

彰化縣縣立埔鹽國民小學 111 年度 各年級 彈性學習課程/節數 規劃說明 總表

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

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校自發、互動、共好（各重要背景因素）、以健康、創新、勤學、感恩為（課程願景或目標），並發展學生的多元能力（特色），期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

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

（本表必填且必上傳，請置於「8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量」各年級上傳檔案的第 1 頁）

表格列數請自行增刪

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級		四年級	
		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
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	生活閱讀家	21	20	21	20	21	20	21	20
	國際教育	21	20	21	20	21	20	21	20
	生活科技家					21	20	21	20
	書法美學家								
社團活 動與技 藝課程									
其他類 課程	繽紛埔鹽	21	20	21	20	21	20	21	20
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80

年級 課程名稱	五年級		六年級		
	上學期	下學期	上學期	下學期	
	節數	節數	節數	節數	
生活閱讀家	42	40	42	36	
國際教育					
生活科技家	21	20	21	18	
書法美學家	21	20	21	18	
繽紛埔鹽	21	20	21	18	
	合計	105	100	105	90

彰化縣立埔鹽國民小學 111 學年度 三年級 生活閱讀家 彈性學習課程 (校訂課程)

彰化縣立埔鹽國民小學 111 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】主軸課程地圖規劃					
課程目標	1. 實際分析與判讀故事的特點。 2. 實際規畫與執行一場『小小說書人』的計畫。 3. 具備主動積極與負責的學習態度。 4. 從故事內容中深入反思,並活用於生活中。		類型 <input checked="" type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		
設計理念	時代的巨輪不斷的向前滾動,學習的方式也從傳統的套裝知識,演變為因時因地並依學習者需求而設計不同課程的組合,更強調自我學習能力的建立,這種能力便是終生學習的能力;而在未來世代裡,老師應給學生一把主動探究的梯子,讓孩子們越來越積極主動探究;讓孩子們隨著好奇心越爬越高;讓孩子們學習目標越來越開闊;讓孩子們快樂指數向上提升;進而更一步步、有層次的提升孩子們的在學習時向上爬升的能力,所以老師要帶領著孩子們藉由故事情境進行反思,進而落實在生活中。從而養成能帶著走的閱讀力、思辨力、溝通力、創造力及國際力。				
核心素養 <融入議題之實質內涵>	E-A1	具備良好的生活習慣,促進身心健全發展,並認識個人特質,發展生命潛能。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	閱讀力是學習的基礎工具,透過生活閱讀家課程的進行,配合校課程願景與發展,陪養核心素養及型塑本校之學生圖像,賦與學生具有面對未來生活的素養能力。	
	E-A2	具備探索問題的思考能力,並透過體驗與實踐處理日常生活問題。			
	E-A3	具備擬定計畫與實作的能力,並以創新思考方式,因應日常生活情境。			
	E-B1	具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養,並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能,能以同理心應用在生活與人際溝通。			
	E-B2	具備科技與資訊應用的基本素養,並理解各類媒體內容的意義與影響。			
	E-B3	具備藝術創作與欣賞的基本素養,促進多元感官的發展,培養生活環境中的美感體驗。			
	E-C1	具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力,理解並遵守社會道德規範,培養公民意識,關懷生態環境。			
	E-C2	具備理解他人感受,樂於與人互動,並與團隊成員合作之素養。			
	E-C3	具備理解與關心本土與國際事務的素養,並認識與包容文化的多元性。			
時間	年級	三年級 第 1 學期		三年級 第 2 學期	
	節數	21		20	
培養能力 (埔鹽國小的學生圖像)	<input type="checkbox"/> 國際力 <input checked="" type="checkbox"/> 思辨力 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀力 <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> 國際力 <input checked="" type="checkbox"/> 思辨力 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀力 <input checked="" type="checkbox"/> 創造力 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通力		

(學習內容) 教學重點		<p>①打開你的『眼』</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能從眾多圖書中找到自己喜歡的書。 ◎能安靜的閱讀故事中的內容。 <p>②大『話』家</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能運用六何法從故事內容中找出何時 (when)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何地 (where)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何人 (who)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出何事 (what)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出為何 (why)。 ◎能運用六何法從故事內容中找出如何 (how)。 <p>③小『畫』家</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能從故事中的內容得到省思, 並與生活經驗相連結。 ◎能和同儕分享故事內容。 ◎能畫下從故事的內容得到的心得。 	<p>①放『眼』新世界</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能就一『主題』找到自己喜歡的書。 ◎能安靜的閱讀故事中的內容。 ◎能找出文本的脈絡。 <p>②戲『說』生活</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎以分組討論的方式, 找出故事中的人、事、時、地、物。 ◎就各組討論結果, 上台報告。 ◎就各組討論結果, 上台報告。 ◎『唱作俱佳』, 演給你看。 <p>③天真吾『寫』</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎能仿寫故事中的短句。 ◎能找出文本的脈絡。 ◎能自己預測或推論故事的發展。
學習表現	認知	<ul style="list-style-type: none"> ◎能跟著老師讀出故事書的內容。 ◎能回答老師就故事內容的提問。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎能自己唸讀故事書中的內容。 ◎能自己說出故事的大意。
	技能	<ul style="list-style-type: none"> ◎能喜愛閱讀故事書。 ◎能說出聽聞的內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎能主動閱讀書報雜誌。 ◎能主動與人分享閱讀心得。
	情意	<ul style="list-style-type: none"> ◎熱情自發的態度。 ◎啟動自主的學習。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎熱情自發的態度。 ◎啟動自主的學習。
教學活動	方法與策略	<ul style="list-style-type: none"> ◎導讀法：讓孩子能正確的讀出故事書內容。 ◎六何法：指導孩子從故事書內容找出人、事、時、地……等。 ◎提問法：藉由提問的方式, 讓孩子重述故事內容。 ◎詞彙教學：詞彙理解與擴充。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎六何法。 ◎因果關係法：掌握文本句子的因果關係, 可增進對文本的理解及文章的脈落。 ◎理解監控：藉由提問的方式, 讓孩子重述故事內容。 ◎推論預測：孩子能大膽假設故事發展
	學生表現任務	<ul style="list-style-type: none"> ◎讓孩子能正確的讀出故事書內容。 ◎孩子能從故事書內容找出人、事、時、地……等。 ◎能理解詞彙的意思並找出相似或相反詞。 ◎藉由提問的方式, 孩子能重述故事內容。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎讓孩子能擴展詞彙的認識, 了解詞意。 ◎孩子能活用詞彙, 從短語到句子。 ◎能完成一篇短文的填寫。 ◎能樂於參與『說來話長』活動---句子加長。 ◎能樂於參與『加油添醋』活動---短文仿寫。

