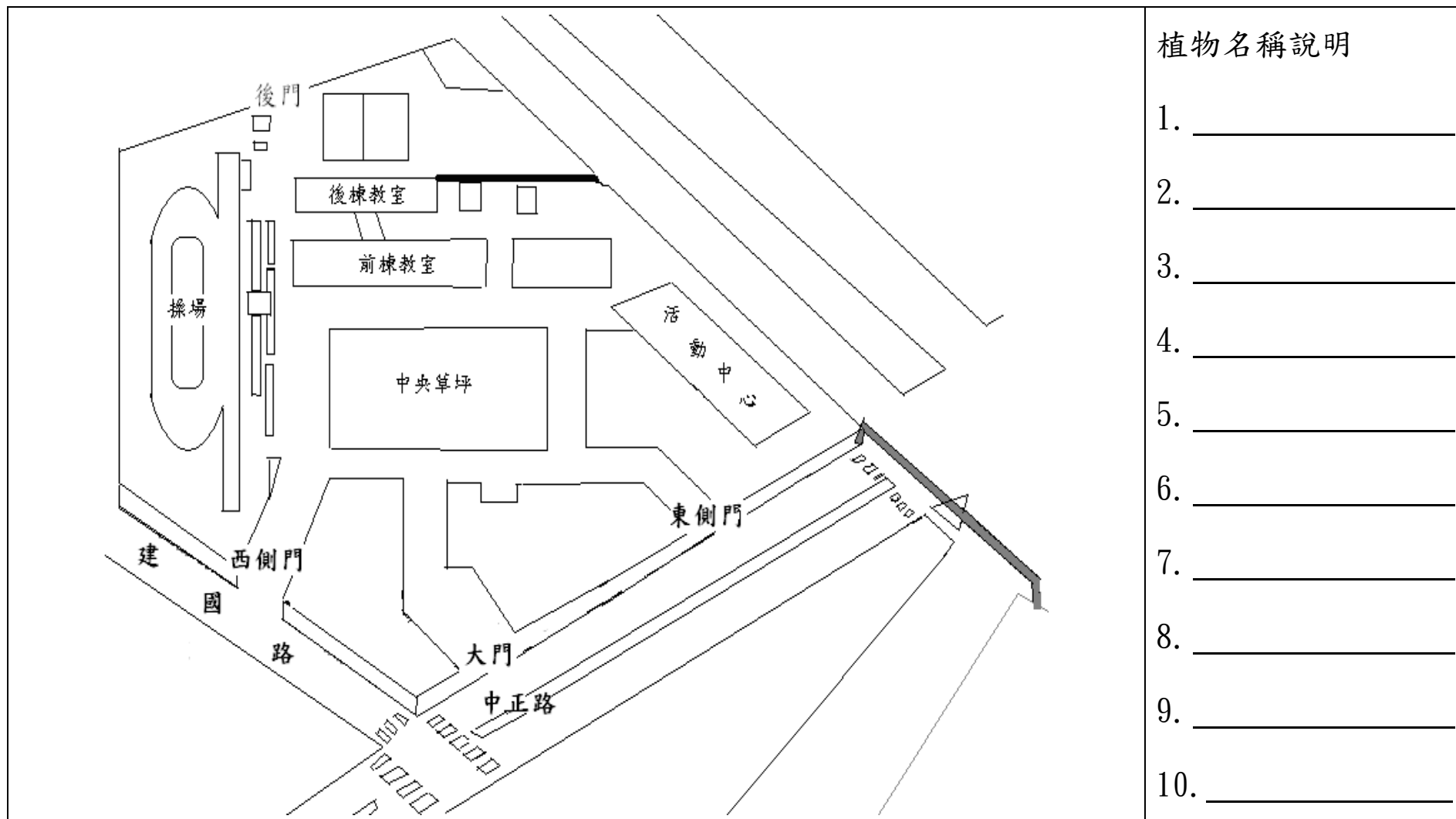


--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 三潭木本植物分布地點

◎組別：\_\_\_\_\_

◎請在學校地圖上標出發現之植物地點



植物名稱說明

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

# 植物身分證



年 班 號 姓名：

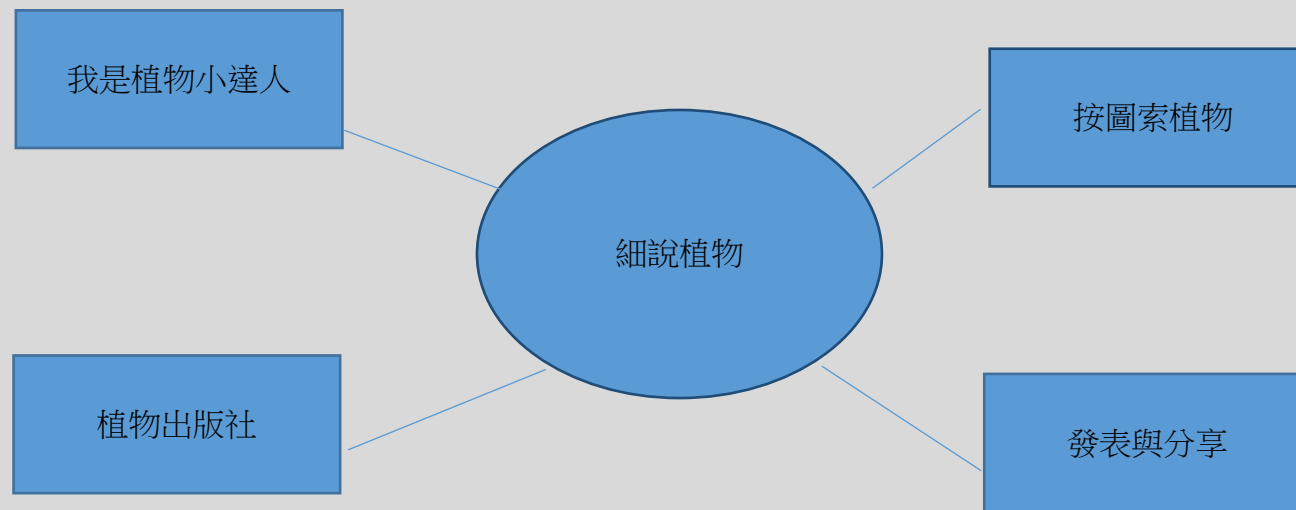


小朋友，請你將所蒐集到的資料，利用下列的表格，為你的綠色朋友製作身分證，讓大  
家都能夠認識它和知道它的位置喔

名稱		大頭照
科 屬 別		
別 名		
類 型		
植物特徵		
發現地點		

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	細說植物	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(8)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <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	利用校園植物融入教學，以營造適合學習的環境，並教導學生善用五官觀察並記錄植物的變化、成長過程。統整研究紀錄並運用不同的方式展現學習成果。在學習的活動中，激發學生主動探索、積極研究的精神。進而提升學生學習內涵及培養學生愛護環境的情懷。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與				
課程目標	(一) 運用身體感官觀察植物完成觀察記錄。 (二) 用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 (三) 統整資料並製作植物身分證。 (四) 培養溝通表達的能力。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" 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		
表現任務	1. 完成木本植物觀察紀錄表學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成導覽解說卡。 4. 完成小組三潭植物小書。				
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 8-20 偶 數週	2 2 2 2	一：按圖索植物 二：製作植物小書 三：我的發現與分享 四：我是植物小達人	tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、	INa-III-9 植物生長所需的養分是經由光合作用從太陽光獲得的。 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。 INf-III-4 人類日常生活中所依賴的經濟動植物及栽	1. 運用五官觀察植物完成觀察記錄。 2. 運用圖書館查詢與資訊能力，查詢相關植物資訊。 3. 彙整查詢資訊製作植物觀察紀錄表。 4. 培養溝通表達的能力。	活動一：按圖索植物 *教師複習上學期末本植物特點。 *學生分享上學期各組觀察到的木本植物。 *決定長期觀察紀錄研究的目標植物。 *學生分享觀察到植物生長環	1. 觀察紀錄研究的目標植物。 2. 完成小組植物觀察紀錄表。 3. 植物小書 4. 植物投影片 5. 導覽校園木本植物	1. 植物觀察紀錄表 2. 導覽解說學習單 3. 小書封面

		<p>發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。</p> <p>ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。</p> <p>an-III-1 透過科學探究活動，了解科學知識的基礎是來自於真實</p>	<p>培養殖的方法。</p>		<p>境的經驗。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 完成小組植物觀察紀錄表。</li> </ul> <p>活動二：製作植物小書</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 利用小書製作觀察記錄</li> <li>學生持續觀察與紀錄植物變化、成長過程。</li> <li>* 學生利用書籍、網路等蒐集植物補充資料。</li> </ul> <p>活動三：我的發現與分享</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 學生製作投影片</li> <li>* 上台報告，分享其研究紀錄、成果。</li> </ul> <p>活動四：我是植物小達人</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 導覽校園木本植物</li> <li>* 培養口語清晰及條理分明的溝通能力，展現出愛護植物及環境的態度。</li> </ul>		
--	--	--	----------------	--	--	--	--

			的經驗和證據。					
--	--	--	---------	--	--	--	--	--



# 植物觀察紀錄表

植物名稱：

校園位置：

日期：

週次 項目	第一週	第二週	第三週	第四週
植物的高度				
發芽				
葉子數量				
莖的粗細				
葉子形狀				
補充說明				

A decorative border of green pine trees surrounds the text. The trees are arranged in a rectangular frame, with a single row of trees at the top and bottom, and vertical columns on the left and right sides.

