

彰化縣縣立國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

彰化縣縣立新民國民小學 112 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明

總表

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

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校現代化、鄉土情，貼近自然的環境、以活潑學習，快樂成長為課程願景，並發展新、敏、欣、明，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)

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	國際與生活	21	20	21	20		
	白米-統整課程					21	
	「藝」展長才	21	20	21	20		20
	書法(3-4)					21	20
	資訊-統整(3-6)					21	20
其他類 課程	全校、年段活動	18	18	1	1	1	1
	資訊教育(生生用平板)	1					
	安全教育(交通安全)	2	2				
	合計	63	60	63	63	84	80

年級 課程名稱	四年級		五年級		六年級	
	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
白米-統整課程		1	63		63	
「藝」起同樂	21			60		54
書法(3-5)	21	1	21	20		
資訊-統整(3-6)	21	1	21	20	21	18
全校、年段活動	18	18	18	18	18	16
資訊教育(生生用平板)	1		1		1	
安全教育(交通安全)	2	2	2	2	2	2
合計	84	80	126	120	105	90

表格列數請自行增刪

彰化縣縣立新民國國民小學 112 學年度 第 一 學期 濁水米的搖籃彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	濁水米的搖籃	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(63)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	田中為八堡圳流域，孕育出台灣米倉。讓學生了解八堡圳的過去與現在，並將所學整理成文字資料。				
核心素養	EA2 具備探索問題的思考能力 EC1 培養公民意識，關懷生態環境。 EC3 具備理解與關心本土事務的素養。				
課程目標	以社會課程「台灣的自然環境」為主軸，搭配國語文「校園活動報導」，認識濁水米的故鄉—八堡圳。將實地體驗觀察，轉換成「濁水米的搖籃」報導。 能上台以本土語說介紹八堡圳的歷史與典故。				

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、2週	6	認識八堡圳的歷史	說出八堡圳的由來(1)	八堡圳由來	認識八堡圳的由來	透過八堡圳影片，了解八堡圳的由來	能正確回答「八堡圳歷史」的相關問題	八堡圳影片
第3-7週	15	認識八堡圳的歷史	能條列寫出施世榜、林先生的貢獻(2)	知道施世榜、林先生的貢獻	認識施世榜、林先生	透過網路搜尋，認識施世榜、林先生的貢獻	能整理資料，並摘要做成簡報	「八堡圳的歷史」學習單
第8週	3	探索八堡圳的地形	說出濁水溪流經的鄉鎮(3)	知道濁水溪流經的城鎮	認識濁水溪	透過地形圖，知道濁水溪流經的鄉鎮	能正確回答「濁水溪流經的鄉鎮」	八堡圳流域地形圖
第9週	3	探索八堡圳的地形	說出八堡圳的地形及土質(4)	知道八堡圳地形及土質	認識八堡圳自然環境	透過地形圖及影片，了解八堡圳的地形及土質	能正確說出八堡圳的地形及土質	八堡圳流域地形圖及八堡圳流域影片
第10週	3	探索八堡圳的地形	能畫出八堡圳流經觸及土質、地	知道八堡圳流經的鄉鎮	畫出八堡圳的流經鄉鎮	完成「八堡圳流域」學習單	正確畫出「八堡圳流域」學	「八堡圳流域」學習單

			形				習單	
第 11、12 週	6	實地踏訪八堡圳	印證(2)資料與實際差異	參訪林先生廟	認識八堡圳的歷史、人物	透過參訪·印證(2)的資料	能說出(2)資料與實際的異同	「八堡圳的歷史」學習單
第 13-15 週	9	實地踏訪八堡圳	印證(1)、(3)資料與實際差異	探查「八堡圳的取水口」	認識八堡圳的環境	透過參訪·印證(1)、(3)的資料	能說出(1)、(3)資料與實際的異同	「八堡圳流域」學習單
第 16-18 週	9	實地踏訪八堡圳	印證(4)資料與實際差異	觀察源泉-二水的農作物及灌溉情形	認識八堡圳沿途農作物	透過參訪·印證(4)的資料	能說出(4)資料與實際的異同	「八堡圳流域」學習單
第 19、20 週	6	「濁水米的搖籃」-海報製作	完成「濁水米的搖籃」海報	運用「報導寫作」完成「濁水米的搖籃」海報	製作「濁水米的搖籃」報導	條列整理訪查資料·並整理成海報	完成「濁水米的搖籃」的海報	「濁水米的搖籃」海報
第 21 週	3	「濁水米的搖籃」-海報發表	能上台報告海報內容	分組上台報告	「濁水米的搖籃」報告	1.分組上台·並清楚說出海報內容 2.專心聆聽他組的報告	能大方報告與專心聆聽	「濁水米的搖籃」海報

註:行列太多或不足,請自行增刪。

彰化縣縣立新民國小 112 學年度 第二學期 藝起同樂-感恩活動彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	藝起同樂-感恩活動	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(60)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 checked="" type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" 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	配合學校下學期的音樂會表演，五月加入感恩月快閃活動，讓學生大聲說出對媽媽的感謝。				
核心素養	E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 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. 學習演唱和吹奏感恩相關歌曲。 2. 進行感恩月快閃活動。 3. 舉行”媽媽我愛您”大聲公比賽。 4. 完成感恩月快閃活動心得寫作。				
配合融入之領域 或議題	<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 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 checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
課程架構					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第1週	3	決定感恩月活動的歌曲和表演方式	討論並決定感恩月活動的歌曲和表演方式	討論感恩月活動的歌曲和表演方式	確定感恩月活動的歌曲和表演方式	透過討論激發表演歌曲和方式的想法	決定表演歌曲和表演方式	無
第2-3週	6	“阿嬤的話”	能用台語唱出“阿嬤的話”	練習唱“阿嬤的話”	會用台語唱“阿嬤的話”	透過練習學唱“阿嬤的話”	會獨自唱出“阿嬤的話”	無
第4-5週	6	“感謝你的愛”	能用台語唱出“感謝你的愛”並加上手語	練習唱“感謝你的愛”同時加手語動作	會用台語唱出“感謝你的愛”並加上手語動作	透過分組練習學會“感謝你的愛”同時加手語動作	會獨自唱出“感謝你的愛”同時加手語動作	無
第6-8週	9	“天下的媽媽都是一樣的”	能唱出“天下的媽媽都是一樣的”並加上舞蹈	練習唱“天下的媽媽都是一樣的”並加上舞蹈	會唱出“天下的媽媽都是一樣的”並加上舞蹈	透過分組練習學會“天下的媽媽都是一樣的”並加上舞蹈	會獨自唱出“天下的媽媽都是一樣的”並加上舞蹈	無
第9-11週	9	“至少還有你”	能用直笛吹奏“至少還有你”	練習用直笛吹奏“至少還有你”	會用直笛吹奏“至少還有你”	透過直笛吹奏學會“至少還有你”	會獨自吹奏“至少還有你”	無
第12-13週	6	“你是我的花朵”	能唱出“你是我的花朵”並加上舞蹈	練習唱“你是我的花朵”並加上舞蹈	會唱出“你是我的花朵”並加上舞蹈	透過分組練習學會“你是我的花朵”並加上舞蹈	會獨自唱出“你是我的花朵”並加上舞蹈	無
第14-15週	6	快閃活動排演	能順利表演完五首感恩歌曲	順利演唱、吹奏感恩歌曲	五首感恩歌曲順利串成表演	透過演唱、吹奏完成感恩歌曲表演	能全程參與並完成感恩歌曲表演	無
第16週	3	“媽媽我愛您”大聲公比賽	能大聲說出“媽媽我愛您”	將愛媽媽的心意大聲說出	大聲說出“媽媽我愛您”	在同學面前大聲說出“媽媽我愛您”	能在同學面前大聲說出“媽媽我愛您”	無
第17-18週	6	快閃活動演出	能完成感恩歌曲	演唱、吹奏感	完成感恩歌曲表	透過演唱、吹	能全程參與並	無