彰化縣立埔鹽國民小學 111 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】主軸課程地圖規劃

	◎能樂於參與『語詞接龍』活動。 ◎能樂於參與『明辨是非』活動。	
評量方式	◎態度檢核 ◎課堂問答 ◎智慧王活動(相似相反詞) ◎學習單 (畫下心得)	◎態度檢核 ◎分組討論 ◎上台報告 ◎說來話長 ◎學習單 (寫下心得)

彰化縣立埔鹽國民小學 111 學年度 (三) 年級 校訂課程 【生活閱讀家-】
 實施進度 第 1 學期(依週次)

教學期程	主題或單元活動內容	節數	教學資源及學習策略	評量方式	備註
第 1 週	1.教師帶著學生共讀「妖怪交通安全」繪本，培養孩子的安全教育觀念。 2. 全班進行閱讀。 3.能安靜的自行閱讀。	1	1. 圖書館。 2. 繪本-妖怪交通安全。 3. 老師準備相機或手機 4. 學生能從繪本中獲得安全教育相關的常識，並懂得如何保護自己安全。	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 2 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出自己為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 3 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的人物有哪些？主角是誰？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 4 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中故事的發生時間、地點？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 5 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.說出這本書中的故事大意？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 6 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。 3.畫下這本書讓你印信最深刻的情節？	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找書、看書	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 7 週	月考週				
第 8 週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2. 全班進行閱讀。	1	1. 圖書館。 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師	

	3.能安靜的自行閱讀。		3.學生實際找書、看書	引導或自發性進行觀察	
第9週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2.全班進行閱讀。 3.說出自己為什麼喜歡這本書。	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第10週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2.全班進行閱讀。 3.說出這本書中的人物有哪些？主角是誰？	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第11週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2.全班進行閱讀。 3.說出這本書中故事的發生時間、地點？	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第12週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2.全班進行閱讀。 3.說出這本書中的故事大意？	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第13週	1.尋『寶』活動---找出自己最喜歡的一本書。 2.全班進行閱讀。 3.畫下這本書讓你印象最深刻的情節？	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第14週	月考週				
第15週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2.全班各自進行閱報活動。 3.說出最喜歡的一篇報導 4.找出並畫下佳句。	1	1.各班教室 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找報、看報	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第16週	校慶週				
第17週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2.全班各自進行閱報活動。 3.說出最喜歡的一篇報導 4.說出報紙名稱、出版日期及第幾版。	1	1.圖書館。 2.老師準備相機或手機 3.學生實際找書、看書	1.體驗實作 2.學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第18週	1.『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡	1	1.各班教室	1.體驗實作	

	的一份報紙。 2. 全班各自剪下最喜歡的一篇報導。 3. 寫出報紙名稱、出版日期及第幾版。 4. 寫出佳句。		2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找報、看報	2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 19 週	1. 『秀才不出門，能知天下事』活動---找出自己最喜歡的一份報紙。 2. 全班各自剪下最喜歡的一篇報導。 3. 寫下心得並。 4. 畫下插圖，完成讀報作品。	1	1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際找報、看報	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第 20 週	期末考週				
第 21 週	成果發表	1	1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	

實施進度 第2學期(依週次)

教學期程	主題或單元活動內容	節數	教學資源及學習策略	評量方式	備註
第1週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師引導或自發性進行觀察	
第2週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第3週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些?主角是誰? 4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 紀錄書的人物、主角	
第4週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點? 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第5週	1. 尋『寶』活動---找出有關『孝順』的故事書籍。 2. 全班進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第6週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第7週	月考週				
第8週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第9週	校外教學週				
第10週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點? 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	
第11週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些?主角是誰?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫.紀錄與分享	

	4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。			
第12週	1. 尋『寶』活動---找出有關『偉人傳記』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第13週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 能彼此小聲的討論故事內容。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第14週	月考週			
第15週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出故事書的名稱、作者、出版社。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第16週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中的人物有哪些?主角是誰? 4. 在白板上寫出本組為什麼喜歡這本書。	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第17週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組進行閱讀。 3. 在白板上寫出這本書中故事的發生時間、地點? 4. 在白板上寫出為什麼喜歡這本書?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第18週	1. 尋『寶』活動---找出有關『科學家』的故事書籍。 2. 分組討論。 3. 說出這本書的故事大意。 4. 寫下或畫下這本書讓你印象最深刻的情節?	1	1. 圖書館 2. 老師準備相機或手機 3. 學生實際體驗、觀察	1. 小組合作 2. 繪畫、紀錄 與分享
第19週	成果發表		1. 各班教室 2. 老師準備相機或手機	1. 體驗實作 2. 學生能針對老師 引導或自發性進行 觀察
第20週	期末考週			

彰化縣縣立 埔鹽 國民小學 111 學年度第 一 學期 三 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育		實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節		
彈性學習課程類別	1. ■統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3. □其他類課程 <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	1. 透過主題式英語教學，貼近學生的生活，引發學習興趣，進而能運用所學於日常生活中。 2. 藉由探索不同文化的風土民情與差異性，培養關懷包容觀。 3. 結合節慶，透過不同的教學方式引發學生學習，並能從中學到多元文化的差異。 4. 透過各國文化節氣的介紹，培養孩子國際觀。							
核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
課程目標	1. 探索日常英語生活情境。 2. 應用字詞、生活用語及簡易句型進行對話。 3. 增進學生對多元文化的基本認識與尊重，開展學生的世界觀。							
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育			
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1週	1	準備週				介紹課程內容。	能專心聽講	
第2週 ~ 第3週	2	主題情境 英語一	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac- II -2簡易的生活用語。	主題英語情境一：探索文具用品 1.介紹文具用品單字(鉛筆、橡皮擦、尺、書包、鉛筆盒、彩色筆、蠟筆、剪刀、膠	1.能認識並說出正確的單字。 2.能利用學習的單字套用句型	文具用品單字與圖片。

			的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。			水、美工刀、釘書機、筆…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的文字用品單字回答問題。 3. 利用文具用品單字套用句型。 4. 學生練習句型。	3. 藉由對話檢核發音正確性。	
第4週 ~ 第5週	2	主題情境 英語二	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2 簡易的生活用語。	主題英語情境二：運動大搜索 (2 節) 1. 介紹運動項目單字(跑步、籃球、羽毛球、足球、棒球、游泳、保齡球、乒乓球、獨輪車…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的運動項目單字回答問題。 3. 利用運動項目單字套用句型。 4. 學生練習句型。	1. 能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3. 藉由對話檢核發音正確性。	運動項目相關單字與圖片。
第6週 ~ 第7週	2	主題情境 英語三	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2 簡易的生活用語。	主題英語情境三：學校設施大探險 (2 節) 1. 介紹學校設施單字(辦公室、教室、自然教室、藝文教室、視聽教室、溜滑梯、翹翹板、盪鞦韆、操場、單槓、籃球場…)。 2. 教師提問問題，學生使用學過的學校設施單字回答問題。 3. 利用學校設施單字套用句型。 4. 學生練習句型。	1. 能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3. 藉由對話檢核發音正確性。	學校設施相關單字與圖片。
第8週 ~ 第9週	2	節慶英語 一	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要	配合節慶介紹相關單字與句型，學生能從中學習。	C-II-2 國內外主要節慶習俗。	節慶英語一：Halloween (5 節) 1. 教師利用影片或圖片介紹萬聖節的由來。 2. 教師教授萬聖節相關單字與用語。 (1) 單字：萬聖節、南瓜、南瓜燈、糖果、蝙蝠、骷髏頭、黑貓、木乃伊、	1. 能聽懂並可以使用英語回答老師詢問的問題。 2. 能唱出萬聖節歌曲。	1. 萬聖節相關單字、圖片與歌曲。 2. 萬聖節面具。