導覽解說學習單

姓名：

解說項目

1. 招呼語：

2. 解說內容：

2-1 植物名稱：

2-2 植物特徵：

2-3 校園分布地點：

2-4 用途：

3. 感謝語：

彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	Kodu 教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程配合學校彈性課程資訊教育規劃，介紹程式編寫軟體 kodu，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	<p>科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p> <p>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p>				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。				

5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。  
創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。

配合融入之領域  
或議題

國語文 英語文 本土語  
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動  
健康與體育 生活課程 科技

性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育  
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育  
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育  
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (一)	<b>資 t-III-1</b> 能認識常見的資訊系統。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 3. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 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。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 2 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (二)	<b>資 t-III-1</b> 能認識常見的資訊系統。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>數 S-5-6</b> 空間中	1. 啟動 KODU 2. 自己畫舞台	1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			<p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>		<p>3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。</p> <p>4. 學會建立新世界。</p> <p>5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。</p> <p>6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。</p> <p>7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。</p>		
第 3 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (三)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 D-III-1</b> 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 新增角色</p> <p>2. 編排程式</p>	<p>1. 學會新增角色與編排程式。</p> <p>2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>
第 4 週	1	一、3D 遊戲 KODU! (四)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以</p>	<p><b>資 D-III-1</b> 常見的數位資料類型與儲</p>	<p>3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯</p>	<p>1. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p>	<p>3. 無限可能創意-KODU 3D 程式設</p>

			<p>表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>存架構。</p> <p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	4.完成、儲存與匯出	<p>能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。</p> <p>2.讓學生實際操作，編排出遊戲程式。</p> <p>3.學會執行完成的遊戲。</p> <p>4.學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。</p> <p>5.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」。</p> <p>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>	6. 學習評量	<p>計魔法時刻</p> <p>4. 自編教材</p>
第 5 週	1	二、好吃的蘋果 (一)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的</p>	1. 創造河流與山丘	<p>1. 學會繪製河流與山丘等地貌。</p> <p>2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。</p> <p>3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。</p> <p>4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

				平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 6 週	1	二、好吃的蘋果 (二)	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	2. 新增角色與編排程式	1. 學會複製與貼上角色。 2. 學會變換角色顏色(紅蘋果、青蘋果)。 3. 學會讓角色表達情緒(紅蘋果看到 Kodu，秀出星星)。 4. 學會讓角色隱藏(青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來)。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 7 週	1	二、好吃的蘋果 (三)	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的	1. 學會製作有得分機制的遊戲。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

				平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 8 週	1	二、好吃的蘋果 (四)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	2. 吃到紅蘋果就加分。	<p>1. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。</p> <p>2. 學會複製與貼上程式片段。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>
第 9 週	1	二、好吃的蘋果 (五)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>資 p-III-4</b> 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>資 T-III-9</b> 雲端服務或工具的使用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關</p>	<p>1. 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。</p> <p>2. 認識 KODU 社群。</p>	<p>1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。</p> <p>2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。</p> <p>3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>



			<p><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>				
第 10 週	1	二、好吃的蘋果(六)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>資 p-III-4</b> 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>資 T-III-9</b> 雲端服務或工具的使用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	1.學會編排遊戲勝利的規則。	<p>1.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。</p> <p>4. 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。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>
第 11 週	1	三、火線大射擊(一)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以</p>	<p>1. 說明射擊遊戲、得分設計</p> <p>2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台</p>	<p>1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。</p> <p>2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

			<p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>				
第 12 週	1	三、火線大射擊(二)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 Inc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)</p>	<p>1. 設計主要角色：單輪車。</p> <p>2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。</p> <p>3. 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。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>
第 13 週	1	三、火線大射擊(三)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設</p>	<p>1.編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)</p>	<p>1.使用視角跟隨。</p> <p>2.學會在第一層舞台加入砲台，讓砲</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p>

			<p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>		<p>台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。</p> <p>3.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。</p>		2.自編教材
第 14 週	1	三、火線大射擊(四)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、</p>	1.設計生命值與計分方式	<p>1. 編排程式(單輪車):設定紅色分數是單輪車的生命值。</p> <p>2. 編排程式(單輪車):設定橘色分數,當擊中砲台時,加一分。</p> <p>3. 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。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

				讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 15 週	1	三、火線大射擊 (五)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	2.學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向	<p>1.變更角色設定(單輪車):顯示單輪車生命值。</p> <p>2.編排程式(砲台):擊中單輪車，傷害 10 點(意思是扣 10 點生命值)。</p> <p>3.將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。</p> <p>4.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)。</p> <p>5.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>	<p>4.口頭問答</p> <p>5.操作評量</p> <p>6.學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>
第 16 週	1	四、火線大射擊 (六)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與</p>	<p>1.設計遊戲有輸有贏</p> <p>2.瞭解「可創造」的物件意義</p> <p>3.加入金幣與熱氣球</p> <p>4.完成火線大射擊遊戲</p>	<p>1.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)。</p> <p>2.完成「火線大射</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作評量</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>

				<p>面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>		<p>擊」遊戲。</p> <p>3. 編排程式(單輪車):碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。</p> <p>4. 編排程式(單輪車):當生命值小於 0, 遊戲就輸了。</p> <p>5. 加入角色、變更設定(金幣):可創造。</p> <p>6. 編排程式(金幣):發出光芒。</p> <p>7. 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。</p> <p>8. 完成遊戲, 執行測試。</p> <p>9. 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。</p> <p>10. 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>		
第 17 週	1	四、冰球遊戲(一)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<p>1.說明冰球遊戲、得分設計</p> <p>2.複習 3D 地圖繪製, 製作高低不同的舞</p>	<p>1.展示遊戲完整型態, 並說明遊戲玩法。</p> <p>2.學會繪製的地面</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作評量</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>

			<p>訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	台	及圍牆，並運用材質美化場景。		
第 18 週	1	四、冰球遊戲(二)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，</p>	<p>1.設置冰球及飛碟物件</p> <p>2.編寫冰球及飛碟程式。</p>	<p>1.設置雙方飛碟及芒上不同顏色。</p> <p>2.設定飛碟只能南北方向移動。</p> <p>3.設置飛碟動方向。</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作評量</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>

				其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 19 週	1	四、冰球遊戲 (二)	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	1.編寫勝負條件。	1.設置飛碟碰到不同區域的得分條件。 2.設定得到幾分即可贏得勝利。。	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2.自編教材
第 20 週	1	總復習	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與</p>	1.展示自己作品	1. 同學互相展示自己的作品，並互相玩對方設計的遊戲。 2. 公開互評對方遊戲的優缺點	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			<p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	Kodu 教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共( 20 )節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程配合學校彈性課程資訊教育規劃，介紹程式編寫軟體 kodu 及 webduino smart 板，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，透過積木程式的編寫，可以控制 smart 板，進行點亮 LED 燈、顯示環境的溫溼度，進而達到機電合一的目的，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	<p>科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。</p> <p>科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。</p> <p>科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。</p> <p>自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p>				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。				

5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。  
創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。

配合融入之領域  
或議題

國語文 英語文 本土語  
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動  
健康與體育 生活課程 科技

性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育  
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育  
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育  
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	超級賽車手	<p><b>資 t-III-1</b> 能認識常見的資訊系統。<b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 瞭解遊戲設計的遊戲角本</p> <p>2. 知道遊戲設計的重點</p>	<p>1. 說明腳本設計。</p> <p>2. 展示完成作品。</p> <p>3. 討論設計重點。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>
第 2 週	1	超級賽車手	<p><b>資 t-III-1</b> 能認識常見的資訊系統。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 從操作活</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以</p>	<p>1. 設計場景</p>	<p>1. 運用KODU工具設計自己的賽車場場景。</p> <p>2. 運用地面刷具，繪製圓形地面。</p> <p>3. 瞭解如何自由繪</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

			動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		製不規則地貌。 4. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。		
第 3 週	1	超級賽車手	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 D-III-1</b> 常見的數位資料類型與儲存架構。 <b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 新增角色 2. 編排程式	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 為自己的賽車場景增添不同的角色，讓賽車場更豐富。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 4 週	1	超級賽車手	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。	<b>資 D-III-1</b> 常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 設置路徑 2. 增加遊戲難度	1. 新增電腦控制賽車的路徑，和操作者控制相互競爭。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	3. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻

			<p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>		<p>2.調整路徑，讓比賽的難度增加</p>		<p>4. 自編教材</p>
第 5 週	1	超級賽車手	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 設定過關條件</p>	<p>1. 學會設定過關和失敗條件。</p> <p>2. 控制過關條件，讓遊戲難度適中。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

第 6 週	1	超級賽車手	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	1.新增角色與編排程式	<p>1.新增金幣角色，讓遊戲的元素更豐富。</p> <p>2.學會每碰到一個金幣，就可以增加多少分。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>
第 7 週	1	火線大射擊	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、</p>	<p>1.說明射擊遊戲、得分設計</p> <p>2.複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台</p>	<p>1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。</p> <p>2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

			試使用英語。	讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 8 週	1	火線大射擊	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)	<p>1. 設計主要角色：單輪車。</p> <p>2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。</p> <p>3. 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。</p> <p>4. 使用視角跟隨。</p> <p>5. 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。</p> <p>6. 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。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>
第 9 週	1	火線大射擊	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與</p>	<p>1. 設計生命值與計分方式</p> <p>2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向</p>	<p>1. 編排程式(單輪車)：設定紅色分數是單輪車的生命值。</p> <p>2. 編排程式(單輪車)：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。</p> <p>3. 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。</p> <p>4. 變更角色設定</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

			體形體的性質。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		(單輪車):顯示單輪車生命值。 5. 編排程式(砲台):擊中單輪車，傷害 10 點(意思是扣 10 點生命值)。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 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)。 8. 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。		
第 10 週	1	火線大射擊	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階	1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	1. 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)。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 編排程式(單輪車):碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 4. 編排程式(單輪	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意 - KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

				段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		車):當生命值小於 0，遊戲就輸了。 5. 加入角色、變更設定(金幣):可創造。 6. 編排程式(金幣):發出光芒。 7. 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。 8. 完成遊戲，執行測試。		
第 11 週	1	跳跳馬力歐	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>視 E-III-3</b> 設計思考與實作。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>加入角色與編排程式</li> <li>加入視角—固定偏移</li> <li>加入章魚、魚兒、煙霧、金幣</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>設定角色(單輪車):反彈力設為 0。</li> <li>瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。</li> <li>實際操作，設定固定偏移的視角。</li> <li>加入障礙物角色(章魚)，在黑色路</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</li> <li>自編教材</li> </ol>



						徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色(魚兒)，沿著藍色路徑移動。 8. 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。 9. 加入 15 個金幣角色。		
第 12 週	1	跳跳馬力歐	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>藝 1-III-3</b> 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>視 E-III-3</b> 設計思考與實作。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學會倒數計時的遊戲設計</li> <li>學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果</li> <li>佈置場景與加入啦啦隊</li> <li>設定掉落物一金幣、岩石與星星</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>加入水管、樹，以佈置場景。</li> <li>加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。</li> <li>讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。</li> <li>在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</li> <li>自編教材</li> </ol>

						7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 8. 完成遊戲設計，執行測試。		
第 13 週	1	拯救大海龜	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 瞭解遊戲設計的遊戲角本</p> <p>2. 知道遊戲設計的重點</p>	<p>1. 說明腳本設計。</p> <p>2. 展示完成作品。</p> <p>3. 討論設計重點。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>
第 14 週	1	拯救大海龜	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生</p>	<p>1. 設計場景</p> <p>2. 設計斜坡和水域</p>	<p>1. 學會使用設計工具，製造山丘。</p> <p>2. 學會使用魔法刷具，製作階梯。</p> <p>3. 加入水工具，製作水域。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2. 自編教材</p>

			<p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>				
第 15 週	1	拯救大海龜	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 Inc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>設定角色</li> <li>增加變數</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>設定主角：船和四爪機器人。</li> <li>設家配角：人造衛星、烏龜和直水管。</li> <li>設定變數選項。</li> <li>學會設定製造分身。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</li> <li>自編教材</li> </ol>
第 16 週	1	拯救大海龜	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>設定任務。</li> <li>設定連動任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>設定任務：船隻碰到人造衛星，綠色得 1 分。</li> <li>綠色每得 4 分，</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</li> <li>自編教材</li> </ol>

			<p>算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>		<p>藍色增加 1 分。</p> <p>3.藍色增加 1 分，直水管就出現 1 根。</p> <p>4.出現 4 根水管，比賽就獲勝。</p>		
第 17 週	1	拯救大海龜	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，</p>	<p>1.設定過關條件。</p> <p>2.設定失敗條件。</p>	<p>1.學會設定變數增加分數功能。</p> <p>2.學會設定烏龜被衛星攻擊，損失生命值。</p> <p>3.生命值歸零，則遊戲結束。</p> <p>4.水管通通解除隱藏，則過關。</p> <p>5.學童互相展示作品。</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作評量</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1.無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻</p> <p>2.自編教材</p>