			表演	恩歌曲	演	奏完成感恩歌曲表演	完成感恩歌曲表演	
第 19-20 週	6	快閃活動錄影回顧與心得分享	能說出快閃活動自己的感受與心得	1. 欣賞快閃表演 2. 快閃活動自己的感受與心得	發表快閃活動自己的感受與心得	透過分組討論發表自己的感受與心得	能勇於發表自己的想法	無

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣縣立新民國民小學 112 學年度 第二學期 彈性學習課程

課程名稱	書法 彈性學習課程	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 類別	1. <input type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input checked="" 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	讓學生認識書法的相關知識，並學習基本的執筆及運筆的方法。透過影片及同儕練習結果，了解書法的執筆技巧、運筆方法及間架結構，使每個字都能寫得具有神采。並進一步了解歷代的書體，進而體認書法之美，在潛移默化中陶冶心性。				
核心素養	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	1. 能正確認識隸書基本筆畫的書寫原則。 2. 能寫出隸書的基本筆畫。 3. 能認識隸書基本筆畫的變化。				

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			
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 1-18 週	18	執筆運筆 隸書基本筆法	能掌握隸書的筆畫、形體結構和書寫方法。	能掌握隸書組合時筆畫的變化。	能正確掌握筆畫、筆順及形體結構。	指導隸書偏旁組合時變化的搭配要領	課堂觀察 口語評量 作業評量	字帖 親自示範	
第 19-21 週	3	欣賞優美書法	能欣賞隸書名家碑帖，並辨識各種書體(篆、隸、楷、行)的特色。	欣賞優美的書法	能欣賞優美的書法	介紹並展示優美的書法作品	課堂觀察 口語評量	影片	

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣縣立新民國國民小學 112 學年度 第二學期 彈性學習課程

課程名稱	書法 彈性學習課程	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 type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input checked="" 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	讓學生認識書法的相關知識，並學習基本的執筆及運筆的方法。透過影片及同儕練習結果，了解書法的執筆技巧、運筆方法及間架結構，使每個字都能寫得具有神采。並進一步了解歷代的書體，進而體認書法之美，在潛移默化中陶冶心性。							
核心素養	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	1. 能寫出隸書的基本筆畫。 2. 能認識隸書基本筆畫的變化。 3. 能依字帖正確臨摹 4. 能應用筆畫、偏旁變化和間架結構原理寫字							
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			
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1-2週	2	書法家的故事	能知道古今書法名家的故事	古今書法名家的故事	知道古今書法名家的故事	介紹古今書法名家的故事	課堂觀察 口語評量	影片

第 3-17 週	15	字帖臨摹	能掌握隸書的筆畫、形體結構和書寫方法。	能掌握隸書組合時筆畫的變化。	能正確掌握筆畫、筆順及形體結構。	指導隸書偏旁組合時變化的搭配要領	課堂觀察 口語評量 作業評量	字帖 親自示範
第 18-20 週	3	欣賞優美書法	能欣賞隸書名家碑帖，並辨識各種書體(篆、隸、楷、行)的特色。	欣賞優美的書法	能欣賞優美的書法	介紹並展示優美的書法作品	課堂觀察 口語評量	影片

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮新民國民小學 112 學年度 第一學期 五年級 資訊領域 教學計畫表

課程名稱	Scratch 3 小創客寫程式	實施年級(班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/>統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/>主題<input checked="" type="checkbox"/>專題<input checked="" 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. 啟發學生對電腦程式設計的興趣，激發學生自主學習、創作的動機與能力。</p> <p>4. 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			
	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進	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。			
	<input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題	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。 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。 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。			
	<input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變	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。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。			
<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達	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。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。
	■ B2 科技資訊與媒體素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。
	■ B3 藝術涵養與美感素養	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 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。 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。
	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識	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。
	■ C2 人際關係與團隊合作	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。
	<input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解	E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。
課程目標	一、啟發學生 Scratch 程式設計的學習動機和興趣。 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。 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。 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" 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、實作「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、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	學習表現 (教學目標)	學習內容	跨領域 核心素養 (或校訂)	學習重點 (教學重 點)	教學活動 (發展活動)	節 數	學習 評量	自選教材 或學習單
第01週 第02週	第一章 我是程 式設計 高手	1. 資議 t-III-3 運用運算思 維解決問 題。 2. 資議 a-III-1 理解資訊科 技於日常生 活之重要 性。 3. 資議 a-III-4 展現學習資 訊科技的正 向態度。 4. 科議 a-III-1 覺察科技對 生活的重要 性。 【跨領域】 5. 數 s-III-3 從操作活 動，理解空	1. 資議A-III-1 結構化的問 題解決表示 方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工 具的基本應 用。 3. 科議 S-III-1 科技的發明 與創新。 【跨領域】 4. 數 S-5-6 空間中面與 面的關係： 以操作活動 為主。生活	【跨領 域】 數-E-A2	1. 認識程 式設計 2. Scratch 程式語言 積木程 式的寫 法 3. Scratch 程式初體 驗 4. 加入背景 和角色 5. 在角色 上寫程 式 6. 貓咪來 回移動 7. 儲存和 備份程 式檔	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課 本。 ◎引起動機：請學生想一想，什麼是程式設 計？日常生活中，它可以應用在哪些範圍 呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「什麼是程式設計？日常生活中， 它可以應用在哪些範圍呢？」，讓學生覺察 程式設計的應用無所不在，藉以引起學習動 機。 透過書本或動畫影片，介紹程式設計，及它 在生活上的廣泛應用，引導學生製作「趣味 動畫」程式。 2. 教導學生如何連上 Scratch 網站，使用線上 版，及下載 Scratch 離線版、安裝使用。 3. 示範啟動離線版 Scratch，介紹 Scratch 「工作窗格、程式編輯區、舞台區」等各項 介面功能。 透過動畫影片，認識 Scratch 積木程式的寫	2	1. 口頭 問 答 2. 操 作 練 習 3. 學 習 評 量	1. Scratch3 小創客寫 程式 2. 宏全影音 動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收 遊戲

