彰化縣縣立新庄國民小學　113 學年度 各年級 彈性學習課程/節數 課程架構表

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

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應全年實施 12 年國教願景成就每一個孩子，適性揚才終生學習、以健康樂活、快樂學習、多元創新的地球公民為課程願景 ，並發展學校本位在地課程特色 。 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	上學期	上學期	上學期	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	議題探究(包含安全教育-交通安全教育、品德教育、生命教育)	33	33	27	32	42	40	42	40	84	80	60	54
	國際教育	21	20	21	20	21	20	21	20	0	0	21	18
	資訊科技教育	0	0	0	0	21	20	21	20	21	20	21	18
社團活動與技藝課程													
其他類課程	配合各處室活動(班級、年級或全校性活動)	5	3	9	3					21	20	18	18
	班級輔導及交流	4	4	6	5								
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	120	108

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	國語文	113 學年度第一學期: 語文天地一—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
		113 學年度第一學期: 語文天地二—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
		113 學年度第二學期: 語文天地一—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
		113 學年度第二學期: 語文天地二—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2

二	國語文	113 學年度第一學期: 語文天地一—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
二	國語文	113 學年度第一學期: 語文天地二—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
		113 學年度第二學期: 語文天地一—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
		113 學年度第二學期: 語文天地二—總複習 學習吧平台:國字注音複習及字字珠璣(語詞接龍練習)	2
三	數學	113 學年度第一學期: 均一教育平台:【三上】第五單元 【數電快閃教室】正方形與長方形 X 小小藝術家	2
		113 學年度第二學期: 均一教育平台:【三下】第三單元 時間	2

四	數學	113 學年度第一學期: 均一教育平台:【四上】第三單元 角度	2
		113 學年度第二學期: 均一教育平台:【四下】第九單元 立方公分	2
五	數學	113 學年度第一學期: 因材網平台:【五上】第二單元-幾何 5-s-04 能認識線對稱與簡單平面圖形的線對稱性質	2
		113 學年度第二學期: 因材網平台:【五下】第三單元 扇形 5-s-03 能認識圓心角，並認識扇形	2
六	數學	113 學年度第一學期: 因材網平台:【六上】第五單元 圓周率和圓面積 6-s-03 能理解圓面積與圓周長的公式，並計算簡單扇形的面積。	2
		113 學年度第二學期: 因材網平台:【六下】第四單元 縮圖和比例尺 6-s-02 能認識平面圖形放大、縮小對長度、角度與面積的影響，並認識比例尺。	2

彰化縣新庄國小學校本位課程架構圖

新課綱願景

成就每一個孩子，適性揚才　終生學習

核心素養

自主行動　溝通互動　社會參與

學校願景

健康樂活、快樂學習、多元創新的地球公民

學生圖像

課程地圖

彰化縣新庄國小113學年度第一學期六年級彈性學習課程節數規畫表

每週學習節數	6節		
學期總節數	120節		
課程願景	課程主題	內容	節數合計
健康樂活	生命教育	聽・誰在說話(上)	4
	健康促進	視力保健	2
	反毒教育	正確用藥	2
	防災教育	認識地震與預防	2
	性別平等	性別平等與多元文化	3
	性侵害犯罪防治	糖衣裡的秘密	3
	安全教育	行人安全	2
快樂學習	主題閱讀	貝絲丫頭	4
	國語閱讀教學	一顆開放的心、生命之歌、古文閱讀、最精緻的說話、世界風光、名人故事	10
	數學主題教學	以物易物、比與比值	10
	情緒管理	你我好關係	4
	家庭教育	相親相愛一家人	3
	家庭暴力防治	不當目睹兒	3
多元創新	人權教育	我們與霸凌的距離	2

	國際教育	認識世界	21
地球公民	環境教育	節能減碳愛地球	3
	品德教育	我可以更好	1
	海洋教育	藍色任務-1	2
電腦與資訊科技	資訊科技教育	Inkscape + Tinkercad 繪圖超簡單	21
其他類課程	學校行事	配合處室活動(班級、年級或 全校性活動)	18
合計彈性學習總節數：120 節			

彰化縣新庄國小113學年度第二學期六年級彈性學習課程節數規畫表

每週學習節數	6節		
學期總節數	108節		
課程願景	課程主題	內容	節數合計
健康樂活	生命教育	聽・誰在說話(下)	4
	健康促進	全民健保	2
	反毒教育	無毒家園	2
	防災教育	認識颱風與預防	2
	性別平等	性別刻板印象-職業篇	3
	性侵害犯罪防治	網路交友停看聽	3
	安全教育	駕駛與乘車安全	2
快樂學習	國語補救教學	綠鼻子、自私的巨人、艾莉絲的樹、我有媽媽要出嫁、哈那你會吹口哨嗎、伊索寓言	12
	數學主題教學	奔跑吧!小花!(速率)	4
	情緒管理	人際圓舞曲	4
	家庭教育	祖父母節	3
	家庭暴力防治	家暴遠離我	3

多元創新	人權教育	從台灣走向世界 由行動走進人權	2
地球公民	環境教育	愛海行動	3
	品德教育	我會試著了解你	3
	海洋教育	藍色任務-2	2
電腦與資訊科技	資訊科技教育	KODU 3D 遊戲小創客	18
其他類課程	學校行事	配合處室活動(班級、年級或全校性活動)	18
合計彈性學習總節數：108 節			

彰化縣縣立新庄國民小學113學年度六年級第一學期彈性學習議題探究課程計畫

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。

統整性 主題/專題/議題探究課程：六年級

課程名稱	議題探究	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(60)節
彈性學習課程類別	1.■**統整性**(主題、專題、議題)**探究課程** 2.□**社團活動與技藝課程**(□社團活動□技藝課程) 3.■**其他類課程** □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流■自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	本校透過校訂課程符應 12 年國教之精神,於低年級培養未來學習能力的基礎、中年級累積並實踐多元學習能力、高年級深化學習並培養團體意識,從生活習慣與品德的培養,鼓勵學生在生活與實作中主動學習,累積語言與符號運用的基礎能力,培養多方興趣, 開發多元智能,協助學生在體驗與實踐的過程中,學會處理生活問題,增進判斷是非的能力,在自我探索的同時提高自信心。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號運用與溝通表達、B2 科技資訊與媒體素養、B3 藝術涵養與美感素養、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.利用新聞報導的方式分享熱愛生命的故事，並能對他人的展現給予回饋和建議。 2.藉由影片、參訪、體驗、探索等課程活動，培養熱愛國家、擁有高尚品德及健康的身體。 3.透過自治幹部的選舉活動，培養孩子的民主素養，了解團隊互助的重要性。 4.識別毒品偽裝形式，辨識毒癮症狀，保護自身與親友遠離毒品危害，了解面對同儕勸誘時，如何拒絕毒品上身。 5.能了解地震的災害及防範的方法，能熟練地震發生時的逃生路線。 6.認識愛迪生、居禮夫人的成就，知道工作權利不受性別限制，探索自己的興趣與專長。 7. 能了解性侵害的相關知識，能學習到自我保護和危機處理以避免成為受害者。				
配合融入之領域或議題	■國語文 □英語文 □本土語 ■數學 ■社會 □自然科學 □藝術 ■綜合活動 ■健康與體育 □生活課程 ■科技			■性別平等教育 ■人權教育 ■環境教育 ■海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 ■法治教育 ■科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 ■防災教育 ■閱讀素養 □多元文化教育 ■生涯規劃教育 ■家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育	

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第1週	2	微電影：聽‧誰在說話(上)	【國語文】 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 【藝術】1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-Ⅲ-7 能構思表演的創作主題與內容。	【國語文】 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝術】 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。 表 E-Ⅲ-2 主題動作編創、故事表演。	1.能了解大樟樹下發生的人、事、物。 2.能發揮想像力，分組討論設計腳本。 3.能學會角色扮演。 4.能學會運用攝影機拍攝微電影。	1.分組討論創作腳本(兩節課) 2.腳本創作 3.分組討論紀錄 4.發表討論的成果 5.、綜合活動	口頭發表 學習單	自編教材 網路資料 學習單
	1	一顆開放的心之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-5 認識議論文本的特徵。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bd-Ⅲ-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-Ⅲ-2 論證方式如舉例、正證、	1.能學習培養欣賞能力的方法。 2.能運用閱讀策略「推論——找不同的觀點」比較文本中不同的看法。 3.能認識如何型議論的文本特徵。 4.能藉由文本中的意涵，體會平等、	--------第一節課-------- 【引起動機】 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 ⑷教師可採用閱讀策略「推論——找不同的觀點」，讓學生比較老先生失去視力前後，對於黑人的不同看法。「新詞解釋」幫助理解，試著用自己的話組織、		

			略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	反證等。 Bd-Ⅲ-3 議論文本的結構。	尊重的真諦。	詮釋文本的意思。 ※推論策略——找不同的觀點：當文章內容呈現出不同立場的不同觀點時，閱讀者要能夠在句子、段落間閱讀整理出特定觀點後，再全文比較觀點間的不同。 【延伸思考與活動】 ※影片欣賞：職業不分性別 10 分鐘 國語版（10”48） （https://www.youtube.com/watch?v=tlunXDuQUZ0）		
第 2 週	2	正確用藥	1a-Ⅲ-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 1b-Ⅲ-4 了解健康自主管理的原則與方法。 2a-Ⅲ-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 3b-Ⅲ-4 能於不同的生活情境中，運用生活技能。 4a-Ⅲ-1 運用多元的健康資訊、產品與服務	Bb-Ⅲ-1 藥物種類、正確用藥核心能力與用藥諮詢。 Bb-Ⅲ-2 成癮性物質的特性及其危害。 Bb-Ⅲ-3 媒體訊息對青少年吸菸、喝酒行為的影響。 Bb-Ⅲ-4 拒絕成癮物質的健康行動策略。	1.能認識成藥、指示藥、處方藥的藥物分級。 2.能正確使用成藥、指示藥及處方藥。 3.能了解吸菸與吸二手菸對人體的危害。 4.能熟練拒絕菸害的技巧及爭取無菸生活空間的方法。	【活動 1：用對藥才有效】 ㈠引起動機：利用電影分級制度，說明藥物依照安全性也有分級：成藥、指示藥及處方藥。 ㈡發展活動 1.閱讀課本圖文與討論 2.歸納 3.了解藥品依照安全性分為成藥、指示藥及處方藥三級 4.辨識與討論 ㈢綜合活動 1.師生共同歸納	能參與討論並發表自己的看法 能知道菸對人體的危害 能參與討論並與同學分享	