				其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 18 週	1	WEBDUINO SMART 教學	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 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><b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 Inc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。</p> <p><b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p>	<p>1. 介紹 webduino smart 板</p> <p>2. 介紹 webduino 教育平台功能。</p>	<p>1. 認識 smart 板的腳位。</p> <p>2. 了解 webduino 教育平台的功能。</p> <p>3. 更新 smart 板的版本。</p> <p>4. 使用模擬器功能。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. webduino 教育平台</p> <p>2. 自編教材</p>
第 19 週	1	WEBDUINO SMART 教學	<p><b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p><b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p><b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p><b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。</p> <p><b>數 s-III-3</b> 從操作活</p>	<p><b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。</p> <p><b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。</p> <p><b>自 Inc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p><b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關</p>	<p>1. 組裝 SMART 板。</p> <p>2. 練習配線。</p>	<p>1. 利用模擬器功能，讓學童了解各種感應器。</p> <p>2. 在模擬器上，連接不同的腳位和電線，使之通電。</p> <p>3. 實際在 SMART 上操作配作，讓 SMART 板可以通電運作。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. webduino 教育平台</p> <p>2. 自編教材</p>

			動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 20 週	1	WEBDUINO SMART 教學	<b>資 p-III-1</b> 能認識與使用資訊科技以表達想法。 <b>資 t-III-2</b> 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 <b>資 t-III-3</b> 能應用運算思維描述問題解決的方法。 <b>自 ah-III-2</b> 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 <b>數 s-III-3</b> 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。 <b>英 7-III-3</b> 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	<b>資 A-III-1</b> 程序性的問題解決方法。 <b>資 P-III-2</b> 程式設計之基本應用。 <b>自 INc-III-1</b> 生活及探究中常用的測量工具和方法。 <b>數 S-5-6</b> 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 <b>英 c-III-4</b> 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 正確連接 SMART 板。 2. 點亮 SMART 板上的 LED 燈。 3. 編寫紅綠燈程式。	1. 透過網路，正確連接到 SMART 板出現綠色閃電。 2. 進入 WEBDUINO 程式界面，進行程式編寫。 3. 啟動 LED 模組功能。 4. 將 LED 燈號變成綠色。 5. 運用燈號改變，編寫紅綠燈程式。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. webduino 教育平台 1. 2. 自編教材

註：行列太多或不足，請自行增刪。



## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習閱讀素養課程計畫

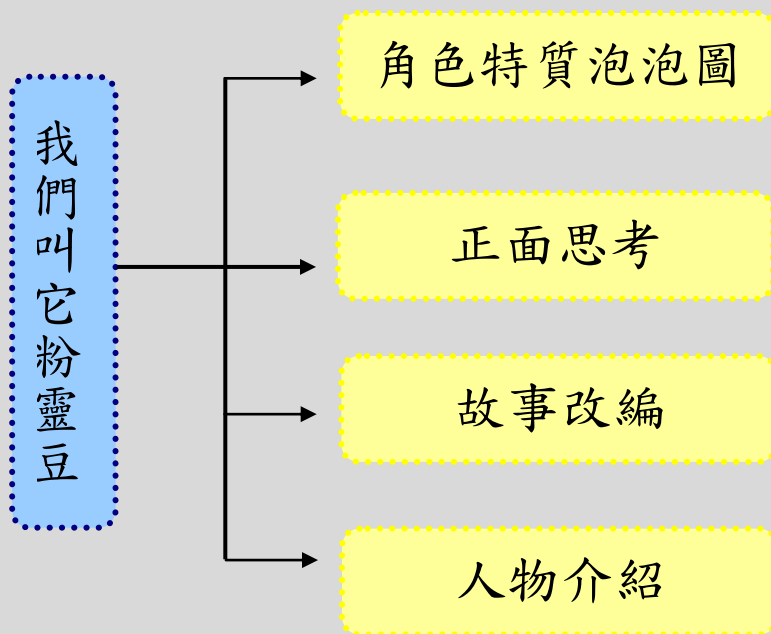
課程名稱	閱讀素養 《我們叫它粉靈豆》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/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	<p>在多元智慧的思潮中，田耐青教授認為不同的學生會有不同的學習風格，其中他把焦點放在「注重人際型、精熟型、理解型、自我表達型」四種學習風格模式，提醒老師在教學、評量等實務工作中，能兼顧並營造不同學習風格的學習環境，讓每種學生都有機會展現自己的優勢能力。</p> <p>本教學設計第一、二節焦點在教師提問「注重人際型」的問題類型，所謂「注重人際型」風格的特色強調所學內容對學習者的價值是什麼，與學習者有何相關。第三、四節在提問「自我表達型」的問題類型。而「自我表達型」風格的特色強調創意思考，它的問題常是以「如果…會怎樣？」呈現。教師在進行教學時，不須特別去區分學生是何種學習風格，只要在進行提問時能兼顧「注重人際型」或「自我表達型」兩種問題類型，</p> <p>希望透過本次教學，一方面讓學習風格是「注重人際型」或「自我表達型」的學生有機會展能，另一方面也讓不是此學習風格的學生有機會跳脫原本的思維或學習模式，觸發學生思考的廣度。</p>				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由故事改編，提升語文創作能力。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝文 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育	



表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 小組合作改編故事。

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 9、11 週	5	閱讀素養 《我們叫它粉靈豆》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回	一. 角色的特質泡泡圖 針對故事中的人物角色進行角色特質分析，並將結果放入泡泡圖中，參考答案見附件一參考	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。	置於末頁 附件一 學習單一 學習單二

		<p>識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>【綜合】</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>答，並分享想法。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。</li> <li>5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。</li> <li>6. 利用影像協助故事的理解。</li> <li>7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。</li> <li>8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</li> </ol>	<p>答案。本活動教師可以先和全班共同討論其中一個角色，以形容詞描述其特質，再舉書中他所採取的行動或發生的事件作為佐證，記錄在黑板上。接著，讓學生以分組討論或是個別的方式完成學習單，但內容不可以和老師重複。</p> <p>二. 學習單成果分享</p> <p>請學生分享學習單中「你最喜歡這本書那一個角色？請你先進角色特質分析，再寫出你為什麼喜歡它？」的答案。</p> <p>三. 正面思考：轉個念頭會更好</p> <p>全班或小組共同討論事件一和二，針對尼克和葛蘭潔老師遇到事情時，看待事件的想法轉變。(答案僅供參考)</p> <p>1事件一：尼克被葛蘭潔老師要求上台進行簡短的報告，感到心裡有不祥預感，因為不僅多一個家庭作業，而且座位表上他的名字，說不定多一個X。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 能踴躍發言。</li> <li>5. 能完成學習單</li> </ol>	
--	--	---	-----------------------------	---	---	--	--

→後來，尼克的想法改變了，他想到一個好點子，決定上台報告走「純娛樂」路線，佔光葛蘭潔老師的上課時間，就可以讓老師來不及出作業。

2事件二：葛蘭潔老師剛開始時對「粉靈豆事件」感到很生氣。

→後來，葛蘭潔老師的想法改變了，他發現這是夢寐以求的「創字」機會。

3完成學習單：因為尼克和葛蘭潔老師的一個轉念，使得原本可能會產生很大衝突的事件急轉直下，最後和平落幕收場。那你呢？遇到一些傷心、難過的事情時，你可以怎樣重新看待它？

四. 全班共同討論：看完「我們叫它粉靈豆-Frindle」，你覺得誰是整個故事中最大的贏家？為什麼？（答案僅供參考）

1. 我覺得是尼克，因為他不但因

為創造 Frindle 而大賺荷包，而且最後也成為 Frindle 的創造者，名字出現在字典上，名留青史。

2. 我覺得是葛蘭潔老師，因為他才是真正老謀深算的人，整起事件完全在他的意料掌握之中。

第一、二節結束

一. 故事內容創意  
改編

1以『面對「粉靈豆事件」剛開始時，假如我是葛老師……』作為命題，進行小組創意故事接寫。建議教師先準備好壁報紙，學生記錄時可以只寫故事大綱（提醒學生字的大小要注意，以便張貼時全班能看到），上台再仔細說明即可。

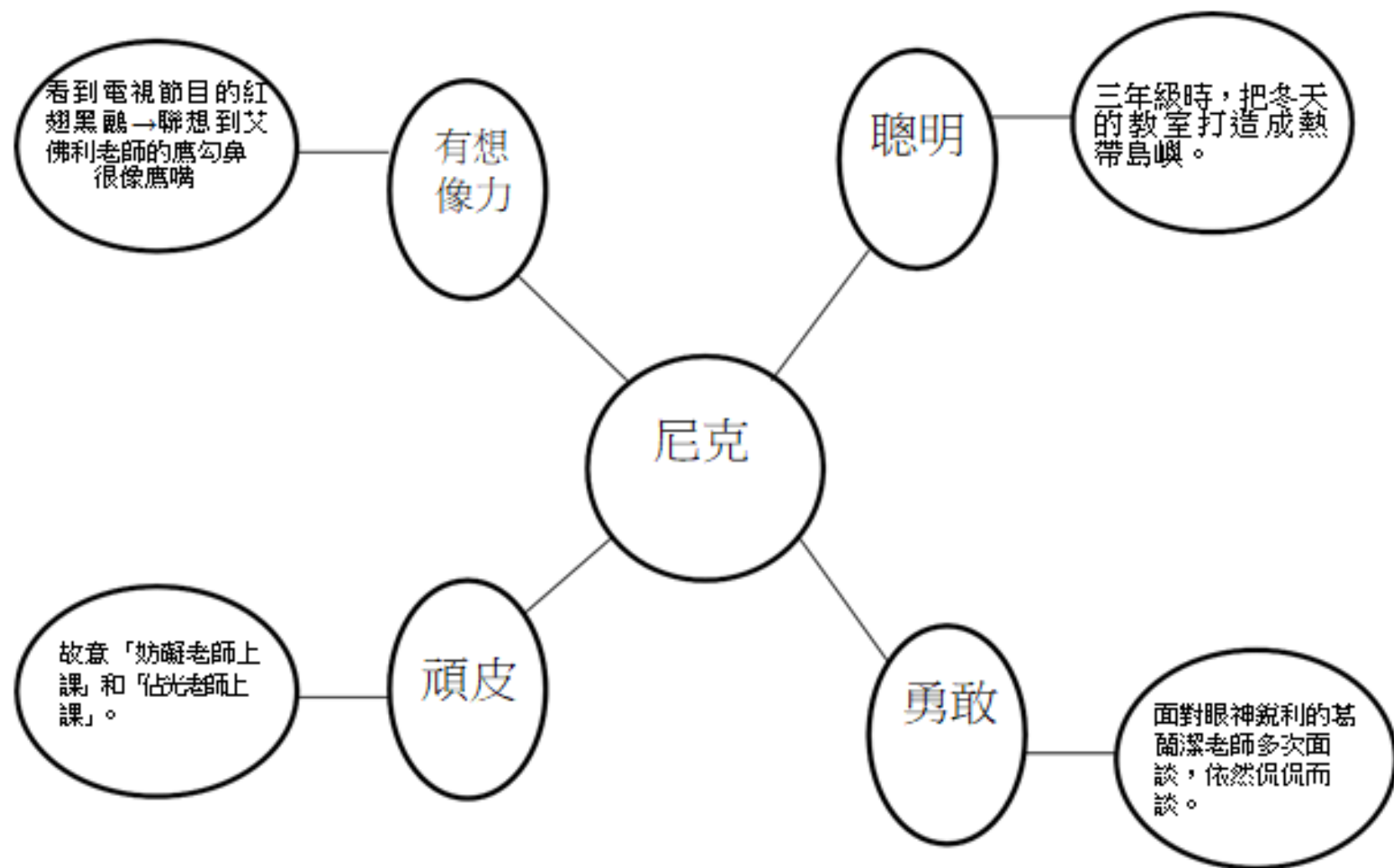
2小組上台分享故事內容。

二. 創意大進擊---  
「人物介紹」

1. 學生完成學習單：本書要新增「人物介紹」一章節，請在學習單上，任選書中兩位的主角，各用一段

						<p>話來介紹他們，並畫出他們的模樣。</p> <p>2. 學生和同組的夥伴分享學習單成果。</p> <p>第三、四、五節結束</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