		間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	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。			法。 4. 引導學生做中學，開啟新的專案，拖曳「積木」到程式區，練習積木的連接、拆解和刪除。 5. 講解如何加入背景和新角色，設定角色資訊，並透過「重複無限次」積木，讓角色可以一直旋轉、左右晃動或來回走動。 練習「執行和停止程式」，加入不同的角色配角，讓程式設計更豐富。 6. 說明下載、儲存和備份程式檔，避免程式不見。		
第03週 第04週	第二章 神奇的生日蛋糕	1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 p-III-1	1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1	【跨領域】 數-E-A2 藝-E-B1	1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造	參、綜合活動 1. 學生開啟 Scratch 3 操作練習，開啟新專案，加入程式積木連接、拆解和刪除。 2. 學生實作「趣味動畫」程式，老師從旁引導、協助除錯蟲、解決問題。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。	2	1. 口頭問答 2. 操作 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學

	<p>使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>3. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 數 n-III-1 理解數的十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。</p> <p>5. 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>程式設計工具的基本應用。</p> <p>【跨領域】</p> <p>3. 數 N-5-1 十進位的位值系統。整合整數與小數。理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。</p> <p>4. 音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝術家與創作背景。</p>		<p>型</p> <p>3.寫程式的技巧</p> <p>程式基本結構</p> <p>4.換造型和重複迴圈</p> <p>5.隨機取數選蛋糕</p> <p>6.互動提示和音效</p> <p>7.讓角色動起來</p>	<p>本。</p> <p>◎引起動機：同學的生日快到了，你想設計什麼樣的生日程式送給好朋友呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 以製作「神奇的生日蛋糕」程式為題，教師提問「你想設計什麼樣的生日程式送給好朋友呢？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，透過「程式流程圖」了解程式設計的步驟，並開始規劃程式腳本。</p> <p>2. 在寫程式前，示範選取舞台背景，新增蛋糕禮盒角色，加入不同的造型。</p> <p>3. 教導學生了解程式基本結構，加入「事件」程式，透過「按一下角色」，和使用者互動。</p> <p>4. 說明更改禮盒造型，使禮盒多樣化，並使用「重複迴圈」簡化程式。</p> <p>5. 打開禮盒後，教導學生「隨機取數」選取蛋糕，不但令人驚奇，也不易被猜中。</p> <p>6. 打開禮盒同時，提示可以加入互動提示和生日歌，增進與使用者互動。</p> <p>7. 為了讓程式更豐富，說明加入陪襯角色和動畫。</p> <p>邊做、邊測試，提醒學生存檔。</p>	<p>練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>
--	--	---	--	--	--	--------------------------	---------------------------------

						<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師步驟，製作「神奇的生日蛋糕」程式。 2. 寫程式過程，當碰到問題，思考學習如何解決問題？可參考課本步驟，或請教老師或同學處理。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 			
第05週 第06週	第三章 獨角仙 覓食記	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 自 ti-III-1 能運用好奇 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 <p>【跨領域】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為 	<p>【跨領域】</p> <p>自-E-B3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開始設計遊戲程式思考規劃、流程圖 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 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，一個精彩遊戲須具備那些要素呢？如何完成？一個人就能全包嗎？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「一個精彩遊戲須具備那些要素呢？如何完成？一個人就能全包嗎？」，藉以引起學習動機。 <p>透過書本或動畫影片，介紹一個精彩遊戲需要「小組」分工合作完成，有人畫畫、有人</p>	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

		<p>心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。</p>	<p>相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。</p>		<p>斷和偵測 認識選擇結構 6.學習解決問題</p>	<p>編輯音效、有人規劃腳本、寫程式、測試…等。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 安排分組進行，透過小組討論提出構想，例如設計「獨角仙覓食記」，寫下腳本、畫「流程圖」規畫遊戲背景、角色和步驟。 3. 教導學生實作，先安排舞台，加入圖片，透過「圖像效果」積木，製作綺麗的背景變化。 4. 講解「舞台」座標和定位，加入獨角仙角色，透過「按鍵事件」積木控制它可以鑽來鑽去移動。 5. 示範上傳食物角色和造型，透過條件判斷、回應處理，當獨角仙找到食物時，就吃掉它。 詢問：食物被吃掉了，你會如何處理？才能增加遊戲的趣味性，並觸動玩者的挑戰。 6. 當獨角仙卡住時，引導學生藉由小組溝通，合力找出解決問題的辦法。 最後，示範加入「碰到邊緣就反彈」積木。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，透過小組討論、分工合作，實作「獨角仙覓食記」遊戲程式。 2. 過程中，小組不斷討論碰到的問題，學習思考如何解決？透過互相提問、反問、討論，找出不同的構想或好的 idea。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交 		
--	--	--	-------------------------------	--	-------------------------------------	--	--	--

						檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。			
第7週 第8週	第四章 爆米花 樂趣多	<p>1. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>2. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>3. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 綜2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<p>1. 資議A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>【跨領域】</p> <p>3. 綜Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	【跨領域】 綜-E-A3	<p>1. 認識分身製造器</p> <p>2. 來段背景音樂</p> <p>3. 產生分身和變身</p> <p>4. 角色跟著滑鼠移動</p> <p>5. 顏色偵測和爆米花</p> <p>6. 多重條件vs鍋邊爆</p>	<p>檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。</p> <p>4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p> <p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：詢問學生是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 以製作「爆米花樂趣多」程式為題，教師提問「是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹「分身製造器」功能，快速、簡單製作出「爆米花」趣味遊戲。</p> <p>2. 請學生想一想，把玉米粒放入熱鍋中，玉米粒會變成什麼呢？玉米粒變成爆米花的過程？</p> <p>藉由「程式流程圖」，教導了解如何應用「分身製造器」製作「爆米花遊戲」程式步驟。</p> <p>3. 示範加入背景音樂，透過「重複無限次」持</p>	2	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