	1	一顆開放的心之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-5 認識議論文本的特徵。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bd-Ⅲ-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-Ⅲ-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Bd-Ⅲ-3 議論文本的結構。	1.能學習培養欣賞能力的方法。 2.能運用閱讀策略「推論——找不同的觀點」比較文本中不同的看法。 3.能認識如何型議論的文本特徵。 4.能藉由文本中的意涵，體會平等、尊重的真諦。	【引起動機】 一、教師展示圖片 二、教師提問 三、教師說明 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 【延伸思考與活動】 1.教師總結 2.延伸活動 3.教師請學生回家完成閱讀測驗。	評量方式：口頭回答問題、表格。 教師總結文章所要傳達之意涵，學生透過延伸活動，發揮聯想、創造力，並藉由這場遊戲欣賞他人的動作，增添情趣。	

第 3 週	2	認識地震與預防	綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源,規 劃策略以解決日常生活的問題。 綜 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情 境,提出並演練減低或避免危險的方 法。 綜 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。	綜 Ca-II-1 生活周遭潛藏危機的情 境。 綜 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理 與演練。 綜 Ca-III-3 化解危機的資源 或策略。	一、 學生能了解災害的成因。 二、 學生能知道有哪些可以應對方法。	【引起動機】 【準備活動】 一、 影片 二、 教師講解 【發展活動】 一、 影片: 二、 教師講解: ~ 第一節活動結束 ~ 四、 教師講解: 【統整與總結】 一、 教師統整 二、 講評表現 ~ 第二節活動結束 ~	學生實作、發表 注意學生是否能專心觀看 可提出經驗、討論 注意學生是否能專心觀看 學生發表	
	1	生命之歌之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-Ⅲ-3 對物或自然的感悟。	1.能認識鯪魚、蟬的基本資料。 2.能運用閱讀策略「找出主旨及重點」，了解文章的主旨。 3.感受生命的可貴，用積極與熱情面對人生。	【引起動機】 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 1.教師以提問方式揭示重點。 2.教師提問 【延伸思考與活動】	學生能透過 影片「鯪魚」、「七家灣溪」及相關圖片，認識鯪魚的外型、特徵及所處的生態環境。 評量目標：學生歸納出全文主旨，	

						1.教師引導學生思考 2.教師請學生完成閱讀測驗並檢討。	並口頭發表、回答問題。	
第4週	3	性別平等與多元文化	1b-Ⅲ-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 2b-Ⅲ-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 1b-Ⅲ-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。	Bc-Ⅲ-2 權力不平等與資源分配不均，會造成個人或群體間的差別待遇。	1.檢視社會中各種不同的家庭型態。 2.尊重多元的家庭型態。 3.了解臺灣社會變遷對家庭與女性的影響。	【活動一：家庭型態】 準備活動 1.請學生回家調查自己的家庭成員(附件一的第一部分) 2.「櫻桃小丸子」影片片段、學習單(附件一) 教學活動 一、引起動機 二、發展活動 三、綜合活動 （一）教師統整 （二）完成學習單(附件一)。 【活動二：性別平等】 準備活動 1.性別平等相關影片。 2.心智圖(附件二)、學習單(附件三)。 教學活動 一、引起動機	口頭報告、學習單、心智圖、海報	網路影片 自編教材 學習單

						（一）欣賞影片: （二）討論影片內容: 二、發展活動 1.主題：如何推動或改善性別平等(二擇一) 2.分組進行討論，將結果寫在學習單上 三、綜合活動 （一）教師統整 （二）完成心智圖與海報。		
第 5 週	2	你我好關係之一	2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。 Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	1.透過角色樹活動， 探討並省思自己的人際關係。 2.探討造成人際現況的原因。 3.分享不被友善對待的經驗。	【活動 1：友善的互動】 一、引起動機 (一)前置活動 (二)引起動機 省思分享：教師引導學童思考： 實踐應用：引導學童在生活中實踐公約訂定的項目，每兩週檢核一次班級公約，以確認班上友善的氛圍。	• 參與討論 • 口頭發表 • 實作表現 • 態度檢核	
	1	生命之歌之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-Ⅲ-3 對物或自然的感悟。	1.能認識鯛魚、蟬的基本資料。 2.能運用閱讀策略「找出主旨及重點」，了解文章的主旨。 3.感受生命的可貴，用積極與熱情面對人生。	--第二節課-- 【引起動機】 一、繪本欣賞 • 昆蟲大聲公：蟬——法布爾爺爺教我的事 二、教師請學生回想蟬鳴的季節、曾經聽過的蟬鳴印象。 三、補充資料： 四、學生分享聆聽蟬鳴的經驗，教師總結後，進入本文。 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 運用上節課的「找出主旨及重	學生能透過繪本「蟬——法布爾爺爺教我的事」認識蟬的一生，並連結聆聽蟬鳴的經驗。 評量方式：口頭回答問題、學習單	

						點」閱讀策略，分組討論本文主旨。 【延伸思考與活動】	「蟬鳴」。	
第 6 週	3	糖衣裡的秘密--勇敢拒絕，遠離害怕	【性別】 性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	【健體】 Db-Ⅲ-3 性騷擾與性侵害的自我防護。 【國語文】 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 【綜合】 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 Ca-III-1 環境潛藏的危機。	1.能認識並理解性騷擾、性侵害的樣態。 2.能認識身體的自主權與身體的界線。 3.能認識性騷擾、性侵害的因應之道，並勇敢的拒絕。 4.遇性騷擾、性侵害時，能勇敢說出與尋求協助。	【引起動機】 1.觀賞「新聞報導：75%性侵害來自熟人」影片。 2.老師說明：請學生說出新聞報導的重點「75%性侵害來自熟人」、「如何自保」等。 【發展活動】 1、藉由新聞內容，詢問學生「什麼是性騷擾？」「什麼是性侵害？」並進行小組討論，討論後，將每組認知的「性騷擾」、「性侵害」張貼在黑板上（不發表）。 2、利用簡報說明性別平等教育法中「性騷擾」、 「性侵害」的定義。 3、請學生說明定義與認知的異同。 4、利用簡報呈現性騷擾及性侵害樣態，由學生分析案例中的關鍵內容，判斷案例的屬性，並說明判斷的原因。 【統整與總結】 1、經由課堂上的教學活動，統整性騷擾、性侵害的定義與樣態。 2、引導學生認識「性騷擾」及	口頭發表 學習單	1. 學習單 2. 繪本 3. 網路影片

						「性侵害」，並能說出生活中性騷擾 家族相簿 【引起動機】 1.播放《不要摸我的臉》影片。 2.老師說明： ※教師歸納說明：今天我們將藉由《家族相簿》繪本統整與反思性侵害、性騷擾防治。 【發展活動】 1.老師導讀繪本《家族相簿》。 2.老師根據影片內容提問，小組共同討論。 3.小組發表與詰問 小組成員共同上台發表討論的結果。 ※老師適時修正、補充、統整學生的觀點。 【統整與總結】 1.老師進行歸納 2.設計學習單 讓學生完成《家族相簿》學習單。～第二節課結束～ 第三節：#Me Too 勇敢說出心裡話		

						【引起動機】 1.老師詢問學生： 2.播放《天使終於來了》影片。 3.老師說明： 4.由學生自由發言。 5.教師說明：今天我們將延續上一節課，探討遭受到性騷擾、性侵害後的處遇方法。 【發展活動】 1.老師播放《#Me Too2017 時代雜誌風雲人物》影片。 2.老師說明： 看完這段影片，您對於這些人能「打破沉默」有什麼看法？ 3.老師提問，進行分組討論。 小組發表與詰問。 小組成員共同上台發表討論的結果。 ※老師逐條討論學生想到的解決方法，並詢問學生同意發表者的看法嗎？有沒有其他看法？ ※老師適時修正、補充、統整學生的觀點。 老師展示「情緒圖像」。		

						老師說明： 1.請學生同理「被性騷擾、性侵害者會有怎樣的情緒圖像？為什麼他會有這種情緒？他敢告訴別人他的遭遇嗎？為什麼？」 2.除了行為人應接受法律制裁之外，同學可以如何幫助被害者遠離性騷擾、性侵害的陰霾? 由學生自由發言。 【統整與總結】 1.老師展示繪本《不害羞、不害怕，我要說出心裡話》封面頁。 2.老師總結說明： 1.如果發生了性騷擾、性侵害事件，也絕不是你的錯，沒有任何一個人可以用這個方法來對待你。 2.如果發生了性騷擾、性侵害事件，請不要覺得羞恥，不要覺得骯髒，也不要害怕，請勇敢說出來，讓加害者繩之以法。 3.如果在你身邊有人遭到性騷擾、性侵害，請給予溫暖的支持。 4.期待所有同學在成長過程中，都能平平安安，沒有性騷擾、性侵害的傷害。		

第 7 週	2	行人安全	國語 1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 綜合 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。	國語 Cc-Ⅰ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。	1、 學生能了解交通安全的重要性 2、 學生能知道正確的規則與如何避免意外	【引起動機】 在台灣，交通事故頻繁，不管是車禍、酒駕等層出不窮。雖然大家都知道「交通安全」的重要性，但卻不會遵守。 遵守交通人人有責，無論是駕駛還是行人，全都必須要好好遵守交通規則。 【準備活動】 1.影片： POLI 安全小將 | 如何安全過馬路 過馬路時不要往回走 走路時不要分心 2.教師講解： 3.影片： 認識交通設施 教師講解： 過馬路走斑馬線是常識，但還是有些人喜歡僥倖，覺得兩方沒有來車就直接亂闖，即使很有自信能通過，還是要遵守交通規則，若真的發生意外就後悔不及了! 【準備活動】 1、 影片： POLI 安全小將 | #05.小心	學生實作、發表 注意學生是否能專心觀看 學生可提出經驗、討論 注意學生是否專心聽講 學生可提出經驗、討論 注意學生是否專心觀看影片	