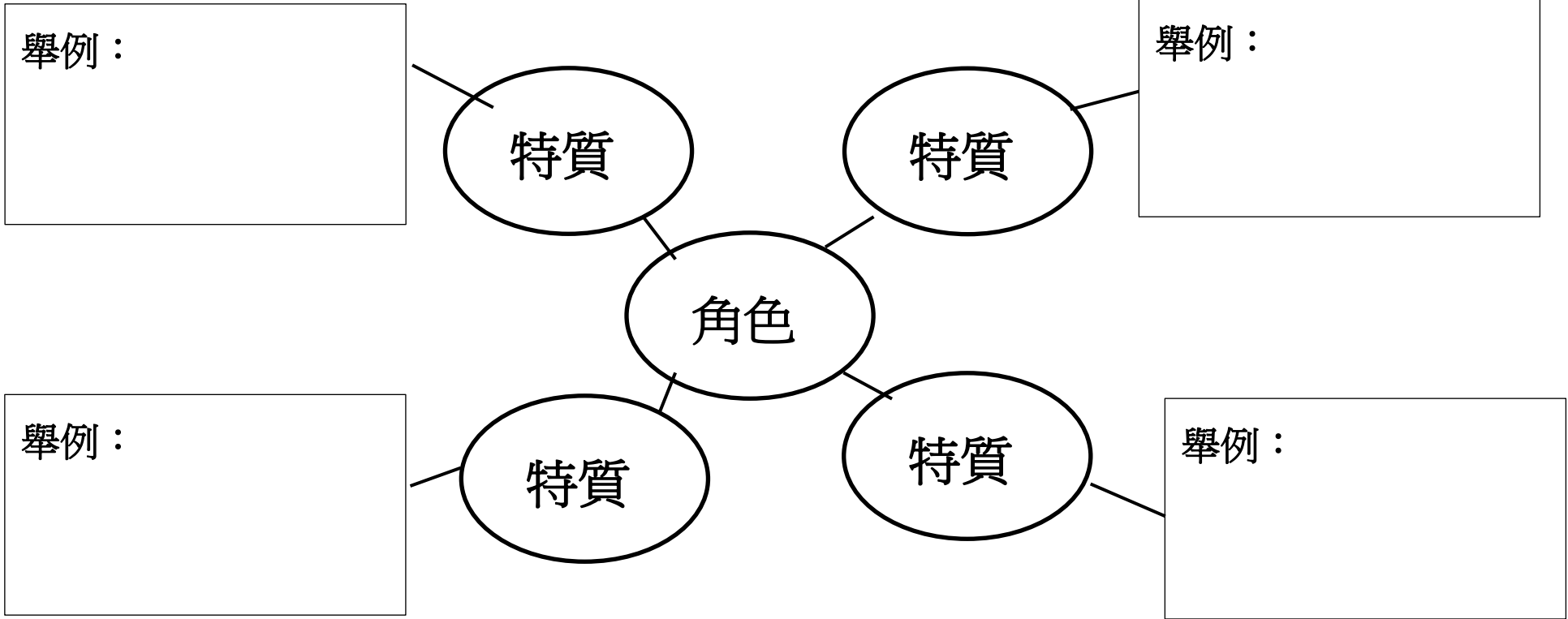
附件一 角色的特質泡泡圖參考答案



# 學習單一

班級:( )年( )班 姓名: \_\_\_\_\_

一. 角色特質泡泡圖  
你最喜歡這本書那一個角色?請你先進行角色特質分析,再寫出



## 學習單二

班級：( )年( )班 姓名：\_\_\_\_\_

### 二、正面思考：「轉個念頭會更好」

因為尼克和葛蘭潔老師的一個轉念，使得原本可能會產生很大衝突的事件急轉直下，最後和平落幕收場。那你呢？遇到一些傷心難過的爭情時，你可以怎樣重新看待它？

我曾經遇到\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_，感到

\_\_\_\_\_。

→ 後來，我的想法改變了，\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 三、創意大進擊：「人物介紹」

本書要新增「人物介紹」一章節，請在學習單上，任選書中兩位的主角，各用一段話來介紹他們，並畫出他們的模樣。



人物圖像	介紹



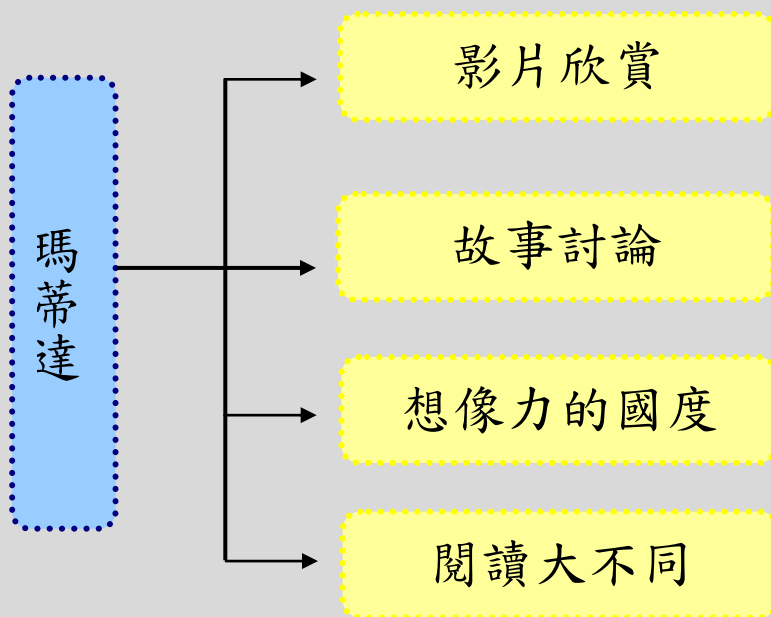
彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第一學期五年級彈性學習閱讀素養課程計畫

課程名稱	閱讀素養 《瑪蒂達》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <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	<p>瑪蒂達是個三歲就會自己看書的天才兒童，但她的爸爸卻是個靠欺騙手法賣二手車的大老粗，而媽媽則是個不做家事的賭徒。他們認為小孩子應該多看電視少讀書；還好，瑪蒂達自己會到圖書館看書，心靈暫時得到慰藉。</p> <p>上學後，她遇到了好老師哈妮小姐，但校長卻是個會把學生當鍊球丟的暴力份子。瑪蒂達在校長誤會她之後，非常生氣，卻也在這時發現自己有神祕的超能力……她利用超能力把暴力的校長整得七葷八素，也替被欺負的哈妮小姐討回公道，最後也為自己找到理想的新家庭。</p> <p>全書經由黑白分明的視角來觀察瑪蒂達成長的種種莫名困境，例如：川契布爾的一連串霸凌動作與瑪蒂達父母的奇特管教方式。但在作者筆下，瑪蒂達這位有若擊倒巨人歌利亞的現代大衛王，具備了一種移動他物的罕見秉賦。但在全書敘述中，可以明顯看出，作者處處強調，這種天賦能力遠不如她的善良、忠誠、正義感和對學習之愛來得重要</p> <p>本教案之設計理念，是希望透過書籍及影片的欣賞、閱讀、討論、反思、創作、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，最終讓孩子擁有相信自己的勇氣。</p>				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝文 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育

表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 表演指定角色的特徵。

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 15、17 週	5	閱讀素養 《瑪蒂達》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 1 節 準備活動：事先準備好《小魔女》之影片，並確定播放設備完善。	1. 能認真觀賞影片並專心聆聽老師導讀。 2. 能仔細聆聽，並認真思考。 3. 能踴躍發言。 4. 能完成學習單	瑪蒂達 學習單

		<p>識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p><b>【綜合】</b> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p><b>【藝文】</b> 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。</p>	<p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p><b>【藝文】</b> 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。</p>	<p>答，並分享想法。</p> <p>4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。</p> <p>5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。</p> <p>6. 利用影像協助故事的理解。</p> <p>7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。</p> <p>8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>1. 由老師先說明今天要播放的影片名稱，讓學生猜測劇情內容大概為何。</p> <p>2. 老師拋問題，引發閱讀動機：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 故事中的瑪蒂達的家庭背景如何？</li> <li>2. 瑪蒂達在學校的情況如何？</li> <li>3. 瑪蒂達有什麼樣的特殊能力？</li> <li>4. 老師提示若要知道上述問題，請閱讀《瑪蒂達》書籍找答案。</li> </ol> <p>--第一節結束---</p> <p><b>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1節</b></p> <p>準備活動：事先發下《瑪蒂達》，並確定同學在討論之前閱讀完成。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由老師起頭，學生輪流接力，完成口述本書內容大意。</li> <li>2. 老師提問學習單內容，與學生共同討論。</li> </ol> <p>●問題引導內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瑪蒂達的父母親的人物特質為何？</li> <li>2. 在瑪蒂達的學校中，校長在處理學生行為時有什麼樣的問題？ 她的個性有什麼需要反省的地方？</li> <li>3. 對於故事中瑪蒂</li> </ol>		
--	--	---	---	--	--	--	--

達所作的一些惡作劇，你有什麼樣的看法？

4. 如果你也有和瑪蒂達同樣的超能力，你又會如何做呢？

5. 看完本書後，你覺得瑪蒂達有什麼值得我們學習的地方呢？

6. 你的生活中也有面臨一些困境嗎？你可以如何來解決問題或調適自己的心情呢？

習寫學習單

---第二節結束---

**【教學活動三：想像力的國度】1 節**

1. 教師引導學生想像自己是書中的某一位角色。
2. 根據書中角色的個性設定，請學生上來模仿該人物的說話語氣及動作來做自我介紹。
3. 全班學生共同評分哪位同學表演得最生動。

---第三節結束---

**【教學活動四：綜合活動-閱讀大不同】2 節**

1. 播放尚未播放完之影片，和學生討

						<p>論影片和書籍不同情節之處。</p> <p>2. 討論影片欣賞和書籍閱讀的不同感受，提升學生對書籍閱讀的興趣。</p> <p>--第四.五節結束--</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

瑪蒂達 學習單 班級:( )年( )班 姓名:( )

1. 瑪蒂達的父母親的人物特質為何?

