

彰化縣田中鎮三潭國民小學 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。

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：

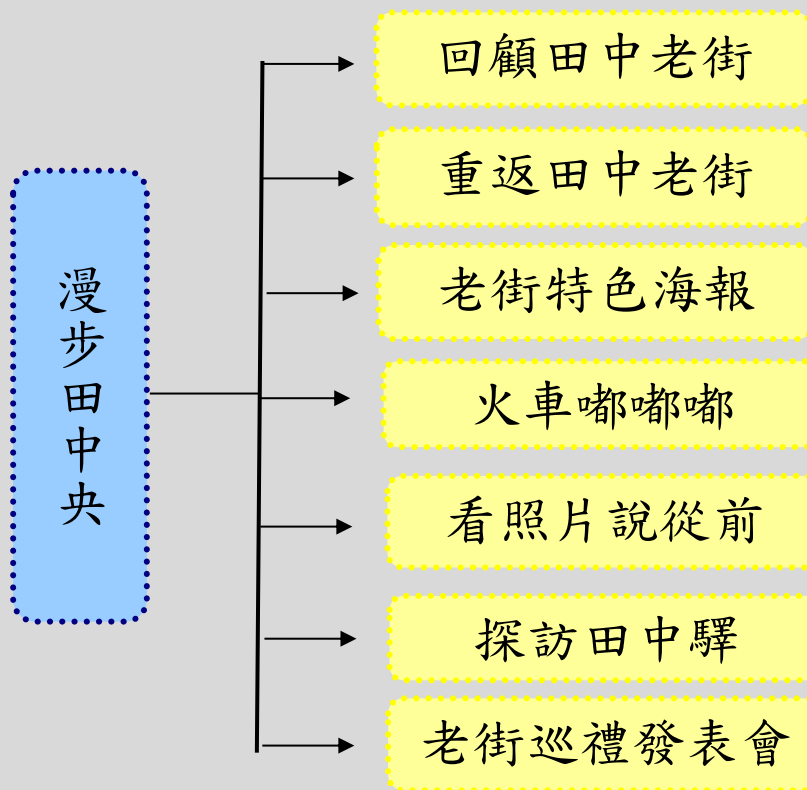
類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題探究	社區巡禮	10	10	10	10	6	6	8	8	20	20	20	20
	閱讀悅讀	2	2	2	2	4	4	4	4	20	18	15	15
	植物教學	4	4	4	4	10	10	8	8	20	20	6	20
	資訊教育					20	20	20	20	20	20	20	20
社團 活動與 技藝 課程	直排輪 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	18	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	126	120	105	105

2. 本校「推動中小學數位學習精進方案」～生生用平板融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	校訂--交通安全	上學期--上下學安全行	4
		下學期--交通工具與設施	4
二	校訂--交通安全	上學期--交通安全的重要性(一)	4
		下學期--交通安全的重要性(二)	4
三	校訂--交通安全	上學期--交通安全(一)	4
		下學期--交通安全(二)	4
四	校訂--閱讀悅讀	上學期--閱讀教育	2
		下學期--帶衰老鼠死得	4
五	校訂--閱讀悅讀、植物教學	上學期--閱讀素養《我們叫它粉靈豆》(2)、植物公園(一)(5)	7
		下學期--閱讀素養《16號橡皮筋》(2)、植物公園(二)(5)	7
六	國語文	上學期--各單元	12
		下學期--各單元	4

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習社區巡禮課程計畫

課程名稱	漫步田中央~老街巡禮	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節																																
彈性學習課程 類別	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程</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"/> 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>																																				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	<p>田中老街位於彰化縣田中鎮，是一處位於市區的傳統老街屋群，充滿許多豐富藝術。田中老街的興起主要為日治時期縱貫鐵路完工後，當時田中火車站成為田中鄰近街庄如：北斗、溪州、田尾等地的貨物集散中心。另一方面，現今田中火車站前的田頭水文史館前身為糖業鐵路田林線車站，二林地區的原料透過鐵路送抵田中站，田中貨物集散的功能擴展到二林等沿海地區。田中老街就在這樣的交通優勢下興起。</p> <p>近年來田中因為「田中馬拉松」賽事的成功為大眾所熟知，在地的住民也積極的行銷田中，而老街的建築特色、傳統商家皆成為小鎮活化的重點。</p> <p>希望透過本課程教學，讓學生能在了解田中鎮歷史發展之外，更能藉由環境探訪、藝術創作等活動，對田中老街有更深一層的認識，並激發學生愛鄉愛土之情懷。</p>																																				
核心素養	<p>A1 身心素質與自我精進</p> <p>A3 規劃執行與創新應變</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p>																																				
課程目標	<p>1. 瞭解田中老街發展歷史及貢獻。</p> <p>2. 引導兒童透過實地訪查，認識家鄉的特色，並激發愛鄉愛土情懷。</p> <p>3. 藉由圖畫創作及口說導覽，提升語文及藝術創作能力。</p>																																				
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 type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input 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 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"/>國際教育</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></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></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 type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input 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 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"/> 國際教育				<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 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 type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input 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 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"/> 國際教育																														
			<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																															
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 14-20 週	20	漫步田中央 ~老街巡禮	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【社會】 Bb-III-1 自	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	一. 回顧田中老街 1. 教師請學生發表：田中除了馬拉松以外，有什麼特色，值得推薦給到訪的遊客。 2. 教師提問是否知道田中老街的歷史沿革。 3. 教師透過網路圖片介紹田中老街之發展歷史。 4. 教師對比田中今昔照片，介紹田中老街的起落。 5. 教師歸納田中老街的範圍(主要集中於中州路與員集路二段)。	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞圖片並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。	學習單一

		<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，適切表現在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>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。</p> <p>【藝文】</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p> <p>【綜合】</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>答，並分享想法。</p> <p>4. 利用影像協助內容的理解。</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>6. 學生填寫聽課札記。</p> <p>--第一、二節結束--</p> <p>二. 重返田中老街</p> <p>1. 教師播放關於田中鎮的導覽影片。</p> <p>2. 引導學生討論並規劃小鎮踏查觀察主題，並劃出路線規劃圖。</p> <p>--第三、四節結束--</p> <p>1. 帶領學生參訪田中老街。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、相機及安全注意事項)</p> <p>2. 參訪地點包含：乾德宮、碾米廠、景崧醫院、德東百貨行、女人香臭豆腐</p> <p>3. 教師帶領學生參訪田中老街，請學生留意老街建築風格。此外將訪談商家內容記錄下來。</p> <p>--第五~八節結束--</p> <p>三. 老街特色海報</p> <p>1. 教師請學生發表所記錄的田中老街參訪紀錄。</p> <p>2. 學生分組繪製海報。</p> <p>--第九、十節結束--</p> <p>四. 火車嘟嘟嘟</p> <p>1. 教師請學生發表：對田中火車站的印象？</p> <p>2. 教師提問：是否知道目前的田中火車站是於2003年改建完成的新站？</p> <p>3. 老師透過網路上田中火車站的老照片介紹田中站的今昔。</p> <p>4. 學生填寫聽課札記。</p> <p>5. 學生回家完成學習單—訪談家中長輩關於田中車站的記憶。</p> <p>---第十一節結束</p> <p>五. 看照片說從前</p> <p>1. 教師蒐集網路上關於田中車站的老照片，與學生共同欣賞，介紹田中車站的歷史與改變。</p>			<p>4. 能踴躍發言。</p> <p>5. 能完成學習單</p> <p>6. 能完成詩文創作。</p> <p>7. 能完成宣傳單創作。</p>	
--	--	---	---	--	---	--	--	--	--

					<p>2. 田中在日治時代是田林線糖鐵上的五分車起始站，當時的五分仔車站被完整保留下來，就是目前田中火車站前廣場上的木造小屋。</p> <p>3. 當時糖業的倉庫目前被民間業者租用，但仍看得到昔日的風采。 --第十二、十三節結束--</p> <p>六. 探訪「田中驛」</p> <p>1. 帶領學生參訪田中火車站。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、相機及安全注意事項)。</p> <p>2. 參訪地點包含：田中火車站、田頭文史館、田中稻站、舊糖鐵倉庫。</p> <p>3. 學生將訪談內容記錄下來。 --第十四~十七節結束--</p> <p>七、老街巡禮成果發表</p> <p>1. 教師請學生發表所記錄的田中車站參訪紀錄。</p> <p>2. 學生分組繪製海報。</p> <p>3. 學生分組對一~五年級的同學介紹田中老街及田中火車站。 --第十八~二十節結束--</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

漫步田中央

一、田中老街

請小朋友仔細觀察老街建築的特色，並紀錄店家主人分享的內容。

地點	建築	訪談重點
乾德宮		
碾米廠		
景崧醫院		
德東百貨行		
女人香臭豆腐		

二、田中車站

1. 你對田中火車站的印象？

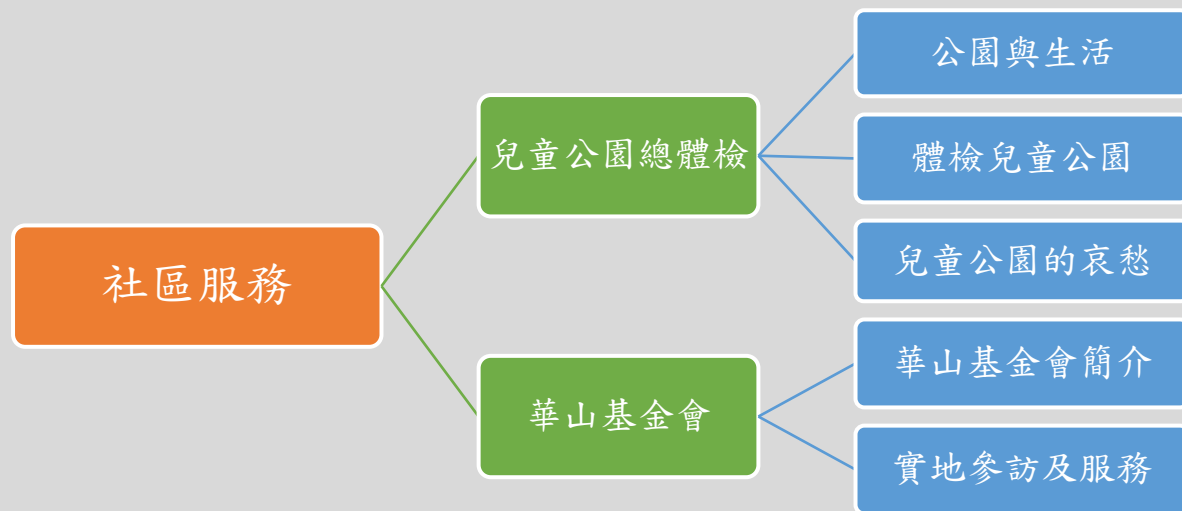
2. 請回家後訪問家中長輩關於田中車站的記憶。

3. 探訪田中驛：請你將訪談重點記錄下來。

地點	訪談重點
田中火車站	
田頭水文史館	
田中稻站	
舊糖鐵倉庫	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習社區巡禮課程計畫

課程名稱	社區服務~公園與華山	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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	三潭國小的孩子生活在一個環境優美的地區，有便捷的交通設施-台鐵與高鐵，還有與生活息息相關的休憩公園，有鑒於此，讓學童對於社區的週邊環境和人文，要有關懷及服務的用心。本主題學習活動從孩子熟悉的社區出發，學習服務社區，就從周邊的環境開始，公園是每個年齡階層都嚮往的地方，尤其是小孩子心目中的遊戲天堂，親子關係及同儕學習，都有著深刻的印記。因此從公園服務，引發他們的學習興趣，希望透過本主題的學習活動，能讓孩子對社區生活中的環境有更多的了解，進而能關心居住環境甚至社區的自然及人文環境，並培養他們愛鄉、愛土及關懷大自然的情操。也懂得關注生活問題及關懷年長者的生活，進而擁有服務社會，關懷社會大眾的胸懷，並思考解決方法。體驗生活中自然、與文化之美，欣賞多元豐富的环境與人文胸襟。				
核心素養	A2 系統思考 與 解決問題 C1 道德實踐 與 公民意識 C2 人際關係 與 團隊合作				
課程目標	1. 透過實地訪查，了解社區環境的問題。 2. 察覺家鄉的環境問題。 3. 引導學童藉由實際行動，學習團隊合作。 4. 透過社區服務，關懷社區年長者。				
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 type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" 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
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 14~20 週	20 節	一兒童公園 總體檢。	<p>【社會】</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-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p> <p>【健康與體育】</p> <p>2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。</p> <p>【綜合】</p> <p>2b-III-1 參與各</p>	<p>【社會】</p> <p>Bb-III-1 生活空間型態的多元性與自然、人文環境有關聯性。</p> <p>【健康與體育】</p> <p>Ca-III-1 健康環境的交互影響因素</p> <p>【綜合】</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1. 透過實地訪查，了解社區環境的問題。</p> <p>2. 察覺家鄉的環境問題。</p> <p>3. 引導學童藉由實際行動，學習團隊合作。</p> <p>4. 透過社區服務，關懷社區年長者。</p> <p>5. 探索生活中的人、</p>	<p>一. 公園與生活</p> <p>1. 教師請學生發表曾經到過公園經歷：如與家人散步或玩耍，還可以玩遊樂設施等經驗</p> <p>2. 教師提問公園與自己生活的關係，由學生依自己生活經驗回答</p> <p>3. 教師請學生歸納公園對生活之必要性與重要性。</p> <p>4. 完成學習單</p> <p style="text-align: center;">--第一~四節結束--</p> <p>二. 體檢兒童公園</p> <p>1. 教師先將學生分成四組。依序負責遊樂設施、環境清潔、路燈樹木及周遭情形。並帶領學生親自到兒童公園做檢查，並將檢查的狀況記錄下來。出發前，老師先做行前教育，同學在外行動時應有的準備用具(帽子、水壺、筆、筆記本)及路上行走時和在公園體檢時，必須注意的安全事項)</p>	<p>1. 能說出自己的生活經驗。</p> <p>2. 能找出問題。</p> <p>3. 能仔細聆聽，並認真思考。</p> <p>4. 能踴躍發言。</p> <p>5. 能和同學團隊合作，打掃社區。</p> <p>6. 能完成學習單。</p>	<p>1. 公園體檢紀錄單</p> <p>2. 學習單</p>