			節慶習俗。 8-III-4能了解外國風土民情。			<p>巫婆、狼人、幽靈、殭屍、面具、吸血鬼…</p> <p>(2)句型:</p> <p>○ What are you going to dress up as for Halloween ?</p> <p>◎ trick-or-treat</p> <p>3. 萬聖節歌曲教唱(trick-or-treat)</p> <p>4. 學生製作萬聖節面具。</p>	3.能創作出萬聖節面具。	
第10週 ~ 第11週	2	主題情境 英語四	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	透過主題式教學認識英文單字與句型。	Ac-II-2簡易的生活用語。	<p>主題英語情境四：服飾配件點點名(2 節)</p> <p>1. 介紹服飾配件單字(長褲、短褲、牛仔褲、長裙、洋裝、西裝、帽子、襪子、鞋子、手錶、皮帶…)。</p> <p>2. 教師提問問題，學生使用學過的服飾配件單字回答問題。</p> <p>3. 利用服飾配件單字套用句型。</p> <p>4. 學生練習句型。</p>	1.能認識並說出正確的單字。 2. 能利用學習的單字套用句型 3.藉由對話檢核發音正確性。	服飾配件相關單字與圖片。
第12週 ~ 第15週	4	文化差異 大探險 一	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由不同國家的風俗民情介紹，增進學生對多元文化的基礎認識與尊重，開展學生的世界觀。	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 C-II-2國內外主要節慶習俗。	<p>文化差異大探險一：悠遊美國</p> <p>1.比較下列臺灣與美國的差異性(1)食物 (2)服飾 (3)文化背景 (4)節慶</p> <p>2.介紹美國有名景點。</p> <p>3.學生分享印象最深刻的部份。</p>	能比較差異性，並分享自己的想法。	美國資料介紹
第16週 ~ 第17週	2	節慶英語 二	1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。	配合節慶介紹相關單字與句型，學生能從中學習。	C-II-2 國內外主要節慶習俗。	<p>節慶英語二：Christmas</p> <p>1.教師利用影片或圖片介紹聖誕節的由來</p> <p>2.教師介紹聖誕節相關單字(聖誕節、平安夜、聖誕老人、拐杖糖、聖誕禮物、聖誕</p>	1.能聽懂並可以使用英語回答老師詢問的問題。	1.萬聖節相關單字、圖片與歌曲。 2.聖誕節卡片。

			8-III-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。 8-III-4 能了解外國風土民情。			卡片、聖誕長襪、雪花、馴鹿、聖誕樹、聖誕紅、雪橇、雪人、薑餅…)。3. 聖誕節歌曲教唱(We Wish you a Merry Christmas)。 4. 聖誕卡片製作。	2. 能唱出聖誕節歌曲。 3. 能製作出卡片。	
第18週 ~ 第20週	3	文化差異大探險 二	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由不同國家的風俗民情介紹，增進學生對多元文化的基本認識與尊重，開展學生的世界觀。	Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	文化差異大探險二：悠遊英國 1. 比較下列臺灣與英國的差異性(1) 食物 (2) 服飾 (3) 文化背景 (4) 節慶 2. 介紹英國有名景點。 3. 學生分享印象最深刻的部份。	能比較差異性，並分享自己的想法。	英國資料介紹
第21週	1	單字大挑戰	5-II-4 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。	藉由學習單檢視這學期的學習成果。	B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	*單字對對碰 1. 教師利用前十週介紹過的主題情境英語單字設計對對碰學習單(單字對圖片)。 2. 學生個別測驗。	能完成學習單	學習單

彰化縣公立 埔鹽 國民小學 111 學年度第 二 學期 三 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

課程名稱	國際教育		實施年級 (班級組別)	三年級	教學 節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程類別	1. 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. 其他類課程 <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	以多元文化觀點為設計，藉由英語歌曲，提升學生學習興趣，並能從歌曲中學到單字、句型。							
核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。							
課程目標	1. 藉由英語歌謠，學生能從歌曲中學到單字與句型。 2. 以學過的英語歌曲自行編排動作並發表演出。							
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育			
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容 (校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第1週 ~ 第3週	3	唱唱跳跳 1	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2 簡易的生活用語。	*Clap your hands 1. 學生聆聽 Clap your hands 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Clap your hands 歌曲

			字詞。					
第4週 ~ 第6週	3	唱唱跳跳2	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*If you' re happy 1. 學生聆聽 If you' re happy 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	If you' re happy 歌曲
第7週 ~ 第9週	3	唱唱跳跳3	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*Teddy bear song 1. 學生聆聽 Teddy bear song 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Teddy bear song 歌曲
第10週 ~ 第12週	3	唱唱跳跳4	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*Brush your teeth 1. 學生聆聽 Brush your teeth 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	Brush your teeth 歌曲
第13週 ~ 第15週	3	唱唱跳跳5	1- II -7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1- II -10 能聽懂簡易句型的句子。 2- II -3 能說出課堂中所學的字詞。	藉由英語歌曲，學生從歌曲中學到單字、句型並能發表演唱。	Ac- II -2簡易的生活用語。	*BabyShark dance 1. 學生聆聽 BabyShark dance 歌曲。 2. 教師教導單字並學習歌曲內容。 3. 學生逐句練習。 4. 學生練唱歌曲。	能演唱出一首英語歌曲。	BabyShark dance 歌曲
第16週	4	小小創作	6- II -2 積極參與各種課堂	藉由歌曲學習單字	B- II -1第	1. 學生從教過的 5首歌曲抽取 1首自行編排	能藉由英語歌	

~ 第19週		家	練習活動 。	與句型，並搭配動作，讓表演更完整。	二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	動作。 2. 學生練習編排動作，教師從旁協助指導。 3. 教師驗收歌曲動作。	曲自行編排動作並發表演出。	
第20週	1	小小歌星	6- II -2 積極參與各種課堂練習活動 。	藉由歌曲學習單字與句型，並搭配動作，讓表演更完整。	B- II -1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	學生發表成果。	能藉由英語歌取自行編排動作並發表演出。	