父親: \_\_\_\_\_

母親: \_\_\_\_\_

2. 在瑪蒂達的學校中，校長在處理學生行為時有什麼樣的問題?

\_\_\_\_\_

她的個性有什麼需要反省的地方?

\_\_\_\_\_

3. 對於故事中瑪蒂達所作的一些惡作劇，你有什麼樣的看法?

\_\_\_\_\_

4. 如果你也有和瑪蒂達同樣的超能力，你又會如何做呢？

\_\_\_\_\_

5. 看完本書後，你覺得瑪蒂達有什麼值得我們學習的地方呢?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6. 你的生活中也有面臨一些困境嗎?你可以如何來解決問題或調適自己的心情呢?

\_\_\_\_\_

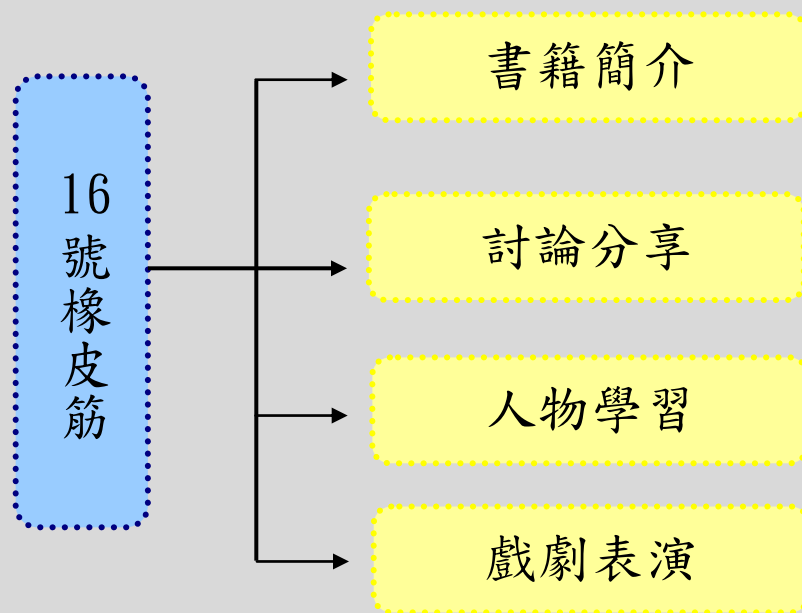
\_\_\_\_\_

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀素養課程計畫

課程名稱	閱讀素養 《16 號橡皮筋》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/ <input type="checkbox"/> 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	<p>此書在敘述一位有教學熱沉，卻十分古板的音樂老師梅特涅，因一條 16 號的橡皮筋，學生的一個惡作劇，開啟了他與學生哈特的一段故事，梅特涅老師將聖誕音樂會的籌辦交給他的學生們，只因賭氣學生的不聽話，想不到學生們選出哈特作為新指揮，而哈特竟擁有絕佳領導能力，在哈特的努力，及梅特涅老師的推波助瀾下，困難與挫折皆迎刃而解，而聖誕節的表演上，所有的努力化為了最美的煙化，一朵朵燦爛綻放，為故事畫上幸福的美滿結局。</p> <p>一開始，藉由書籍簡介，引起孩子高度的閱讀動機，留下伏筆。接下來透過討論來引發孩子的思考能力:包括對書中的主要角色的人格特質，以及學生在學校所可能面臨到的各種情境等，都足以作為和孩子討論思考品格教育的借鏡。</p> <p>最後透過小組討論、人物學習與文章寫作，除了加深學生對書籍內容的印象及增加對寫作的興趣之外，最終在於教育孩子能多欣賞別人的特點，用更寬廣的心胸來包容別人的優缺點。</p>				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明想，事情就會有轉機。 2. 能知道包容別人的愛，就是一種力量。 3. 能了解善良的人，沒有敵人 4. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 5. 能透過討論與分享，完成指定目標。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝文 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育	
表現任務	1. 了解書籍內容所傳達的意義。 2. 與同學分享故事內容。				

3. 發表自己的看法。
4. 表演書中人物特質。
5. 完成文章寫作。

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 9、11 週	5	閱讀素養 《16 號橡皮筋》	<b>【國語】</b> 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的	<b>【國語】</b> Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 <b>【藝文】</b> 表 E-III-1 聲音	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想	<b>活動一：閱讀文本</b> 1. 根據書名《16 號橡皮筋》及封面圖案，你猜測故事可能在說什麼？ 2. 猜測這個封面中的男孩的人格特質為何？	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。	16 號橡皮筋學習單



		<p>訊息或觀點。</p> <p><b>【藝文】</b> 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。</p> <p><b>【綜合】</b> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。</p> <p><b>【綜合】</b> Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>法。</p> <p>4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。</p> <p>5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。</p> <p>6. 利用表演協助故事的理解。</p> <p>7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。</p> <p>8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>3. 教師提問:你認為有好人緣就有好的領導力嗎?</p> <p>4. 教師帶領學生閱讀書籍目錄，引起學生閱讀興趣，請學生利用課餘時間閱讀完整本書。 ---第一節結束---</p> <p><b>活動二：討論分享</b></p> <p>1. 教師提問，與班上學生共同針對書籍內容進行討論: Q: 這個故事發生的時間地點? Q: 這個故事主要是圍繞哪一項活動? Q: 本來應該如何? 後來變成怎樣? Q: 最讓你印象深刻的是哪一段情節，為什麼? Q: 故事中的老師和學生互動方式，和你所知的很像嗎? Q: 你覺得老師決定事情應該要問學生意見嗎? 為什麼，又有何好處? Q: 你在學校有看到師生問題嗎? 發生什麼事? ~第二節結束~</p> <p>1. 教師說明「16號橡皮筋」學習單 2. 學生討論學習單內容並發表 3. 完成學習單</p>	<p>5. 能完成學習單 6. 能參與表演。</p>	
--	--	--	---	--	--	--------------------------------	--

～第三節結束～

**活動三：人物學習**

1. 教師提問，由學生自由發表：  
Q：你覺得班上哪位幹部的領導能力最好？他有什麼地方值得學習？  
Q：除了幹部之外，你認為還有那一個也是領袖人才呢？
2. 針對班上全班同學進行領袖人才的票選，並請他發表感言。

**活動四：戲劇表演**

1. 由小組討論選取書籍中的某段情節，進行角色分配及演出。
- ～第四、五節結束～



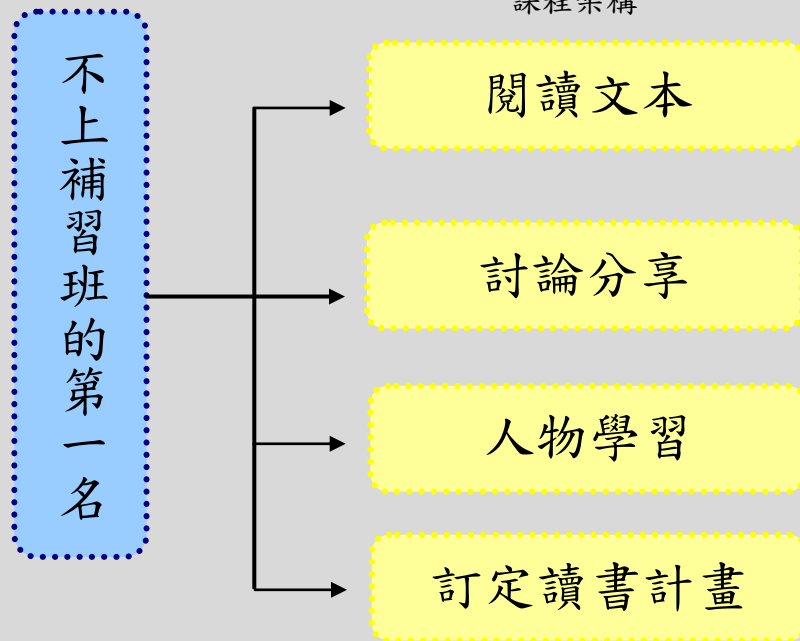
## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀素養課程計畫

課程名稱	閱讀素養 《不上補習班的第一名》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/ <input type="checkbox"/> 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	<p style="text-align: center;">這本書以貼近小朋友的校園故事，去闡述做人的道理和觀念，是一套為小朋友量身打造的勵志文學。</p> <p>書中有提到幾個養成自律的戰略，第一個是學習尊重自己的價值!每個人都有能力完成事情，何不去試試呢?第二個是對於自己正在進行的事物發生興趣，以學生的角度來看，讀書若讀到自己有興趣的科目一定都會更努力的學習!萬一遇到令人討厭苦惱的也盡量讓自己保持興趣，這樣讀起來或許輕鬆許多!第三是試著讓自己去選擇，故事中的小米很多事都是媽媽決定，自己卻一點想法也沒有完全照著媽媽走，媽媽想要他變成什麼樣子，他就變成什麼樣子。其實每個人都應該問問自己真正想要什麼，當你有目標的時候就會很努力的想去達成，就會管理自己不要出錯。</p> <p style="text-align: center;">本閱讀課課程希望學生在閱讀完本書，能親身體驗自發性，成為成功人生的主人，產生『自律』的驚人力量!</p>				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明面想，事情就會有轉機。 2. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 3. 能透過討論與分享，完成指定目標。 4. 能練習安排自己每天的計劃 5. 能養成自動自發不依賴的習慣 6. 能學會為自己的行為負責任				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝文 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		

表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 完成讀書計畫。

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 13、15 週	5	閱讀素養 《不上補習班的第一名》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。	一、 引起動機： 教師提問下列問題，由學生回答。 1. 你認為班上哪一位同學的學業成績	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。	不上補習班的第一名 學習單

		<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>【綜合】</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>等。</p> <p>【綜合】</p> <p>Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p>	<p>3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p> <p>4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。</p> <p>5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。</p> <p>6. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。</p> <p>8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>很好？</p> <p>2. 他成功的原因是什麼</p> <p><b>活動一：書籍簡介</b></p> <p>小米的媽媽是標準的「直升機媽媽」，總是幫小米張羅好大大小小的事情，包括幾點上補習班、幾點寫作業，也從來不讓小米分擔家事。於是，小米變成一個懶散的小孩，過度依賴媽媽的行事曆，自己什麼都沒嘗試過，也沒有自己的興趣。</p> <p>有一天，班上轉來了一個很特別的新同學智律，他跟年老的奶奶相依為命，所以像個小大人似的，什麼事情都自己來做，不但懂事，成績也是第一名。</p> <p>小米從智律的身上，學到了許多自動自發的好習慣，開始學著自己安排一星期的活動計劃，學著自己搭地鐵去書局，才發現自己獨立自主的好處，不再依賴爸媽的幫忙。</p> <p><b>活動二：故事內容討論</b></p> <p>1. 請學生翻開</p>	<p>3. 能仔細聆聽，並認真思考。</p> <p>4. 能踴躍發言。</p> <p>5. 能完成學習單</p> <p>6. 能完成計畫。</p>	
--	--	---	--	---	---	---	--