		<p>二華山基金會</p>	<p>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>3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。</p>	<p>Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>Cb-III-1 對周遭人事物的關懷</p> <p>Cb-III-2 服務學習的歷程。</p> <p>Cb-III-3 感恩、利他情懷。</p>	<p>事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>	<p>2. 教師帶領學生到達兒童公園，請學生注意安全並仔細觀察缺失地方，將內容分為優點記錄下來。</p> <p style="text-align: center;">--第五~十節結束--</p> <p>三. 兒童公園的哀愁</p> <p>1. 教師請學生發表所記錄的兒童公園優缺點。</p> <p>優點:綠樹成蔭，可乘涼或遊玩、寬敞的停車位，非常便民、遊樂設施可供民眾使用……</p> <p>缺點:垃圾樹葉散布、數木沒有修剪，擋住視線，恐成治安死角、停車沒有依照停車格停車，造成別人困擾、民眾聚集賭博，觀感不佳、遊樂設施沒有維修，已有毀損情形……</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。如： 可請當地里長幫忙或至田中鎮公所網頁留言，請公所協助處理並改善。 全班組成愛鄉清潔隊，至兒童公園進行清掃工作……</p> <p>3. 統整參訪心得完成學習單一</p> <p style="text-align: center;">--第十一~十三節結束--</p> <p>四. 華山基金會簡介</p> <p>1. 教師透過圖片及影片介紹，讓學生了解基金會的服務項目及對象。</p> <p>2. 再介紹田中華山基金會的創立地點及服務情形。</p> <p>3. 同學分組討論並規劃服務內容及準備用具。</p> <p style="text-align: center;">--第十四~十六節結束--</p> <p>五. 實地參訪及服務</p> <p>1. 行前大家準備相關物品及表演用具。</p> <p>2. 出發前老師叮嚀注意安全及英有禮貌。</p> <p>3. 學生分成四組：表演組：打掃組：談心組及陪伴組，到田中華山基金會和年長者同樂。</p> <p style="text-align: center;">--第十七~二十節結束--</p>	<p>7. 能主動關懷他人。</p>	
--	--	---------------	---	--	--------------------------	---	--------------------	--

公園體檢紀錄單

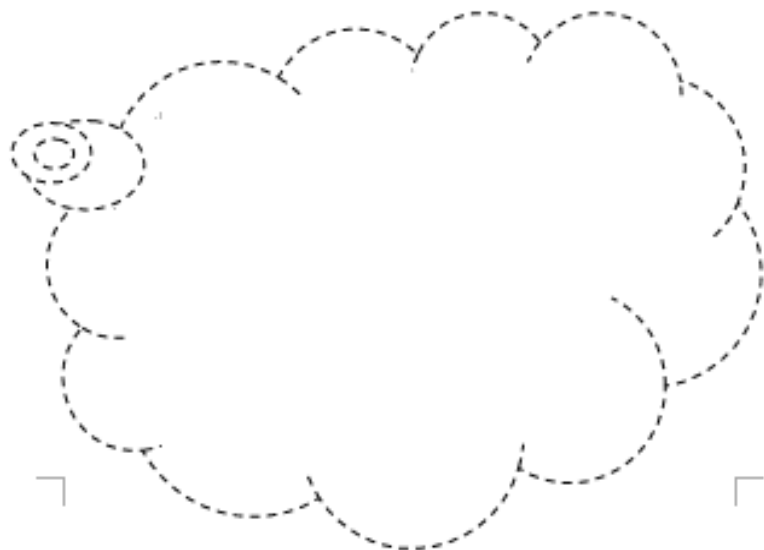
姓名：_____

1. 公園名稱：_____
2. 公園地點：_____
3. 環境清潔：_____
4. 路燈狀況：_____
5. 遊樂設施：_____
6. 其他問題：_____

★

我愛公園 姓名：_____

1. 我最常去的公園：_____
2. 會在公園做的事：_____
3. 誰會陪你一起去公園：_____
4. 公園的什麼事物讓你印象最深刻：_____
5. 對你而言，請各舉出一項公園的優缺點：
優點：_____
- 缺點：_____
6. 請畫出你在公園遊玩的情形。



彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

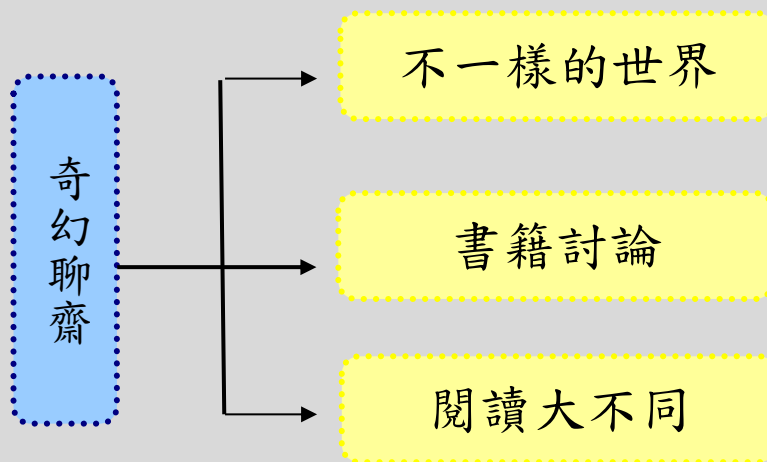
課程名稱	《奇幻聊齋》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(5)節
彈性學習課程類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 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>《聊齋誌異》是清朝文學大家蒲松齡的代表作，簡稱《聊齋》，俗名《鬼狐傳》，是中國文學一部著名短篇小說集。內容十分廣泛，多談狐、仙、鬼、妖，文中描述的鬼怪世界一如人類世界之間複雜的情感網絡，愛恨情仇、悲歡離合，人鬼皆有忠孝節義、仁義助人之士，卻也有冤冤相報、貪婪惡毒之人，而終以奇幻報應之說。蒲松齡藉由人世間人所經歷的種種不公平、不仁義、不忠孝等醜陋面，反觀出陰間狐鬼的重情意與對愛情忠貞的深情面。這樣強烈的對比，無疑地透露出蒲松齡對於人世的失望與無奈，因此，他不得不從另外一個世界去尋找他心目中期盼的理想世界。這是一種對於自己的安慰，也是一種寄託內心的孤憤。</p> <p>一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。</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、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>				
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

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	5	《奇幻聊齋》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	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	【教學活動一：引起動機-鬼話連篇】1 節 準備活動：事先準備好《畫皮》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 由老師先說明今天要共讀的書名，讓學生猜測書本內容大概為何。 (二) 此年紀的學生對鬼怪的故事有莫大的興趣。 (三) 讓學生發表曾聽過、看過的鬼故事。 (四) 老師拋問題，引發閱讀動機： <ol style="list-style-type: none"> 鬼怪真的存在嗎？ 鬼怪都只會害人嗎？ 老師提示若要知道上述問題，請閱 	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	置於末頁 學習單一 學習單二

				<p>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>讀《奇幻聊齋》書籍找答案。</p> <p>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節</p> <p>準備活動：事先發下《奇幻聊齋》，並確定同學在討論之前閱讀完成。</p> <p>(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。</p> <p>(二)由學生依自己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，並於題目後附註提问者姓名。</p> <p>(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。</p> <p>(四)依各類別由同學自由舉手發言。</p> <p>(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。</p> <p>習寫學習單一、二</p> <p>【教學活動三】1 節</p> <p>(一)利用學習單一、二，針對書中四個篇章進行深入的討論。</p> <p>(二)引導學生感受到《聊齋誌異》的作者蒲松齡想傳達的深意：有時人心的險惡與算計比鬼怪更令人害怕。</p> <p>【教學活動三：綜合活動-閱讀大不同】2 節</p> <p>準備活動：事先準備好《畫皮》之影片，並確定播放設備完善。</p> <p>(一) 播放影片</p> <p>(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。</p>	<p>發言。</p> <p>5. 能完成學習單</p>
--	--	--	--	---	---	-----------------------------

註:行列太多或不足，請自行增刪。

認識民間信仰－抓交替

關於水莽草的故事，跟台灣民間信仰「抓交替」其實很有關連喔！讓我們來認識一下吧！

台灣民間普遍相信因為意外而喪生的亡靈，會在意外事故現場尋找一個活人，代替自己，俗稱抓交替。抓交替的地方上至某路口，下至某條河流的特定路段，通常都是意外事故最常發生的地點。

【資料來源：吳維書～台灣大百科】

◇ 即時學，即時用

1. 祝姓書生吃了寇三娘煮的水莽草茶，因而喪失生命，成為水莽鬼，如果要投胎轉世，必須再害一個人吃了水莽草。如果你是祝姓書生，你會選擇害人，讓自己得以解脫水莽鬼的生活嗎？請將你的理由寫下來。

2. 如果你是寇三娘的家人，你願不願意拯救祝姓書生，幫助他解除水莽草的毒呢？請說明你的理由

3. 水莽草的故事跟台灣民間信仰（ ）很相似。

◇ 故事加油站：跟水莽草一樣，關於水鬼，台灣也有著有趣的民間故事呢！

水鬼變成隍

嘉義紅毛碑附近住著一個水鬼，經年累月都找不到替死鬼。有天，好不容易終於等到一個漁夫經過，他就使計重重把他壓到水裡去，漁夫裝死，等到閻王告訴他，他才趕緊回去，跟漁夫要鬼牌，日後才能投胎轉世。漁夫要求他要幫忙趕魚群入網，才還他鬼牌。於是每晚漁夫都來到這裡一邊捕魚，一邊和水鬼聊天。水鬼和漁夫後來成了好友，更不忍害人，閻王得知他從來都沒有害過人，於是就升他為嘉義的城隍爺。

【資料來源：<http://www.wretch.cc/blog/a935436/23086155>】

◇ 即時學，即時用

1. 水莽草裡面的祝姓書生和水鬼變成隍裡的水鬼個性上或處事上有哪些相同點和不同點呢？

相同點：

不同點：

2. 這兩個故事最後都是鬼因為幫助人，或不願意害人，最後被冊封成神的故事，你認為這樣的故事結局如何呢？這給你什麼樣的啟示呢？

反省思考篇：讓我們從故事中想想，如果是你，會怎麼做呢？

種梨篇

話說賣梨子的老闆不肯給討梨子的道士白白拿走任何一顆梨子，旁邊店舖的夥計買了顆梨子給道士吃，道士吃完後卻種起梨子，梨樹快速長大收成，讓大街上的人都有了免費的梨子吃……。

1. 如果你是賣梨的老闆，你會免費給道士一顆梨子嗎？為什麼？

2. 你能認同道士將賣梨老闆的梨子全送給大家吃的行為嗎？說說你的看法。

石清虛篇

石癡那雲飛偶然得到了一顆奇石，但必須減損自己三年壽命才能安然擁有那顆石頭……。

1. 如果你是那雲飛，你會犧牲自己部份壽命得到那顆奇石？請說明你的選擇和理由。

2. 從文章中，哪些情節可以顯現出是奇石也選擇了那雲飛當主人，而非那雲飛自己想要擁有石頭？

畫皮~神奇的化妝術

畫皮一文中的青面獠牙鬼，因為善於在人皮上描繪任何年齡的男女外貌，靠妖術矇騙殺害世人。書生被他變化成的美麗外表迷惑，經歷一番慘痛經驗，拜託市場裡面瘋癲之人，才拯救了自己的性命！讀完這個故事，讓我們看看你了解多少喔！

思考篇

1. 美麗的女子給書生帶來了生命的危險，瘋癲之人卻救了書生，這個故事想要說明的道理是什麼？

2. 為什麼青面獠牙鬼必須依靠畫皮才能夠生存下去呢？

人生啟示篇：

其實，一個人如果沒有善良的心、豐富的內在，就算外表裝扮再美麗，還是掩飾不住內心的醜惡，讓我們一起想想，怎麼樣讓我們成為內外都很美麗的人吧！

1. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

2. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

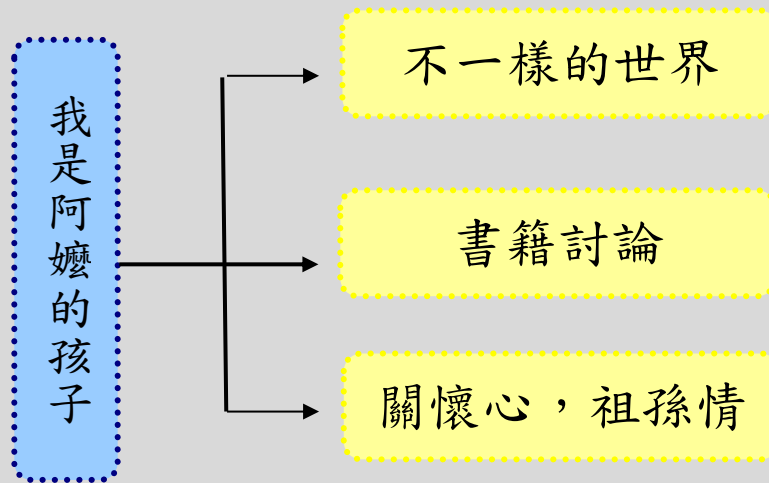
3. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《我是阿嬤的孩子》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(5)節
彈性學習課程類別	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程</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"/> 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>				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	<p>《我是阿嬤的孩子》是一本談隔代教養的故事。主角阿雄從有記憶開始就跟阿嬤住在山上相依為命。每天都要走很久很久的山路去上學，然後再走很久很久的山路才能回到家，如果遇到下雨天路不好走，就要花更久的時間了！他的爸爸媽媽都不在，大伯也不會照顧阿嬤，只會打她，所以阿雄覺得會照顧阿嬤的自己，不是阿嬤的孫子，而是阿嬤的孩子！</p> <p>一開始，藉由影片《佐賀的超級阿嬤》的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。</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、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>				
核心素養	<p>A1 身心素質與自我精進</p> <p>A3 規劃執行與創新應變</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p>				
課程目標	<p>1. 瞭解本書的故事內容與內涵。</p> <p>2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。</p> <p>3. 藉由想像力的練習增進創造力。</p> <p>4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。</p>				
配合融入之領域或議題	<p><input checked="" type="checkbox"/>國語文 <input type="checkbox"/>英語文 <input 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 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</p> <p><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</p> <p><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</p> <p><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>

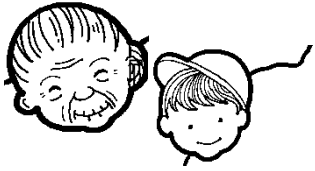
課程架構



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 2-4 週	5	《我是阿嬤的孩子》	<p>【國語】 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】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 理解故事的內容。 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 	<p>【教學活動一：引起動機-影片欣賞】2 節 準備活動：事先準備好《佐賀的超級阿嬤》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與內容概要，引發學生的觀看動機。</p> <p>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節 準備活動：事先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響。 (二)由學生依自己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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能說出自己或他人經驗。 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 能仔細聆聽，並認真思考。 能踴躍發言。 能完成學習單 	置於末頁學習單一

				<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>(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。</p> <p>(四)依各類別由同學自由舉手發言。</p> <p>(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。</p> <p>【教學活動三】1節</p> <p>(一)教師發下學習單，讓學生完成也重新回顧本書的內容。</p> <p>(二)逐題分享與討論。</p> <p>【教學活動四：綜合活動-祖孫情】1節</p> <p>(一)讓學生分享與祖父母的照片、生活點滴。</p> <p>(二)和學生討論老人家在生活上與年輕人的不同及可能會面臨的困境，進而引導學生對長輩能多多關心陪伴與協助。</p>	
--	--	--	--	--	---	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