						死角 認識視野死角及內輪差 2、 教師講解： 【綜合活動】 1、 影片： 行人交通安全宣導 行人安全、跨越雙黃線 2、 教師講解：	注意學生是否專心聽講	
	1	古文閱讀之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。	1.能運用「理解監控」策略，檢測自我的閱讀歷程。 2.能認識古文中「虛字」的作用。 3.能認識國學常識「寓言」。 4.能認識轉品修辭。 5.能認識經典讀本《世說新語》。 6.能藉由文本中的涵義，破除懷疑與偏見。	--第一節課----- 【引起動機】 一、教師以電腦、投影機、螢幕，播放 YouTube 影片「成語動畫亡鈇意鄰」（0"48） （https://www.youtube.com/watch?v=58Xan7iGNpc） 二、教師引導學生推測「亡鈇意鄰」的單字意思。 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 一、教師配合國學常識介紹「寓言」 •教師說明：本文是一則寓言故事，選自《呂氏春秋》。描述有人因為先入為主的成見，懷疑鄰居孩子偷了他的斧頭，而事實上	學生能透過 影片「成語動畫亡鈇意鄰」了解被人懷疑的感受，並避免對人產生偏見。 評量方式：口頭回答問題、學習單「你看過這把斧頭嗎？」。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭	

						那孩子沒偷。文字簡潔，故事生動有趣，道理深刻寄寓哲理，頗能發人深省。 二、文本分析 1.請學生朗讀 P40〈亡鈇意鄰〉一文，教師注意學生念讀的正確性，並提醒學生感受第一段中「也」的語氣。 2.教師可採用「理解監控」閱讀策略，讓學生默讀本文，同時自我檢驗是否讀懂。可參考 P41「新詞解釋」幫助理解，試著用自己的話組織、詮釋文句的意思；讀不懂時，再對照「語譯」。 3.教師可引導學生找出文中的虛字(人有亡鈇「者」、也)及代名詞(其、竊鈇「者」)。 4.教師說明：閱讀古文時，好比在解謎題，須細心、耐心的找出線索。 5.教師以提問方式揭示重點。 【延伸思考與活動】 1.教師提問	說出文本意思，並回答問題。 評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問討論並回答問題。 評量目標：學生能否了解文章的意思，分享、表達想法。	
第 8 週	2	你我好關係之二	2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。 Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係	7.分享自己是否曾在無心狀況下造成他人損失或受負面影響的經驗。 8.分享自己道歉的經驗（主動道歉或	【活動 2： 關係的修復】 一、引起動機 教師以新聞「洗門風」、「刊道歉啟事」等社會現象，引導學童思考面對過錯時，當事人	• 參與討論 • 口頭發表 • 實作表現	

				與衝突解決能力的建立。	是接受道歉）。 9.探究受害者的感受，了解自身行為對他人造成的傷害。 10.能誠懇道歉並做出彌補行動。 11.演練道歉的處理方式並省思自己的表現。	的處理方式。教師提問： (一)他們為什麼要這樣做？對別人造成的影響是什麼？ (二)為什麼會想採取這樣的方式？（例如：表示懺悔、公告並平反對方的名譽、當地習俗）這樣的方式有辦法彌補其過錯嗎？ (三)你還曾聽過哪些彌補過錯的例子呢？ 二、發展活動 (一)無心的過錯 1.教師引導學童思考： 2.教師請學童分享自己道歉的經驗，並說明當時的經過、處理情形及心得。 3.問題探究 4.歸納統整 5.角色扮演 三、總結活動 (一)省思分享 (二)歸納統整 (三)生活實踐	• 態度檢核	

	1	古文閱讀之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。	1.能運用「理解監控」策略，檢測自我的閱讀歷程。 2.能認識古文中「虛字」的作用。 3.能認識國學常識「寓言」。 4.能認識轉品修辭。	【引起動機】 一、教師以電腦、投影機、螢幕，播放 YouTube 影片「單元 3-1 世族婚配--東床快婿(王羲之)」（2”08）（https://www.youtube.com/watch?v=uyyK9eAcW-w） 二、教師提問 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 一、教師說明：本文是一則小說，選自《世說新語》。 二、文本分析 【延伸思考與活動】 一、教師配合國學常識介紹《世說新語》 二、教師以電腦、投影機、螢幕，播放影片「王羲之一 馮翊綱說人解字」（5”54） （https://youtu.be/mB1ZIzouXks） 三、教師請學生完成閱讀測驗並檢討。	評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。 評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問討論並回答問題。 評量目標：學生透過觀賞影片，能否充分了解故事所要傳達之意涵，分享、表達想法。	
第 9 週	3	相親相愛一家人	2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表	Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。	1.能和家人做朋友，互相分享、關愛。	準備活動：與家庭相關的歌曲影片和資料	演唱	

			達，並運用同理 心增進人際關係。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	Ba-III-2 同理心的增進與實踐 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	2.了解良好的家庭溝通方式。 3.學習關懷家人的具體作法。 4.了解何謂家庭暴力與單親家庭。 5.面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	班上分成4組討論 一、引起動機 教師播放《甜蜜的家庭》兩次，小朋友手中歌詞 最感動你的歌詞圈起來。 教師提問:為什麼圈出歌詞這個地方最觸動你 二、發展活動 各組討論: 教師歸納：家人就像自己的好朋友，彼此照顧、互相關懷，擁有親密的情誼。 第三節課開始 教師播放第三首《愛要大聲說出來》請學生專心聆聽 教師說明家庭的每個成員都互相依靠相互取暖 彼此成為「支柱」而非「負擔」——這輩子能成為一家人，不過是緣份，家庭中把一個人的溫暖散播到另一個人身上，最具體有效的方式是《愛家要行動、愛要大聲說出來》 教師調查班上兒童： 1. 誰常會擁抱家人？ 2. 誰常會幫爸爸媽媽捶背？ 3. 誰常會對家人說「我愛你」	（全班合唱） 口頭發表 專心聆聽 口頭發表 猜題搶答 聆聽 演唱 口頭發表 心得分享 聆聽	

						「謝謝你」 「我來幫忙」？ 4. 誰常會擁抱家人，還有行動什麼表示愛家人？ 5. 家人生氣的家庭氣氛不好你怎麼做呢？ 你心中的感受如何？ 教師歸納： 1. 愛要及時愛要說出來不只是自己家人也一樣 每個家庭成員學習傾聽家人的談話，認真聽懂家人談話的內容尊重和感受家人的意見。 2.真實表達自己對家人的感覺和想法。 3. 有效的溝通可以增進彼此的感情，減少親子間的衝突。 總結:珍愛家人，這是世界上最親近無法割捨的一群人 相親相愛一家人		
第 10 週	3	不當目睹兒	3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。	【生活】 2-I-3 探索生活中的人、事、 物，並體會彼此之間會相互 影響。 7-I-3 覺知他人的感受，體會 他 人 的 立 場 及 學 習 體 諒 他 人，並尊重和自己不	1.知道家庭暴力發生時的求援或因應方式。 2.學習面對家庭問題，並尋求資源解決。	一、引起動機 教師播放【達達的超能力】影片，請學生專心聆聽，猜猜看故事的主角是遇到了什麼情況？ 二、主要活動 名偵探柯南線索尋找 （10 鐘	●專心觀看影片並回答問題。 ●能找到的線索。	

				同觀點 的意見。 【健體】 2b-I-1 接受健康的生活規範。	3.認識家庭暴力對家庭內兒童、少年／女的傷害與影響。 4.了解父母間的暴力事件不是自己的錯。	後,搶答題目大作戰） 觀看完影片學生分為 4 組在影片中找尋線索 （ 第一節課結束） 第二節課開始 線索三:達達的心裡怎麼想 老師請小朋友靜心思考 3 分鐘 我們該如何幫助達達呢? （學生自由回答） 老師小結:我們應該將達達爸爸對媽媽的家暴事件, 通報社會局家防中心 (第二節課結束） 第三節課開始 老師提問 同學看到過爸爸和媽媽發生家庭暴力嗎？ （學生自由回答加分題） 老師再問 會不會影響響到你的情緒和生活？ （學生自由回答加分題） 老師補充:	●能找到的線索 靜心思考 3 分鐘 （學生自由回答） （學生自由回答加分題） （學生自由回答加分題）	

						我們要提醒達達爸爸和媽媽 家庭暴力可能威脅到孩子在家中該獲得的安全感 和穩定感 影片中達達會產生哪些的行為問題呢？ 第一：易怒及攻擊性的行為 第二：拒學、學校成績退步及同儕關係疏離 第三：憂鬱、憤怒、自責、麻木等嚴重情緒困擾 四、認同暴力行為 三、教師歸納統整 ： 教師分享觀看影片的感想，提出影片提供的方法， 如何辨識目睹兒呢 以下有 3 點辨識方法 1、看見暴力 2、聽到施虐 3、感受恐懼 老師最後提醒同學如何幫助周遭有目睹兒 1、察覺創傷 2、傾聽心聲	專心聆聽 專心聆聽 專心聆聽並回答問題。 ●能確實完成學習單。	