書本閱讀目錄頁。

2. 教師提問，請學生天馬行空想像情節，

Q:小米的人格特質及做事方法為何？

Q:小米媽媽在管教孩子的態度如何？

Q:小米班上的轉學生有何特殊之處？

Q:在轉學生來了之後，小米有何轉變？

～第一節結束～

1. 老師先點一個同學，說故事內容大意，學生回答後，再由此名同學點名其他同學接力，直到老師認為已經說出書本的內容大意。

2. 教師說明「不上補習班」學習單

3. 學生討論學習單內容並發表

4. 完成學習單

第一、二節結束

### 活動三：人物學習

1. 請學生在紙條上寫出心中認為個科目表現最好的學生名單。

2. 公布學生所寫的名單，票選班上各科目表現最好的學生。

3. 請得票數最高的學生上台分

享自己的讀書方法，作為班上同學學習的典範。

～第三節結束～

**活動四：訂定讀書計畫**

1. 在學生閱讀完本書後，請學生寫下自己在課業學習中可以再檢討改進之處。
2. 教師引導學生在聆聽完班上同學的讀書方法後，選擇最適合自己的方式製作個人讀書計畫。

～第四、五節結束～



# 不上補習班的第一名

◎ 班級：( ) 年 ( ) 班

◎ 姓名：( )

① 書中的小主人翁—小米和智律兩人在許多方面有相當大的差異，請在下表中條列出來。

行為 \ 人物	小米	智律
長輩管教態度		
自我學習行為		
對未來的目標		

② 是什麼原因讓小米立志想要改變自己，學習「自動自發」呢

\_\_\_\_\_

③ 智律的奶奶說讀書不是最重要的事，你認為生活中還有哪些事情比讀書重要呢？

( )、( )、( )

④ 書中哪一個人物的作法令你印象最深刻呢？( )

你同意他的做法嗎？( ) 同意 ( ) 不同意

如果同意，請寫出原因；如果不同意，請寫出你對他的建議。

原因（或建議）：

\_\_\_\_\_

⑤ 讀完本書後，你學到了什麼道理或有什麼啟發呢，請你將它分享出來。

\_\_\_\_\_

⑥ 「目標會改變一個人的談吐和行為，談吐和行為會改變未來，最後改變一個人的人生。」

目標的設定對我們的影響相當重大，請你為自己在不同的時間設定不同的目標，並努力將它實現，等預定時間到的時刻，再回頭檢視自己完成的程度有多少呢？

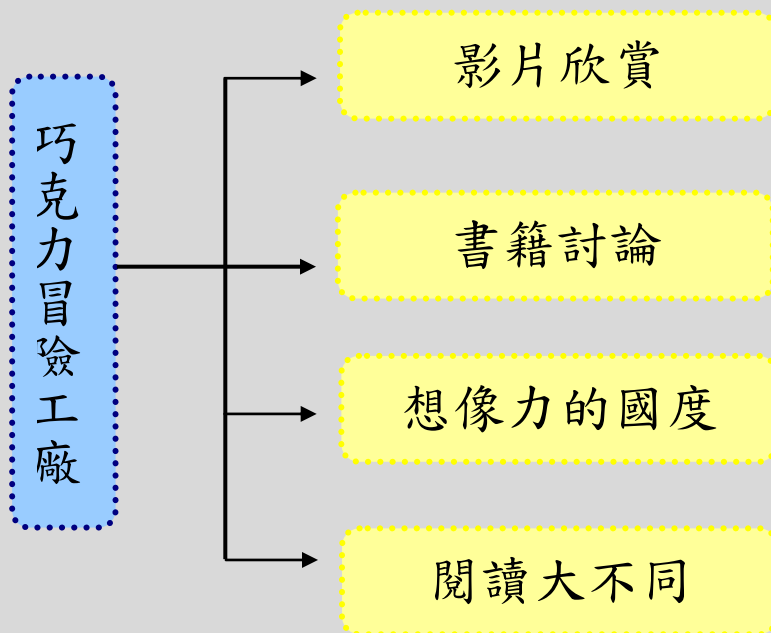
預定時間	設定的目標（可同時列舉多項目標，並分項紀錄）
今天	
這一星期	
這一個月	

**有夢最美，希望相隨，人因夢想而偉大，祝福你能乘著夢想的翅膀展翅高飛！**

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學 111 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀素養課程計畫

課程名稱	閱讀素養 《巧克力冒險工廠》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> <b>統整性(主題、專題、議題)探究課程</b> 2. <input type="checkbox"/> <b>社團活動與技藝課程</b> ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/ <input type="checkbox"/> 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	<p>這本書的內容圍繞著巧克力工廠的秘密，從秘密的源由、探究秘密到秘密的揭露，故事劇情生動、溫馨，充滿人情味和想像力。</p> <p>一開始，藉由部分影片的閱讀，引起孩子高度的閱讀動機，留下伏筆。接下來透過討論來引發孩子的內省能力：包括對故事中四位孩子貪婪、被寵壞、心胸狹隘或自以為是的個性，以及為了得到參觀工廠資格，不擇手段的運用各種方法等，都足以作為和孩子及家長討論品格教育的借鏡。</p> <p>而工廠裡各種驚奇的巧克力創意點子，也能提供孩子更多的想像空間，透過天馬行空的聯想訓練及創作讓孩子相信世界的各種美好，以培養獨特的想像力。最後透過影片與書籍的情節比較，提升閱讀興趣。</p> <p>本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、創作、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。</p>				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
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 type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝文 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	1. 了解書籍內容所傳達的意義。 2. 與同學分享故事內容。 3. 發表自己的相關經驗。				

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 15.17 週	5	閱讀素養 《巧克力冒險 工廠》	<b>【國語】</b> 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 <b>【綜合】</b> 2b-III-1 參與各項活動，適切表現	<b>【國語】</b> Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 <b>【綜合】</b> Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。	<b>【教學活動一：引起動機-影片欣賞】</b> 1 節 準備活動：事先準備好《巧克力冒險工廠》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 由老師先說明今天要播放的影片名稱，讓學生猜測劇情內容大概為何。	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	巧克力冒險工廠 學習單一 學習單二

		<p>自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>		<p>5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。          6. 利用影像協助故事的理解。          7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。          8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>(二) 影片播至小查理·巴格特地第二次拿祖父的錢購買巧克力為止。          (三) 讓學生猜猜看小查理是否有機會得到金獎券。          (四) 再繼續放映影片至五位主角準備進去參觀工廠的畫面為止。          (五) 老師拋問題，引發閱讀動機：          1. 究竟參觀巧克力工廠的過程中會發生什麼事？          2. 巧克力工廠裡有什麼設備及產品？          3. 最後的大獎是什麼？          4. 老師提示若要知道上述問題，請閱讀《巧克力冒險工廠》書籍找答案。  <b>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1節</b>          準備活動：事先發下《巧克力工廠的秘密》，並確定同學在討論之前閱讀完成。          (一)由學生輪讀教師事先所選出的書內容的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。          (二)由學生依自己</p>		
--	--	------------------------------	--	--	--	--	--

的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提問者姓名。

(三)請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。

(四)依各類別由同學自由舉手發言。

(五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。

●問題引導內容：

1. 為什麼威力旺卡要開放小孩參觀巧克力工廠？
2. 在工廠裡，有什麼驚奇的事物？你最喜歡那個發明？
3. 你覺得參觀工廠的小孩失敗的原因是什麼？他們的個性有什麼需要反省的地方？
4. 對於故事中大家爭先恐後想得到金獎券，你有什麼樣的想法？
5. 小查理有什麼值得你學習的地方？為什麼？
6. 如果世界上也有一個和巧克力

工廠的地方，你希望是什麼？

習寫學習單一

**【教學活動二：想像力的國度】1節**

- (一) 引導孩子如果世界上有一個像巧克力工廠的地方，你希望那是一個什麼地方。(用圖畫或文字敘述)
  - (二) 如果你能發明一個東西，你想發明什麼？
  - (三) 如果真有外星人，他們會長成什麼樣子？
- (二)習寫學習單二

**【教學活動三：綜合活動-閱讀大不同】2節**

- (一) 播放尚未播放完之影片
  - (二) 和學生討論影片和書籍閱讀的不同感受，提升學生對書籍閱讀的興趣。
- 找出書籍和影片不同的情節處。

## ※巧克力工廠學習單一

( )年( )班 姓名:( )

1. 為什麼威力旺卡要開放小孩參觀巧克力工廠?

---

2. 在工廠裡，有什麼驚奇的事物?你最喜歡那個發明?

---

3. 你覺得參觀工廠的小孩失敗的原因是什麼?

---

他們的個性有什麼需要反省的地方?

---

4. 對於故事中大家爭先恐後想得到金獎券，你有什麼樣的想法?

---

5. 小查理有什麼值得你學習的地方?

---

為什麼?

---

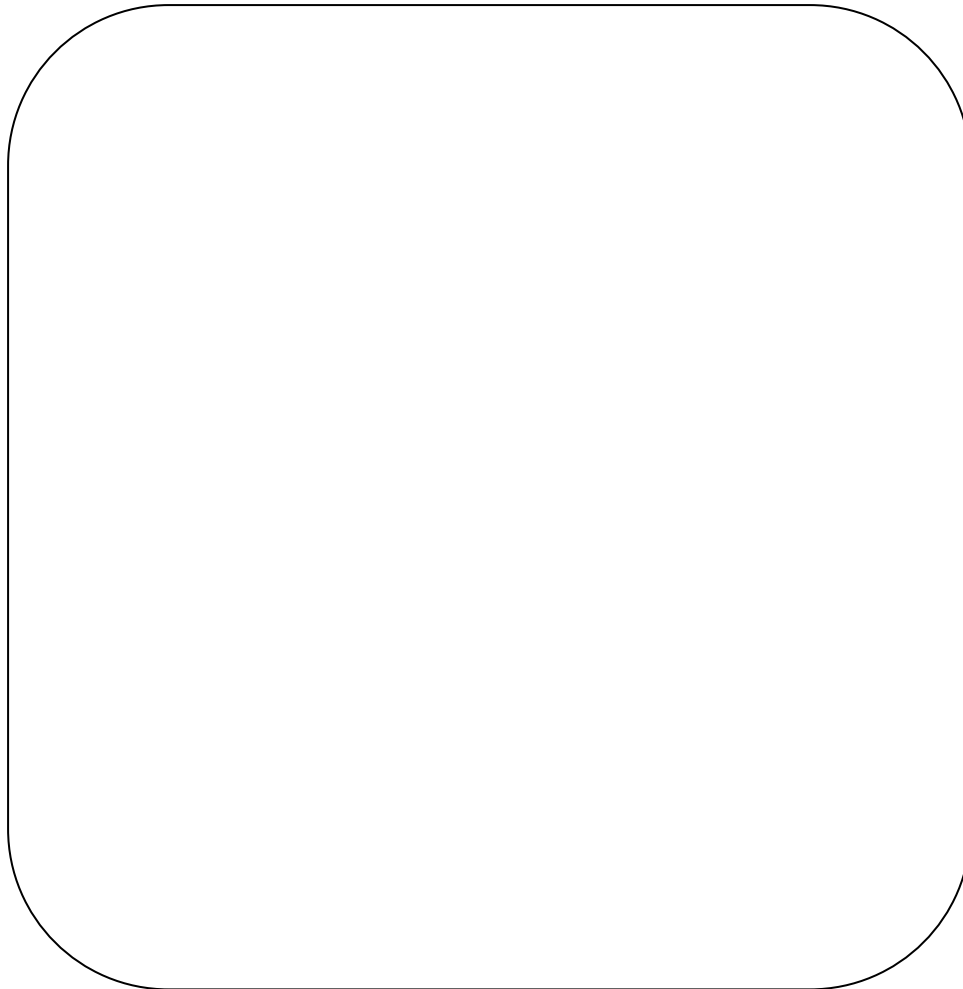
6. 如果世界上也有一個和巧克力工廠的地方，你希望是什麼?