『我是阿嬤的孩子』學習單

___年___班，姓名：_____

一、阿雄在運動方面擅長的是哪一種？曾得過什麼獎項？



: _____

二、阿雄的蘋果掉進溪流裡，他為什麼特別捨不得？



: _____

三、每天陪伴阿雄寫作業三種自然能源是什麼？

1. 最適合寫作業的光線：_____



2. 最涼爽的風扇：_____

3. 最優美的音樂：_____

四、阿雄家裡唯一的收入來源是什麼？



: _____

五、為什麼阿雄五年級以前有學習障礙？



: _____

六、為什麼阿嬤的菜都不用施肥就可以長的非常漂亮，味道也特別甜美？



: _____

七、大伯的哪些行為讓阿雄覺得大伯像貓頭鷹？



: _____

八、書中，阿嬤說過一些閩南語諺語，查一查，是什麼意思？



1. 黑斫仔裝醬油：_____

2. 醜醜仔馬，嘛有一步踢：_____

3. 寵豬舉灶，寵子不孝：_____

九、這本書寫的是隔代教養的故事，什麼叫做隔代教養？造成隔代將養的可能原因有哪些？



: _____

十、假設你是古進雄，突然有了一筆錢，第一件想做的事是什麼？



: _____

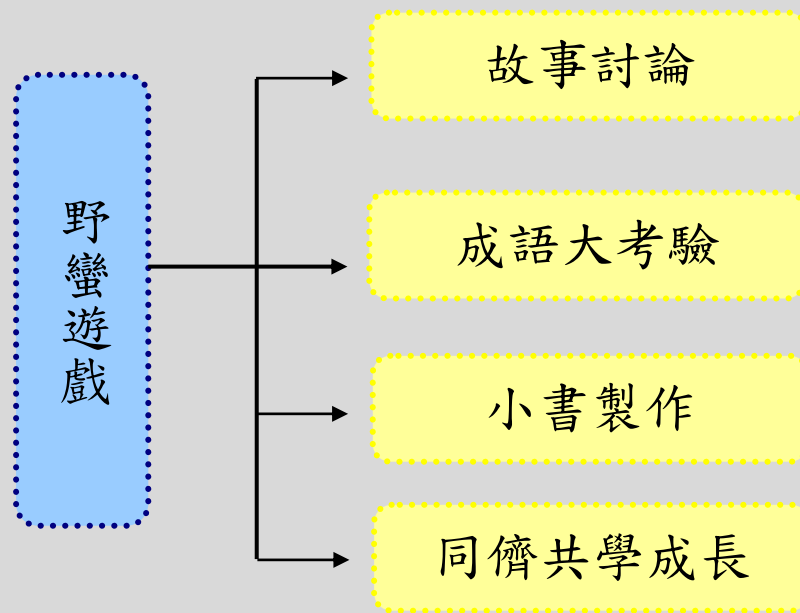
十一你覺得自己是個幸福的孩子嗎？為什麼？



: _____

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《野蠻遊戲》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節 數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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>有鑑於現在孩子在寫作時雖已多能流暢運用文字，然而文句仍不夠優美，也常常贅詞多、不夠簡潔精煉，因此一方面想加強成語學習，讓學生能善用成語簡潔明確的表達自己的意思；一方面又想進行閱讀教學讓學生多閱讀，進而掌握閱讀、寫作技巧，而張曼娟這一系列的成語學堂可同時達成教學者這兩個目標。</p> <p>本閱讀課程內容依照「野蠻遊戲」的章節區分為四大部分，每部分都有各自強調的重點，此外，「野蠻遊戲」的故事以《西遊記》中唐三藏師徒四人為主角，記錄他們取經成功返回長安的路程中遭遇了劫難，此時必須同心協力才能解決困難，同時也想讓學生體會解謎、闖關的樂趣。</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. 能了解遇到困難能做光明面想，事情就會有轉機。 2. 能夠過閱讀及討論，理解書中所傳達的成語典故。 3. 能透過閱讀及討論，運用書中介紹成語。 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 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 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
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 4、5 週	5	《野蠻遊戲》	<p>【國語】</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <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>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>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。</p> <p>【藝文】</p> <p>1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技</p>	<p>【國語】</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>【藝文】</p> <p>表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人</p>	<p>1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>2. 理解故事的內容。</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</p>	<p>一、準備活動：畫面聯想</p> <p>1. 教師展示野蠻遊戲封面 ppt(須隱藏書名)。</p> <p>2. 教師引導學生從封面進行聯想、猜測書名。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 教師公佈書名，並請學生根據「封面圖片」和「書名」進行概念圖推測。</p> <p>2. 學生發表概念圖推測結果，並猜測故事內容。</p> <p>3. 朗讀：教師朗讀章節〈一毛不拔〉，教師邊朗讀邊請學生進行推測。</p> <p>三、綜合活動</p>	<p>1. 能說出自己或他人經驗。</p> <p>2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。</p> <p>3. 能仔細聆聽，並認真思考。</p> <p>4. 能踴躍發言。</p> <p>5. 能參與</p>	書籍： <u>野蠻遊戲</u>

			巧。	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>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>1. 聽完教師朗讀後，請學生根據線索預測故事。</p> <p style="text-align: center;">-- 第一節結束</p> <p>一、準備活動：</p> <p>1. 教師提問複習故事：</p> <p>(1) 故事包含哪些主角？</p> <p>(2) 故事的起因 (3) 故事經過？</p> <p>(4) 故事結果？</p> <p>二、發展活動：成語大考驗</p> <p>1. 教師發下學習單，讓學生挑戰能否完成學習單上的問題。</p> <p>2. 學生搶答。</p> <p>3. 讓學生翻閱讀本，找尋不確定的答案。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>(一)比手畫腳</p> <p>1. 各組抽題，以比手畫腳的方式表演，讓全班猜答。</p> <p>2. 教師引導：成語可以以最精練的文字表達思想，在文章中也有畫龍點睛之效，可以多方學習並予以善用。</p> <p style="text-align: center;">---第二節結束---</p> <p>1. 教師引導：大家應該都有過與朋友合作一件事的經驗，可能是報告、競賽，寫下一次印象深刻的團隊合作，並製作成小書。</p> <p>2. 教師說明小書製作方式：</p> <p>(1) 小書成形方法。</p> <p>(2) 小書內容(圖文並俱)：封面、主角(名字、個性、插畫)、成語(任選印象深刻的成語，標上名稱、畫上典故、附加成語解釋與例句)...</p> <p>2. 學生著手製作。</p> <p style="text-align: center;">-第三、四節結束-</p> <p>一、準備活動：</p> <p>1. 學生：事先準備完成的小書及口頭</p>	<p>表演。</p> <p>6. 能完成小書。</p>
--	--	--	----	---	---	--	-----------------------------

					<p>報告內容。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 教師說明共賞及回饋的方式：</p> <p>(1) 每人有三張便利貼，兩張有指定對象，一張自由選擇對象。</p> <p>(2) 回饋便利貼，內容須包含兩個優點及一個建議。</p> <p>2. 進行個人口頭報告。</p> <p>3. 給予學生5分鐘書寫回饋貼紙時間。</p> <p>4. 學生將作品放置於桌上，全班共同於行間觀摩同學的作品，並將回饋貼紙貼在該同學作品旁。</p> <p>三、統整活動：</p> <p>1. 師生共同將學生作品布置於教室內公布欄供大家觀摩學習。</p> <p>---第五節結束---</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

野蠻遊戲

國小_____年_____班 姓名：_____



小朋友，讀完這本書，先寫下這本書的基本資料

喔！

1. 書名_{書名}：_____

2. 策劃_{策劃}：_____ 撰寫_{撰寫}：_____

3. 繪圖_{繪圖}：_____

4. 出版社_{出版社}：_____



各位小朋友，讀過這本書後，我們有沒有對成語運用更加熟悉了呢？來做個小測驗吧！將以下正確的成語填入空格中：

二八年華、五花八門、九牛二虎、心花怒放、垂頭喪氣、大材小用、目瞪口呆、尖嘴猴腮、狼吞虎嚥、井底之蛙、順手牽羊、春暖花開

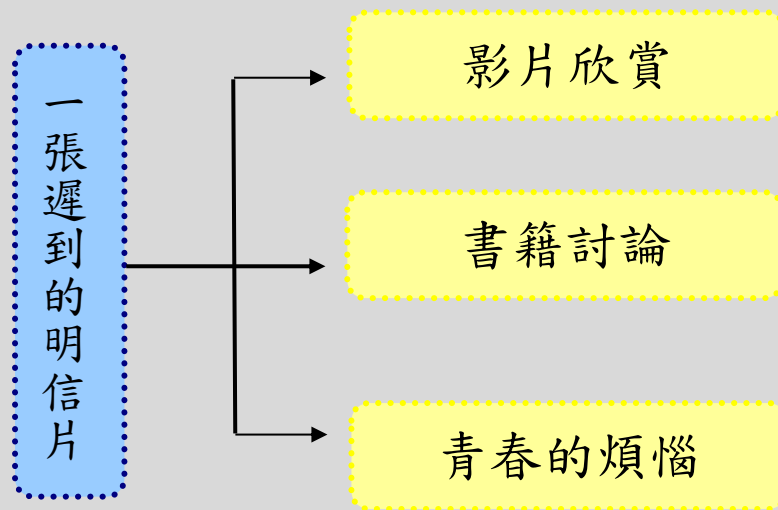
1. 派大星肚子好餓，一回到石頭屋就打開冰箱_____。
2. 美美考試考不好，一路_____地走回家。
3. 那個小偷一副_____的模樣，馬上被警察懷疑。
4. 面對廣大的世界，我們不能只是_____。
5. 大頭在文具店_____偷了一塊橡皮擦，被老闆抓到痛罵一頓！
6. 歡歡的姐姐正值_____，長得非常漂亮。
7. 妹妹看到漂亮的煙火，頓時_____，心情都雀躍了起來！
8. 聽到那件不好的消息，喬治嚇得_____，說不出半句話。
9. 百貨公司舉辦週年慶，打折的項目_____，從衣服鞋子到日用品都很便宜。
10. 我費盡_____之力，終於爬上了山頂！
11. 現在是三月了，到公園走走，滿地綠意、_____，呈現一副熱鬧祥和的景象。
12. 他擁有過人的領導能力，老闆卻只請他倒茶水，真是_____。



彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《一張遲到的明信片》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(5)節
彈性學習課程類別	<p>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</p>				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	<p>內容介紹： 《一張遲到的明信片》是作家管家琪的作品，書中包含【一張遲到的明信片】、【少年的心】、【我的魂兒四處飄蕩】三段故事，以三個個性不同的少年少女，引出三種截然不同的成長經驗。三段故事，符合時代潮流，貼近時事，更點出現代社會共同面臨的課題，也創造了與小朋友對話的空間，輕鬆說故事，溫馨談心事。</p> <p>設計理念： 分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 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、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>				
核心素養	<p>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</p>				
課程目標	<p>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。</p>				
配合融入之領域或議題	<p><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</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 <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</p>				

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 2-4 週	5	《一張遲到的明信片》	<p>【國語】 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】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。</p>	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。 5. 了解書籍內容中的重	<p>【教學活動一：引起動機-影片欣賞】1 節</p> <p>準備活動：事先準備好短片，並確定播放設備完善。</p> <p>(一) 老師先播放廣告短片，讓學生口頭發表觀看後的感受。</p> <p>(二) 老師總結：許多事件的發生都不只有你所看到的面向，若能以同理心體諒他人的立場一切都會不同。老師簡介本書內含的篇章，引發學生的閱讀動機。</p> <p>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】2 節</p> <p>準備活動：事先發下《一張遲到的明信片》，並確定同學在討論之前閱讀完成。</p> <p>(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。</p> <p>(二) 由學生依自己的想法提出任何與書本內容相關</p>	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	置於末頁學習單一

				<p>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>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。</p> <p>(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。</p> <p>(四)依各類別由同學自由舉手發言。</p> <p>(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。</p> <p>(六)習寫學習單一</p> <p>(七)針對學習單上的問題逐題討論與發表。</p> <p>【教學活動三：青春的煩惱】2 節</p> <p>(一)引導學生自由書寫心中煩惱、困擾的事或是曾有過的類似經驗。(可用圖畫或文字表現)</p> <p>(二)如果你願意與大家分享，可以口頭報告。</p> <p>(三)將想說卻不敢說的話寫在明信片上，並將明信片寄出。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

一張遲到的明信片

作者：管運璽 繪者：蘇力士 出版社：大豐出版社

閱讀年級：六年_____班_____號 姓名_____

學習日期：_____年_____月_____日至_____年_____月_____日

◎內容簡介：

故事 1 一張小小的明信片，激起了田靈的好奇，於是展開了一連串的追根尋源，終於找到了信的主人，也讓靈靈心中的大石塊掉下來。原來，信的主人還活得好好的。生活中，我們需要多一點像靈靈一樣熱心助人的心；讓我們一起來數指認帳，數指靈，並且多多關懷在你身邊的人……※明信片的收件人是誰？（答：_____）。

故事 2 有一天，老師發現小文在日記裡寫下灰暗激烈的字句，感到擔憂不已，原來，小文的父親在一場車禍中喪生，他和媽媽好不容易恢復平靜，但卻為何又激起小文悲傷的情緒呢？※（答：_____）。

故事 3 小朋友！你會癡癡嗎？鬧鐘的聲音會把你嚇醒嗎？靈靈不但被嚇醒，並且把好幾個分身都嚇出了身體，四處去遊蕩，她得趕在天黑之前，把所有的分身都找回去，不管是貪吃的、愛玩的、壞脾氣的、愛整人的、正義的、無情無義的、……※（答：_____）。

◎學習重點 六年_____班_____號 姓名_____

1. 小朋友！一家人的命運總是互相牽扯在一起，孩子們的命運通常更是深受父母的影響。如果大人之間有某種決定或妥協，孩子們往往只能被迫接受。比方說，一旦父母離異，孩子們的內心一定會受到莫大的衝擊。此時，該怎麼辦呢？除了朋友和師長可以傾訴之外，最好的辦法其實是自己給自己打氣，就像故事中的何美眉一樣，鼓起勇氣來面對自己的煩惱。此外，當你遇到困難時，怎麼來給自己打氣呢？

2. 「原諒別人就是專疼自己！」小文的媽媽因為丈夫早逝喪生而因在仇恨當中，這等影響了小文的人格，幸好老師及時提醒小文的媽媽，她經過深思熟慮，反覆思考之後，終於獲得自己的感悟，最後破關而出，迎向人生。

小朋友！生活中你是否也曾被困在仇恨意識中呢？說說看你的感受及如何脫困出來？

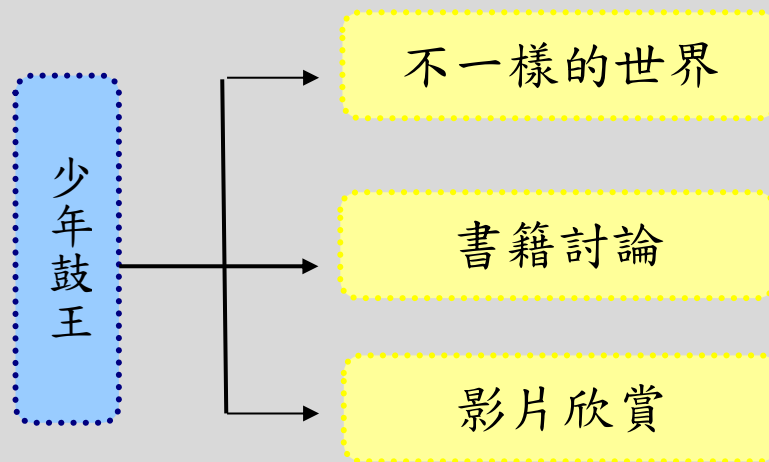
3. 每個人的個性特質都有好有壞，就好像卡通片裡每個人的內心都有一個小天使，你同時也有一個小魔鬼，而受教育的目的，其實就是讓我們有決心多聽小天使的話，發掘優點。故事中靈靈有五個「分身」，各有其特色，那你呢？你有幾個「分身」呢？分別列出來，並加以說明。