					<p>續播放。</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 指導學生匯入「玉米粒」角色和造型設定、定位，透過「分身」積木產生分身和變身。 5. 講解如何應用「當角色被點擊」和「定位到：鼠標」積木，讓「玉米粒」角色隨著滑鼠移動？ 6. 說明如何讓玉米粒碰到鍋裡，就會爆開成爆米花？透過「條件判斷」和「感應偵測」積木處理，並加入音效程式。 7. 引導學生碰到問題，如何思考找出方法解決？ <p>例如：米花爆在「鍋邊」問題，如何使用「多重條件」積木解決問題？並使用「且」積木簡化程式。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「爆米花樂趣多」遊戲程式。 2. 學習程式設計最重要的是，學習思考如何解決問題？透過提問、反問、測試，找出好的方法。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第9週 第11週</p>	<p>第五章 一起來接蘋果</p>	<p>1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>3. 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>【跨領域】</p> <p>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。</p>	<p>1. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>3. 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。</p> <p>【跨領域】</p> <p>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。</p>	<p>【跨領域】 數-E-A2</p>	<p>1. 程式也有蟲蟲危機</p> <p>2. 廣播開始玩遊戲</p> <p>3. 蘋果由樹上掉落</p> <p>4. 變數的設定和使用</p> <p>5. 倒屢婚時 & 再玩一次</p> <p>6. 學會除錯蟲 debug</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：請學生想一想，如果程式有錯蟲，你會怎麼去除錯呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 教師提問「如果程式有錯蟲，你會怎麼去除錯呢？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，讓學生認識「程式也有蟲蟲危機」，及如何把它找出來「除錯」。</p> <p>2. 藉由「一起來接蘋果」遊戲，指導學生如何透過「廣播訊息」與「當收到訊息」積木，開始玩遊戲。 當按下「開始」，廣播、傳達遊戲開始訊息；「當收到訊息」程式，角色登場，包括：男(女)孩出現，以及蘋果開始由上往下掉。</p> <p>3. 示範使用「定位到：鼠標的 x 軸位置」積木，讓男(女)孩隨著解滑鼠左、右移動，幫爺爺接蘋果。</p> <p>4. 說明 y 座標數值變化，如何應用它讓蘋果由樹上往下掉落？ 透過「隨機取數」積木，搭配「定位到」和「等待」積木，讓蘋果從不同的位置掉落，</p>	<p>3</p> <p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>
---------------------	-----------------------	--	---	--------------------------------	---	---	---	--

					<p>並以不同的速度往下掉落。</p> <p>5. 講解藉由「時間」和「得分」變數，增加到蘋果的成就感，及「倒數計時」等宣告遊戲時間到了。</p> <p>6. 結合錯蟲(Bug)程式，例如「得分不是得一分，而是暴增」或「蘋果卡住了，不會往下掉」，教導學生如何透過測試，學習除錯蟲(debug)。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「一起來接蘋果」遊戲程式。</p> <p>2. 測試錯蟲(Bug)程式，學習找出問題所在，及思考找出方法解決問題？</p> <p>3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。</p> <p>4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>				
第12週 S 第14週	第六章 預防流感 感動畫	<p>1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 資議A-III-1 結構化的問題解決表示方法。</p> <p>2. 資議P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p>	<p>【跨領域】 健體E-A2</p>	<p>1. 動畫製作流程</p> <p>2. 第一幕動畫設計</p> <p>3. 主角口白和聲音檔</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來宣導呢？</p>	3	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學</p>	<p>1. Scratch3 小創客寫程式</p> <p>2. 宏全影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

		<p>【跨領域】</p> <p>3. 健體 1a-III-2 描述生活行為對個人與群體健康的影響。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>3. 健體 Ca-III-1 健康環境的交互影響因素。</p>		<p>4. 廣播呼叫角色登場</p> <p>5. 舞台切換和標題</p> <p>6. 完成動畫簡報</p>	<p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「流行感冒很嚴重，要如何透過寫程式來宣導呢？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹動畫製作的流程，引導學習製作「預防流感」動畫程式。 2. 教導學生設計第一幕動畫，讓主角「滑行」悠然出場，並同步變換「造型」。 3. 示範主角如何和他人對話，當收到「哈啾訊息」時，表情跟著改變。 4. 講解「廣播」呼叫醫生角色登場。搭配「對話」積木，讓男孩向醫生說明症狀，再換醫生回覆。 5. 說明搭配舞台切換，場景換成「診療室」，並設定標題和轉場圖像效果。 6. 介紹切換、宣導「戴口罩」的重要，變更場景、音效及造型等。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「預防流感」動畫程式。 2. 製作過程，學生會發現部分程式重複又繁瑣、容易做錯，老師從旁加以指導，以訓練學生耐心。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 	<p>習 評 量</p>	
--	--	--	--	--	---	---	----------------------	--

第15週 第17週	第七章 土撥鼠找朋友	1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 【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. 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 【跨領域】 3. 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	【跨領域】 藝-E-B2	1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了 4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐 6. 限時挑戰好刺激	壹、準備活動 ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：有了初步寫程式概念，想不想挑戰完整的遊戲程式製作？例如：土撥鼠找朋友。 貳、教學(發展)活動 1. 教師提問「有了初步寫程式概念，想不想挑戰完整的遊戲程式製作？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹想要寫富挑戰性遊戲程式，唯有多實作，從做中學，才能觸類旁通。 2. 藉由「土撥鼠找朋友」，教導學生規劃、安排學習迷宮遊戲，包括：遊戲背景畫面切換，土撥鼠在地道裡鑽來鑽去，淘氣鬼神出鬼沒飄來飄去。 3. 講解如何讓土撥鼠在地道中鑽來鑽去？並加入顏色偵測，解決土撥鼠碰壁的問題。 4. 示範別讓淘氣鬼抓到，否則就是闖關失敗，必須重來。 5. 教導如何設定變數、記錄找到好友，當找到二位好朋友時，切換畫面和好友共享大餐，及安排、設定「再玩一次」按鈕和程式。	3 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲
--------------	---------------	--	---	------------------------	---	---	------------------------------------	---

						<p>6. 引導學生思考如何提高遊戲難度？例如：限時挑戰，讓遊戲更刺激、更好玩。</p> <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 跟著老師教學步驟，開啟範例檔，實作「土撥鼠找朋友」遊戲程式。 2. 因課程時間有效，藉助已安排好畫面和角色的半成品範例，來體驗完整程式的製作。 3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。 4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。 		
<p>第18週 第20週</p>	<p>第八章 棉花糖射擊遊戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 2. 資議P-III-1 程式設計工具的基本應用。 <p>【跨領域】</p>	<p>【跨領域】 綜-E-B3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 4. 子彈擊落棉花糖 5. 天外飛來的隕 	<p>壹、準備活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎準備上課所需教學影片和範例檔案。 ◎學生攜帶「Scratch 3 小創客寫程式」課本。 ◎引起動機：請學生想一想，玩過哪些類型的電腦遊戲呢？你最喜歡哪一種？ <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問「玩過哪些類型的電腦遊戲呢？你最喜歡哪一種？」，藉以引起學習動機。 透過書本或動畫影片，介紹電腦遊戲有多種，包括：益智、模擬、飛行和射擊等，本章透過「棉花糖射擊遊戲」，啟發學生創新 	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scratch3 小創客寫程式 2. 宏全影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

		<p>【跨領域】</p> <p>4. 綜2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>3. 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>		<p>石</p> <p>隕石被子彈打中，和隕石擊中飛碟</p> <p>6. 生命值和遊戲結束</p>	<p>設計的思維能力。</p> <p>2. 藉由課本「半成品」範例檔，教導學生如何建立「得分、時間、生命值」等變數，和設定「倒數計時」；當時間到了，廣播遊戲結束。</p> <p>3. 示範飛行員如何駕著飛碟遨翔、闖進棉花糖世界？棉花糖透過「分身」積木，隨著雲朵的飄浮，一朵一朵隨機由上往下掉落。</p> <p>4. 講解如何發射子彈擊落棉花糖？當棉花糖被擊中時，會變更造型，包括遇熱膨脹變形、消失。</p> <p>5. 介紹如何從天外飛來隕石？當隕石被子彈擊中，隕石消失不見；當隕石擊中飛碟時，生命值減少，並播放提示音效。</p> <p>6. 說明如何處理生命值變化？更換生命值造型；當生命值=0時，結束遊戲程式。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 跟著老師教學步驟，開啟「半成品」範例檔，實作「棉花糖射擊遊戲」程式。</p> <p>2. 這是一個創新的射擊遊戲，老師引導、啟發學生多多思考、創造新的遊戲點子。</p> <p>3. 完成作品後，儲存檔案；依老師的指示繳交檔案，至網路硬碟位置或雲端作業區。</p> <p>4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>		
--	--	--	---------------------------------------	--	--	--	--	--