						3、保護安全 目睹兒有創傷行為反應可到醫院身心科尋求協助 老師說明： 達達的爸爸媽媽應該尋求什麼協助？ 可找社工師和心理師諮商 達達是目睹兒少，我們怎麼協助他呢？ 可以到醫院的身心科尋求協助。 最後老師再問達達一家經過社工、心理師、醫院和校方 等多單位協助 達達現在過怎樣的生活呢? 2 學習單完成 總結: 透過易懂的動畫影片內容，讓社會大眾重視目睹家庭暴力之兒童少年在目睹家庭暴力後對身心發展的影響，讓目睹家庭暴力之兒童少年能理解暴力是大人情緒管控不佳的錯誤示範，不將咎責己身或學習模仿暴力。 (第三節課結束)		
第 11 週	2	視力保健	國語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本 能力。	國語 Cc-I-1 各類文本中的藝術、信仰、思 想等文化內涵。	一、 學生能了解視力的重要性 二、 學生能知道有哪些方法可以保護	【引起動機】 先讓學生擺好自己寫字時的姿勢,並請他們記	學生實作、發表 注意學生是否能專心觀	

			綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫,培 養自律與負責的態度。 3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境, 提出並演練減低或避免危險的方法。	Ca-II-1 生活周遭潛藏危機的情境。	眼睛	得自己現在的姿勢,再已自願或抽取的方式邀 請兩位同學示範,請他們分別做出最正確與最 不正確的姿勢,讓大家分辨好與壞、點出需改 正的地方。 【準備活動】 一、 影片: 【唐朝小栗子】20160918 - 靈魂之窗 二、 教師講解: 【發展活動】 【發展活動】 一、 影片: 眼睛裡面是什麼樣的呢 二、 教師講解: 三、 影片: 四、 教師講解: 五、 影片: 【統整與總結】 一、 教師統整 二、 講評表現 ~ 第二節活動結束 ~	看 學生發表 可提出經驗、討論 注意學生是否能專心觀看	

	1	最精緻的說話之一	1-Ⅲ-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 5-Ⅲ-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。	1.能運用「預測」策略，引發閱讀興趣、增進閱讀理解。 2.能認識層遞、譬喻修辭。 3.能認識事理類說明文的結構與功用。 4.能了解閱讀是生活中最精緻的聊天。 5.能培養說話藝術的能力，設身處地為他人著想。	【引起動機】 一、教師可詢問學生，是否認識文中出現的人物？並說出自己對人物的認識。 二、文中人物簡介（依文中的出現順序）P55 第 1 題 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 1.教師提問 2.教師請學生分組討論。 3. 討論過後，推派代表上臺分享。 4.教師說明 【延伸思考與活動】	學生先認識文中提到的人物，助於理解文意。 評量方式：口頭回答問題。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。 評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。	
第 12 週	2	微電影：聽‧誰在說話(上)	【國語文】 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 6-Ⅲ-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	【國語文】 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝術】 視 E-Ⅲ-3 設計思考與實作。 表 E-Ⅲ-2 主題動作編創、故事表演。	1.能了解大樟樹下發生的人、事、物。 2.能發揮想像力，分組討論設計腳本。 3.能學會角色扮演。 4.能學會運用攝影機拍攝微電影。	【活動二：實地演練拍攝(兩節課)】 準備活動： 教師預先準備好相機、攝影機、腳架…等攝影器材。 工作分配表(附件二) 教學活動： 一、引起動機	根據腳本完成影片拍攝	自編教材

			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。 【藝術】 1-Ⅲ-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-Ⅲ-7 能構思表演的創作主題與內容。			教師將上節課所彙整好的腳本，發給各組。 二、發展活動 (一)教師教學： 1.攝影機、照相機的使用。 2.配合藝文課，教導肢體與表情的實地應用。 (二)實地拍攝： 1.各組將個人所負責之工作的名單交回給教師。 2.拍攝。（教師在旁觀看與引導） 三、綜合活動 學生將所拍攝的影片交由教師分類保存。		
	1	最精緻的說話之二	1-Ⅲ-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 5-Ⅲ-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。	1.能運用「預測」策略，引發閱讀興趣、增進閱讀理解。 2.能認識層遞、譬喻修辭。 3.能認識事理類說明文的結構與功用。 4.能了解閱讀是生活中最精緻的聊天。	【引起動機】 一、教師引導學生，思考「美言一句三冬暖」的意思，請學生自由發表。 二、教師提問：「美言」是說好話的意思，「好話」包括什麼？（誇獎、感謝、祝福……） →為什麼「美言一句三冬暖」？我們來看看這篇文章。 【發展活動】	引導學生透過標題進入文本。 評量方式：口頭回答問題、學習單「解憂藥籤」。 評量重點：能理解文本意思及內涵。	

			5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。		5.能培養說話藝術的能力，設身處地為他人著想。	▲文本閱讀與分析 1.教師說明 2.教師以提問方式揭示重點。 【延伸思考與活動】 1.教師提問 2.教師提醒學生應具有「同理心」。 3.教師請學生完成閱讀測驗並檢討。	評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。 評量目標：學生能否充分了解文章所要傳達之意涵，分享、表達想法。	
第 13 週	2	你來了，我們就變成一家人	2-Ⅲ-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-4 古典詩文。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-Ⅲ-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	1.能了解社會上有不同的家庭組成。 2.能表達對家人的情感。 3.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 4.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。	【引起動機】 一、導讀故事前，教師先引導學生思考書名的涵義。 二、教師導讀《你來了，我們就變成一家人》，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 【發展活動】 一、教師指導學生練習提問，再針對提問，全班進行討論與分享。 二、情境創作 【延伸思考與活動】 一、創作佳句書籤 二、我的一家人	口頭發表 檔案評量 學習單	繪本 學習單

	1	世界風光	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	1.能認識西班牙鬥牛文化。 2.能發掘文本中視覺摹寫的技巧，進而欣賞、運用。 3.能體會文化與動物保護相衝突時，如何取得平衡。	【引起動機】 一、鬥牛的起源（參考維基百科） •西班牙鬥牛三部曲(tercios) ①長矛階段 ②短札槍階段 ③幕雷達（muleta）階段：真象的時辰 二、接下來，我們來看看這篇文章。 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 【延伸思考與活動】	學生初步了解西班牙鬥牛文化的歷史。 評量方式：口頭回答問題。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。	
第 14 週	2	貝絲丫頭	2-Ⅲ-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 4-Ⅲ-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點，歸類故事角色的性格，進而提出自己的想法。 3.能學習性別間的良好互動與合作。	【引起動機】 一、教師導讀《貝絲丫頭》，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 【發展活動】 二、影片欣賞 Always #LikeAGirl〔中文字幕〕 https://youtu.be/mtlFtw2ekgM 1.教師提問何謂性別刻板印象。	口頭發表 學習單	網路影片 童書 學習單

						2. 討論及發表如何破除性別刻板印象，教師引導討論至下一堂體驗活動的準備工作（由學生各自提出希望對方體驗的項目，如：男生折衣服、女生搬重物等等，下一堂課前準備好體驗須用的物品） 【延伸思考與活動】 一、體驗活動：性別沒有大不同 1.延續上一堂課影片內容，請同學表現什麼樣子是女生，什麼樣子是男生。 2.討論刻板印象的壞處及如何破除刻板印象。 3.依照上一堂課分配好的項目進行體驗，並於體驗後寫下感想。 4.請學生上臺發表體驗感想，進而破除性別刻板印象。		
	1	名人故事	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	1.能認識朱銘美術館與創辦人之間的關係。 2.能學習描述人物時，利用引用或事件凸顯人物特色。 3.能學習朱銘對於藝術堅持到底、求新求變的精神。 4.能思考傳播藝術	【引起動機】 一、教師以電腦、投影機、螢幕，播放 YouTube 影片「台灣好好玩-朱銘美術館 全國最大戶外美術館」（5”01） （https://youtu.be/HOm8hoW0PBI） 二、教師提問：你曾經參觀過美術館嗎？與大家分享你的經驗。	學生能透過影片認識朱銘美術館，連結文本線索。 評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問	

					種子的方法與影響。	【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 【延伸思考與活動】	討論並回答問題。 評量目標：學生能否了解詩中的意境，分享、表達想法。	
第 15 週	2	我們與「霸凌」的距離	2a-III-1 覺察情感表達，並運用 同理心增進人際關係。	Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解 決能力的建立。	1.能習得恰當的表達自我情感的方式，並能同理他人的情感，運用適合當下情境的方式給予回應，增進彼此的人際關係。 2.能運用正向的方法解決人際之間的衝突。	一、準備活動 1、 課前準備 (1)確認授課設備(電腦、影音設施)運作正常。 (2)準備小白板、白板筆等課堂用品。 2、 引起動機 暖身活動： 教師邀請學生發表。 二、發展活動 1.《認識霸凌種類》 2.學生組內討論 3.教師請學生分享暖身題 觀賞影片：《青春發言人｜霸凌者的告白》 教師提問： 三、綜合活動 【第一節課結束】	口頭發表 小組互評 學習單	教學影片 教學 PPT 學習單

						【第二節課開始】 一、準備活動 1.課前準備 (1)確認授課設備(電腦、影音設施)運作正常。 (2)準備小白板、白板筆等課堂用品。 (3)準備教具(反霸凌桌遊) 2.引起動機 回顧上節課的內容，並說明今日課程進度。 說明桌遊遊戲玩法，請學生依照日常遇到的態度進行選擇，並提醒桌遊並無輸贏，安心遊玩。 二、發展活動 活動一、教師運用 PPT 講解桌遊規則後，學生進行桌遊活動。 活動二、分組討論 三、綜合活動 邀請學生分享今日課堂心得。 每人挑選一張事件卡片，依卡片敘述內容進行故事創作(課後作業)		
	1	以物易物(分數除法)之1	●n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。	●N-6-3 分數的除法：整數除以分數、分數除以分數的意義。最後理解除以一數等於乘以其	1.認識最簡分數。 2.能解決同分母分數除法的問	一、引起動機 ▲複習「分數乘法」和「分數除以整數」的概念。	●複習舊經驗。 ●能舉手發	