◎想一想：你最想要擁有什麼樣的「分身」呢？畫畫看！

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《少年鼓王》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節 數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	<p>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</p>				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	<p>內容介紹： 大山在一場車禍中失去了雙親，唯一剩下的親人是患有自閉症的阿弟。他們在育幼院裡遇到愛護他們和傷害他們的人，大山也從怨恨阿弟，到意識自己有照顧阿弟的責任，以至於用心幫助阿弟成長。育幼院中的秦姊發現阿弟對打鼓有特別的天分，她訓練阿弟成為一個鼓手，甚至帶他參加比賽，不料他竟臨陣脫逃，大山該如何化解這場危機？比賽能順利進行嗎？</p> <p>設計理念： 一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 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、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>				
核心素養	<p>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</p>				
課程目標	<p>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。</p>				
配合融入之領域 或議題	<p><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</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 <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</p>				

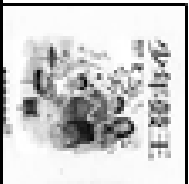
課程架構



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 4-5 週	5	《少年鼓王》	<p>【國語】</p> <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>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>【國語】</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>【綜合】</p> <p>Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 理解故事的內容。 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 了解書籍內容中的重要訊息 	<p>【教學活動一：引起動機-影片欣賞】1 節</p> <p>準備活動：事先準備好《自閉症體驗》之影片，並確定播放設備完善。</p> <p>(一) 老師先播放影片一，再讓學生口頭報告觀看影片後感想。</p> <p>(二) 老師告訴學生：影片帶給你的不舒服感受便是自閉症患者眼中的世界，而他們無時無刻都處在這樣的狀態中。</p> <p>(三) 老師撥放影片二，影片用對照的方式模擬同一條街道，在自閉症患者和非患者的眼裡有什麼不同。</p> <p>(四) 老師拋問題，引發閱讀動機。</p> <p>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】2 節</p> <p>準備活動：事先發下《少年鼓王》，並確定同學在討論之前閱讀完畢。</p> <p>(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</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能說出自己或他人經驗。 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 能仔細聆聽，並認真思考。 能踴躍發言。 能完成學習單 	置於末頁學習單一

				<p>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>想。</p> <p>(二)由學生依自己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。</p> <p>(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。</p> <p>(四)依各類別由同學自由舉手發言。</p> <p>(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。</p> <p>(六)習寫學習</p> <p>(七)引導孩子針對學習單上的問題進行討論級發表。</p> <p>【教學活動三：綜合活動-影片欣賞】2 節</p> <p>(一) 播放《證人》影片</p> <p>(二) 教師和學生討論自閉症患者在生活中面臨的困境，如果我們的身旁有這類的人，我們該如何接納與幫助他們。</p> <p>(三) 教師總結：面對自己的夢想，我們該有的態度？追夢的路上遇到挫折時，又該如何？</p>		
--	--	--	--	---	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



閱讀學習單

姓名：
班級：
閱讀月份：

書名：

作者：

出版社：

出版日期：

1. 本書的主角有哪些人？你最喜歡誰？為什麼？

2. 如果你是太山，你會願意照顧阿弟嗎？為什麼？

3. 太山有幾次被誤會的經驗（被秦焰、劉導主任），但是他都沒有為自己解釋，如果你被誤會了，你會有怎樣的反應，為什麼？

4. 你曾經遇過像阿弟這樣比較特別的同學嗎？看完了這本書，是否改變了你們的看法？如果有機會和這樣的同學相處，你會如何對待他們？

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

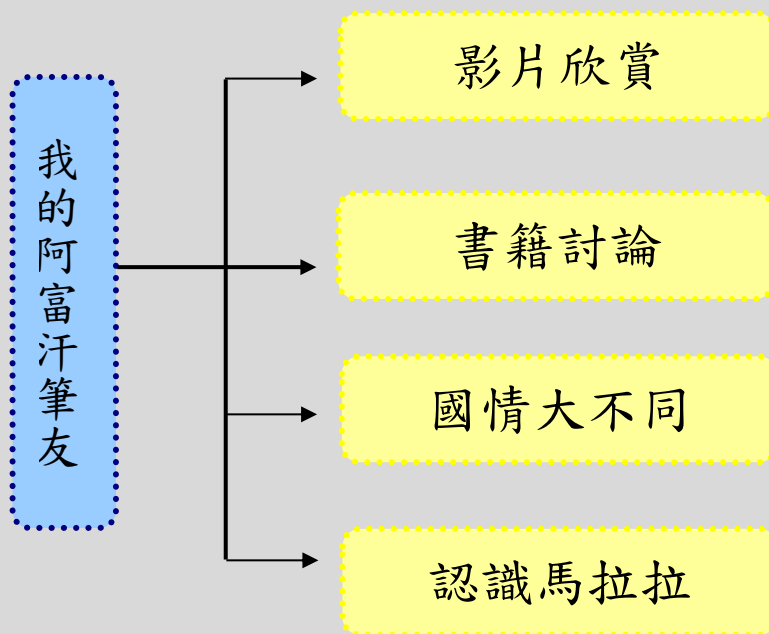
課程名稱	《我的阿富汗筆友》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(5)節
彈性學習課程類別	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程</p> <p>2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/>社團活動<input type="checkbox"/>技藝課程)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> 其他類課程</p> <p><input type="checkbox"/>本土語文/新住民語文<input 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>				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	<p>內容介紹：</p> <p>主角艾比是一個小學生，她必須完成一個特別的作業：交一個國外的筆友。艾比的第一封信被送到了阿富汗的一個小學校，雅米拉成了她名義上的筆友，因為實際上和艾比通信的是她的哥哥薩迪德。</p> <p>在美國與阿富汗間來往的信件中，艾比和薩迪德發現了這種互動方式可以穿越空間的屏障，他們認識了彼此的文化隔閡以及生活傳統的差異。不過，這段隨著信件日漸增長的友誼，還是引起某些人的反感。跨界的友情果然並非這麼單純啊！</p> <p>設計理念：</p> <p>一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。</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、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>				
核心素養	<p>A1 身心素質與自我精進</p> <p>A3 規劃執行與創新應變</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p>				
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 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

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 6-7 週	5	《我的阿富汗筆友》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【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	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】1 節 準備活動：事先準備好有關阿富汗之影片，並確定播放設備完善。 (一) 老師詢問學生「筆友」為何？ (二) 教師播放影片，簡介「阿富汗」此國家。 (三) 老師先約略敘述阿富汗的地理環境、宗教背景、人文、戰亂，讓學生對阿富汗有粗淺的認識，藉此引發學	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	置於末頁 學習單一 學習單二 學習單三 學習單四

			Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	<p>宜的回應，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>生的閱讀動機。</p> <p>【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】2 節</p> <p>準備活動：事先發下《我的阿富汗筆友》，並確定同學在討論之前閱讀完畢。</p> <p>(一) 利用學習單一針對書本內容將問題分成四大類，分別進行討論與發表。</p> <p>(二) 學生先與組內同學一起討論學習單上的題目，再進行班級分享。</p> <p>(三) 《活動：想像與再現》 學生兩人一組將讀本中的文字敘述以圖畫呈現出來，並利用文字描述此畫面。</p> <p>(四) 學生習寫學習單二</p> <p>【教學活動三：國情大不同】1 節</p> <p>(一) 從兩位主角的書信往來中，可以了解到兩人居住地的不同，老師引導學生比較兩人國家—阿富汗和美國在各方面的不同</p> <p>(二) 請學生從書中內容比較主角比與薩迪德，在家庭狀況、個性、興趣各方面的不同。</p> <p>(三) 學生習寫學習三、四。</p> <p>(四) 老師分享學生優秀作品並作總結。</p> <p>【教學活動四：綜合活動-認識馬拉拉】1 節</p> <p>(一) 播放馬拉拉之影片</p> <p>(二) 馬拉拉是一位巴基斯坦的女性，在14歲那年勇敢的對抗塔利班政權，更成為最年輕的諾貝爾獎得主</p> <p>(三) 教師引導學生反思回教國家人權的現況，除了認識不同文化的差異外，更應珍惜目前身在台灣的我們擁有的幸福。</p>	<p>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>	
--	--	--	---------------------	---	--	--	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

問題討論 * * * *

親愛的讀者們，看完這本書，請試試看，依序回答下面四類問題。

第一類接觸-書裡面可以直接找到答案的問題

1. 艾比可能會留級的原因是什麼？
2. 艾比如果想升上七年級，得做到哪三件事？P.49
3. 艾比的額外作業是什麼？P.54
4. 雅米拉讀艾比的第一封信唸得如何？P.63
5. 薩迪德覺得雅米拉回給艾比的第一封信少了什麼？P.86
6. 馬哈默老師會寄出薩迪德寫的信，還是雅米拉寫的？P.88
7. 薩迪德寄送小石子給艾比後，艾比回送薩迪德的是什麼？
8. 小說最後的結局如何？

第二類接觸-跟書中主角的感受或想法有關的問題

1. 艾比選擇與阿富汗喀布爾的筆友通信的理由是什麼？P.58・P.209
2. 薩迪德對於要寫回信這件事覺得如何？P.71・P.75
3. 艾比收到第一封來自阿富汗的信，有什麼感覺？她做了什麼決定？P.97
4. 看到艾比忙著回信，爸爸笑了，那時爸爸在想什麼？P.109
5. 薩迪德的第二封信，是想自己寄，還是讓老師寄？他真正的想法是什麼？P.128
6. 薩迪德為什麼要送像「一座小山」的小石子給艾比？
7. 艾比回送薩迪德泥土的含意是什麼？
8. 艾比從和薩迪德通信的這件事中，學習到什麼？P.212
9. 艾比和薩迪德通信後，他們對所生長的环境有什麼不同看法？P.230

第三類接觸-跟書中事件有關係，想要探究，甚至批判這件事

1. 為什麼馬哈默老師說一定得回信給美國女孩？P.16
2. 為什麼村長他們一定要女生來回信？
3. 艾比寄出的第一封信和第二封信有什麼差別？她的內容和態度有什麼改變？
4. 你認為薩迪德應不應該多寄一封信給艾比？P.156
5. 馬哈默老師為什麼要提供英文課外讀物給薩迪德？P.156
6. 為什麼艾比不堅持把阿富汗國旗貼回布告欄？P.196
7. 為什麼馬哈默老師不向守舊狹隘的觀念屈服，卻仍決定中止這件事？
8. 你贊成交筆友(或網友)嗎？原因是什麼？

第四類接觸-設身處地為書中的主要人物想辦法解決問題。

1. 如果你是薩迪德，你會不會多寄一封信給艾比？P.156
2. 如果你是艾比，你會自己跟父母說快被留級的事嗎？
3. 如果你是艾比，你會如何處理阿富汗國旗從布告欄上被揭下來的事件？P.196
4. 如果你是艾比，你會不會把跟薩迪德的秘密說出來？如果會，你會跟誰說？P.211
5. 你有交過筆友(或網友)嗎？要注意些什麼事？

風箏的願望 * * * *

風箏上，我畫了兩隻眼睛。風箏高飛，我看見山之外。

從薩迪德的詩中，可以看出他多想探索外面的世界啊！

(1) 請試著用鉛筆描繪出書上 P.118 第二張圖片，一望無際、一排排綠色和金黃色交錯的田野。

(2) 並找夥伴一起討論，用 50 字左右寫一段話來描述這幅景象

鉛筆畫

寫一段話

情大不同 •••••

艾比和薩迪德分別是美國人和阿富汗人，請比較討論兩國不同之處。

美國



阿富汗



語言		
首都		
國齡		
宗教		
種族		
人口數		
風俗文化		

我的阿富汗筆友角色比較表

書中的兩位主要人物艾比和薩迪德，讀者們對他們了解多少呢？他們的成長背景對他們有甚麼影響呢？



艾比



薩迪德

居住地

家庭狀況

個性

學業成就

興趣

喜歡的書

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	洛神花果香	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(6)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	三潭國小校園寬廣，植物種類繁多，教學資源豐富，經過低中年級的介紹與探索，學生對校園植物與生活在其間常見的小動物們有更深入的觀察與了解，因此要學生栽種可食用的花果樹木，從中照顧，看著它的成長，將其製作成生活中的餐飲，不但健康衛生，更能讓學生擁有成就感，學會團隊合作，培養愛物惜物的好習慣。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 運用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 2. 明瞭植物的栽種及照料方式。 3. 了解製作方法且親自製作天然健康的果醬 4. 培養溝通表達的能力與團隊合作默契。				
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 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 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 checked="" 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					



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
8-13 週	6 節	洛神花果香	<p>【國語】</p> <p>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>【自然科學】</p> <p>po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問</p>	<p>【國語】</p> <p>◎Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。</p> <p>【自然科學】</p> <p>INf-III-4 人類日常生活中所依賴的經濟動植物及栽培繁殖的方法。</p> <p>【綜合活動】 Bc-</p>	<p>1. 運用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。</p> <p>2. 明瞭植物的栽種及照料方式。</p> <p>3. 了解製作方法且親自製作天然健康的果醬</p> <p>4. 培養溝通表達的能力與團隊合作默契</p>	<p>活動一：成長的喜悅</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放洛神花的圖片及影片，讓學生認識洛神花，並了解它的栽種方式與成長過程。 2. 教師讓學生分享自己的經驗，家中是否有栽種。 3. 教師帶來洛神花的種子，並將學生分組，將洛神花種子栽種在校園適當的地方。 4. 學生天天澆水除草照顧其成長。 ~~第一、二節結束~~ <p>活動二：動手做一做</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞影片，了解果醬及蜜餞的製作方法。 2. 同學分組帶來相關工具並請學校護士小姐來協助指導學生製作：從採摘、沖洗、浸泡、去籽、加熱煮沸、攪拌，等等過程，讓學生自己動手做。 3. 完成一罐罐的果醬及蜜餞。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解栽種植物的過程。 2. 學習照料植物的成長。 3. 能實際動手製作果醬。 4. 享用自己親手製作的果醬。 	早餐的約會學習單

		<p>題。</p> <p>ai -III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習的樂趣。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>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>III-1 各類資源的分析與判讀。</p> <p>Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。</p> <p>Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>契。</p>	<p>~~第三、四節結束~~</p> <p>活動三：早餐的約會</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 果醬完成後，請學生帶來吐司或相關食材。 2. 搭配國語課的課程內容，帶來水果及果汁機，攪拌果汁。 3. 同學享用自己製作的果醬及果汁，大家來個約會。 4. 贈送師長自己親手製作的果醬。 <p>~~第五、六節結束~~</p>		
--	--	--	---	-----------	---	--	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