電腦畫畫變簡單了、畫畫做中學、圖案改造和複製、重疊組合造型、曲線的應用、背景和造型組合、文字工具和點綴。

◎第八課 運算思維・初體驗：

用電腦思維解決問題、Code.org 玩中學、開始闖關遊戲、不同事件、發射武器和重複執行、創造遊戲。

五、課程架構



六、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第 1~2 週	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。	<p>◎第一課 電腦世界·真奇妙： —第 1~2 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項的安全守則宣導、相關影片及檔案。 ◎引起動機：日常生活中有哪些電腦的應用？</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 透過教師提問，請學生想一想日常生活中有哪些電腦的應用？讓學生察覺電腦應用無所不在，再藉由課本或動畫影片介紹，補充說明電腦科技的應用無遠弗屆。 2. 向學生介紹電腦教室的環境，並宣讀電腦教室使用守則，使學生能正確、安全的操作電腦。 3. 透過動畫影片，讓學生認識電腦發展的歷史；再藉由實際觀察，了解電腦有哪些基本配備與周邊設備和用品。 4. 先由老師示範電腦使用的正確坐姿，再一一指導學生，並教導「電腦健康操」，使其了解電腦的健康保健觀念。</p> <p>參、綜合活動</p>	二節	<p>1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲</p> <p>3. 課後評量-觀察和比較</p> <p>4. 成果採收測驗</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p>	資訊教育	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目：<u>健康(電腦健康操)</u></p> <p>2. 協同節數：<u>一節</u></p>

			<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生宣誓並簽署「電腦教室使用守則」。 2. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。 3. 觀察學生使用電腦時的坐姿，個別調整。 <p>—第 1~2 節 結束—</p>				
第 3~4 週	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	<p>◎第二課 電腦使用・真簡單： —第 3~4 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎老師至學生班級整隊、帶隊至電腦教室。 ◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室相關影片及檔案。 ◎引起動機：你會正確的開機和關機嗎？</p> <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師講述常見的作業系統種類及 Windows10。 2. 老師教導學生如何正確開、關機及注意事項。 3. 老師教導學生如何正確使用滑鼠，並透過「卡打車打打氣」教學軟體，練習滑鼠操作。 4. 藉由教學影片介紹光碟機、螢幕及喇叭操作。 5. 老師提問並小組討論，如何保養及清潔電腦配備以及注意事項。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生操作練習開機與關機，並實際調整螢幕與喇叭等。 2. 學生透過「卡打車打打氣」遊戲，熟悉游標移動、按一下左鍵等滑鼠操作方式。 	二節	<ol style="list-style-type: none"> 1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-檢核小達人 4. 成果採收測驗 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 	

			<p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p> <p>—第 3~4 節 結束—</p>					
第 5~7 週	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。	<p>◎第三課 視窗操作・我最行：</p> <p>—第 5~7 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備電腦教室相關影片及檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：你想要設定什麼樣的桌面背景呢？</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 以「小視窗夢遊仙境」的故事，帶領學生翱遊 Windows10 桌面環境及認識基本工具圖示，介紹運用滑鼠來開啟本機(檔案總管)，熟悉放大、縮小、移動和關閉等視窗操作。</p> <p>2. 教導學生進入「個人化」設定介面，依個人喜好設定桌面背景、佈題主題等設置。</p> <p>3. 認識開始功能表與動態磚，教導如何快速找到程式，及如何應用小算盤等程式，進而學習如何簡化程式啟動步驟等。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生體驗如何開啟視窗，並透過按鍵將視窗變大、變小、變不見。</p> <p>2. 學生透過「環保除害蟲」的遊戲熟悉左鍵和右鍵的交替操作方式。</p> <p>3. 學生實際操作「個人化」設定介面，選定喜歡的背景、主題樣式。</p>	三節	<p>1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲</p> <p>3. 課後評量-實作桌布輪播秀設定</p> <p>4. 成果採收測驗</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p> <p>4. 實作評量</p>		

			<p>4. 學生選取功能表與動態磚，快速執行小算盤和天氣方塊等程式，並操作練習釘選指定程式，再拖曳到桌面，建立捷徑。</p> <p>—第 5~7 節 結束—</p>				
第 8~10 週	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p> <p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p>	<p>◎第四課 英文輸入・輕鬆打：</p> <p>—第 8~10 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：找得到 26 個英文字母的按鍵嗎？</p> <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師請學生找找看 26 個英文字母在鍵盤上哪些位置，接著介紹鍵盤的功能鍵、打字區、數字鍵、方向鍵等等配置。 2. 透過「手指童謠」，讓學生認識正確的英打指法，了解每根手指頭應負責的鍵盤位置。 3. 教導「趣味英打」或「校園打字專家」軟體，讓學生分段練習基準鍵、食指位移、上列鍵、下列鍵等按鍵位置，學習正確英語打字輸入。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生找出 26 個英文字母在鍵盤的哪些位置，並開啟記事本，輸入一篇英文自我介紹，練習按住轉換鍵 Shift，輸入英文大、小寫字母。 2. 學生哼唱「手指童謠」，並搭配打字軟體，練習基準鍵、上列鍵、下列鍵等指法，以健康打 	三節	<ol style="list-style-type: none"> 1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音 3. 宏全 WEB 版線上打字練習，和校園打字專家軟體 4. 課後評量-實作輸入 Little star 歌詞 5. 成果採收測驗 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量 	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 協同科目：<u>英語</u> (<u>英文字母及簡單英文句子</u>) 2. 協同節數：<u>二節</u>

			<p>字方法，培養正確標準指法，熟悉每根手指頭應負責的鍵盤位置。</p> <p>3. 學生熟練英打指法後，再藉助校園打字專家「打字遊戲、計時測驗」上機練習，穩紮穩打，期待養成「不看鍵盤打字」目標。</p> <p>4. 開啟記事本，輸入簡單英文短文，例如 Little star，並存檔，作為這一單元的評量作業。</p> <p>—第 8~10 節結束—</p>					
第 11~13 週	<p>資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>國 3-II-2 運用注音符號，檢索資訊，吸收新知。</p>	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p> <p>資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。</p>	<p>◎第五課 中文輸入·頂呱呱： —第 11~13 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備電腦教室相關影片和檔案，並事先完成「校園打字專家」練習軟體安裝。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：注音符號在鍵盤上的排列，有什麼規則嗎？</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 認識微軟新注音輸入法，請學生找找看注音符號與四個聲調在鍵盤的哪些位置。</p> <p>2. 接著教導如何切換輸入法，中、英模式切換。</p> <p>3. 啟動 WordPad 文書編輯，並介紹注音輸入與組字，包括自動辨識選字、自行選字或換詞、標點符號輸入等。</p> <p>4. 教導使用「趣味中打」或「校園打字專家」，熟練注音按鍵、常用詞句輸入和多音練習。</p> <p>參、綜合活動</p>	三節	<p>1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全 WEB 版線上影音</p> <p>3. 宏全 WEB 版線上打字練習，和校園打字專家軟體</p> <p>4. 課後評量-實作輸入唐詩，並編輯文字</p> <p>5. 成果採收測驗</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p> <p>4. 實作評量</p>	<p>閱讀素養</p>	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目：<u>國語(注音符號、課文)</u></p> <p>2. 協同節數：<u>二節</u></p>