				倒數之公式。	題。 3.能解決異分母分數除法問題。 4.能解決有餘數的分數除法問題。	▲教師：請學生算算看。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●在計算過程中，有哪些要注意的地方嗎？ ▲教師小結：在「分數乘法」和「分數除以整數」的題型中，要先透過約分來簡化計算的複雜度，提升計算的正確度。 二、發展活動 ▲教師佈題： ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。	表。 ●能練習計算 ●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。	
第 16 週	3	以物易物(分數除法)之 2-4	●n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。	●N-6-3 分數的除法：整數除以分數、分數除以分數的意義。最後理解除以一數等於乘以其倒數之公式。	1.認識最簡分數。 2.能解決同分母分數除法的問題。 3.能解決異分母分數除法問題。 4.能解決有餘數的分數除法問題。	▲教師引導式提問，學生舉手回答。 三、總結 透過題目的練習，了解在分數除法的計算上，要先將分母通分，以單位轉換方法來思考，或是將除數顛倒，再將被除數乘以除數的倒數，來計算，並且以約分來簡化計算的複雜度，提升計算的正確度，多練習才能熟悉本單元的技巧。 一、引起動機	●能練習計算 ●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能練習計算 ●能上台與同學分享。	

						二、發展活動 三、總結 透過一題多解及比較異同的方式，讓學生練習「說明」和「比較」以的方式去找出自己的迷思概念，進而增進學生分數除法的概念與解題的能力。	●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能練習計算	
第 17 週	3	節能減碳愛地球	自然科學自然科學 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題。 社會 2a-Ⅲ-1　關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 社會 2a-Ⅲ-2　表達對在地與全球議題的關懷。 綜合活動 3d-Ⅲ-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	自然科學 INg-Ⅲ-4　人類的活動會造成氣候變遷，加劇對生態與環境的影響。 自然科學 INg-Ⅲ-6　碳足跡與水足跡所代表環境的意涵。 自然科學 INg-Ⅲ-7　人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。 社會 Ca-Ⅲ-1 都市化與工業化會改變環境，也會引發環境問題。 綜合活動 Cd-Ⅲ-2　人類對環境及生態資源的影響。 綜合活動 Cd-Ⅲ-3　生態資源與環境保護行動的執行。	1.了解氣候變遷的成因及與人類的關係 2.了解氣候變遷對環境的影響。 3.認識溫室效應的形成原因。 4.了解全球暖化的成因及其造成影響。 5.建立節能減碳的環保生活態度，並在生活中實踐。 6.培養愛護環境的情懷。	1.請學童分享所搜尋到有關溫室效應、全球暖化的相關資訊。 2.教師播放地球暖化的相關影片，讓學童更了解全球暖化現象的成因與造成的影響。 3.教師引導說明全球暖化對地球的影響。 4.教師引導說明暖化對人類和地球造成的災害是全球共通的。 5.教師引導說明地球暖化的問題，請學童分組討論分享。 6.教師歸納說明生活中減緩地球暖化的方法。	觀察評量 口語評量 行為檢核 態度評量 學習單	●搜尋臺灣颱風災害、氣候變遷、全球暖化的相關影片 ●學習單。 ●搜尋臺灣氣候異常災害的報導，及溫室效應、全球暖化的相關資料。

第 18 週	1	我可以更好	國語 5-Ⅲ-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 社會 2c-Ⅲ-1 反省自己或社會的價值觀、偏見與歧視，並探究其緣由。 綜合活動 a-Ⅲ-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	國語 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 社會 Aa-Ⅲ-3 個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 綜合活動 Ba-Ⅲ-2 同理心的增進與實踐。	1.能體諒他人的處境。 2.反省自己的言語與行為。 3.學習與自己不同的的人相處。	1.請學生在小組內分享看完繪本後的心得，並討論問題。 2.學生上台發表討論結果。 3.教師提問，學生舉手回答。 4.教師總結	觀察評量 口語評量 行為檢核 態度評量 學習單	●繪本---不是我的錯。 ●學習單。
	1	以物易物(分數除法)之 5	●n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。	●N-6-3 分數的除法：整數除以分數、分數除以分數的意義。最後理解除以一數等於乘以其倒數之公式。	1.認識最簡分數。 2.能解決同分母分數除法的問題。 3.能解決異分母分數除法問題。 4.能解決有餘數的分數除法問題。	—第五節課開始— 一、引起動機 ▲教師提問，學生舉手回答。 二、發展活動 ▲教師發下學單 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●有沒有別的算法？ 三、總結 學生透過不斷的討論與思辯，對分數的除法與生活中的連結有更深刻的感受。 一、引起動機	●能參與討論。 ●能舉手回答問題。 ●能專心聆聽同學的分享。 ●複習舊經驗。 ●能舉手發表。 ●能練習計算 ●能上台與	

	1	待機時間(比與比值)之1	●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。 ●n-IV-4 理解比、比例式、正比、反比和連比的意義和推理，並能運用到日常生活的情境解決問題。	●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（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 ●N-7-9 比與比例式：比；比例式；正比；反比；相關之基本運算與應用問題，教學情境應以有意義之比例式為例。	1.在具體情境中，認識「比」、「比值」的意義和表示法。 2.認識「相等的比」。 3.認識「最簡單整數比」。 4.能應用相等的比，解決生活中有關比例的問題。	▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師小結：在以分數表示整數相除的結果時，被除數要放在分子的位置，除數要放在分母的位置，並且要記得換成最簡分數。 二、發展活動 三、總結	同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能練習計算	
第19週	3	待機時間(比與比值)之2-4	●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。 ●n-IV-4 理解比、比例式、正比、反比和連比的意義和推理，並能運用到日常生活的情境解決問題。	●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（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 ●N-7-9 比與比例式：比；比例式；正比；反比；相關之基本運算與應用問題，教學情境應以有意義之比例式為例。	1.在具體情境中，認識「比」、「比值」的意義和表示法。 2.認識「相等的比」。 3.認識「最簡單整數比」。 4.能應用相等的比，解決生活中有關比例的問題。	—第二節課開始— (2)求出下列各題的比值 ❶ 96：128 ❷ 7.5：8.5 ❸ ： ❹ 3.5：3 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 三、總結 透過題目的練習，了解比的前項除以後項所得的商叫作比值，前項和後項互質的比叫作最簡單整數比，並且熟悉比值、最簡單整數比、和相等的比三者的計算技巧，對比與分數除法之間的關係有更深一層的認識。	●能練習計算 ●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能舉手回答問題	

						一、引起動機 ▲教師將上兩節課的內容再次複習一遍，並請學生回答，確認每位學生對於比值和最簡單整數比的概念與計算技算是否充分了解。 二、發展活動 ▲教師佈題： 有一個周長 56 公分長方形，長邊對寬邊的長度比值是 0.75，長方形面積是多少平方公分？ ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師佈題： 全校合唱團共有 45 人，男生人數對女生人數的比是 5：4，今年新加入了一些女生團員，現在男生人數對全部人數的比為 1：2，新加入的女生團員是多少人？ ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●有哪些要注意的地方呢？ ▲教師佈題： 三、總結 透過一題多解的方式，讓學生練習以「說明」的方式去找出自己的迷思概念，進而增進學生在比與比值的概念與解題的能力。	●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能專心聆聽。 ●能舉手回答問題。	

第 20 週	2	藍色任務-1	自然科學 pc-Ⅲ-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 社會 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。 綜合活動 3d-Ⅲ-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	自然科學 INg-Ⅲ-1 自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。 社會 Ab-Ⅲ-3 自然環境、自然災害及經濟活動，和生活空間的使用有關聯性。 綜合活動 Cd-Ⅲ-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。	1.能了解人類不當行為、措施對河流或海洋環境產生的影響。 2.能了解河流或海洋環境汙染對生物造成的影響。 3.能檢視自我對環境變遷的覺知，並在生活中實踐環境保護與生態保育。 4.養成主動關心環境保護與生態保育相關議題的習慣。	第一節 (一)變色的蚵仔 1.介紹香山地區蚵田養殖的圖片。 2.說明環境改變對蚵田造成的影響。 3.提出問題並整理學生答案 (二)惡化的河流與海洋 1.教師展示要討論的事件情境圖照片。 2.討論造成環境破壞的原因。 （一)河流、海洋環境變遷知多少 1.教師將「河流或海洋環境變遷 KWL 表」展示和說明要討論的內容。 2.引導學生依據上一節課完成之作業來討論。 3.請學生回家繼續思考、查詢相關資訊後完成作業。 (二)清水的代價 1.欣賞影片「清水的代價」，了解海洋汙染與日常生活的關聯性。 2.師生共同整理影片中提及與海洋汙染相關的因素。	觀察評量 口語評量	蚵仔煎、蚵仔麵線、蚵田、地層下陷、被汙染的溪流、被油汙沾染身體的螃蟹、水鳥等圖照片 半開海報 被汙染的溪流、身體被油汙沾染的螃蟹水鳥等圖照片 大表格 KWL 表 河流或海洋環境變遷 KWL 表-海報 影片「清水的代價」

	1	待機時間(比與比值)之5	●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。 ●n-IV-4 理解比、比例式、正比、反比和連比的意義和推理，並能運用到日常生活的情境解決問題。	●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（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 ●N-7-9 比與比例式：比；比例式；正比；反比；相關之基本運算與應用問題，教學情境應以有意義之比例式為例。	1.在具體情境中，認識「比」、「比值」的意義和表示法。 2.認識「相等的比」。 3.認識「最簡單整數比」。 4.能應用相等的比，解決生活中有關比例的問題。	一、引起動機 ▲教師提問，學生舉手回答。 ●我們學習了很多比與比值的概念，在生活中我們會在哪裡遇到入與比值呢？ 生：買東西，調配果汁、分配東西…等 二、發展活動 ▲教師發下學單 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 三、總結 學生透過不斷的討論與思辯，對比與比值與生活中的連結有更深刻的感受。	●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能專心聆聽。 ●能舉手回答問題。 ●能舉手回答問題。 ●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。 ●能專心聆聽。	