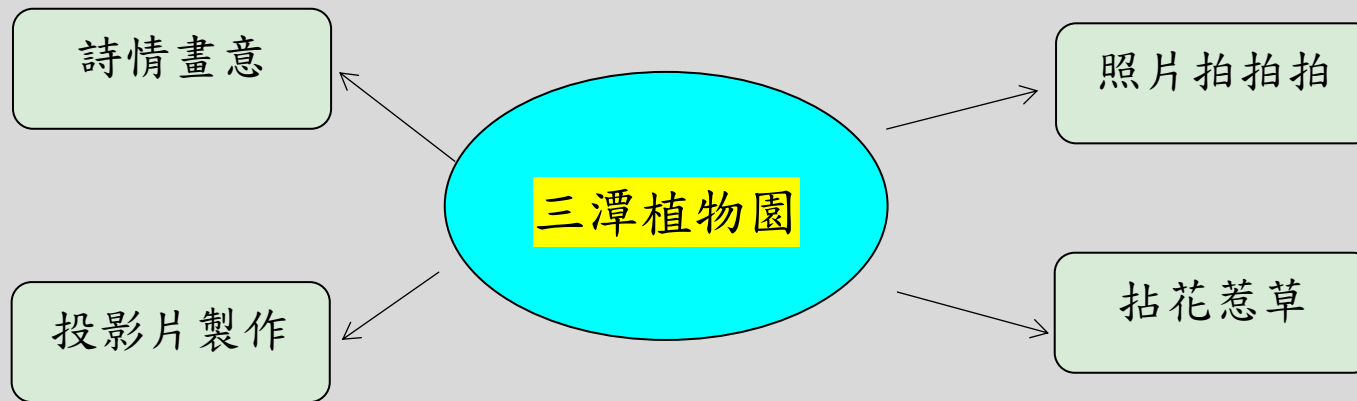
早餐的約會

姓名： _____

1. 我最常吃的早餐是什麼？
+
2. 我都在什麼地方享用早餐？
+
3. 陪我吃早餐的人是誰？
+
4. 簡略的寫出製作洛神花果醬的步骤。
+
5. 吃到自己製作的果醬，心情如何？
+
6. 今天你所帶來的早餐食材有哪些？
+
7. 你搭配何種果汁一起享用早餐？
+
8. 整個活動結束後，請簡單的說說自己的感想。
+

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	三潭植物園 (生生用平板)	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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	三潭國小校園寬廣，植物種類繁多，教學資源豐富，經過低中年級的介紹與探索，學生對校園植物與生活在其間常見的小動物們有更深入的觀察與了解，因此在三潭國小的最後一學期，要將之前所學的植物知識，發揮自己的想像力和創造力，將其融入在各個領域，並將其成果分享與展示，最後利用資訊科技的能力，發展出一套有系統的介紹影片，不但能完整的紀錄自己所學，還有擁有與眾不同的創作作品。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能使用平板拍出適宜的照片。 2. 能夠使用花草樹木不同的素材來組合創作。 3. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。 4. 學習利用資料和照片，製作投影片，提升資訊科技能力。				
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 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 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 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 checked="" 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
8-13 週	20 節	三潭植物園	<p>【國語】</p> <p>1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>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。</p> <p>6-III-4 創作童詩及故事。</p> <p>【自然科學】</p> <p>pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像</p>	<p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、等格式與寫作方法為主。</p> <p>【自然科學】</p> <p>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</p>	<p>1. 會使用平板拍照。</p> <p>2. 能夠使用花草樹木不同的素材來組合創作。</p> <p>3. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。</p> <p>4. 學習利用資料和照片，製作投影片，提升資訊科技能力。</p>	<p>活動一：照片拍拍拍</p> <p>1. 教師指導學生認識平版軟體，及使用平板拍照的正確方法。</p> <p>2. 觀看影片了解拍照地點選擇和光線的位置。</p> <p>3. 學生分組及分區，進行校內植物的拍照。</p> <p>4. 整理並篩選照片。</p> <p>~第一~五節結束~</p> <p>活動二：拈花惹草</p> <p>1. 老師帶著學生校園走透透。</p> <p>2. 尋找校園內花草樹木掉落的素材。</p> <p>3. 利用蒐集的素材分組將其黏貼在壁報紙上，創造出一幅有意義的作品。</p> <p>4. 將創作出的作品，張貼在校園內，展示自己的創意。</p> <p>~第六~十一節結束~</p> <p>活動三：詩情畫意</p> <p>1. 教師蒐集網路上和花草樹木相關的詩歌，與學生共同朗誦並欣賞，領略詩人描寫植物之美</p> <p>2. 引導學生模仿其中詩句的寫作技巧，創作一首</p>	<p>1. 使用平板拍下適宜的照片。</p> <p>2. 發表並分享自己的作品。</p> <p>3. 用花草樹木的材料創作詩歌及畫作。</p> <p>4. 利用所蒐集的資料和照片，製作投影片。</p>	<p>詩情畫意學習單</p> <p>拈花惹草海報</p> <p>PPT 投影片</p>

		<p>(如攝影、錄影)、繪圖或實物，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，享受學習的樂趣。</p> <p>【綜合活動】</p> <p>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>【藝術】</p> <p>視 1-III-1 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p> <p>視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作</p>	<p>環境。</p> <p>【綜合活動】Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。</p> <p>Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。</p> <p>Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p> <p>【藝術】</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作</p>	<p>與植物相關的詩歌，並完成學習單。</p> <p>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，與同學一起分享。</p> <p>~~第十二~十七節結束~~</p> <p>活動四：power point 製作</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將所蒐集的資料和照片結合，製作投影片。 2. 向同學介紹校內各種植物，利用自己所製作的影片，完整的呈現。 3. 分享自己的作品。 <p>~~第十八~二十節結束~~</p>		
--	--	---	--	--	--	--

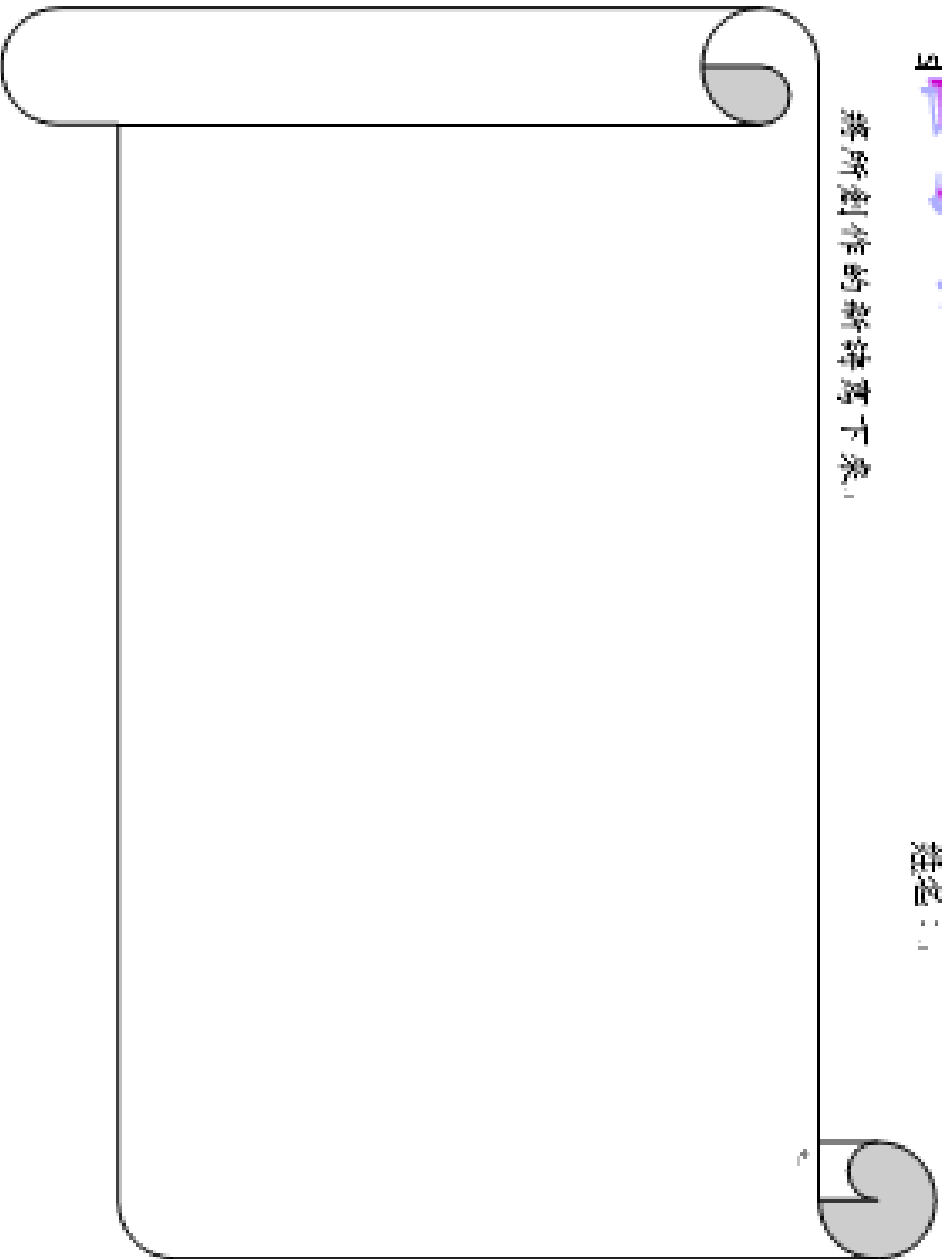
註:行列太多或不足，請自行增刪。

詩情畫意

4

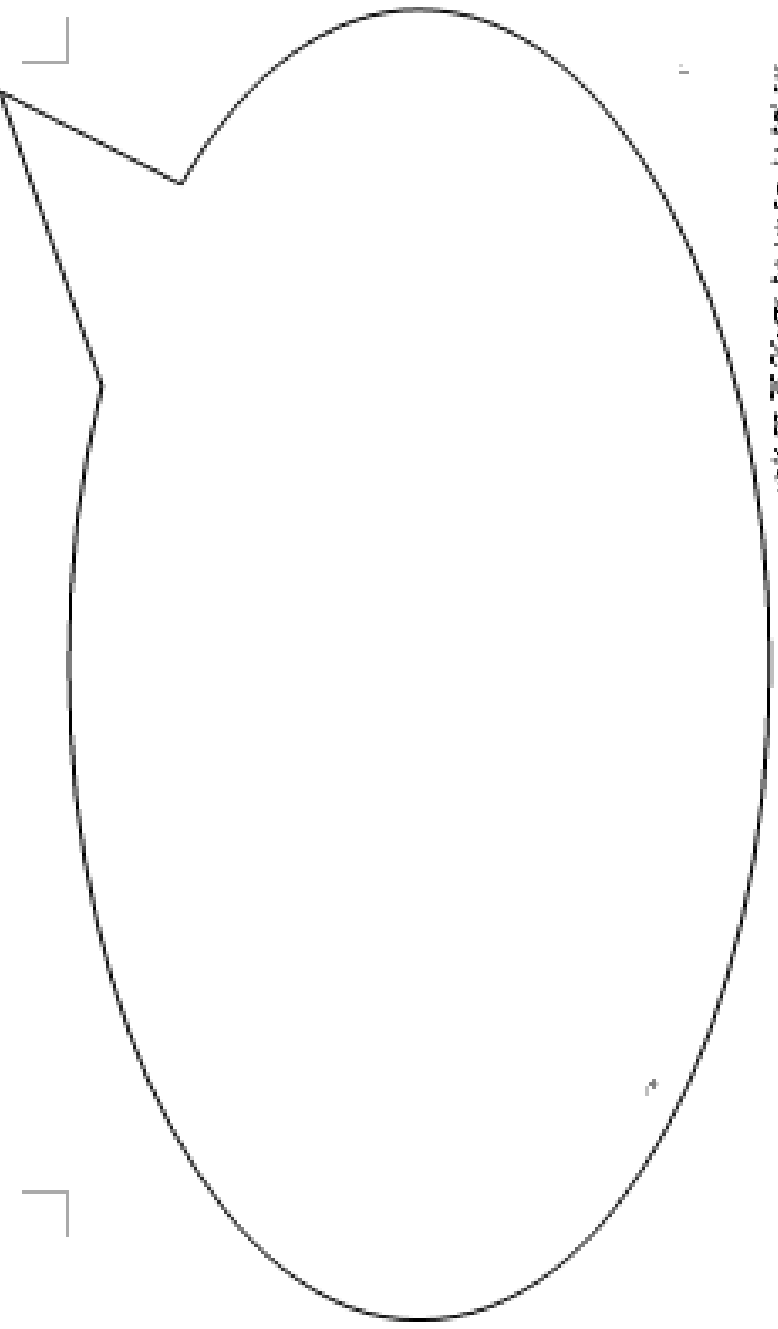
姓名： 。

將所創作的新詩寫下來。



3

將創作的新詩意境畫出來。



┌

└

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	scratch 教學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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	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 scratch，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	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。 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。 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。 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。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 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。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 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。				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。				

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 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 checked="" 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 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			
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、認識積木程式 (一)	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係,並用文字或符號正確表述,協助推理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 code.org。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 	一、準備活動 1. 將「code.org」網站聯結放在學學網頁。 二、發展活動 1. 概念聽清楚： (1)教師說明code.org的由來。 (2)教師介紹code.org介面。 (3)教師說明積木式程式。 2. 指派任務給學童。 3. 示範如何解題。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站
第 2 週	1	一、認識積木程式 (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係,並用文字或符號正確表述,協助推	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：定位、移動、等待、旋轉。 ● 思考解題：如何吃到堅果 	一、準備活動 1. 教師檢查指派活動進度。 二、發展活動 1. 練習序列。 2. 練習編程。 三、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站

			理與解題。					
第 3 週	1	一、認識積木程式 (三)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 思考解題：如何吃到堅果 ● 思考解題：憤怒鳥如何攻擊到豬。 	<p>四、準備活動</p> <p>1. 教師檢查指派活動進度。</p> <p>五、發展活動</p> <p>1. 練習序列。</p> <p>2. 練習編程。</p> <p>六、綜合活動</p> <p>1. 已完成的學生協助同儕。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Code.org 網站
第 4 週	1	一、認識積木程式 (四)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義,並能據以觀察、表述、計算與解題,如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發,做觀察、推理、說明。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：重複無限次。 ● 思考解題：讓機器人收集到所有的金屬。 	<p>七、準備活動</p> <p>1. 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>八、發展活動</p> <p>1. 練習序列。</p> <p>2. 練習編程。</p> <p>3. 練習「重複」積木</p> <p>九、綜合活動</p> <p>1. 已完成的學生協助同儕。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	● Code.org 網站
第 5 週	1	一、認識積木程式 (五)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義,並能據以觀察、表述、計算與解題,如比率、比例尺、速度、基準量等。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 思考解題：讓農夫採到所有的玉米。 ● 思考解題：檢視積木程式並除錯。 	<p>十、準備活動</p> <p>1. 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>十一、發展活動</p> <p>1. 練習編程。</p> <p>2. 練習「重複」積木</p> <p>3. 檢視積木程式並除錯。</p> <p>十二、綜合活動</p> <p>1. 學生能說出各種指令的用途。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Code.org 網站