彰化縣田中鎮新民國小 112 學年度 第 二 學期 五 年級 資訊領域 教學計畫表

課程名稱	PhotoCap 6 影像處理輕鬆學	實施年級(班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程四類規範	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/>統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/>主題<input checked="" type="checkbox"/>專題<input checked="" 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. 影像處理能力養成：熟悉 PhotoCap 影像處理技巧，養成圖片編修、美化、合成、套用特效等能力。</p> <p>2. 跨領域學習：融入「藝術、綜合活動、本土語(母語)等」跨領域，豐富學習，將 PhotoCap 活用於生活中。</p> <p>3. 運用 PhotoCap 功能，發揮想像力，美化生活、增加生活的趣味，提升藝術涵養與美感素養。</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			
	<input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進	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。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。			
	<input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題	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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。			
	<input type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。			
	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達	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。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。			
	<input checked="" type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。			

		<p>閩-E-B2 具備透過科技、資訊與各類媒體，蒐集閩南語文相關資料，並能認識其正確性，進行整理與運用，以從事閩南語文的學習。</p> <p>客-E-B2 認識客家語文媒體的內容與影響，具備應用科技資訊的基本能力，能實際運用媒體資源。</p>
	<p><input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養</p>	<p>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。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</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><input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識</p>	<p>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。</p>
	<p><input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>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。</p>
	<p><input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解</p>	<p>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。</p>
課程目標	<p>一、啟發學生 PhotoCap 影像處理軟體學習動機和興趣。</p> <p>二、使學生具備影像處理能力，包括編修、合成、套用特效等各項功能。</p> <p>三、從做中學，教導學生影像處理、套用相框、遮罩、加入物件等，活學活用於生活中。</p> <p>四、教導學生善用網路資源，在雲端分享照片，和朋友一起分享。</p> <p>五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。</p> <p>六、培養學生整合應用能力，運用多元資訊科技軟硬體，分享學習成果。</p>	
配合融入之領域或議題	<p><input type="checkbox"/>國語文 <input type="checkbox"/>英語文 <input checked="" type="checkbox"/>本土語</p> <p><input type="checkbox"/>數學 <input 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</p> <p><input type="checkbox"/>健康與體育 <input type="checkbox"/>生活課程 <input type="checkbox"/>科技</p>	<p><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</p> <p><input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input checked="" 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</p> <p><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</p>
表現任務	<p>熟悉 PhotoCap 影像處理技巧、口頭問答、學習評量、實作「套用相框、照片拼貼、校外教學全記錄、照片編修、影像合成」等。</p>	

課程架構脈絡									
教學 期程	單元與 活動名 稱	學習表現 (教學目標)	學習內容	跨領域 核心素養 (或校訂)	學習重點 (教學重點)	教學活動 (發展活動)	節 數	學習 評量	自選教材 或學習單
第01週 第02週	第一章 我是影 像高手	1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 3. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】 4. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 4. 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 【跨領域】 5. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	【跨領域】 藝-E-A1	1. 影像軟體的應用 2. PhotoCap 安裝和啟動 3. PhotoCap 做中學 4. 裁切和套用相框 5. 儲存檔案 6. 可愛多圖相框	壹、準備活動 ◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。 ◎老師準備電腦教室注意事項宣導、本課相關教學影片及範例檔案。 ◎引起動機：想一想如何美化照片？如何套用美麗的相框呢？ 貳、教學(發展)活動 1. 藉由課本或動畫影片介紹影像軟體的應用，並說明常見的影像檔案來源。 2. 示範 PhotoCap 6 下載、安裝與啟動。 特別提醒！不能隨意從網路載點下載，怕被駭客釣魚，並宣導尊重軟體開發者與版權。 3. 向學生介紹 PhotoCap 環境介面，如何檢視照片及調整大小。 4. 教導學生如何去除突兀處，裁切出好照片，並套用美麗相框。	2	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

					<p>5. 說明如何存檔，及常見的影像檔格式。</p> <p>6. 教導學生如何套用多圖相框，載入照片、調整特寫鏡頭，完成有記念價值的多圖照片。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生實際開啟 PhotoCap 6 軟體，和練習裁切與套用相框。</p> <p>2. 學生回家可以依課本載點，下載安裝 PhotoCap 6 軟體，並幫自己的照片套用喜歡的相框，或多圖相框。</p> <p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。</p>				
<p>第 03 週 第 04 週</p>	<p>第二章 照片拼貼和圖層</p>	<p>1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>3. 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日</p>	<p>1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p>2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>4. 資議 D-III-2 系</p>	<p>【跨領域】 藝-E-B1</p>	<p>1.圖層的應用</p> <p>2.照片拼貼組合</p> <p>3.調整圖層順序</p> <p>4.藝術字和文字方塊</p> <p>5.調整點綴和蓋印章</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。</p> <p>◎老師準備相關教學影片及範例檔案。</p> <p>◎引起動機：回家準備三至五張照片，帶來教室與同學分享，並且想一想如何拼貼成一張有主題的大照片？</p>	<p>2</p>	<p>1.口頭問答</p> <p>2.操作練習</p> <p>3.學習評量</p>	<p>1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

	<p>常生活之重要性。</p> <p>5. 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<p>統化數位資料管理方法。</p> <p>5. 科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>		<p>6.圖層和工作存檔</p>	<p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 藉由書本及動畫影片，介紹圖層的應用，並教導學生載入背景版型。 介紹照片拼貼功能，把多張照片合成一張大照片，做出超炫個性寫真。 講解加入的照片，會依序建立各自的圖層存放。 引導學生如何調整照片物件的圖層順序，達到較佳的擺示。 並教導如何加入藝術字和文字方塊，留下美美的回憶記錄。 示範微調照片的顯示鏡頭，加入物件點綴，讓照片更凸顯。 說明蓋印章功能，及有的印章不見了的問題。 引導學生學生新增空白圖層，完成在照片上蓋印章，解決問題。 講解 pcl 工作檔，可保存所有的圖層/物件，儲存 jpg 檔，無法再修改。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生使用自己的照片，練習拼貼調整。 		
--	--	--	--	------------------	---	--	--