---

## ※巧克力工廠學習單二

( )年( )班 姓名:( )

(一)引導孩子如果世界上有一個像巧克力工廠的地方，  
你希望那是一個什麼地方。(用圖畫或文字敘述)

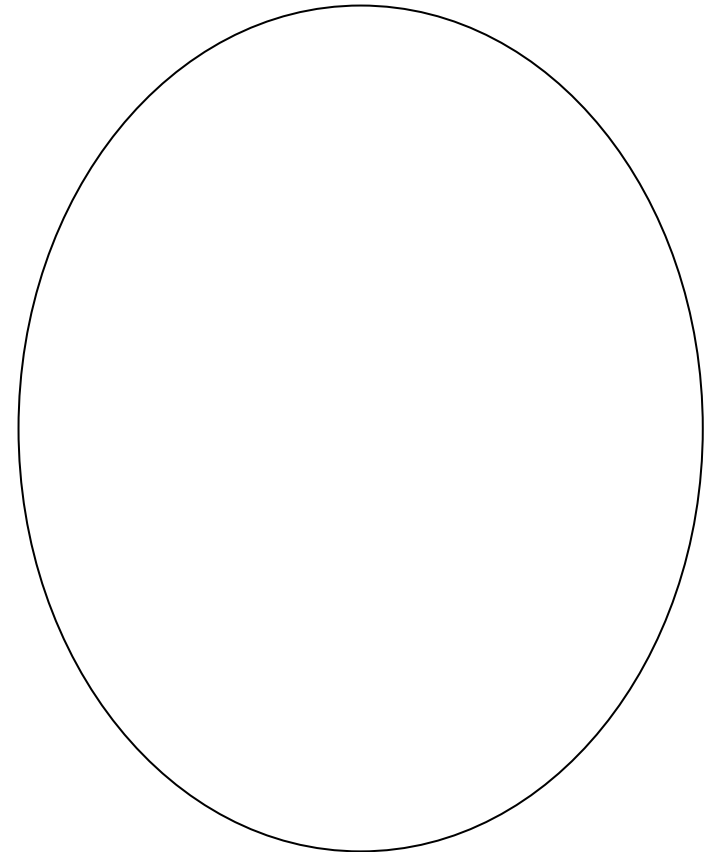


(二)如果你能發明一個東西，你想發明什麼?

---

---

(三)如果真有外星人，他們會長成什麼樣子?





彰化滿田中鎮三潭國民小學 111 學年度上學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2節)					
第二週						
第三週	防震演練(2節)					
第四週						
第五週			反毒宣導(1節)			
第六週						
第七週						
第八週						
第九週					家庭教育 宣導(1節)	
第十週						
第十一週						
第十二週						
第十三週					反毒宣導 (1節)	
第十四週						
第十五週						
第十六週						
第十七週						
第十八週						
第十九週						
第廿週						
第廿一週	一氧化碳防制宣導(1節)					
合計節數	5	5	6	6	8	6

彰化滿田中鎮三潭國民小學 111 學年度下學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2節)					
第二週						
第三週	環境教育宣導(1節)					
第四週						
第五週	反毒宣導(1節)					
第六週						
第七週	節約能源宣導(1節)					
第八週						
第九週	家庭暴力防制宣導(1節)					
第十週						
第十一週	性別平等宣導(1節)					
第十二週	交通安全宣導(1節)					
第十三週	反毒宣導(1節)					
第十四週	消防演練(2節)					
第十五週	安全教育與急救宣導(1節)					
第十六週					法治教育宣 導(1節)	
第十七週	家庭教育宣導(1節)					
第十八週					性教育宣 導(1節)	
第十九週	性侵害犯罪防制宣導(1節)					
第二十週	防溺水宣導(1節)反毒宣導(1節)					
合計節數	16	16	16	16	13	6

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	熱舞社	教 學 者	余芷萱、黃雅芳
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	社團分組	
2	111/09/14	歌曲「為我勇敢的媽媽」歌曲前 30 秒	
3	111/09/21	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 50 秒	
4	111/09/28	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分	
5	111/10/05	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分 30 秒	
6	111/10/12	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分 45 秒	
7	111/10/19	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分	
8	111/10/26	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分 30 秒	
9	111/11/02	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分 45 秒	
10	111/11/09	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分	
11	111/11/16	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分 30 秒	
12	111/11/23	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
13	111/11/30	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
14	111/12/07	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型+複習	
15	111/12/14	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
16	111/12/21	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
17	111/12/28	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
18	112/01/04	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
19	112/01/11	小組練習	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	歌曲Chi Mat Ba Ram歌曲前20秒	
2	112/02/22	歌曲 Chi Mat Ba Ram 歌曲前 20 秒	
3	112/03/01	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前35秒	
4	112/03/08	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 35 秒	
5	112/03/15	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前50秒	
6	112/03/22	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 50 秒	
7	112/03/22	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分	
8	112/03/29	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分	
9	112/04/12	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分15	
10	112/04/19	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分 15	
11	112/04/26	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分45	
12	112/05/03	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
13	112/05/10	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
14	112/05/17	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲結束	
15	112/05/24	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲結束	
16	112/05/31	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
17	112/06/07	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
18	112/06/14	歌曲 Chi Mat Ba Ram 練習隊型	
19	112/06/23	小組練習	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	魔術社	教 學 者	蔡明祐、蔡淑春
年 級	1-6 年級	場 地	英語教室
課程目標	一、學會魔術技巧，自娛娛人。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	社團分組	
2	111/09/14	魔術種類介紹與基礎練習	
3	111/09/21	魔術種類介紹與基礎練習	
4	111/09/28	生活魔術練習－吸管魔術	
5	111/10/05	生活魔術練習－吸管魔術	
6	111/10/12	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
7	111/10/19	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
8	111/10/26	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
9	111/11/02	近距離魔術練習－撲克找牌	
10	111/11/09	近距離魔術練習－撲克找牌	
11	111/11/16	近距離魔術練習－撲克找牌	
12	111/11/23	近距離魔術練習－紙幣消失術	
13	111/11/30	近距離魔術練習－紙幣消失術	
14	111/12/07	近距離魔術練習－紙幣消失術	
15	111/12/14	近距離魔術練習－撲克心電感應	
16	111/12/21	近距離魔術練習－撲克心電感應	
17	111/12/28	近距離魔術練習－撲克心電感應	
18	112/01/04	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
19	112/01/11	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	互動魔術練習－心情感應	
2	112/02/22	互動魔術練習－心情感應	
3	112/03/01	互動魔術練習－心情感應	
4	112/03/08	互動魔術練習－鈔票交換	
5	112/03/15	互動魔術練習－鈔票交換	
6	112/03/22	互動魔術練習－鈔票交換	
7	112/03/22	互動魔術練習－圖案感應術	
8	112/03/29	互動魔術練習－圖案感應術	
9	112/04/12	互動魔術練習－圖案感應術	
10	112/04/19	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
11	112/04/26	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
12	112/05/03	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
13	112/05/10	近距離魔術練習－繩子幻術	
14	112/05/17	近距離魔術練習－繩子幻術	
15	112/05/24	Party 魔術練習－撲克變牌	
16	112/05/31	Party 魔術練習－撲克變牌	
17	112/06/07	Party 魔術練習－穿越魔術	
18	112/06/14	Party 魔術練習－穿越魔術	
19	112/06/23	舞台魔術練習－絲巾消失術	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	太鼓社	教學者	江秀慧、張閩華
年級	1-6年級	場地	操場
課程目標	一、學會太鼓打擊與演奏。 二、培養感知覺察、審美思考與創意表現能力，充實藝術涵養與美感素養。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評量方式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	111/09/07	認識太鼓、握棒方式、打擊方式、功架姿勢、基本練習	
2	111/09/14	鼓譜介紹、口白節奏、姿勢美化、交替打擊、節奏訓練	
3	111/09/21	龍行天下(輪曲)第一部打擊學習	
4	111/09/28	分部節奏介紹、交替合奏打擊訓練	
5	111/10/05	口號發聲學習、腕部打擊訓練	
6	111/10/12	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
7	111/10/19	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
8	111/10/26	手勢訓練與分部練習及橋段走位練習	
9	111/11/02	輪奏及合奏練習、節奏轉換及空間應用訓練	
10	111/11/09	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
11	111/11/16	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
12	111/11/23	齊騰一式打法、輪跳樂打學習	
13	111/11/30	進行太鼓三部串打默契訓練	
14	111/12/07	進行太鼓三部串打默契訓練	
15	111/12/14	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
16	111/12/21	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
17	111/12/28	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
18	112/01/04	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
19	112/01/11	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	認識各種太鼓/介紹各種太鼓(高音、中音、低音)的使用及示範打法	
2	112/02/22	體驗打鼓(認識鼓譜、訓練節拍、基本動作) 1. 從心臟跳動聲談擊鼓的節拍 2. 示範指導各種鼓的打法並讓學員開始體驗擊鼓的樂趣	
3	112/03/01	音樂律動與節奏訓練/從肢體律動拍打開始，應用兒歌引導小朋友了解各種節拍	
4	112/03/08	打鼓練習及節奏訓練(一)二部合奏打擊/認識鼓譜、認識節拍、基本動作	
5	112/03/15	打鼓練習及節奏訓練(二)三部合奏打擊/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗2拍、4拍)	
6	112/03/22	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗 2 拍、4 拍)	
7	112/03/22	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗2拍、4拍)	
8	112/03/29	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗 4 拍、8 拍)	
9	112/04/12	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗4拍、8拍)	
10	112/04/19	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化 (體驗4拍、8拍)	
11	112/04/26	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
12	112/05/03	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
13	112/05/10	溫故知新~進行太鼓合奏默契訓練	
14	112/05/17	精進訓練及進退場走位學習	
15	112/05/24	精進訓練及進退場走位學習	
16	112/05/31	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
17	112/06/07	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
18	112/06/14	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
19	112/06/23	小組練習	
20	112/06/28	社團課程評量	



## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	扯鈴社	教 學 者	呂岳樺、王懷慶
年 級	1-6 年級	場 地	籃球場
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	社團分組	
2	111/09/14	手轉起鈴	
3	111/09/21	手轉起鈴	
4	111/09/28	拋鈴、拋鈴跳繩	
5	111/10/05	拋鈴、拋鈴跳繩	
6	111/10/12	魚躍龍門	
7	111/10/19	魚躍龍門	
8	111/10/26	大車輪	
9	111/11/02	大車輪	
10	111/11/09	猴子翻筋斗	
11	111/11/16	猴子翻筋斗	
12	111/11/23	蜘蛛結網	
13	111/11/30	蜘蛛結網	
14	111/12/07	金蟬脫殼	
15	111/12/14	金蟬脫殼	
16	111/12/21	手拋起鈴	
17	111/12/28	手拋起鈴	
18	112/01/04	抬頭望月	
19	112/01/11	金雞上架	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	金雞飛渡	
2	112/02/22	金龍繞玉柱	
3	112/03/01	金龍繞玉柱	
4	112/03/08	耍棍	
5	112/03/15	耍棍	
6	112/03/22	蜻蜓點水	
7	112/03/22	蜻蜓點水	
8	112/03/29	點水放棍	
9	112/04/12	點水放棍	
10	112/04/19	玉臂勾後旋	
11	112/04/26	玉臂勾後旋	
12	112/05/03	繞手臂	
13	112/05/10	繞手臂	
14	112/05/17	長繩	
15	112/05/24	長繩	
16	112/05/31	一條龍	
17	112/06/07	一條龍	
18	112/06/14	直立鈴	
19	112/06/23	直立鈴	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	跆拳道社	教 學 者	洪榮志、許沛怡
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	社團分組	
2	111/09/14	跆拳道歷史、基本動作示範	
3	111/09/21	馬步正拳攻擊	
4	111/09/28	弓箭步正拳攻擊	
5	111/10/05	下端防禦	
6	111/10/12	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
7	111/10/19	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
8	111/10/26	基本動作複習	
9	111/11/02	速度靶踢擊前抬腳下壓	
10	111/11/09	速度靶踢擊前抬腳下壓	
11	111/11/16	速度靶踢擊腳背旋踢	
12	111/11/23	速度靶踢擊腳背旋踢	
13	111/11/30	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
14	111/12/07	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
15	111/12/14	品勢太極-前 10 個練習	
16	111/12/21	品勢太極-前 10 個練習	
17	111/12/28	品勢太極-後 8 個練習	
18	112/01/04	品勢太極-後 8 個練習	
19	112/01/11	品勢太極-18 動(分解動作)	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	品勢太極-18 動(連續動作)	
2	112/02/22	品勢太極-18 動(連續動作)	
3	112/03/01	自由對練示範	
4	112/03/08	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
5	112/03/15	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
6	112/03/22	側並步、仰臥起坐、折返跑	
7	112/03/22	側並步、仰臥起坐、折返跑	
8	112/03/29	左右伸腿、跳趾胸、360 度旋轉	
9	112/04/12	左右伸腿、跳趾胸、360 度旋轉	
10	112/04/19	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
11	112/04/26	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
12	112/05/03	側踢、滑步旋踢	
13	112/05/10	側踢、滑步旋踢	
14	112/05/17	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
15	112/05/24	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
16	112/05/31	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
17	112/06/07	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
18	112/06/14	繩梯訓練	
19	112/06/23	繩梯訓練	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	直排輪社	教 學 者	楊叡旻、謝耀騰
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	社團分組	
2	111/09/14	V 字站立(平衡訓練)	
3	111/09/21	跪煞(訓練勇氣)	
4	111/09/28	企鵝踏步(平衡訓練)	
5	111/10/05	繞圈*5 圈(腳力、平衡測驗)	
6	111/10/12	速度衝刺(15 秒)	
7	111/10/19	V 字站立 50 秒	
8	111/10/26	企鵝踏步 50 下	
9	111/11/02	八字煞車	
10	111/11/09	腳跟煞車	
11	111/11/16	跪跪煞車	
12	111/11/23	推刃、左推、右推	
13	111/11/30	葫蘆	
14	111/12/07	蛇行	
15	111/12/14	單腳	
16	111/12/21	轉彎煞車	
17	111/12/28	剪冰(直線)	
18	112/01/04	剪冰(繞圈)	
19	112/01/11	平行轉彎	
20	112/01/18	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	前葫蘆	
2	112/02/22	前葫蘆	
3	112/03/01	後溜葫蘆	
4	112/03/08	後溜葫蘆	
5	112/03/15	S 型	
6	112/03/22	S 型	
7	112/03/22	後溜 S	
8	112/03/29	後溜 S	
9	112/04/12	雙腳滑行	
10	112/04/19	雙腳滑行	
11	112/04/26	單腳直線	
12	112/05/03	後交叉	
13	112/05/10	跳躍蹲溜	
14	112/05/17	章魚花式蹲溜	
15	112/05/24	腳踏車	
16	112/05/31	腳踏車	
17	112/06/07	後雙腳 S 行	
18	112/06/14	蹲溜 S 行	
19	112/06/23	特技蹲溜	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	射箭社	教 學 者	謝昊融、蕭閔月
年 級	1-6 年級	場 地	車棚
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	弓箭器材介紹	
2	111/09/14	射箭技術訓練-站姿	
3	111/09/21	射箭技術訓練-站姿	
4	111/09/28	射箭技術訓練-引弓	
5	111/10/05	射箭技術訓練-引弓	
6	111/10/12	射箭技術訓練-固定	
7	111/10/19	射箭技術訓練-固定	
8	111/10/26	射箭技術訓練-放箭	
9	111/11/02	射箭技術訓練-放箭	
10	111/11/09	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
11	111/11/16	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
12	111/11/23	射箭技術訓練-對弦影	
13	111/11/30	射箭技術訓練-對弦影	
14	111/12/07	上弦練習	
15	111/12/14	上弦練習	
16	111/12/21	上弦練習	
17	111/12/28	下弦練習	
18	112/01/04	下弦練習	
19	112/01/11	下弦練習	
20	112/01/18	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	射箭技術訓練複習-站姿	
2	112/02/22	射箭技術訓練複習-引弓	
3	112/03/01	射箭技術訓練複習-固定	
4	112/03/08	射箭技術訓練複習-放箭	
5	112/03/15	射箭技術訓練複習-前手撐弓位置	
6	112/03/22	射箭技術訓練複習-對弦影	
7	112/03/22	射箭技術訓練複習-綜合	
8	112/03/29	射箭技術訓練複習-綜合	
9	112/04/12	上弦練習複習	
10	112/04/19	下弦練習複習	
11	112/04/26	賽制介紹	
12	112/05/03	模擬比賽-資格賽	
13	112/05/10	模擬比賽-資格賽	
14	112/05/17	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
15	112/05/24	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
16	112/05/31	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
17	112/06/07	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
18	112/06/14	射箭九宮格	
19	112/06/23	射箭九宮格	
20	112/06/28	社團課程評量	



## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	竹笛社	教 學 者	陳巧玲、張靜瑜
年 級	1-6 年級	場 地	音樂教室
課程目標	一、培養音感與律動。 二、認識基本樂理、竹笛吹奏與指法。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。		
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	111/09/07	認識竹笛	
2	111/09/14	持笛姿勢、吹奏練習	
3	111/09/21	吹奏練習	
4	111/09/28	指法練習(瑪莉有隻小綿羊)	
5	111/10/05	指法練習(小星星)	
6	111/10/12	指法練習(小蜜蜂)	
7	111/10/19	指法練習(河水)	
8	111/10/26	初階練習曲目(春神來了)	
9	111/11/02	初階練習曲目(春神來了)	
10	111/11/09	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
11	111/11/16	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
12	111/11/23	初階練習曲目(蝴蝶)	
13	111/11/30	初階練習曲目(蝴蝶)	
14	111/12/07	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
15	111/12/14	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
16	111/12/21	初階練習曲目總複習	
17	111/12/28	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
18	112/01/04	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
19	112/01/11	中階練習曲目(秋蟬)	
20	112/01/18	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	中階練習曲目(秋蟬)	
2	112/02/22	中階練習曲目(廟會)	
3	112/03/01	中階練習曲目(廟會)	
4	112/03/08	中階練習曲目(平安夜)	
5	112/03/15	中階練習曲目(平安夜)	
6	112/03/22	中階練習曲目(望春風)	
7	112/03/22	中階練習曲目(望春風)	
8	112/03/29	中階練習曲目(雨夜花)	
9	112/04/12	中階練習曲目(雨夜花)	
10	112/04/19	中階練習曲目(快樂天堂)	
11	112/04/26	中階練習曲目(快樂天堂)	
12	112/05/03	中階練習曲目總複習	
13	112/05/10	進階練習曲目(荷塘月色)	
14	112/05/17	進階練習曲目(荷塘月色)	
15	112/05/24	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
16	112/05/31	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
17	112/06/07	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
18	112/06/14	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
19	112/06/23	進階練習曲目總複習	
20	112/06/28	社團課程評量	

## 彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	程式設計社	教學者	葉俊宏、蕭珮嫻
年級	1-6年級	場地	電腦教室
課程目標	一、習得科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣。 二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。		
核心素養	科-J-A1 科-J-B1 科-J-B2	評量方式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

### 上學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	111/09/07	認識各種積木	
2	111/09/14	認識各種積木	
3	111/09/21	認識各種積木	
4	111/09/28	各種積木實作範例	
5	111/10/05	各種積木實作範例	
6	111/10/12	各種積木實作範例	
7	111/10/19	各種積木實作範例	
8	111/10/26	程式設計基本觀念	
9	111/11/02	程式設計基本觀念	
10	111/11/09	程式設計基本觀念	
11	111/11/16	程式設計基本觀念	
12	111/11/23	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
13	111/11/30	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
14	111/12/07	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
15	111/12/14	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
16	111/12/21	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
17	111/12/28	增加程式設計的實體互助和趣味性	
18	112/01/04	增加程式設計的實體互助和趣味性	
19	112/01/11	增加程式設計的實體互助和趣味性	
20	112/01/18	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日期	教學重點 (學習內容)	備註
1	112/02/15	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
2	112/02/22	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
3	112/03/01	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
4	112/03/08	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
5	112/03/15	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
6	112/03/22	學習硬體感測器元件	
7	112/03/22	學習硬體感測器元件	
8	112/03/29	程小奔與程小奔互動	
9	112/04/12	程小奔與程小奔互動	
10	112/04/19	程小奔與程小奔互動	
11	112/04/26	程小奔與虛擬角色互動	
12	112/05/03	程小奔與虛擬角色互動	
13	112/05/10	程小奔與虛擬角色互動	
14	112/05/17	程小奔與人工智慧	
15	112/05/24	程小奔與人工智慧	
16	112/05/31	程小奔與人工智慧	
17	112/06/07	物聯網的應用	
18	112/06/14	物聯網的應用	
19	112/06/23	物聯網的應用	
20	112/06/28	社團課程評量	