			<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用「趣味中打」或「校園打字專家」軟體練習中打鍵盤指法和字例練習等，老師在一旁指導標準打字姿態。 2. 熟悉指法位置後，學生上機練習「校園打字專家」軟體中的「打字遊戲」和「計時測驗」，並依老師指示傳送成績。 3. 依照老師教學步驟，開啟 WordPad，運用 WordPad 打出一段自我介紹或國語課本內容，並運用基本功能變換字型、大小與顏色。 <p style="text-align: center;">— 第 11~13 節 結束 —</p>					
第 14~15 週	資 t-II-1 能認識常見的資訊系統。	<p>資 S-II-1 常見系統平台之基本功能操作。</p> <p>資議 D-II-2 系統化數位資料管理方法的簡介。</p>	<p>◎ 第六課 檔案管理・有妙方：</p> <p style="text-align: center;">— 第 14~15 節 開始 —</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需相關影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：想一想怎麼快速找到檔案？</p> <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過宏全教學動畫影片，向學生介紹檔案架構、類型和檔案總管，熟知如何修改檔名，並認識副檔名的重要性。 2. 教導學生檔案總管使用方法，如何「新增、選取、複製、移動、刪除」檔案、資料夾。 3. 介紹檔案分門別類管理的祕訣，請學生動腦想一想如何快速找到檔案，並建立資料備份的觀念，隨身碟使用的注意事項。 <p>參、綜合活動</p>	二節	<ol style="list-style-type: none"> 1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學 2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲 3. 課後評量-檔案歸類連連看 4. 成果採收測驗 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 		

			<p>1. 學生體驗如何修改檔案名稱，上機整理資料夾，將檔案「新增、選取、複製、刪除」等。</p> <p>2. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，即時評量學生的學習狀況。</p> <p>—第 14~15 節結束—</p>					
第 16~18 週	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p>	<p>資 T-II-1 繪圖軟體的使用。</p> <p>視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。</p>	<p>◎第七課 小畫家·塗塗鴉：</p> <p>—第 16~18 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需相關影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：你會畫一間房子、一個雪人嗎？</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 認識小畫家繪圖軟體及操作介面。</p> <p>2. 介紹矩形圖案，請學生想一想矩形可以畫出什麼圖案？</p> <p>3. 講解多種繪圖工具與技巧，介紹如何畫一間房子？利用直線和填入，畫出斜斜的屋頂。</p> <p>4. 進而運用改造和複製功能，完成另一棟二樓房子；運用重疊組合出聖誕樹造型；應用曲線，畫出可愛的小雪人。</p> <p>5. 介紹背景設定，和造型組合成一幅畫。包括景色選擇和透明色處理。</p> <p>6. 文字工具，並加上美麗的點綴，完成卡片。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 介紹完基本繪圖後，學生自行發揮創意，利用簡單工具畫房子圖案，試探媒材特性與技法。</p>	三節	<p>1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲</p> <p>3. 課後評量-實作繪製 3D 作品</p> <p>4. 成果採收測驗</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p> <p>4. 實作評量</p>	家庭教育	<p>■實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費)</p> <p>1. 協同科目：<u>藝文</u>（<u>幾何圖形繪製成圖形</u>）</p> <p>2. 協同節數：<u>二節</u></p>

			<p>2. 老師一步一步帶領學生改造、複製讓一樓的房子變二樓洋房，運用複製技巧完成改造構想。</p> <p>3. 學生運用重疊變組合出聖誕樹圖案，再利用曲線工具畫出小雪人，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>4. 學生改變背景顏色，貼上各種來源造型，利用文字工具輸入祝福語，融合組成創作，使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>5. 依照老師教導設計卡片，體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。</p> <p>6. 開啟 3D 小畫家，實作繪製 3D 作品，作為這一單元的評量作業。</p> <p style="text-align: center;">—第 16~18 節 結束—</p>					
第 19~21 週	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	<p>資 A-II-1 程序性的問題解決方法簡介</p> <p>資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法。</p>	<p>◎第八課 運算思維·初體驗：</p> <p style="text-align: center;">—第 19~21 節 開始—</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需相關影片和檔案。</p> <p>◎學生攜帶 Windows10 電腦入門輕鬆學課本。</p> <p>◎引起動機：如何使用電腦的思維來解決問題？</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 利用 Code.org 培養運算思維能力。</p> <p>2. 老師教導與分析闖關遊戲內容，如何拖曳積木和設定移動距離。</p> <p>3. 做錯時，先讓學生想一想問題出在哪裡，小組討論出解決方法，老師再給予指導。</p> <p>參、綜合活動</p>	二節	<p>1. 宏全版 Windows10 電腦入門輕鬆學</p> <p>2. 宏全 WEB 版線上影音及好玩教學遊戲</p> <p>3. 課後評量-實作射擊遊戲</p> <p>4. 成果採收測驗</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 態度評量</p> <p>4. 實作評量</p>	資訊教育、科技教育	

		<ol style="list-style-type: none">1. 老師從旁協助指導學生完成 Code.org 第一關至第五關挑戰，讓學生完成不同事件的積木設定，讓角色能依指令移動、播放得分音效及加入得分積木。2. 第五關進階挑戰：請學生動腦想一想，安娜如何以最短的距離移動，碰到所有的雪花？3. 小組合作完成第六關至第九關挑戰，執行積木，成功讓火箭發射、角色不停的上下走動及讓主角能夠相互追逐。4. 深度學習：讓學生發揮想像力，小組自創遊戲、設計腳本、安排角色及關卡，透過不斷思考與修改，完成遊戲，並與他人分享成果。 <p>— 第 19~21 節 結束 —</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

彰化縣埔鹽鄉埔鹽國民小學 111 學年度第 2 學期

三年級彈性學習生活科技家課程計畫 (普通班 特教班)

課程名稱	Scratch3 小創客寫程式	實施年級(班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	<p>1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)</p> <p>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)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. <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</p>				
設計理念	<p>1. 程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。</p> <p>2. 跨領域學習：融入「數學、社會、藝術、健體…等」跨領域學習，培養知識整合運用能力，活用在生活中。</p> <p>3. 表達與溝通：訓練能表達自我觀點，與他人能理性溝通、理解包容與尊重差異，建立良好的團隊合作態度。</p>				
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素養	總綱核心素養項目	國民小學教育(E)核心素養具體內涵			
	A2 系統思考與解決問題	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。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。			
	A3 規劃執行與創新應變	科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。			
	B1 符號運用與溝通表達	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。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。			
	B2 科技資訊與媒體素養	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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。			
	C2 人際關係與團隊合作	科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。			
課程目標	<p>一、啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。</p> <p>二、使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。</p> <p>三、從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。</p>				