彰化縣縣立新庄國民小學113學年度六年級第二學期彈性學習議題探究課程計畫

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。

統整性 主題/專題/議題探究課程：六年級

課程名稱	議題探究	實施年級（班級組別）	六年級	教學節數	本學期共(54)節
彈性學習課程類別	1.■**統整性**(主題、專題、議題)**探究課程** 2.□**社團活動與技藝課程**(□社團活動□技藝課程) 3.□**其他類課程** □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	本校透過校訂課程符應 12 年國教之精神,於低年級培養未來學習能力的基礎、中年級累積並實踐多元學習能力、高年級深化學習並培養團體意識,從生活習慣與品德的培養,鼓勵學生在生活與實作中主動學習,累積語言與符號運用的基礎能力,培養多方興趣, 開發多元智能,協助學生在體驗與實踐的過程中,學會處理生活問題,增進判斷是非的能力,在自我探索的同時提高自信心。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進、A2 系統思考與解決問題、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號運用與溝通表達、B3 藝術涵養與美感素養、C1 道德實踐與公民意識、、、、				
課程目標	1.能與孩子生活情境與經驗連結，在生活中落實節能減碳，為改善全球暖化問題盡心力。 2.能理解全民國防的意義，並能將保衛國家的理念落實日常生活中。 3.透過廁所裝潢活動讓學生試著規劃空間的擺設和藝術的呈現。 4.學生能練習回答有層次的問題，能掌握提問技巧，提出事實型的問題。 5.學生能練習回答有層次的問題，能掌握提問技巧，提出事實型、推論型的問題。 6.能分辨毒品與藥物的差別，能近一步毒品對人的危害，能認識紫錐花運動。 7.能說出造成土石流的可能原因，能列舉防治土石流的方法，能以文字表達對土石流的看法。 8.認識青春期身體的變化，學會與異性正確互動的方法，尊重不同族群文化中的性別關係。 9.能透過小組討論的過程了解性侵害防治的觀念，能瞭解性騷擾與性侵害的各種不同類型，能欣賞與尊重自己與他人的身體自主權，能從自己做起，在生活中落實性侵害防治，能勇敢對性侵害的行為說不。				

配合融入之領域或議題	■國語文 □英語文 □本土語 ■數學 ■社會 ■自然科學 ■藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技	■性別平等教育 ■人權教育 ■環境教育 ■海洋教育 ■品德教育 ■生命教育 □法治教育 ■科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 ■防災教育 ■閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 ■家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 ■國際教育

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1週	2	微電影：聽・誰在說話(下)	【國語文】 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 【藝術】 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	【國語文】 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝術】 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 表 E-Ⅲ-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	1.能學會運用編輯軟體完成微電影。 2.能學會運用軟體來完成配音。 3.能分工合作完成微電影。 4.能藉由微電影創作過程感受大樟樹的生命力。	【影片後製】 準備活動： 學生對於影片剪輯有一定認識(電腦課有相關課程) 教學活動：影片剪接 一、引起動機 教師將各組所拍攝的影片，交予各組。 二、發展活動 (一)利用綜合課、彈性課等，到電腦教室作最後影片後製。 (二)學生利用電腦課所學習的影像處理軟體，將各組自己所拍攝的影片作剪接。 (三)教師在旁做指導。 三、綜合活動 各組將此節所完成的影片，交由教師保	完成影片剪接 並加入特效	自編教材

						存。 教學活動：加入特效 一、引起動機 教師將各組的影片，交予各組。 二、發展活動 (一)各組將自己所拍攝的影片作剪接，加上特效。 (二)教師在旁做指導。 三、綜合活動 各組將此節所完成的影片，交由教師保存。		
	1	綠鼻子之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-3 各種複句的意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。	1.表現自己人格中的優勢，也接受自己的弱勢。 2.知道人生而平等，天生我才必有用。 3.了解欣賞他人，就是對自己的肯定。	【引起動機】 一、教師以電腦、投影機、螢幕，播放 YouTube 影片「綠鼻子動畫」（26”29）。 (https://www.youtube.com/watch?v=NOzCQ0kqjeI) 二、教師提問：從影片中可得知，微美克人一直改變他們的模樣？ 三、教師提問：仔細的想想自己人格中的優勢和弱勢，並看看自己，你也會想要改變自己的模樣嗎？ 【發展活動】	學生能透過影片「綠鼻子」的觀賞，引導學生了解故事內容與主要人物。 評量方式：口頭回答問題、	

						▲故事導讀 導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。	學習單「綠鼻子」。	
第2週	2	無毒家園	1a-Ⅲ-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 1b-Ⅲ-4 了解健康自主管理的原則與方法。 2a-Ⅲ-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 3b-Ⅲ-4 能於不同的生活情境中，運用生活技能。 4a-Ⅲ-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。	Bb-Ⅲ-1 藥物種類、正確用藥核心能力與用藥諮詢。 Bb-Ⅲ-2 成癮性物質的特性及其危害。 Bb-Ⅲ-3 媒體訊息對青少年吸菸、喝酒行為的影響。 Bb-Ⅲ-4 拒絕成癮物質的健康行動策略。	1.能認識常見成癮物質的種類。 2.能了解使用毒品對個人、家庭及社會的影響。 3.能了解預防接觸毒品的方法。 4.能具備拒絕毒品的概念，並影響周遭的人。	【活動1：毒害要人命】 ㈠引起動機：運用報章雜誌或電視新聞的實際案例，發現毒品已進入校園，學生嗑藥或參加吸毒聚會，甚至連藝人都染毒，讓許多粉絲感到震驚與失望，可見毒品的氾濫程度已經深入到我們的日常生活。 ㈡發展活動 1.認識常見毒品 ⑴教師以PPT圖片說明各級常見成癮物質，讓同學比較其外觀、形狀、包裝的差異，進而能辨識各成癮物質的名稱及其對人健康的危害。 ⑵以K他命舉例說明：K他命的濫用族群以青少年為主，尤其常在KTV、網咖、PUB等場所被查獲。長期接觸後，會導致膀胱功能受損，輕則終身漏尿，重則會因腎衰竭而死亡。千萬不可以身試毒！ 2.討論使用毒品的原因及面對相同處境時的解決方法，由學童發表後，教師予以觀念釐清。 ⑴教師統整使用毒品的原因：可能是個人壓力調適能力不佳、難以抗拒同儕邀約、家庭親子關係疏離或社會環境等因素。	能認識常見的毒品，並避免接觸	

						⑵學童共同討論：面對課文中提及的使用毒品原因與處境時，應有的正確解決方法。 3.毒品悲歌 ⑴教師提問：使用毒品會造成對個人、家庭及社會的危害有哪些？ ⑵學生回答： ①個人造成生理及精神上永久性的傷害。 ②使家庭經濟陷入困境、親屬離散。 ③為了滿足藥癮，發生偷竊、搶劫等行為，甚至淪為毒販，以獲得金錢購買，這些行為都構成犯罪，會受到嚴厲法律制裁。 ㈢綜合活動 1.教師從健康、戒癮、犯罪的層面說明不能吸毒的理由，一旦染毒將對身心健康造成嚴重的傷害與影響，而且戒毒的過程相當痛苦。最後，強調要勇於拒絕毒品的誘惑，切勿受他人誘惑而一失足成千古恨。 2.毒家報導：請學童從報章雜誌或網路新聞報導蒐集的吸毒實際案例，整理成報告，宣導毒害，並拒絕其危害。 【活動2：為愛拒毒】 ㈠引起動機：請學童發表個人預防接觸毒品及拒絕毒品的方法。 ㈡發展活動	能知道毒品對個人、家庭及社會的危害	

						1.預防接觸毒品：從一節課程已經了解毒品對身心的危害，也知道使用毒品沒有任何的好處，甚至影響家庭與社會，但是仍可能因為好奇心的驅使，再加上好友的邀約，而嘗試接觸毒品，導致身陷毒海不可自拔，因此如何遠離毒品的誘惑，更是一大學問，請學童想一想有哪些方式可預防接觸毒品？ ⑴避免出入人員複雜的娛樂場所。 ⑵避免藥品中被摻雜毒品，不接受來路不明的藥品。 ⑶關心毒品資訊，避免無知而誤食毒品。 ⑷避免有心人在飲料中加入毒品，不接受陌生人的請客。 2.分組演練對話內容「為愛拒毒，六招說不」。 ⑴教師宣導「紫錐花運動」，是我國為了響應聯合國國際反毒日而發起的活動，作為永久反毒代稱，傳達「健康、反毒、愛人愛己」的拒毒觀念。不僅以反毒行動來愛自己，還要提醒規勸周遭的人「為愛拒毒」，勇於向毒品說不。 ⑵為愛拒毒，六招說不 ①直接拒絕法：我堅決不吸毒。 ②速離現場法：我有急事先走了。 ③轉換話題法：最近的球賽，你支持哪一隊？ ④自我解嘲法：我就是膽小，不敢嘗試呀！		

						⑤友誼勸服法：吸毒是犯法的呀！ ⑥家教嚴厲法：我爸媽知道的話，會嚴厲處罰我。 ㈢綜合活動 1.請各組學童上臺展示宣導反毒標語海報，並大聲說出反毒決心。 2.展示各組作品，並做為教室情境布置。	能確實預防接觸毒品	
	1	綠鼻子之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-3 各種複句的意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。	1.表現自己人格中的優勢，也接受自己的弱勢。 2.知道人生而平等，天生我才必有用。 3.了解欣賞他人，就是對自己的肯定。	【發展活動】 ▲故事導讀 導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 內容：綠鼻子，多傻啊，胖哥原本是這麼想的。它不會改變什麼，只是會變綠而已啊——變得跟其他微美克人一樣！ 他明知道伊萊是故意把每個人造得不一樣，可是當胖哥不再經常去找伊萊時，把鼻子上漆這件事好像就不那麼傻了。 ▲討論分享 1.是誰製造微美克人的？ 2.為什麼微美克人一直改變他們的模樣？ 3.微美克人總是跟著誰去改變？ 4.胖哥也改變模樣嗎？最後他做什	評量方式：口頭回答問題、學習單「綠鼻子」。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。	

						麼選擇？ 5.如果你是微美克人，你會怎麼做？ 6.你喜歡這本書嗎？為什麼？ 7.請用一個形容詞來描述這本書。 ▲自我檢視 透過問題，請仔細的想想，看看自己。 1.表現自己人格中的優勢，也接受自己的弱勢。 2.人生而平等，天生我才必有用。 3.欣賞他人，就是對自己的肯定。	評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問討論並回答問題。 評量目標：學生能否了解詩中的意境，分享、表達想法。	
第3週	2	認識颱風與預防	綜2 c-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。 綜3 a-I I-1 覺察生活中潛藏危機的情 境,提出並演練減低或避免危險的方 法。 綜3 a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危 機,運用各項資源或策	綜 C a-I I-1 生活周遭潛藏危機的情 境。 綜 C a-I I-3 生活周遭潛藏危機的處理 與演練。 綜 C a-III-3 化解危機的資源 或策略。	一、 學生能了解災害的成因。 二、 學生能知道有哪些可以應對方法。	【引起動機】 台灣曾發生過的天災,除了地震外還有颱風、 火災、水災等,大家一起回憶,並請學生分享 當時的狀況、心得感受等等。 【準備活動】 一、影片: 1. 系列41_颱風的形成、路徑與颱風眼 2. 大自然恐怖的力量,令人震驚的颱風!	學生實作、發表 注意學生是否能專心觀看	1.