				的基礎)。解決比的應用問題。				
第 6 週	1	一、認識積木程式 (六)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：面朝向、重複、 ● 思考解題：讓蜜蜂正確的飛行過正確的文字。 	<p>十三、 準備活動</p> <p>1. 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>十四、 發展活動</p> <p>1. 練習編程。</p> <p>2. 練習「重複」積木。</p> <p>3. 練習「想朝向」積木。</p> <p>十五、 綜合活動</p> <p>1. 已完成的學生協助同儕。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	● Code.org 網站
第 7 週	1	一、認識積木程式 (七)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：LOOP、 ● 思考解題：正確的畫出指定的圖形。 	<p>十六、 準備活動</p> <p>1. 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>十七、 發展活動</p> <p>1. 練習編程。</p> <p>2. 練習「重複」積木</p> <p>3. 學習 {LOOP} 概念。</p> <p>4. 畫出正確的圖形</p> <p>十八、 綜合活動</p> <p>1. 已完成的學生協助同儕。</p> <p>2. 讓學生從課本習題複習所學。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Code.org 網站
第 8 週	1	一、認識積木程式 (八)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：LOOP、 ● 思考解題：正確的畫出指定的圖形。 	<p>十九、 準備活動</p> <p>1. 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>二十、 發展活動</p> <p>1. 練習編程。</p> <p>2. 練習「重複」積木</p> <p>3. 學習 {LOOP} 概</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	● Code.org 網站

			境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	意實踐。		念。 4. 畫出正確的圖形		
第 9 週	1	一、認識積木程式 (九)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 讓事件動起來。 	<p>二十一、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。 <p>二十二、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 <p>二十三、 發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 結合聲音和腳本，讓事件活動起來。 2. 針對題目解題 3. 完成自己的腳本。 <p>二十四、 綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● Code.org 網站
第 10 週	1	二、blockly demo (一)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。 	<p>甲、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 將「blockly demo」網站聯結放在學校網頁。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> i. 教師說明 blockly demo 的由來。 ii. 教師介紹 blockly demo 	<ol style="list-style-type: none"> 4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> ● Blockly demo 網站

						iii. 介面。 教師說明積木式程式。 三、指派任務給學童。 示範如何解題		
第 11 週	1	二、blockly demo (二)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。 	<p>一、準備活動</p> <p>1 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.練習輸入字串。 2.練習字串組合。 3.設計一個對話腳本。</p> <p>三、指派任務給學童。 示範如何解題</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Blockly demo 網站
第 12 週	1	二、blockly demo (三)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：隨機、亂數、變數。 ● 思考解題：組織一個「終極密碼」遊戲腳本。 	<p>一、準備活動</p> <p>1 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.練習隨機、亂數、變數積木。 2.練習定義變數。 3.設計一個終極密碼腳本。</p> <p>三、指派任務給學童。 示範如何解題</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Blockly demo 網站
第 13 週	1	二、blockly demo (四)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：隨機、亂數、變數。 ● 思考解題：組織一個「終極密碼」遊戲腳本。 	<p>一、準備活動</p> <p>1 教師說明進度、複習前一課內容。</p> <p>二、發展活動</p> <p>1.練習隨機、亂數、變數積木。 2.練習定義變數。</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	● Blockly demo 網站

			關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	之活動出發，做觀察、推理、說明。		3.設計一個終極密碼腳本。 三、指派任務給學童。示範如何解題		
第 14 週	1	三、blockly gamee (一)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。 	<p>乙、準備活動</p> <p>1 將「blockly game」網站連結放在學校網頁。</p> <p>二、發展活動</p> <p>i. 教師說明 blockly game 的由來。</p> <p>ii. 教師介紹 blockly game 介面。</p> <p>iii. 教師說明積木程式。</p> <p>三、指派任務給學童。示範如何解題</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	● Blockly demo 網站
第 15 週	1	三、blockly gamee (二)	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p>	<p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。 	<p>丙、準備活動</p> <p>1 將「blockly game」網站連結放在學校網頁。</p> <p>二、發展活動</p> <p>i. 教師說明 blockly game 的由來。</p> <p>ii. 教師介</p>	<p>4. 口頭問答</p> <p>5. 操作評量</p> <p>6. 學習評量</p>	● Blockly demo 網站

						紹 blockly game 介面。 教師說 明積木 式程 式。 iii. 三、指派任務給學童。 示範如何解題	
第 16 週	1	四、躲貓貓（一）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識 scratch 3。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 	一、準備活動 1.將「scratch 3」網站聯結放在學學網頁。 <ul style="list-style-type: none"> ● 發展活動 1.教師介紹 scratch 3 介面。 2.教師說明積木式程式。 ● 指派任務給學童。 示範如何解題。 	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 <ul style="list-style-type: none"> ● scratch 3 網站
第 17 週	1	四、躲貓貓（二）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 	一、準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 <ul style="list-style-type: none"> ● 發展活動 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定過關條件 ● 指派任務給學童。 示範如何解題。 	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量 <ul style="list-style-type: none"> ● scratch 3 網站
第 18 週	1	四、躲貓貓（三）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。	<ul style="list-style-type: none"> ● 設置角色。 ● 操作積木式程式 	一、準備活動 1. 教師說明進度、複	1.口頭問答 2.操作評量 <ul style="list-style-type: none"> ● scratch 3 網站

			<p>資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助理與解題。</p>	<p>能操作。</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>編輯。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 序列的概念。 ● 隨機的概念 	<p>習前一課內容。</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定過關的條件 4.設定失敗的條件 <p>三、指派任務給學童。</p> <p>示範如何解題。</p>	<p>3.學習評量</p>	
第 19 週	1	五、猜數字（一）	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 ● 亂數的概念 	<p>二十五、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師說明進度、複習前一課內容。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定猜錯的條件 4.設定猜對的條件 5.設定過關畫面 <p>三、綜合活動</p> <p>已完成的學生協助同儕。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量 	● scratch 3 網站
第 20 週	1	五、猜數字（二）	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 ● 亂數的概念 	<p>二十六、 準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師說明進度、複習前一課內容。 <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定猜錯的條件 4.設定猜對的條件 5.設定過關畫面 <p>三、綜合活動</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量 	● scratch 3 網站

					已完成的學生協 助同儕。		
--	--	--	--	--	-----------------	--	--

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 112 學年度第二學期六年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	scratch 教學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 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	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 scratch，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-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。</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-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。</p> <p>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。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</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>				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。				

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 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 checked="" 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 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				
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	吃水果	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	瞭解什麼是動畫設計的原理。 認識繪圖工具。 操作繪圖工具。	1. 增加角色。 2. 複製角色 3. 橡皮擦和筆刷工具使用	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. STEAM 教育學習網 。 2. 入門範例。	
第 2 週	1	吃水果	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 練習控制類別的積木 2. 了解動畫的構造	1. 設定音效 2. 學習「造型換成下一個」積木 3. 練習「如果…那麼」積木。 4. 展示被吃掉的水果動畫。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. STEAM 教育學習網 。 2. 入門範例。	
第 3 週	1	說笑舞台劇	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-II-2 程式設計之基本應用	1. 設計舞台背景 2. 練習背景의 切換 3. 匯入角色，並讓角色做事	1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。	

						4. 利用複製程式方式到其他角色中		
第 4 週	1	說笑舞台劇	<p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-II-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 讓角色發出、接收廣播的訊息</p> <p>2. 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應</p>	<p>1. 認識廣播訊息積木，並練習應用</p> <p>2. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話</p> <p>3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
第 5 週	1	跳跳猴	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-II-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉</p> <p>2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動</p> <p>3.</p>	<p>1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修</p> <p>2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動</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>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>
第 6 週	1	跳跳猴	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-II-2 程式設計之基本應用</p>	<p>1. 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型</p> <p>2. 學習加入音效、音樂</p>	<p>1. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型</p> <p>2. 試著匯入範例中.sprite3 的角色</p> <p>3. 學會加入音效</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作練習</p> <p>3. 學習評量</p> <p>4. 相互觀模</p>	<p>1. 無限可能版課本教材。</p> <p>2. 輔助範例光碟。</p>

第 7 週	1	跳跳猴	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-II-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 2. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 3. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成精靈角色的動作指令 2. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 3. 設定舞台背景和音樂 4. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 8 週	1	跳跳猴	<p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自己畫遊戲背景 2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 9 週	1	跳跳猴	<p>資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p>	<p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 2. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 2. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動 3. 加入障礙物角 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

						色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 4. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束		
第 10 週	1	跳跳猴	資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	學習繪製「角色」，打上文字 3. 學習「變數」的使用方式	設計遊戲的背景音樂，重複播放 4. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 5. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 11 週	1	我的創意迷宮	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯 3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態	1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

第 12 週	1	我的創意迷宮	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入主角角色和出口 2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 4. 繪製到達終點的畫面和音效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 13 週	1	我的創意迷宮	<p>資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法</p> <p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計各種迷宮障礙物 2. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計迷宮的障礙物-閘門 2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 3. 設計障礙物-螃蟹和水母 4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 14 週	1	對戰遊戲	<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 c-II-2 能使用資訊科技與他人合</p>	<p>資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計二人對打類型的遊戲 2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手， 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			作產出想法與作品。			分別為左右兩邊 4. 讓選手左, 跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右, 跟著滑鼠游標上下移動		
第 15 週	1	對戰遊戲	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令, 當任一方分數達到目標時, 遊戲速度會加快	1. 設定舞台上的變數, 分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令, 只要分數大於 100, 速度就會加快 3. 加入球的角色, 並完成球的基本動作	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 16 週	1	對戰遊戲	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 2. 加上扣分和加分的角色	1. 設定當球碰到選手時的反應 2. 設定當球碰到底線時的反應 3. 設計扣分的角色-雞 4. 設計加分的角色-牛奶	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 17 週	1	對戰遊戲	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本	1. 設定個角色的出現時機, 以及對選手的影響 2. 學習測試並	1. 設定當任一方分數大於 100 時, 雞角色出現 2. 設定當選手碰	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			資訊科技與他人合作產出想法與作品。	應用	找到遊戲的「錯誤(Bug)」	到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 3. 設定當任一方分數大於150時，牛奶角色出現 4. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分 5. 設計遊戲結束畫面 6. 試著測試遊戲，並修正錯誤		
第18週	1	太空神射手	c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-II-2 程式設計之基本應用 資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法	1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲	1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第19週	1	太空神射手	c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-II-2 程式設計之基本應用 資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法	1. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應 2. 製作二個關卡的遊戲	1. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失 2. 設計遊戲第2關，加入精靈角色	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

第 20 週	1	太空神射手	<p>c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p>	<p>資 P-II-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 2. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 2. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 3. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
--------	---	-------	---	---	---	---	--	---