	四、教導學生靈活應用圖案，做出趣味小遊戲。 五、教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 六、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
表現任務	Scratch 軟體操作、口頭問答、學習評量、製作「神奇的生日蛋糕、獨角仙覓食記、爆米花樂趣多、一起來接蘋果、流感動畫、土撥鼠找朋友、棉花糖射擊遊戲」等程式。

課程架構脈絡									
教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 01 週 S 第 02 週	第一章 我是程式設計 高手	科-E-A2 科-E-A3 科-E-B1	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	<ul style="list-style-type: none"> • 認識程式設計 • 學會 Scratch 程式 • 能加入背景和角色 • 會在角色上寫程式 • 能讓貓咪來回移動 • 能儲存和備份程式 	1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言 3. Scratch 程式初體驗 4. 加入背景和角色	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
						5. 在角色上寫程式 6. 貓咪來回移動 7. 儲存和備份程式檔	1		
第 03 週 S 第 04 週	第二章 神奇的生日蛋糕	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	<ul style="list-style-type: none"> • 能加入背景、角色造型 • 了解程式設計步驟 • 學會換造型和隨機取數 • 能用重複迴圈簡化程式 • 學會互動提示、加入音效，讓角色動起來 	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧 (程式基本結構) 4. 換造型和重複迴圈	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
						5. 隨機取數選蛋糕 6. 互動提示和音效 7. 讓角色動起來	1		

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 05 週 S 第 06 週	第三章 獨角仙 覓食記	科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2 【跨領域】 社-E-B1	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 【跨領域】 3. 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 【跨領域】 4. 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	• 學會設計遊戲 • 能應用特效做綺麗舞台 • 熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動 • 能應用條件判斷和偵測，學習解決問題	1. 開始設計遊戲 2. 加特效的綺麗舞台 3. 舞台座標和定位 4. 按鍵控制移動 5. 條件判斷和偵測（選擇結構） 6. 學習解決問題	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
							1		
第 07 週 S 第 08 週	第四章 爆米花 樂趣多	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2	1. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 2. 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 3. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	• 了解分身製造器 • 能製作背景音樂 • 會產生分身和變身 • 會讓角色跟著滑鼠移動 • 能透過顏色偵測爆米花 • 會增加條件解決鍋邊爆問題	1. 認識分身製造器 2. 來段背景音樂 3. 產生分身和變身 4. 角色跟著滑鼠移動 5. 顏色偵測和爆米花 6. 多重條件 vs 鍋邊爆	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
							1		

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
----------	-----------------	-------------------------------	------	------	------	------	--------	------	----------------

第 09 週 S 第 11 週	第五章 一起來 接蘋果	科-E-A2 科-E-B1 科-E-B2 【跨領域】 數-E-A2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	<ul style="list-style-type: none"> 了解程式錯蟲與除錯 學會廣播接收訊息 會讓蘋果由樹上掉落 能設定變數和使用 學會倒數計時、重玩、除錯蟲(debug) 	1. 程式也有蟲蟲危機	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
			2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	2. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。		3. 蘋果由樹上掉落				1
			3. 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	3. 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。		4. 變數的設定和使用				1
第 12 週 S 第 14 週	第六章 預防流 感動畫	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2 【跨領域】 健體-E-A2	4. 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。	4. 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。	<ul style="list-style-type: none"> 熟悉動畫製作流程 學習從第一幕動畫設計 能做主角口白和聲音檔、會廣播呼叫角色登場 會切換舞台和做標題，完成動畫簡報 	5. 倒數計時&再玩一次	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
			【跨領域】	【跨領域】		6. 學會除錯蟲(debug)				1
			1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。		1. 動畫製作流程				1
第 12 週 S 第 14 週	第六章 預防流 感動畫	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2 【跨領域】 健體-E-A2	2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。	<ul style="list-style-type: none"> 學習從第一幕動畫設計 能做主角口白和聲音檔、會廣播呼叫角色登場 會切換舞台和做標題，完成動畫簡報 	2. 第一幕動畫設計	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
			【跨領域】	【跨領域】		3. 主角口白和聲音檔				1
			3. 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。	3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。		4. 廣播呼叫角色登場				1
第 12 週 S 第 14 週	第六章 預防流 感動畫	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2 【跨領域】 健體-E-A2	4. 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。	4. 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。	<ul style="list-style-type: none"> 會切換舞台和做標題，完成動畫簡報 	5. 舞台切換和標題	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	
			【跨領域】	【跨領域】		6. 完成動畫簡報				1
			1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。		1. 動畫製作流程				1

課程架構脈絡

教學 期程	單元與 活動名 稱	科技領域 核心素養 (校訂或相關領 域)	學習表現	學習內容	教學目標	教學重點	節 數	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 15 週 S 第 17 週	第七章 土撥鼠 找朋友	科-E-A2 科-E-B1 科-E-B2 【跨領域】 藝-E-B2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 【跨領域】 3. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 【跨領域】 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	<ul style="list-style-type: none"> 學會廣播玩迷宮遊戲 能解決土撥鼠碰壁問題 能使用「或」連結條件 會寫「讓淘氣鬼抓到」程式 會寫「過關了」程式 會寫「時間到了」程式 	1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
						4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐	1		
						6. 限時挑戰好刺激	1		
第 18 週 S 第 20 週	第八章 棉花糖 射擊遊戲	科-E-A3 科-E-B1 科-E-B2 科-E-C2	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	<ul style="list-style-type: none"> 學會啟動遊戲和變數設定 能設計闖進棉花糖世界遊戲 學會以子彈擊落棉花糖 能設計天外飛來隕石 會設計生命值程式 學會設計遊戲結束 	1. 啟發遊戲設計能力 2. 遊戲開始和變數設定 3. 闖進棉花糖世界	1	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
						4. 子彈擊落棉花糖 5. 天外飛來的隕石	1		
						6. 被子彈打中和擊中飛碟 7. 生命值和遊戲結束	1		

表四其他類課程 (自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動)