						2. 老師可透過問題，引導學生觀察，看看能否找出問題在哪裡，並解決問題。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。			
第05週 第06週	第三章 校外教學全記錄	1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 【跨領域】 5. 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 4. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 【跨領域】 5. 綜 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。	【跨領域】 綜-E-A2	1. 影像遮罩效果 2. 製作文字標題 3. 可愛小圖案 4. 照片物件 5. 圖層複製和對話框 6. 神奇的濾鏡	壹、準備活動 ◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。 ◎老師準備相關教學影片及範例檔案。 ◎引起動機：回想一下，「校外教學」去了什麼地方？進行了哪些好玩的活動？讓我們透過照片組合，來回顧那趟旅程吧！ 貳、教學(發展)活動 1. 藉由書本及動畫影片，介紹影像遮罩效果。 講解示範在原始照片套用遮罩，會直接把遮罩效果套用在照片上，破壞原始照片，最好是新增圖層，再套用遮罩外框。 2. 介紹加入文字標題物件，並說明當照片尺寸很大時，是看不到文字的，進而引導如何調整。	2	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

					<p>3. 講解透過影像物件，插入可愛小圖案裝飾。</p> <p>4. 說明插入照片物件，微調顯示範圍和套用八角形、盾牌等形狀；啟動邊框，加上陰影。</p> <p>5. 講解圖層複製更換文字標題；加入對話框物件，幫照片裡的人物配上台詞。</p> <p>6. 介紹套用濾鏡特效，讓照片呈現不同風格。補充說明，如何製作復古或泛黃的照片？</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生實作「戶外教學全記錄」照片，並儲存、輸出 jpg 或 png 圖檔。</p> <p>2. 學生練習製作阿嬤時代的復古、泛黃照片。</p> <p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。</p>				
第7週 第9週	第四章 照片編修我最行	<p>1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p>2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應</p>	【跨領域】 藝-E-B2	<p>1. 影像處理的重要性</p> <p>2. 亮度、對比與飽和度</p> <p>3. 裁切和清</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。</p> <p>◎老師準備相關教學影片及範例檔</p>	3	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練</p>	<p>1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p>

	<p>3. 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。</p> <p>4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>用。</p> <p>3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>4. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>		<p>除影像</p> <p>4.色階的調整</p> <p>5.白平衡處理</p> <p>6.修片的技巧： 粉餅上色</p> <p>7.修片的技巧： 去紅眼、除斑點和柔化肌膚等</p>	<p>案。</p> <p>◎引起動機：發現照片太暗了或偏黃，或是臉上有紅眼及黑斑疤痕，該怎麼辦呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 藉由書本及動畫影片，介紹影像處理、照片調整的重要性。 教導學生如何調整照片的「亮度、對比、飽和度」，讓照片的品質變好。 教導學生「裁切」和「清除影像」，並儲存為含透明影像效果的png 圖檔。 教導學生「色階調整」，根據色階分佈的不同做調整；還有更進階的「曲線調整」。 教導學生做「白平衡」處理，調整偏黃或顏色異常照片，這些大都在室內拍攝的照片。 講解修片技巧 1，如何局部放大，透過粉餅上色塗抹腮紅。 講解修片技巧 2，如何去除紅眼、黑斑疤痕、柔化肌膚、打光處理等。 	<p>習</p> <p>3.學習評量</p>	<p>4. 成果採收遊戲</p>
--	--	---	--	---	--	------------------------	------------------

						<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師一步一步帶領學生學習如何修片，讓照片變得更漂亮好看。 2. 學生找出自己或家人的照片，應用所學修片，改善照片品質。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。 			
第10週 第12週	第五章 趣味影像合成	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 5. 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 4. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 5. 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 	<p>【跨領域】 藝-E-B3 閩-E-B2 客-E-B2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 影像去背和合成 2. 圖層混合應用 3. 魔術橡皮擦 4. 合成做可愛造型 5. 套索選取去背 6. 玩一下公仔組合 7. 做圖卡學母語 	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。</p> <p>◎老師準備相關教學影片及範例檔案。</p> <p>◎引起動機：看過公仔圖案嗎？選一個可愛的公仔與自己的大頭照合成吧！</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由書本及動畫影片，說明影像去背，並運用「圖層重疊、混合與合成」，創作各種造型。 2. 教導學生使用「橡皮擦」去背，再利用圖層混合，合成「洋蔥寶寶」。 3. 介紹「魔術橡皮擦」功能，適用 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲

	<p>【跨領域】</p> <p>6. 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>7. 閩 2-III-1 能妥善運用科技媒材增進閩南語的口說能力。</p> <p>8. 客 1-III-3 能運用資訊科技聽懂客家語文。</p>	<p>【跨領域】</p> <p>6. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>7. 閩Be-III-1 數位資源。</p> <p>8. 客Ac-III-2 客語日常用句。</p>		<p>背景單純或顏色相近的照片，並完成奇異果去背。</p> <p>4. 教導如何合成，把去背的奇異果，加入臉部、身體元件，合成水果貓。</p> <p>5. 說明「套索選取去背」功能，適用背景複雜的照片，並示範「描繪輪廓、分段套索選取」。</p> <p>6. 教導學生把去背的大頭照，和可愛的公仔身體合成。</p> <p>7. 進而教導連結教育部閩南語網或 Google 搜尋母語（本土語），製作學習母語圖卡。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生練習萌寶寶去背，和洋蔥混合成洋蔥寶寶造型；接著，發揮想像力，把去背奇異果合成可愛的水果貓。</p> <p>2. 老師一步一步帶領學生套索選取去背，完成大頭照作為公仔臉部，再跟公仔身體組合。</p> <p>3. 最後，利用完成的可愛公仔，結合查詢閩南語或客家語等本土語，製作學習母語圖卡。</p> <p>4. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。</p>		
--	--	--	--	--	--	--

<p>第13週 第15週</p>	<p>第六章 我的創意照片</p>	<p>1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 2. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 3. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 4. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 5. 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 7. 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 3. 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 4. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 5. 科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 7. 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<p>【跨領域】 藝-E-B3 綜-E-B3</p>	<p>1. 向量和點陣圖檔 2. 向量繪圖初體驗 3. 合併圖層變化造型 4. 另存png圖檔 5. 製作個人印章 6. 跟著鴨鴨去旅行</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。 ◎老師準備相關教學影片及範例檔案。 ◎引起動機：雖然沒辦法實地出遊去看黃色小鴨，但想一想怎麼製作出一張跟著黃色小鴨到處走的旅遊照呢？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 本章重點在學習向量圖的繪製，再應用合成到照片。 藉由書本及動畫影片，說明向量圖檔和點陣圖檔的優缺點。 2. 介紹向量工廠功能，並教導利用「橢圓形」畫太陽，及「貝塞爾曲線」畫微笑曲線。 並講解匯入向量圖形，組合、圍繞在太陽四周作為光暈。 3. 教導如何繪製星形(五角形)，複製、旋轉、合併圖層變化，作為太陽的光輝；調整圖層順序，完成太陽造型。 4. 解說大部分軟體都不支援.pcv 向量圖，教導另存 PNG 圖檔，方便</p>	<p>3</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量</p>	<p>1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲</p>
----------------------	-----------------------	--	---	---	--	--	----------	--	--