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彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	熱舞社	教 學 者	楊佩蓉、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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	社團分組	
2	112/09/13	歌曲「為我勇敢的媽媽」歌曲前 30 秒	
3	112/09/20	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 50 秒	
4	112/09/27	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分	
5	112/10/04	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分 30 秒	
6	112/10/11	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分 45 秒	
7	112/10/18	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分	
8	112/10/25	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分 30 秒	
9	112/11/01	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分 45 秒	
10	112/11/08	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分	
11	112/11/15	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分 30 秒	
12	112/11/22	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
13	112/11/29	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
14	112/12/06	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型+複習	
15	112/12/13	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
16	112/12/22	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
17	112/12/27	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
18	113/01/03	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
19	113/01/12	小組練習	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15開學日	113/02/15 開學日
2	113/02/21	歌曲 Chi Mat Ba Ram 歌曲前 20 秒	
3	113/02/28	228和平紀念日	228 和平紀念日
4	113/03/06	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 35 秒	
5	113/03/13	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 50 秒	
6	113/03/20	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 50 秒	
7	113/03/27	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分	
8	113/04/03	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分	
9	113/04/10	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分 15	
10	113/04/17	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分 15	
11	113/04/24	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 1 分 45	
12	113/05/01	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 2 分 20	
13	113/05/08	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲前 2 分 20	
14	113/05/15	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲結束	
15	113/05/22	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲結束	
16	113/05/29	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
17	113/06/05	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
18	113/06/12	歌曲 Chi Mat Ba Ram 練習隊型	
19	113/06/19	小組練習	
20	113/06/26	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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	社團分組	
2	112/09/13	魔術種類介紹與基礎練習	
3	112/09/20	魔術種類介紹與基礎練習	
4	112/09/27	生活魔術練習－吸管魔術	
5	112/10/04	生活魔術練習－吸管魔術	
6	112/10/11	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
7	112/10/18	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
8	112/10/25	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
9	112/11/01	近距離魔術練習－撲克找牌	
10	112/11/08	近距離魔術練習－撲克找牌	
11	112/11/15	近距離魔術練習－撲克找牌	
12	112/11/22	近距離魔術練習－紙幣消失術	
13	112/11/29	近距離魔術練習－紙幣消失術	
14	112/12/06	近距離魔術練習－紙幣消失術	
15	112/12/13	近距離魔術練習－撲克心電感應	
16	112/12/22	近距離魔術練習－撲克心電感應	
17	112/12/27	近距離魔術練習－撲克心電感應	
18	113/01/03	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
19	113/01/12	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	113/02/15 開學日
2	113/02/21	互動魔術練習－心情感應	
3	113/02/28	228 和平紀念日	228 和平紀念日
4	113/03/06	互動魔術練習－心情感應	
5	113/03/13	互動魔術練習－鈔票交換	
6	113/03/20	互動魔術練習－鈔票交換	
7	113/03/27	互動魔術練習－圖案感應術	
8	113/04/03	互動魔術練習－圖案感應術	
9	113/04/10	互動魔術練習－圖案感應術	
10	113/04/17	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
11	113/04/24	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
12	113/05/01	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
13	113/05/08	近距離魔術練習－繩子幻術	
14	113/05/15	近距離魔術練習－繩子幻術	
15	113/05/22	Party 魔術練習－撲克變牌	
16	113/05/29	Party 魔術練習－撲克變牌	
17	113/06/05	Party 魔術練習－穿越魔術	
18	113/06/12	Party 魔術練習－穿越魔術	
19	113/06/19	舞台魔術練習－絲巾消失術	
20	113/06/26	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	<p>一、學會太鼓打擊與演奏。</p> <p>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。</p> <p>三、培養良好人際關係與團隊合作精神。</p>	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	<p>藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1</p> <p>藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1</p>	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	112/09/06	認識太鼓、握棒方式、打擊方式、功架姿勢、基本練習	
2	112/09/13	鼓譜介紹、口白節奏、姿勢美化、交替打擊、節奏訓練	
3	112/09/20	龍行天下(輪曲)第一部打擊學習	
4	112/09/27	分部節奏介紹、交替合奏打擊訓練	
5	112/10/04	口號發聲學習、腕部打擊訓練	
6	112/10/11	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
7	112/10/18	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
8	112/10/25	手勢訓練與分部練習及橋段走位練習	
9	112/11/01	輪奏及合奏練習、節奏轉換及空間應用訓練	
10	112/11/08	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
11	112/11/15	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
12	112/11/22	齊騰一式打法、輪跳樂打學習	
13	112/11/29	進行太鼓三部串打默契訓練	
14	112/12/06	進行太鼓三部串打默契訓練	
15	112/12/13	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
16	112/12/22	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
17	112/12/27	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
18	113/01/03	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
19	113/01/12	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15開學日	
2	113/02/21	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	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	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	113/03/13	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	113/03/20	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	113/03/27	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	113/04/03	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	113/04/10	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	113/04/17	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	113/04/24	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	113/05/01	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	113/05/08	溫故知新~進行太鼓合奏默契訓練	
14	113/05/15	精進訓練及進退場走位學習	
15	113/05/22	精進訓練及進退場走位學習	
16	113/05/29	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
17	113/06/05	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
18	113/06/12	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
19	113/06/19	小組練習	
20	113/06/26	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、蔡佩芳
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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	社團分組	
2	112/09/13	手轉起鈴	
3	112/09/20	手轉起鈴	
4	112/09/27	拋鈴、拋鈴跳繩	
5	112/10/04	拋鈴、拋鈴跳繩	
6	112/10/11	魚躍龍門	
7	112/10/18	魚躍龍門	
8	112/10/25	大車輪	
9	112/11/01	大車輪	
10	112/11/08	猴子翻筋斗	
11	112/11/15	猴子翻筋斗	
12	112/11/22	蜘蛛結網	
13	112/11/29	蜘蛛結網	
14	112/12/06	金蟬脫殼	
15	112/12/13	金蟬脫殼	
16	112/12/22	手拋起鈴	
17	112/12/27	手拋起鈴	
18	113/01/03	抬頭望月	
19	113/01/12	金雞上架	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	金龍繞玉柱	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	耍棍	
5	113/03/13	耍棍	
6	113/03/20	蜻蜓點水	
7	113/03/27	蜻蜓點水	
8	113/04/03	點水放棍	
9	113/04/10	點水放棍	
10	113/04/17	玉臂勾後旋	
11	113/04/24	玉臂勾後旋	
12	113/05/01	繞手臂	
13	113/05/08	繞手臂	
14	113/05/15	長繩	
15	113/05/22	長繩	
16	113/05/29	一條龍	
17	113/06/05	一條龍	
18	113/06/12	直立鈴	
19	113/06/19	直立鈴	
20	113/06/26	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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	社團分組	
2	112/09/13	跆拳道歷史、基本動作示範	
3	112/09/20	馬步正拳攻擊	
4	112/09/27	弓箭步正拳攻擊	
5	112/10/04	下端防禦	
6	112/10/11	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
7	112/10/18	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
8	112/10/25	基本動作複習	
9	112/11/01	速度靶踢擊前抬腳下壓	
10	112/11/08	速度靶踢擊前抬腳下壓	
11	112/11/15	速度靶踢擊腳背旋踢	
12	112/11/22	速度靶踢擊腳背旋踢	
13	112/11/29	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
14	112/12/06	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
15	112/12/13	品勢太極-前 10 個練習	
16	112/12/22	品勢太極-前 10 個練習	
17	112/12/27	品勢太極-後 8 個練習	
18	113/01/03	品勢太極-後 8 個練習	
19	113/01/12	品勢太極-18 動(分解動作)	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	品勢太極-18 動(連續動作)	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
5	113/03/13	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
6	113/03/20	側並步、仰臥起坐、折返跑	
7	113/03/27	側並步、仰臥起坐、折返跑	
8	113/04/03	左右伸腿、跳趾胸、360 度旋轉	
9	113/04/10	左右伸腿、跳趾胸、360 度旋轉	
10	113/04/17	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
11	113/04/24	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
12	113/05/01	側踢、滑步旋踢	
13	113/05/08	側踢、滑步旋踢	
14	113/05/15	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
15	113/05/22	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
16	113/05/29	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
17	113/06/05	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
18	113/06/12	繩梯訓練	
19	113/06/19	繩梯訓練	
20	113/06/26	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、傅婉婷
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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	社團分組	
2	112/09/13	V 字站立(平衡訓練)	
3	112/09/20	跪煞(訓練勇氣)	
4	112/09/27	企鵝踏步(平衡訓練)	
5	112/10/04	繞圈*5 圈(腳力、平衡測驗)	
6	112/10/11	速度衝刺(15 秒)	
7	112/10/18	V 字站立 50 秒	
8	112/10/25	企鵝踏步 50 下	
9	112/11/01	八字煞車	
10	112/11/08	腳跟煞車	
11	112/11/15	跪跪煞車	
12	112/11/22	推刃、左推、右推	
13	112/11/29	葫蘆	
14	112/12/06	蛇行	
15	112/12/13	單腳	
16	112/12/22	轉彎煞車	
17	112/12/27	剪冰(直線)	
18	113/01/03	剪冰(繞圈)	
19	113/01/12	平行轉彎	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	前葫蘆	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	後溜葫蘆	
5	113/03/13	S 型	
6	113/03/20	S 型	
7	113/03/27	後溜 S	
8	113/04/03	後溜 S	
9	113/04/10	雙腳滑行	
10	113/04/17	雙腳滑行	
11	113/04/24	單腳直線	
12	113/05/01	後交叉	
13	113/05/08	跳躍蹲溜	
14	113/05/15	章魚花式蹲溜	
15	113/05/22	腳踏車	
16	113/05/29	腳踏車	
17	113/06/05	後雙腳 S 行	
18	113/06/12	蹲溜 S 行	
19	113/06/19	特技蹲溜	
20	113/06/26	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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	弓箭器材介紹	
2	112/09/13	射箭技術訓練-站姿	
3	112/09/20	射箭技術訓練-站姿	
4	112/09/27	射箭技術訓練-引弓	
5	112/10/04	射箭技術訓練-引弓	
6	112/10/11	射箭技術訓練-固定	
7	112/10/18	射箭技術訓練-固定	
8	112/10/25	射箭技術訓練-放箭	
9	112/11/01	射箭技術訓練-放箭	
10	112/11/08	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
11	112/11/15	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
12	112/11/22	射箭技術訓練-對弦影	
13	112/11/29	射箭技術訓練-對弦影	
14	112/12/06	上弦練習	
15	112/12/13	上弦練習	
16	112/12/22	上弦練習	
17	112/12/27	下弦練習	
18	113/01/03	下弦練習	
19	113/01/12	下弦練習	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	射箭技術訓練複習-站姿、引弓	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	射箭技術訓練複習-固定、放箭	
5	113/03/13	射箭技術訓練複習-前手撐弓位置	
6	113/03/20	射箭技術訓練複習-對弦影	
7	113/03/27	射箭技術訓練複習-綜合	
8	113/04/03	射箭技術訓練複習-綜合	
9	113/04/10	上弦練習複習	
10	113/04/17	下弦練習複習	
11	113/04/24	賽制介紹	
12	113/05/01	模擬比賽-資格賽	
13	113/05/08	模擬比賽-資格賽	
14	113/05/15	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
15	113/05/22	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
16	113/05/29	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
17	113/06/05	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
18	113/06/12	射箭九宮格	
19	113/06/19	射箭九宮格	
20	113/06/26	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。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	認識竹笛	
2	112/09/13	持笛姿勢、吹奏練習	
3	112/09/20	吹奏練習	
4	112/09/27	指法練習(瑪莉有隻小綿羊)	
5	112/10/04	指法練習(小星星)	
6	112/10/11	指法練習(小蜜蜂)	
7	112/10/18	指法練習(河水)	
8	112/10/25	初階練習曲目(春神來了)	
9	112/11/01	初階練習曲目(春神來了)	
10	112/11/08	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
11	112/11/15	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
12	112/11/22	初階練習曲目(蝴蝶)	
13	112/11/29	初階練習曲目(蝴蝶)	
14	112/12/06	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
15	112/12/13	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
16	112/12/22	初階練習曲目總複習	
17	112/12/27	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
18	113/01/03	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
19	113/01/12	中階練習曲目(秋蟬)	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	中階練習曲目(廟會)	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	中階練習曲目(平安夜)	
5	113/03/13	中階練習曲目(平安夜)	
6	113/03/20	中階練習曲目(望春風)	
7	113/03/27	中階練習曲目(望春風)	
8	113/04/03	中階練習曲目(雨夜花)	
9	113/04/10	中階練習曲目(雨夜花)	
10	113/04/17	中階練習曲目(快樂天堂)	
11	113/04/24	中階練習曲目(快樂天堂)	
12	113/05/01	中階練習曲目總複習	
13	113/05/08	進階練習曲目(荷塘月色)	
14	113/05/15	進階練習曲目(荷塘月色)	
15	113/05/22	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
16	113/05/29	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
17	113/06/05	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
18	113/06/12	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
19	113/06/19	進階練習曲目總複習	
20	113/06/26	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	<p>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。</p> <p>二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。</p>	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
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	112/09/06	認識各種積木	
2	112/09/13	認識各種積木	
3	112/09/20	認識各種積木	
4	112/09/27	各種積木實作範例	
5	112/10/04	各種積木實作範例	
6	112/10/11	各種積木實作範例	
7	112/10/18	各種積木實作範例	
8	112/10/25	程式設計基本觀念	
9	112/11/01	程式設計基本觀念	
10	112/11/08	程式設計基本觀念	
11	112/11/15	程式設計基本觀念	
12	112/11/22	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
13	112/11/29	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
14	112/12/06	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
15	112/12/13	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
16	112/12/22	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
17	112/12/27	增加程式設計的實體互助和趣味性	
18	113/01/03	增加程式設計的實體互助和趣味性	
19	113/01/12	增加程式設計的實體互助和趣味性	
20	113/01/17	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	113/02/14	113/02/15 開學日	
2	113/02/21	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
3	113/02/28	228 和平紀念日	
4	113/03/06	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
5	113/03/13	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
6	113/03/20	學習硬體感測器元件	
7	113/03/27	學習硬體感測器元件	
8	113/04/03	程小奔與程小奔互動	
9	113/04/10	程小奔與程小奔互動	
10	113/04/17	程小奔與程小奔互動	
11	113/04/24	程小奔與虛擬角色互動	
12	113/05/01	程小奔與虛擬角色互動	
13	113/05/08	程小奔與虛擬角色互動	
14	113/05/15	程小奔與人工智慧	
15	113/05/22	程小奔與人工智慧	
16	113/05/29	程小奔與人工智慧	
17	113/06/05	物聯網的應用	
18	113/06/12	物聯網的應用	
19	113/06/19	物聯網的應用	
20	113/06/26	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度上學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次 \ 年級	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 112 學年度下學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次 \ 年級	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	消防演練(2 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	環境教育宣導(1 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)					
第廿週	防溺宣導(1 節)反毒宣導(1 節)					
合計節數	16	16	16	16	18	6

彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第一學期六年級彈性學習交通安全課程計畫

課程名稱	交通安全行不行 (生生用平板)	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(4)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 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 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	呼應學校願景：活力創新、快樂學習，本課程透過活動設計，期盼學生能自行規劃短程路線，並選擇適當的交通工具到達目的地。此外，透過情境討論引導，學生能知道行駛或行走在道路上會發生的各樣危險，並能提出預防的方法，學生能學習到如何規劃最安全的路徑並穿戴適合的裝備，快快樂樂出門，平平安安回家。				
核心素養	A2 系統思考與解決問題 C1 道德實踐與公民意識				
課程目標	活動一：快樂出門 1-1 選擇合適的交通工具前往適當的休閒活動場所。 1-2 學習規劃安全的路程，快樂出門。 1-3 了解使用交通工具應注意的安全事項。 活動二：平安回家 2-1 認識道路上常見的危險狀況及如何避免。 2-2 了解車速的判斷誤差及轉彎車的危險狀況。 2-3 能確實遵守交通規則，平安回家。 2-4 知道在道路上維護自我安全的做法。				
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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 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 type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
課程架構					

交通安全行不行

活動一：快樂出門

活動二：平安回家

活動三：危險大追擊

活動四：道路新秩序

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 8-9 週	2	活動一： 快樂出門	<p>【國語】</p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>【社會】</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>【綜合】</p> <p>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>3a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略</p>	<p>【國語】</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>【社會】</p> <p>Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。</p> <p>【綜合】</p>	<p>1-1 選擇合適的交通工具前往適當的休閒活動場所。</p> <p>1-2 學習規劃安全的路程，快樂出門。</p> <p>1-3 了解使用交通工具應注意的安全事項。</p>	<p>活動一：快樂出門</p> <p>一、擴大生活圈</p> <p>1. 請學生發表自己是否去過下列這些休閒活動場所。</p> <p>(1)圖書館：閱讀、查資料、借書的好地方。</p> <p>(2)大型遊樂區：遊戲、玩樂的休閒活動場所。</p> <p>(3)百貨公司：逛街、購物常去的地方。</p> <p>(4)運動公園：適合運動的休閒活動場所。</p> <p>2. 腦力激盪，指導學生寫出還有哪些常去的休閒活動場所。</p> <p>(1)先引導學生發表，再寫出常去的休閒活動場所。</p> <p>(2)適時指導學生選擇合適又安全的休閒活動場所。</p> <p>3. 請學生發表，並寫出常使用哪些交通工具前往。</p> <p>(1)依學生的實際經驗自由發表，並寫出常使用的交通工具。</p> <p>(2)共同探討—依路程遠近、人數多寡、安</p>	<p>1-1 能寫出常去的休閒活動場所。</p> <p>1-2 能寫出常使用的交通工具。</p> <p>1-3 能正確繪出安全的路程。</p> <p>1-4 能列舉規劃行程應注意的事項。</p> <p>1-5 分組討論使用各種交通工具應注意的安全</p>	交通安全學習手冊-國小 6 年級(生生用平板)

			<p>化解危機</p> <p>Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。</p> <p>Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。</p> <p>Ca-III-3 化解危機的資源或策略。</p>	<p>全、便利、舒適、省時等各項需要，選擇合適的交通工具。</p> <p>二、行程規劃高手</p> <p>1. 請學生利用平板，在街道迷宮遊戲圖上繪出安全的路程。</p> <p>2. 討論並發表路程中有哪些危險狀況路況。</p> <p>(安全的路程：應包括正確的穿越道路、確實遵守交通規則、遵從交通指揮、避開危險路況、選擇合適的交通工具及安全交通設施等等。)</p> <p>3. 請學生動動腦想一想，做行程規劃時應注意的事項。</p> <p>4. 師生共同討論，列舉並寫出規劃行程應注意的事項。</p> <p>(規劃行程應注意：路程遠近、避開危險路況、選擇合適的交通工具、省時便捷的路程等等。)</p> <p>三、來去自如逍遙遊</p> <p>1. 帶領學生分組討論使用下列交通工具應注意的安全事項。</p> <p>(1)公車：上下車不爭先恐後、不在車上嬉戲奔跑、應坐好或手拉吊環(或扶椅背)站穩、頭手不伸出車外、下車後不從車子的前後走過……。</p> <p>(2)火車：勿超越候車線或探頭於鐵道、不在站台邊追逐嬉戲、不要太靠近車門站立……</p> <p>(3)自用小客車：行前先鎖好車門、要繫好安全帶、應駛靠右側路邊停車由右邊門上下車、不和駕駛人說話……</p>	<p>事項。</p> <p>1-6 能寫出應注意的安全事項。</p>
--	--	--	--	--	------------------------------------