彰化縣縣立埔鹽國民小學 第一學期 一 ~ 六年級 課程名稱：繽紛埔鹽(全校性、全年級或班群學習活動)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量 方式	備註
1	家庭教育--祖父母節 宣導一心之祈願卡+ 大手牽小手	1	重視家庭世代的交流，喚起對於親情、孝道及敬老尊賢倫理道德的重視。	家E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	1. 增進祖孫之間的感情。 2. 利用祈願卡表達感謝之意。	製作祈願卡	得視單位時間調整實施日期
2	友善校園宣導	1	以學生為中心塑造一個溫馨和諧的校園環境，讓學生免於恐懼的自由，使學生能夠進行快樂而有效的學習。	E-C1具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。	1. 能知道霸凌的意義。 2. 遇到霸凌行為時能知道處理的方式。 3. 瞭解「修復式正義」	1. 問答	
3	地震防災宣導演練	1	知道地震防災安全概念與知能的培養，在危機發生時能冷靜面對處理。	防E5 不同災害發生時的適當避難行為。防E7 認識校園的防災地圖。防E8 參與學校的防災疏散演練。	1. 認識校園安全與防災疏散地圖。 2. 知道地震發生時的應變方法與態度。 3. 能知道日常生活中如何做好防震措施。 4. 學習遵守地震演練時的注意事項。	1. 實作 2. 問答	
4	營養教育	1	認識生活中的健康食物及對身體的益處，瞭解紅黃綠燈食物的種類，並檢視分辨自己的飲食行為是否健康，進而培養良好的飲食習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 Ea-II-1 食物與營養的種類和需求。	1. 能認識六大類食物並知道所能提供的營養素。 2. 能分辨健康的食物並進行選擇。 3. 能檢視自己的飲食習慣並調整。 4. 能養成良好的飲食習慣。	1. 問答	得視單位時間調整實施日期
5	交通安全宣導	1	藉由影片與解說讓學生知道交通安全五大守則。	安E2 了解危機與安全。	1. 認識基本交通規則，知道交通安全的重要性。 2. 認識路權、視野死角等重要守則。 3. 實作中學習、體驗遵守交通規則。	1. 問答 2. 演練	

6	環境暨戶外教育活動	1	了解自然生態與生命的奧妙，學習尊重生命，了解人類如何和大自然共榮共生。結合社區資源進行戶外體驗教育。	自-E-B3透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。	1. 了解果園嫁接技術 2. 體驗包含自然的簡易山訓遊樂設施，還有體驗樹屋的清涼是自然生態與良好空氣對流的設計。	實作	
7	生命教育宣導	1	藉由生動的解說及簡單的互動，讓大家對於保護動物的觀念有更進一步的認識，並能從中學習如何尊重與保育動物。	生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。	1. 學習運用正向的態度去面對和尊重生命。	問答	得視外部單位時間調整實施日期與內容。
8	彰化縣故事閱讀協會到校說故事	1	經由老師生動活潑的述說故事，讓學生們徜徉於書海之中。	閱 E12 培養喜愛閱讀的態度。	1. 認識不同的文本。 2. 培養聆聽、表達的能力	1. 問答 2. 實作	得視外部單位時間調整實施日期
9	性別平等教育及性騷擾防制宣導	1	藉由宣導活動讓學生清楚身體的界線，知道好與不好的接觸之間的差別。期望學會保護自己、如何尋求協助、以及拒絕性騷擾或性侵害。	性E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 知道身體的重要部位不能被人隨意碰觸。 2. 能拒絕性騷擾或性侵害，並學會如何尋求協助。	1. 問答 2. 實作	得視外部單位時間調整實施日期
10	防制藥物濫用宣導	1	認識毒品的種類並知道毒品對於身體的危害性，進而能勇敢拒絕毒品的誘惑。	品E1 良好生活習慣與德行。	1. 能認識常見的毒品種類及其危害。 2. 認識新興毒品及其危害。 3. 了解毒品的危害並了解拒絕毒品的的方法。	問答	得視外部單位時間調整實施日期
11	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				
12	家庭教育宣導	1	能知道家事蹦蹦並不是只有單一個人的事情，每位家庭成員都應互相分擔，並學會感謝家人的付出。	家 E3 家人的多元角色與責任。 家 E4 兒童的家庭責任。	1. 能知道家庭分工的重要性，並體認每位家庭成員的重要性。 2. 學會感謝家人的辛勤付出。		得視外部單位時間調整實施日期與內容。
13	菸害防制宣導	1	能認識香菸與電子菸的成分與害處，並能拒絕香菸的誘惑和拒絕二、三手菸，建立無菸害的環境。	品E1 良好生活習慣與德行。	1. 能知道香菸與電子菸的成分與害處。 能拒絕香菸的危害。	問答	得視外部單位時間調整實施日期與內容。

14	午餐教育宣導	1	藉由食物種類的介紹，能知道各個食物的營養素與攝取量，進而達到飲食的均衡。	Ea- II -1 食物與營養的種類和需求。	能認識六大類食物並知道所能提供的營養素。	問答	得視外部單位時間調整實施日期
15	校慶活動	1	預賽或預演。	Cb- II -2學校運動賽會			得視單位時間調整實施日期。
16	家庭暴力防治宣導	1	藉由議題的宣導，引導學童用正確的觀念來面對及因應。同時，培養處理緊急狀況的應變能力，而不是像過往般要求壓抑、隱忍的態度。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	能知道如果事件發生如何尋求協助。	問答	得視單位時間調整實施日期。
17	節慶教學—聖誕節	1	藉由繪本《一個聖誕節的故事》認識歐美國家的人文環境和生活習慣，知道聖誕節的由來。並透過教學活動的帶領，製作聖誕小卡表達祝福與感謝。	國E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。	1. 閱讀繪本《一個聖誕節的故事》，認識聖誕節的由來。 2. 製作聖誕節小卡傳達心意。	1. 問答 2. 實作	
18	校園霸凌暨法律常識	1	了解基本法律常識，並著重在網路霸凌與網路言論法律責任。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	1. 認識言論自由的定義 2. 認識校園霸凌的定義 3. 了解網路霸凌的現況與法律責任。		得視外部單位時間調整實施日期。
19	能源教育暨預防二氧化碳中毒宣導	1	介紹節約能源的妙招並宣導預防冬天使用暖爐、熱水器等電器的安全，預防二氧化碳中毒。	能E1 認識並了解能源與日常生活的關連。能E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。	1. 能知道節約用能源的方法。 2. 能養成節約的好習慣並落實於生活中。 3. 了解二氧化碳中毒的症狀並學習預防方法。	問答	能源教育暨預防二氧化碳中毒宣導
20	兒童權利公約宣導	1	簡易介紹兒童權利公約的定義與內容，並藉由影片讓學生更了解兒童權利公約。	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1. 能知道兒童權利公約的內容。 2. 知道自己該有的權利，並能適當運用。	問答	得視外部單位時間調整實施日期。
21	海洋教育	1	介紹臺灣的海洋宗教與習俗，結合當地漁村信仰—海神媽祖的故事介紹，促使與日常生活的連結。	海 E8了解海洋民俗活動、宗教信仰與生活的關係。	1. 能認識媽祖文化並體會與日常生活的關係性。 2. 分享信仰活動的歷程並能尊重不同信仰。	問答	