			略化解危機。			二、教師講解: 1. 颱風是台灣常見的、次數僅次於地震的自 然災害之一,透過兩段影片中介紹,瞭解 颱風成因,在你們的印象中,颱風最常發 生的季節是什麼時候? 【發展活動】 一、影片: 1. 台灣不可能不淹水?兩分鐘告訴你大雨來 該怎麼辦! 2. 災難自救 二、教師講解: 1. 颱風所帶來的雨水,小則淹水、大則水 災,若遇到這些情況發生,除了影片告訴 的方式,平常也要養成垃圾不落地的習 慣,以免大雨一來,排水孔因為垃圾堆積 而堵塞、無法排水,大家一起想想,還有 沒有其他的預防方法呢? ~ 第一節活動結束 ~ 【發展活動】	學生發表 可提出經驗、討論 注意學生是否能專心觀看 學生發表 可提出經驗、討論	

						一、影片: 1. 破解火場逃生的三個迷思	Tsung-Han Tsai	TEDxTaipei 二、教師講解: 1. 因科技發達,家家戶戶離不開電器用品, 若運氣不好電線走火,是很容易引發火災 的,除此之外也有許多引發火災的因素, 例如亂玩打火機、火柴等等,大家一起想 想能如何預防火災發生呢? 三、影片: 1. #地震#颱風#火災#水災好可怕?四招教你 安全應對! 四、教師講解: 2. 我們都不希望發生地震、颱風、火災、水 災,但若真的發生了這些危害,了解如何 預防、如何自救才是最重要的! 【統整與總結】 一、教師統整 台灣常常發生這些自然災害、以及伴隨	注意學生是否專心觀看影片 注意學生是否專心聽講 注意學生是否專心觀看影片	

						而 來的危害,雖然平常不太會發生,但也不 要因此而疏忽保命工作,平時就準備好急 救包、做好防範災害的習慣,當天災來臨 時也就不會那麼緊張無措了。 二、學習單(附件1) 三、講評表現 針對課堂上踴躍發言、表現優良的學生給予 鼓勵、稱讚。	注意學生是否專心聽講 注意學生是否專心聽講	
	1	自私的巨人之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-5 認識議論文本的特徵。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bd-Ⅲ-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-Ⅲ-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Bd-Ⅲ-3 議論文本的結構。	1.能學習培養欣賞能力的方法。 2.能運用閱讀策略「推論——找不同的觀點」比較文本中不同的看法。 3.能認識如何型議論的文本特徵。 4.能藉由文本中的意涵，體會平等、尊重的真諦。	【引起動機】 一、教師以電腦、投影機、螢幕，播放YouTube影片「自私的巨人」（7”40）（https://www.youtube.com/watch?v=793HH2sPU10） 二、教師提問：從影片中可得知，從外表看一個人和從談話了解一個人，其實會有很大的落差，而人們常常因為外表就產生了偏見。 三、教師提問：這樣的偏見會造成什麼結果呢？我們來看看這篇故事。	學生能透過影片覺察生活中偏見的行為。	

						【發展活動】 ▲暖身活動-封面狂想曲 請學生專心看書的封面，討論書名與封面圖的關聯性。例如： 1.封面上的圖最先吸引你的是什麼？ 2.圖上有哪些人物？ 3.這可能是一個怎麼樣的故事？ ▲進入書的世界 1.導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 內容：每天下午孩子們一放學，都喜歡偷偷溜進花園玩耍。他們用雛菊做花環，在樹叢間捉迷藏，躺在草地上仰望那些向四面八方伸展的樹枝，和鳥兒一起歌唱。他們好愛這座花園，花園也很愛他們。這座花園是個天堂，充滿鳥兒的歌聲、盛開的花朵和快樂的孩子。但是自私的巨人決定不再讓孩子們來這裡玩，於是，花園就變得越來越荒涼。 2.為什麼說這位巨人是自私的？ 3.當巨人發現小孩偷進花園的時候，他的反應是如何？他又做了什麼？結果如何？ 4.為什麼春神不來他的花園？ 5.巨人最後領悟到什麼？ 6.你喜歡這本書嗎？為什麼？	評量方式：口頭回答問題、表格、學習單「自私的巨人」。 評量重點：能比較文本中觀點間的不同。 評量目標：學生能利用表格整理出特定觀點後，再全文比較觀點間的不同；口頭發表並回答問題。 評量方式：口	

						7.請用一個形容詞來描述這本書。 【延伸思考與活動】 1.除了本文提到的自私行為，我們生活周遭是否也存在其他的自私行為？ （霸占著遊戲器材，不願和別人分享、亂丟垃圾……） 2.教師說明，這些自私行為可能造成偏差的行為。 3.教師總結：我們應學著思考自己的行為是否會造成別人的困擾，並能與別人分享，而不是只顧自己方便，才能讓每個人都可以生活在更寬廣、自在的美麗世界。	頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問討論並回答問題。 評量目標：學生能否了解影片與文本、依據影片及相關資料，分享、表達想法。	
第4週	3	性別刻板印象-職業篇	1c-III-1 運用生涯資訊，初探自己的生涯發展。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	Ac-III-1 職業與能力 Ac-III-3 未來職業想像。 Bb-III-1 團體中的角色探索。	1.察覺性別刻板印象，破除迷思勇於表現自我。 2.知道在職業上的性別刻板印象 3.了解職業的特性，歸納統整資料。 4.突破性別刻板印象，發現自我的興趣與專長並能持續發展。	【活動一】 準備活動 網路影片-「女孩抱怨玩具歧視」 學習單「日常印象大調查」(附件一) 教學活動 一、引起動機 (一)播放一則網路影片-「女孩抱怨玩具歧視」 (二)教師提問 1.從這個影片中，你看到了哪些內容？ 2.影片裡表達了哪些訊息？	口頭討論 、學習單	網路影片 自編教材 學習單

						二、發展活動 (一)性別刻板印象大調查： 1.發下「日常印象大調查」學習單，請學生完成第一題。 2.教師說明： 性別刻板印象是對男女角色有著過度簡化的假設，忽略個別差異，賦予男女各自有不同的性格、態度和生活方式等，普遍存在於社會中。例如：一般人認為男性具有堅強、獨立、冒險、理性等特質，而女性具備溫柔、體貼、感性、母性等特質。久而久之逐漸形成男性就是要陽剛，女性就是要溫柔的固定想法，此即性別刻板印象。 (二)性別刻板印象指數揭密： 1.請學生完成第二題，並根據自己學習單上的總分，檢視自己性別刻板印象的程度。(分數越高，程度越高) 2.教師與學生互相探討第三題，並請學生發表看法。 三、綜合活動 (一)教師統整： 傳統社會與現代社會存在不同的期望與不同的表現方式，不同性別經過社會期望而造成差異，因此，我們應破除性別的刻板印象，彼此平等對待，互相尊重，關係才會更融洽。 (二)學生完成學習單。 【活動二】		

						準備活動 職業類別卡(附件二)、性別職業調查表(附件三-1、2) 平板(至少各組一台，若沒有平板可以到電腦教室教學) 夢想起飛學習單(附件四) 教學活動 一、引起動機 (一)教師在黑板上放置職業類別卡，讓學生依照直覺猜測該職業通常是由男性擔任還是女性擔任，並統計全班印象。 (機師、指揮家、列車長、建築師、水電工、消防員、保全、警察、科學家、醫生、教師、舞者、空服員、服裝設計師、護理師、保姆) (二)教師說明： 我們對於男女大多會有一些既定的形象，像女生較多愁善感、心思細膩；男生則雄壯威武、剛毅不撓。而這種角色期待幾乎是一出生就被設定了。因此，出社會後，女性大多擔任文靜、照顧者、協助者相關的職業，而男性多以權力、專業或體力高的職業類別。因此，社會大眾則普遍的把性別刻板印象以及其應擔任的工作的觀念聯想在一起，這就是所謂的「職業刻板印象」。 二、發展活動 (一)職業資料收集： 1.將全班分為6組，每組4人。		

						2.從上述職業類別中，抽籤選擇主題，每組負責4個主題。 3.請每組針對各自的主題搜尋職業優秀的男、女性代表，並將其相關資訊整理，並記錄在「性別職業調查表」上。 4.各組針對蒐集的資料進行討論，並記錄在「性別職業調查表」上。 (二)分組報告： 1.請各組抽籤上台簡單分享討論內容，包括： (1)職業代表人物 (2)成功故事說明 (3)個人特色與特質介紹 (4)兩者間具有那些相同特色與特質 2.教師總結： 對於職業的選擇主要是與自己的特質以及職業所要求的條件有很大的關係，與性別並沒有很大的關聯。 (三)夢想起飛： 1.請學生寫下自己較感興趣的行業。 2.學生與同學分享自己未來自己最嚮往的工作，並說出自己要如何努力達成目標，讓孩子能勇於面對未來，突破性別的限制。 三、綜合活動 (一)教師統整：		