第 8-9 週	2	活動二： 平安回家	<p>【國語】 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>【綜合】 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。 3a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機</p>	<p>【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>【社會】 Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p> <p>【綜合】 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 Ca-III-2 辨識環境潛</p>	<p>2-1 認識道路上常見的危險狀況及如何避免。 2-2 了解車速的判斷誤差及轉彎車的危險狀況。 2-3 能確實遵守交通規則，平安回家。 2-4 知道在道路上維護自我安全的做法。</p>	<p>(4)其他車種：請學生寫或畫出。 2. 學生發表分組討論的結果，學生聆聽後，個別寫出使用各種交通工具應注意的安全事項。</p> <p style="text-align: center;">~活動一結束~</p> <p>活動二：平安回家 一、道路上常見的危險狀況 1. 引導學生觀察下列圖片，共同探討各種危險狀況。 (1)平平、安安從停止的車陣間穿越的危險狀況。 (2)平平、安安任意穿越道路的危險狀況。 (3)平平穿越無柵欄平交道的危險狀況。 (4)平平平行經施工中道路的危險狀況。 2. 請學生發表意見並寫出如何避免這些危險狀況的發生。 (1)學生先發表，再寫出如何避免這些危險狀況的發生。 (2)教師指導學生正確使用道路並遵守交通規則。</p> <p>二、危機四伏 1. 帶領學生討論以下圖片，說明其危險情況。 (1)大型車&機車，自遠方駛來，雖同速行駛，因為視覺判斷車速的誤差，誤以為大型車比機車快，判斷錯誤易造成危險狀況發生。 (2)大型車&小型車，夜間同位置，自遠方駛來，雖同速行駛，因為夜間無月光</p>	<p>2-1 認識道路上常見的危險狀況。 2-2 寫出如何避免各種危險狀況的發生。 2-3 了解車速的判斷誤差及轉彎車的危險狀況。 2-4 列出防止上述危險狀況發生的做法。 2-5 能正確繪出安全的路徑，平安回家。 2-6 分享遵守交通</p>	<p>交通安全學習 手冊-國小 6 年 級(生生用平 板)</p>
---------	---	--------------	--	---	--	---	--	---

			<p>藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。</p>		<p>或路燈處，以車前大燈判斷車間相對位置，易誤判大型車位於小型車之後，因眼睛錯覺易造成危險狀況發生。</p> <p>(3)轉彎車的內、外輪差不同，內側行人或慢車駕駛人必須注意轉彎車的內輪差，外側行人則必須注意轉彎車的外輪差，應避免因判斷錯誤造成危險狀況發生。</p> <p>2. 引導學生討論，並列出防止上述危險狀況發生的做法。</p> <p>(1)請學生想想看應該如何避免上述危險狀況的發生。</p> <p>(2)師生共同討論，列舉並寫出防止上述危險狀況發生的做法。</p> <p>(3)遠方來車應注意視覺判斷車速的誤差，確實遵守交通規則避開危險；勿靠近路口，注意來車訊號燈、車速及移動狀況，避免因車子轉彎發生危險。</p> <p>三、找出安全路徑</p> <p>1. 請學生觀察圖片，並在平板上正確繪出安全的路徑來。</p> <p>(1)過道路時應走行人穿越道，不任意穿越道路，避免車禍撞傷。</p> <p>(2)不可邊走邊玩以免因撞倒受傷。</p> <p>(3)排隊等待公車，在車上應站穩坐好，避免坐立不規矩造成煞車時跌撞或將頭手伸出窗外發生危險。</p> <p>(4)確實遵守交通規則，平安回家。</p> <p>2. 分享遵守交通規則，平安回家的感想。</p>	<p>規則，平安回家的感想。</p> <p>2-7 討論並寫出在道路上維護自我安全的做法。</p>	
--	--	--	---	--	--	---	--

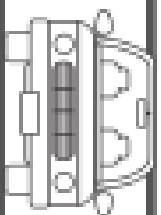
四、維護自我安全

1. 請學生觀察圖片，並討論其如何維護自我安全。
 - (1) 行人面向來車靠邊走：可以看到來車，也可以讓駕駛人看到我們，這樣更能維護自己的安全。
 - (2) 雨天穿反光鮮明〈黃色〉雨衣，大小適中，扣好鈕扣：雨天視線不佳，必須儘量顯示自己，讓駕駛人看到，而正確、合適的穿著反光鮮明雨衣，更能保護自己的安全。
 - (3) 夜間穿淺色(黃或白)衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒：夜間視線較差，穿淺色衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒，顯示自己，可以讓駕駛人看到，更能維護自己的安全。
2. 請學生動動腦想想看，還有哪些做法可以維護自身的安全。自由發表意見。
3. 師生共同統整並寫出可以維護自身的安全的做法。

~活動二結束~

註：行列太多或不足，請自行增刪。

快樂出門



平安回家

班級： _____ 姓名： _____

1. 你常利用哪些交通工具？使用這些交通工具要注意哪些安全事項？

2. 穿越車陣、任意穿越鐵軌、任意穿越道路、道路施工，都是路上常見的危險，除了這些，路上還有哪些危險呢？

3. 承上題，我們該如何避免危險發生？

4. 遇到下方情形時，你會怎麼做？

➡ 判斷遠方來車車速

➡ 不同車輛轉彎時(內外輪差)



彰化縣田中鎮三潭國民小學 112 學年度第二學期六年級彈性學習交通安全課程計畫

課程名稱	交通安全行不行 (生生用平板)	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(4)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 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 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	呼應學校願景：活力創新、快樂學習，本課程透過活動設計，期盼學生能自行規劃短程路線，並選擇適當的交通工具到達目的地。此外，透過情境討論引導，學生能知道行駛或行走在道路上會發生的各樣危險，並能提出預防的方法，學生能學習到如何規劃最安全的路徑並穿戴適合的裝備，快快樂樂出門，平平安安回家。				
核心素養	A2 系統思考與解決問題 C1 道德實踐與公民意識				
課程目標	活動三：危險大追擊 1. 了解酒後開車是發生交通事故的主因，能提醒長輩喝酒不開車。 2. 了解雨天行車危險的原因，並維護雨天行走的安全。 3. 了解夜間行車與白天行車狀況不同，以保障行人安全。 4. 認識煞車與停車距離，並提醒長輩保持安全的行車距離 5. 認識駕駛人的視線障礙(死角)不同，避免逗留或遊戲。 6. 了解超速的危險，並能勸告長輩“不超速、不開快車”。 活動四：道路新秩序 1. 明瞭特種車輛有優先使用道路的權利。 2. 了解各種車輛專用的道路及使用權利。 3. 知道遇到他人的違規行為時，“讓”能保障自己的安全。				
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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 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 type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育

課程架構

交通安全行不行

活動一：快樂出門

活動二：平安回家

活動三：危險大追擊

活動四：道路新秩序

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 8-9 週	3	活動三： 危險大追擊	<p>【國語】</p> <p>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>【社會】</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>【綜合】</p> <p>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>3a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各</p>	<p>【國語】</p> <p>Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。</p> <p>【社會】</p> <p>Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。</p>	<p>1. 了解酒後開車是發生交通事故的主因，能提醒長輩喝酒不開車。</p> <p>2. 了解雨天行車危險的原因，並維護雨天行走的安全。</p> <p>3. 了解夜間行車與白天行車狀況不同，以保障行人安全。</p>	<p>活動三：危險大追擊</p> <p>一、酒後不開車</p> <p>1. 請學生參考第十三頁表 1，並討論不得駕車之飲酒量，關心家人提醒長輩喝酒不開車。</p> <p>(1) 參考不得駕車之飲酒量換算表並加以討論，尊重生命，關心家人，能提醒長輩喝酒不開車。</p> <p>(2) 隨著呼氣中酒精濃度(或血液中酒精濃度)的升高，開車肇事的機率也會呈倍數增加。</p> <p>二、雨天行的安全</p> <p>1. 請學生利用平板勾選雨天行車危險的原因。</p> <p>(1) 雨天視線模糊、車內易起霧、路面較滑駕車不易控制，所以下雨天開車比平時辛苦，也比較危險，應減速慢行。</p>	<p>1. 比較近年來道路交通事故汽車駕駛人疏失因素，了解酒後開車是發生交通事故的主因。</p> <p>2. 參考不得駕車之飲酒量換算表，尊重生命，關心家人，能提醒長輩喝酒不開車。</p>	<p>交通安全學習手冊-國小 6 年級(生生用平板)</p>

		<p>項 資源或策略 化解危機</p>	<p>【綜合】 Bc-III-1 各類資源的 分析與判 讀。 Ca-III-2 辨識環境潛 藏危機的方 法。 Ca-III-3 化解危機的 資源或策 略。</p>	<p>4. 認識煞 車與停車 距離，並提 醒長輩保 持安全的 行車距離 5. 認識駕 駛人的視 線障礙(死 角)不同， 避免逗留 或遊戲。 6. 了解超 速的危險， 並能勸告 長輩“不 超速、不 開快車”。</p>	<p>(2)雨天撐傘易遮住視線，駕駛人也容易忽略行人，應穿著反光鮮明雨衣，引起駕駛人注意。 2. 大家來找碴，請學生利用平板找出雨天使用雨具的錯誤做法。 (1)請學生找出第十四頁下圖中使用雨具的錯誤做法或以角色扮演方式，並加以討論。 (2)正確使用雨具，保障行人安全。 三、夜間行車的安全 1. 請學生觀察第十五頁圖片，說說看白天行車與夜間行車狀況有什麼不同。 (1)夜間行車：光線昏暗，看不清楚，易發生危險。 (2)夜間行車：車燈範圍照不遠或轉彎時車燈範圍照不到行人，易發生危險。 2. 請學生想想看，並列出夜間行車如何保障行人安全的做法。 (1)夜間光線昏暗，行車必須開車燈，才能辨識行人。 (2)夜間行車時，車燈範圍照不遠或轉彎時車燈範圍照不到行人，易發生危險，應小心慢開。 (3)夜間行車應提高注意力，專心開車，避免發生危險。 (4)行人在夜間行走時，也要提高警覺，靠邊慢走，宜穿淺色(黃或白)衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒，顯示自己讓駕駛人看到，更能保障自己的安全。 四、安全的停車距離</p>	<p>3. 選出雨天行車危險的原因。 4. 找出雨天使用雨具的錯誤做法。 5. 討論白天行車與夜間行車狀況有什麼不同。 6. 列舉夜間行車如何保障行人安全的做法。 7. 認識煞車與停車距離，知道保持安全行車距離的重要。 8. 明瞭濕滑、冰雪、砂土、碎石路面，煞車距離的不同。 9. 仔細觀察並明白</p>	
--	--	-------------------------	---	---	---	--	--

1. 指導學生觀看第十六頁圖片，認識安全的停車距離，知道保持安全行車距離的重要。
2. 請學生動動腦：在濕滑、冰雪、砂土、碎石各種路面上煞車距離有哪些不同的狀況呢？
 - (1) 濕滑路面所需的煞車距離，約是乾燥路面的 1.5 倍。
 - (2) 冰雪路面所需的煞車距離，約是乾燥路面的 3 倍。
 - (3) 駕駛人在濕滑、冰雪、砂土、碎石各種路面上行駛時，因煞車距離不同，應減緩速度，以防煞車不及，撞上人、車或物。

五、駕駛人的視線障礙

1. 請學生仔細觀察第十七頁圖片，並加以討論，能明瞭駕駛人的視線障礙(死角)不同。
2. 請學生思考並發表，能知道在車輛視線障礙(死角)範圍內逗留或遊戲的危險。

六、十次車禍九次快

1. 請學生利用平板勾選出開快車造成的危險性，能了解超速是造成交通事故的主因之一。
2. 仔細觀察第十八頁圖片，加以討論，並能勸告長輩不超速不開快車。
 - (1) 左圖：開快車轉彎時離心力大，車輛拋出路外，易發生交通事故。
 - (2) 右圖：開快車發生車禍時衝擊力大，車輛衝擊下，車頭擠壓，駕駛人又未

駕駛人的視線障礙(死角)不同。

10. 知道在車輛視線障礙(死角)範圍內逗留或遊戲的危險。

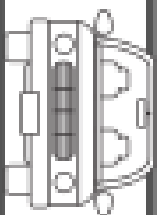
11. 選出開快車造成的危險性，能勸告長輩不超速不開快車。

第 8-9 週	1	活動四： 道路新秩序	<p>【國語】 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>【綜合】 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。 3a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機</p>	<p>【社會】 Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p> <p>【綜合】 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。</p>	<p>1. 明瞭特種車輛有優先使用道路的權利。 2. 了解各種車輛專用的道路及使用權利。 3. 知道遇到他人的違規行為時，“讓”能保障自己的安全。</p>	<p>繫安全帶，人頭擊破車子擋風玻璃，造成嚴重的交通事故。 (3)除了隨時注意自己的安全，並應提醒長輩不超速不開快車，共同維護大家的生命安全。 ~活動三結束~</p> <p>活動四：道路新秩序</p> <p>一、特種車輛優先行駛</p> <p>1. 請學生利用平板勾選出有優先使用道路的特種車輛，並寫出車輛的名稱。 2. 討論遇到特種車輛經過時，其他車輛及行人應該怎麼做？</p> <p>二、各種車輛專用道路</p> <p>1. 引導學生仔細觀察第二十頁圖(照)片，找出各種車輛專用的道路，並填入正確的代號。 2. 請學生思考並說說看，還有哪些是車輛專有的道路權利？</p> <p>三、得理要讓人</p> <p>1. 分組討論，遇到以下違規行為，該怎麼保障自己的安全？ (1)違規路邊停車造成行人必須走進車道。 (2)計程車緊急靠路邊停車。 (3)機車騎上人行道。 (4)機車騎在禁行機車道上。 2. 指導學生寫出分組討論結果，知道遇到他人的違規行為時，“讓一讓世界更美好”也保障自己的安全。 ~活動四節束~</p>	<p>1. 能勾選並寫出有優先使用道路權利的特種車輛名稱。 2. 知道遇到特種車輛經過時，其他車輛及行人應該避讓。 3. 找出各種車輛專用的道路，並填入正確的代號。 4. 討論還有哪些是車輛專有的道路權利。 5. 分組討論並寫出</p>	<p>交通安全學習手冊-國小 6 年級(生生用平板)</p>
---------	---	---------------	--	---	---	--	--	--------------------------------

							遇到他人的違規行為時，怎麼保障自己的安全。	
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

快樂出門



平安回家

班級：_____ 姓名：_____

1.你常利用哪些交通工具？使用這些交通工具要注意哪些安全事項？

2.穿越車陣、任意穿越鐵軌、任意穿越道路、道路施工，都是路上常見的危險，除了這些，路上還有哪些危險呢？

3.承上題，我們該如何避免危險發生？

4.遇到下方情形時，你會怎麼做？

➡ 判斷遠方來車車速

➡ 不同車輛轉彎時(內外輪差)