其他類課程 (自治活動課程的週、班會或辦理全校性、全年級或班群學習宣導活動)

彰化縣縣立埔鹽國民小學 第二學期 一 ~ 六年級 課程名稱：繽紛埔鹽(全校性、全年級或班群學習活動)

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量方式	備註
1	友善校園宣導	1	以學生為中心塑造一個溫馨和諧的校園環境，讓學生免於恐懼的自由，使學生能夠進行快樂而有效的學習。	社2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。	1. 能知道霸凌的意義。 2. 遇到霸凌行為時能知道處理的方式。 3. 瞭解「修復式正義」	問答	
2	傳染病衛教暨腸病毒通報演練	1	藉由情境演出，讓學生了解得到傳染疾病與腸病毒時會出現的症狀，知道處理的方式與如何預防，並教導正確的洗手步驟與戴口罩方法。	生 E-I-1 生活習慣的養成。	1. 能認識常見傳染病與腸病毒會出現的症狀。 2. 能知道如何預防並降低傳染疾病的發生。	1. 問答 2. 實作	
3	環境教育	1	了解人類對環境所造成的污染、破壞與衝擊。	自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。	1. 了解現今汙染狀況 2. 知道垃圾分類的重要性與類別 3. 落實垃圾分類與資源回收		
4	營養宣導	1	認識生活中的健康食物及對身體的益處，透過飲食習慣的檢視，分辨自己的飲食行為是否健康，進而培養良好的飲食習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 能分辨健康的食物並進行選擇。 2. 能檢視自己的飲食習慣並調整。 3. 能養成良好的飲食習慣。	問答	得視單位時間調整實施日期
5	交通安全宣導	1	藉由影片與解說讓學生知道交通安全五大守則。	安E2 了解危機與安全。	1. 認識基本交通規則，知道交通安全的重要性。 2. 認識路權、視野死角等重要守則。 3. 實作中學習、體驗遵守交通規則。	問答	得視外部單位時間調整實施日期。

6	CPR+AED宣導	1	介紹 CPR 及 AED 的相關知識，並藉由親自示範及實際演練，讓學生們學會使用的方式並知道如何通報。	安 E11 了解急救的重要性。 安 E12 操作簡單的急救項目。 安 E14 知道通報緊急事件的方式。	1. 能知道 CPR 及 AED 的操作。 2. 能實際操作簡單的急救項目。 3. 能知道遇到緊急事件時如何通報。	1. 問答 2. 實作	得視外部 單位時間 調整實施 日期。
7	節慶教學—清明節	1	透過課程設計，讓學生能認識清明節的由來、習俗活動以及相關故事並知道人類祭祀祖先、慎終追遠的情懷何良好傳統。	多元文化教育 E2 建立自己的文化認同與意識。	1. 能知道清明節的由來、相關故事與習俗活動。 2. 能分享自己的想法，培養慎追遠的態度。	問答	
8	性別平等教育宣導 (結合理性侵害防治課程)	1	藉由宣導活動讓學生學會如何保護自己、並能勇於拒絕性騷擾或性侵害且能尋求協助。	性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 遇到性騷擾或性侵害時，能勇敢拒絕。 2. 知道如何尋求協助。	問答	得視外部 單位時間 調整實施 日期
9	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				
10	家庭暴力暨性侵害防制 宣導	1	引導學童用正確的觀念來面對及因應家庭暴力與性侵害狀況，培養處理緊急狀況的應變能力，不壓抑、隱忍。	人E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	1. 認識何謂家庭暴力與性侵害。 2. 能知道如果事件發生時如何尋求協助。	問答	得視外部 單位時間 調整實施 日期
11	人權教育暨兒童權利公約 宣導	1	簡易介紹兒童權利公約的定義與內容，並藉由影片讓學生更了解兒童權利公約	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1. 能知道兒童權利公約的四大權利與一般性原則。 2. 知道自己該有的權利，並能適當運用。	1. 問答 1. 實作	

12	節慶教學—母親節慶祝活動	1	能知道母親節的由來，並藉由送康乃馨活動讓學生表達對媽媽的愛與感謝。	家E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	1. 能說出感謝之意。	1. 實作	得視單位時間調整實施日期
13	法治教育	1	透過「農場採胡蘿蔔」的故事，引導學生思考公不公平的界定，並能體會不管是自己或他人都希望能夠被公平的對待，這樣就能減少紛爭的發生。	法E1 認識公平。	1. 能知道不公平的界定。 2. 引導學生討論故事內容，探討公不公平問題。 3. 能分享自己的心得並省思。	1. 問答 2. 分享	
14	全民國防教育	1	了解國家地理位置、軍隊種類以及相關國家安全措施。	2a-II-1關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。	1. 認識國家的地理位置。 2. 理解國家軍種。 3. 認識國家重要安全政策。	問答	
15	節慶教學—端午節	1	藉由相關故事認識端午節的由來和傳統習俗，讓學生對中國傳統節日有更深一層的認識。	多元文化教育 E2 建立自己的文化認同與意識。	1. 能知道端午節的由來與習俗活動。 2. 製作香包。	1. 問答 2. 實作	
16	海洋教育	1	學校地理環境靠海，附近居民多信奉媽祖，藉由學校附近廟宇的巡禮，讓學生能體會信仰活動。	海 E8 了解海洋民俗活動、宗教信仰與生活的關係。	能認識媽祖文化並體會與日常生活的關係性。	1. 問答 2. 實地踏查	得視單位時間調整實施日期
17	能源教育	1	介紹節約能源的妙招並養成節約用水的習慣且能落實於生活中。	能E1 認識並了解能源與日常生活的關連。能E8 於家庭、校園生活實踐節能減碳的行動。	1. 能知道節約用水的方法。 2. 能養成節約的好習慣並落實於生活中。	問答	

18	性別平等教育暨網路資訊安全宣導	1	藉由宣導影片，教導學生網路交友需注意的事項，知道避免數位性別暴力五部防護守則及遭遇數位性別暴力四要防護守則，並能知道發生時該如何尋情協助，進而達到保護自我的能力。	性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道網路交友可能潛藏的危機。 2. 能說出避免數位性別暴力五部防護守則：(1)不違反意願(2)不聽從自拍(3)不倉促傳訊(4)不轉傳私照(5)不取笑被害。 3. 能說出遭遇數位性別暴力四要防護守則：(1)要告訴師長(2)要截圖存證(3)要記得報警(4)要檢舉對方。 4. 能知道如何尋求協助。 	問答	得視單位時間調整實施日期
19	水域安全宣導	1	宣導戲水安全，了解救溺五步、防溺十招。	海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道水域安全的重要性。 2. 能知道防溺十招及救溺五步(叫叫伸拋划)。 	問答	得視外部單位時間調整實施日期
20	班級輔導	1	班級事務、課程的處理。				

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導...等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。