					<p>在文書、網頁上使用。</p> <p>5. 教導製作「個人電子印章」向量圖檔。</p> <p>6. 最後，教導運用影像合成技巧，把風景照，加入去背小鴨、小朋友、太陽向量圖檔、印章落款，完成一趟趣味、幾可亂真的旅行。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生練習「太陽、個人電子印章」向量圖檔。</p> <p>2. 老師逐步帶領學生，運用影像合成技巧，實作完成跟著黃色小鴨的旅遊照。</p> <p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。</p>				
<p>第16週 第18週</p>	<p>第七章 模版創 客DIY</p>	<p>1. 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>2. 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p> <p>3. 資議 p-III-1 使</p>	<p>1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p>2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>3. 資議 D-III-1 常</p>	<p>【跨領域】 藝-E-A2 綜-E-B3</p>	<p>1. 各式各樣模版/外框</p> <p>2. 用模版做四則漫畫</p> <p>3. 相框自己動手做</p> <p>4. 賀卡模版製作DIY</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。</p> <p>◎老師準備相關教學影片及範例檔案。</p> <p>◎引起動機：使用模版可以輕鬆製作四則漫畫！想一想，四則漫畫</p>	3	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p>	<p>1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

	<p>用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>4. 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>5. 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>7. 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>見的數位資料類型與儲存架構。</p> <p>4. 資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。</p> <p>5. 科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>【跨領域】</p> <p>6. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>7. 視E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>8. 綜Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>		<p>5. 照片模版有一套</p> <p>6. 個人寫真月曆</p>	<p>內可以加入什麼照片？</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 藉由動畫影片，展示套用各種模版，讓照片有多樣化風貌，引發學習動機。 教導學生利用「縮圖頁模版」，並加上對話框，完成趣味四則漫畫。 教導學生使用「魔術橡皮擦」去背，再透過外框工廠製作「圖面外框、多圖外框」；並實際套用自己做的相框。 教導學生 DIY「賀卡模版」和套用，包括利用影像和照片物件，及文字與文方塊物件等。 接著，教導學生透過附加「照片物件」，變更圓形、方形或盾牌等不同的造型，製作「照片編輯」模版。 教導使用「月曆」模版，製作個人寫真月曆。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生套用縮圖頁模版，完成四則漫畫練習。 老師逐步帶領學生，實作完成 	<p>3. 學習評量</p>	
--	---	---	--	------------------------------------	--	----------------	--

						「圖面外框、賀卡、照片編輯」等模版製作。 3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。			
第19週 第20週	第八章 雲端電子相簿	<p>1. 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p> <p>2. 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>3. 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p> <p>4. 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。</p> <p>【跨領域】</p> <p>5. 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p> <p>2. 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>3. 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。</p> <p>【跨領域】</p> <p>4. 視E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p>	【跨領域】 藝-E-B2	<p>1. 在雲端分享照片</p> <p>2. 批次轉檔</p> <p>3. 上傳 Google 相簿</p> <p>4. 建立相簿和共享</p> <p>5. 動畫拼貼和刪除</p> <p>6. 我的電子相簿</p>	<p>壹、準備活動</p> <p>◎學生攜帶 PhotoCap 6 影像處理輕鬆學課本。</p> <p>◎老師準備相關教學影片及範例檔案。</p> <p>◎引起動機：一起來學習如何把照片放到雲端？與親朋好友分享，珍藏回憶。</p> <p>貳、教學(發展)活動</p> <p>1. 藉由動畫影片，說明把照片放到雲端，就可以和朋友分享。</p> <p>2. 教導如何使用「批次功能」快速處理縮小大量圖片，方便上傳到網路雲端。</p> <p>3. 解說啟動 Google 相簿，並上傳相片。</p> <p>4. 教導如何建立相簿，加入照片和文字說明，設定相簿封面；並共享分享給老師及同學。</p>	2	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. PhotoCap 6 影像處理輕鬆學</p> <p>2. 影音動畫教學</p> <p>3. 範例光碟</p> <p>4. 成果採收遊戲</p>

					<p>5. 教導製作動畫 gif 檔和美術拼貼；以及如何刪除照片和相簿。</p> <p>6. 說明「我的電子相簿」功能。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 學生練習「轉檔壓縮圖檔」批次處理。</p> <p>2. 學生實際上傳照片到雲端，建立相簿，設定共享分享給老師及同學。</p> <p>3. 老師可使用「成果採收測驗」遊戲，由學生答題，評量學生的學習狀況。</p>			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

參考表(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)

彰化縣縣立新民國民小學 第 1 學期

課程名稱：全校性、全年級或班群學習宣導活動

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 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1-2	友善校園宣導	2	避免歧視行為的產生。 避免日常生活安全問題的產生。	人 E1 認識人全是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。 人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的方法。	覺察個人的偏見，避免歧視行為的產生。 探討日常生活應該注意的安全。	問答 實際操作	得視外部單位時間調整實施日期
3-4	安全教育(交通安全)	2	認識學校和社區的步行環境(常見的危險狀況與應注意事項)。	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	1. 以感官和知覺辨識社區、學校道路周邊環境，以及車輛周遭的危險區域。 2. 探索並察覺自身生理限制對交通行為的影響，以及步行時容易發生事故與危險的行為。 3. 在發現及解決問題的歷程中，知道遵循號誌、標誌、標線，以及運用行人設施安全通行的方法。	問答 實際操作	得視外部單位時間調整實施日期
5	防溺宣導	1	重視戲水安全、了解防溺要領、自救救人。	海洋教育- 海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋划」	問答 實際操作	得視外部單位時間調整實施日期

6	人權	1	1. 發展對人權的價值信念，增強對人權的感受與評價。 2. 養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	人 J7 探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措施	發表 同儕觀察	得視外部單位時間調整實施日期
7	防災宣導	1	認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	防 J3：臺灣災害防救的機制與運作 防 J9：了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	得視外部單位時間調整實施日期
8	海洋教育議題	1	1. 喜歡親水活動，重視水域安全。 2. 認識家鄉或鄰近的水域環境。	海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。 海 E4 認識家鄉或鄰近的水域環境。	以影片介紹水域安全問題。 以影片介紹認識家鄉或鄰近的水域環境。 以影片認識海洋的汙染。	認識水域安全問題，並懂得自我保護。 認識且說出家鄉或鄰近的水域環境。	得視外部單位時間調整實施日期
9	資訊教育(生用平板)	1	1. 學生能遵守平板電腦使用規範，取得與歸還平板至教師指定處、遵守 APP 使用限制，具備是非判斷的能力。 2. 學生能愛護裝置、知道保護視力，具備良好	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-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	1. 能遵守平板電腦使用規範。 2. 能操作平板基礎功能、開啟或離開 APP。 3. 拍攝一張照片並開啟所在位置。 4. 錄製一段影片並開啟所在位置。	1. 口頭問答。 2. 操作評量： 學生能熟練操作平板、開啟與離開 APP、能簡單操作相機與	

10-16	校慶系列活動 (環境教育1)	7	<p>各項競賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 表現身體的協調性。 2. 在遊戲或簡單比賽中，與同學合作完成各項競賽活動。 3. 體察人我互動的因素及增進方法。 <p>闖關活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 覺知能資源過度利用會導致環境汙染與資源耗竭的問題。 2. 了解物質循環與資源回收利用的原理。 	<p>健體-U-C2 具備於體育活動和健康生活中，發展適切人際互動關係的素養，並展現相互包容與尊重、溝通協調及團隊合作的精神與行動。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>	<p>各項競賽：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 身體的協調性。各類運動的基本動作或技術。 2. 與同學合作完成各項競賽活動。人我互動的因素 <p>闖關活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 環境汙染與資源耗竭 2. 物質循環與資源回收利用的原理。 	<p>各項競賽： 在各項競賽中，展現運動的基本動作或技術。 參與團體活動</p> <p>闖關活動： 1. 覺知環境汙染與資源耗竭 2. 物質循環與資源回收利用的原理</p>	得視外部單位時間調整實施日期
17	生命教育議題	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。 2. 探索快樂與幸福的異同。 3. 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。 	<p>生 E3 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。</p> <p>生 E5 探索快樂與幸福的異同。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過說明和繪本，讓學生理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。 2. 透過說明和繪本，讓學生探索快樂與幸福的異同。 3. 透過說明和繪本，讓學生發展設身處地、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。 	體會生命的價值、同理心、感恩之心。	得視外部單位時間調整實施日期

18-19	性別平等教育宣導	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元。 2. 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 3. 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。 	<p>性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元</p> <p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過說明和影片，認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元。 2. 透過說明和影片，認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 3. 透過說明和影片，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. 能尊重性別的多元性。 2. 能說出如何尊重他人的身體自主權。 3. 能說出性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。 	得視外部單位時間調整實施日期
20	法治教育宣導	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會利用規則來避免衝突。 2. 理解權力的必要與限制。 3. 認識責任。 	<p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p> <p>法 E6 理解權力的必要與限制。</p> <p>法 E7 認識責任。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指導如何利用規則來避免衝突。 2. 指導認識權力的必要與限制。 3. 認識責任。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會在日常生活中利用規則來避免衝突。 2. 認識權力的必要與限制。 3. 能為自己的行為負責責任。 	得視外部單位時間調整實施日期

21	人權教育宣導	1	<p>1. 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p> <p>2. 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>3. 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。</p>	<p>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>人 E11 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。</p>	<p>1. 指導學生覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p> <p>2. 指導學生認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>3. 指導學生了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。</p>	<p>1. 避免歧視行為的產生。</p> <p>2. 知道對他人隱私權的尊重。</p> <p>3. 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。</p>	得視外部單位時間調整實施日期
----	--------	---	---	---	---	--	----------------

彰化縣縣立新民國國民小學 第 2 學期 課程名稱：全校性、全年級或班群學習宣導活動

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 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1-2	家庭教育	2	1. 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 2. 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。	家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 家 E11 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。	1. 透過宣導，讓學生能適切表達，與家人及同儕適切互動。 2. 透過宣導，讓學生養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。	1. 學生能適切表達，與家人及同儕適切互動。 2. 學生能養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。	得視外部單位時間調整實施日期
3-4	交通安全宣導	2	知道安全步行的好方法(使用行人設施，以及「停、看、聽、想」正確過馬路的方法)。	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	1. 在發現及解決問題的歷程中，知道遵循號誌、標誌、標線，以及運用行人設施安全通行的方法。	問答 實際操作	得視外部單位時間調整實施日期
5-6	性別平等教育 宣導	2	1. 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元。 2. 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 3. 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元 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. 透過說明和影片，認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元。 2. 透過說明和影片，認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 3. 透過說明和影片，認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 能尊重性別的多元性。 2. 能說出如何尊重他人的身體自主權。 3. 能說出性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	得視外部單位時間調整實施日期
7-9	生命教育議題	3	1. 理解人是會思考、有情緒、能	生 E3 理解人是會思	1. 透過說明和繪本，讓學	體會生命的價	得視外

			<p>進行自主決定的個體。</p> <p>2. 探索快樂與幸福的異同。</p> <p>3. 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。</p>	<p>考、有情緒、能進行自主決定的個體。</p> <p>生 E5 探索快樂與幸福的異同。</p> <p>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。</p>	<p>生理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。</p> <p>2. 透過說明和繪本，讓學生探索快樂與幸福的異同。</p> <p>3. 透過說明和繪本，讓學生發展設身處地、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。</p>	<p>值、同理心、感恩之心。</p>	<p>部單位 時間調整 實施日期</p>
10-11	戶外教育	2	<p>1. 透過戶外及校外教學認識生活環境。</p> <p>2. 學生參與校園與社區的環境服務。</p> <p>3. 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p>	<p>戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境。</p> <p>戶 E6 學生參與校園的環境服務、處室的服務。</p> <p>戶 E7 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p>	<p>1. 透過戶外及校外教學認識生活環境。</p> <p>2. 指導學生參與校園與社區的環境服務。</p> <p>3. 參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p>	<p>1. 認識生活環境。</p> <p>2. 學生實際參與校園與社區的環境服務。</p> <p>3. 學生實際參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。</p>	<p>得視外部單位 時間調整 實施日期</p>
12-13	法治教育宣導	2	<p>1. 學會利用規則來避免衝突。</p> <p>2. 理解權力的必要與限制。</p> <p>3. 認識責任。</p>	<p>法 E3 利用規則來避免衝突。</p> <p>法 E6 理解權力的必要與限制。</p> <p>法 E7 認識責任。</p>	<p>1. 指導如何利用規則來避免衝突。</p> <p>2. 指導認識權力的必要與限制。</p> <p>3. 認識責任。</p>	<p>1. 學會在日常生活中利用規則來避免衝突。</p> <p>2. 認識權力的</p>	<p>得視外部單位 時間調整 實施日期</p>

						必要與限制。 3. 能為自己的行為負責任。	
14-16	人權教育宣導	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。 2. 認識隱私權與日常生活的關係。 3. 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。 	<p>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p> <p>人 E10 認識隱私權與日常生活的關係。</p> <p>人 E11 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 指導學生覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。 2. 指導學生認識隱私權與日常生活的關係。 3. 指導學生了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 避免歧視行為的產生。 2. 知道對他人隱私權的尊重。 3. 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。 	得視外部單位時間調整實施日期
17-18	家庭暴力防治教育	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 2. 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。 	<p>性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過說明和繪本，認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 2. 透過說明和繪本，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。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道身體界限與尊重他人的身體自主權。 2. 能知道生活中不公、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。 	得視外部單位時間調整實施日期

19-20	性侵害防治教育	2	1. 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 2. 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	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. 透過說明和影片，認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 2. 透過說明和影片，認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	2. 能說出如何尊重他人的身體自主權。 3. 能說出性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	得視外部單位時間調整實施日期
-------	---------	---	---	---	---	--	----------------

※「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。表格列數請自行增刪。

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性…

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府…

4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。