						1.職業的選擇不應該由性別主導，而是個人的特質與努力。 2.找出自己的興趣與專長，不管是男生或女生都應該努力實現自己的夢想。 (二)各組交回「性別職業調查表」。 學生完成「夢想起飛」學習單。		
第5週	3	網路交友停看聽	【社會】 1c-III-2 檢視社會現象或事件之間的關係，並想像在不同的條件下，推測其可能的發展。 【綜合】 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。	【國語】 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 【社會】 Aa-Ⅲ-3 個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 Aa-Ⅲ-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】 Ad-III-3 尊重生命的行動方案。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。	1. 指導兒童認識網路交友的潛在危機 2. 認識約會強暴，能懂得保護自己免受傷害。	一、準備活動 1. 觀看兒童性侵害防治中心影片 （網路陷阱） http://childsafe.isu.edu.tw/c/c5.asp。 2.教師講述新聞大意：五年來兒福聯盟已接獲六十八件孩童網路離家個案，其中還有十多歲少女遭網友性侵害，一名少女甚至遭軟禁多月，兒福聯盟提醒，當孩子上網時間電話越講越久，為人父母者應特別注意、給予關心。 二、發展活動 （一）網路交友的迷失 1.分組討論自己的網路交友經驗。 2.各組代表上台報告。 3.網路迷思：老師彙整各組的網路交友經驗，與學生探討網路交友的現象迷失。 三、如何界定性侵害：	學習單 口頭發表	網路影片 學習單

						四、性侵害的迷思： 五、都是網路惹的禍： 一名李姓高中女生昨天和一名網友約會。這個自稱大學畢業、在外商公司任職的男網友，事實上是個小學畢業的清潔工，衣著光鮮開著轎車載她去看電影，接著邀請她去餐廳吃飯，趁著高中女生去洗手間時，在她的飲料加入迷幻藥，高中女生喝下飲料 加入迷幻藥，高中女生喝下飲料後，昏昏沈沈的被男網友帶至旅館強暴。 六、教師將「認識約會強暴」學習單和學生進行討論，並指導學生約會的安全守則。 ※約會的安全原則：（轉載自兒童性侵害防治）		
第6週	1	自私的巨人之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-5 認識議論文本的特徵。 5-Ⅲ-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bd-Ⅲ-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-Ⅲ-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Bd-Ⅲ-3 議論文本的結構。	1.能學習培養欣賞能力的方法。 2.能運用閱讀策略「推論——找不同的觀點」比較文本中不同的看法。 3.能認識如何型議論的文本特徵。 4.能藉由文本中的意涵，體會平等、尊重的真諦。	【討論分享】 一、教師指導學生練習提問。 二、針對上一節的提問，全班進行討論與分享。 【延伸思考與活動】 ▲作者的馬路消息 1.教師指導學生事先蒐集作者的背景資料，經過分享發表，全班對作者有基本的認識。 2.延伸閱讀作者的其他作品-快樂王	學生能透過圖片，思考從不同的角度、觀點解讀，所得到的結論就不同的道理。 評量方式：口頭回答問題、表格。 評量重點：能比較文本中觀	

						子，進而討論王爾德的童話創作特色。 （https://www.youtube.com/watch?v=nj179p6mkLM） 3.教師總結：幫助別人，體會人溺己溺，才能讓世界更美好。	點間的不同。 評量目標：學生能利用表格整理出各段落中的「不同觀點」；口頭發表並回答問題。 教師總結文章所要傳達之意涵。	
	2	艾莉絲的樹	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-Ⅲ-3 對物或自然的感悟。	1.能討論閱讀的內容並分享閱讀心得。 2.懂得對生命表達尊重與珍惜。 3.能替別人著想、關懷別人。	【引起動機】 艾莉絲好愛農場上那棵靠近馬路的老橡樹。但是春天裡的某一天，那棵樹的葉子竟然變黃掉落了。大家努力搶救，樹還是漸漸枯死了。艾莉絲還能做什麼呢？ 【發展活動】 ▲故事導讀：艾莉絲的樹 導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 內容：艾莉絲好愛農場上那棵靠近馬路的老橡樹。但是春天裡的某一天，那棵樹的葉子竟然變黃掉落了。大家努力搶救，樹還是漸漸枯死了。艾莉絲還能做什麼呢？ ▲討論分享 1.艾莉絲一家人常常在老橡樹下做什麼事？	學生能透過艾莉絲的樹，了解生命的意義及所處的生態環境。 評量方式：口頭回答問題、紙筆練習。 評量重點：能依據提問討論並回答問題。 評量目標：學生能否了解文本，依據相關資料分享、表	

						2.你家附近有沒有像艾莉絲家附近一樣的大樹？你喜歡它嗎？為什麼？ 3.後來老橡樹為什麼會漸漸枯死呢？ 4.艾莉絲和鄰居們為了救那棵老橡樹，做了哪些事情呢？ 5.艾莉絲最後把老橡樹的種子拿去種在土地裡，你覺得老橡樹會再重現人間嗎？ 6.總結：簡述樹林對人類的重要性（淨化空氣、保護生物、水土保持……），並呼籲小朋友好好愛護地球上的資源，激發小朋友民胞物與的精神。 ▲書的紀念卡 1.帶學生認識校園植物，撿拾自己最喜愛植物的葉片，做成書籤。 2.書籤上，有書中的優美詞句，及美麗插畫。 3.註明摘錄出處後，簽上自己的姓名。 4.護貝後，便可與同學做交換收藏。	達想法。	
第7週	2	安全教育	國語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能 力。 綜合 1b-III-1 規劃與	國語 Cc-I-1 各類文本中的藝術、信仰、思 想等文化內涵。	一、 學生能了解交通安全的重要性 二、 學生能知道正確的規則與如何	【引起動機】 在台灣,交通事故頻繁,不管是車禍、酒駕等層出不窮。雖然大家都知道「交通安全」的重要性,但卻不會遵守。遵守交通人人有責,無論是駕駛還是行人,全	學生實作、發表	

			執行學習計畫,培 養自律與負責的態度。 綜合 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。	綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。	避免意外	都必須要好好遵守交通規則。 【準備活動】 一、影片: 1. 「防禦駕駛」 8 大要點 二、教師講解: 1. 雖然就讀國小的我們還沒有駕駛執照,但是我們常常以乘客的身分搭乘交通工具。 駕駛時要注意的地方有很多,可能有時會有所遺漏,例如有視線死角等等,身為乘客的我們若能多多注意路況,就有機會避免事故發生。 【發展活動】 一、影片: 1. 多看兩眼,安駕宣導影片(中文字幕) 二、教師講解: 1. 無論駕駛車子、機車、腳踏車等等的車種,都需要多多注意當時路況,駕駛時分心吃東西、拿東西等等,這些情況都會讓 視線離開路況,許多事故的發生就是因為這短暫的視線離開,非常危險。 三、影片: 1. 雲端硬碟-闖紅燈 2. 雲端硬碟-超速 四、教師講解:	注意學生是否能專心觀看 注意學生是否專心聽講 學生可提出經驗、討論 注意學生是否能專心觀看 注意學生是否專心聽講 學生可提出經	

						1. 看到影片中的實際案例可以發現,一點點的不注意就可能釀成大禍。所以,在駕駛過程中,要謹記時時刻刻注意四周、放慢車速,才是正確遵守交通安全的方式哦! 【引起動機】 一、影片: 1. 雲端硬碟-兩段式開門 2. POLI 安全小將 | #07.道路規則 二、教師講解: 1. 身乘客的我們,在下車前有一個重要的動作需要做,就是兩段式開門,這也是交通安全、注意路況的重點之一。影片中沒有 使用兩段式開門,後果就是受傷、送醫、車損、財損,罪責嚴重甚至可能會留下前科紀錄。 【發展活動】 一、教師講解: 二、影片: 1. 酒駕還講電話! 分心猛撞石柱「180度翻車」 2. 酒駕逆向撞死2騎士 肇事者:我要回家睡覺 3. 3度酒駕!無照撞死人 重判7年半 三、教師講解: 1. 一旦酒駕,後果不干涉想,輕度是被	驗、討論 注意學生是否專心觀看影片 注意學生是否專心聽講 注意學生是否專心觀看影片 注意學生是否專心聽講	

						臨檢、罰緩;中度是自己跌倒,身體受傷、車子損傷;重度的是撞傷路人、甚至導致對方死亡,這時後悔已經來不及了。 四、影片: 1. 酒駕害我們變這樣——酒駕事故受害者的故事 【統整與總結】 一、教師統整: 駕駛人員遵守駕駛規則,乘車人員也要遵守乘車規則,搭乘汽車要繫安全帶、搭乘機車要戴安全帽、騎腳踏車也要戴安全帽,交通安全真的很重要,想要「快樂出門、平安回家」的不二法門,就是--確實遵守交通安全! 二、講評表現: 針對課堂上踴躍發言、表現優良的學生給予鼓勵、稱讚。	注意學生是否專心聽講 注意學生是否專心觀看影片	
	1	我有媽媽要出嫁之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	1.能體會父母的愛心，珍惜家庭的溫暖，感謝身邊的所有人。 2.若有困難，能勇敢的說出來，尋找解決的方法。	【引起動機】 一、你曾經將你的心事或是問題說給很多人聽嗎？會不會擔心被人嘲笑？ 二、如果有心事或是問題，你還會用什麼方式表達或是尋求幫助？ 【發展活動】 ▲進入書的世界 1.導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。	學生能透過討論，了解如何尋求協助。 評量方式：口頭回答問題、學習單「我有媽媽要出	

			觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	Ad-Ⅲ-4 古典詩文。		內容：一通電話打進深夜的電台，台東的小男孩鐵男，想替媽媽徵婚。鐵男為什麼要替媽媽徵婚呢？電台主持人發現鐵男是個單親孩子，和他相依為命的媽媽，不幸染上重病和酒癮，他們一家人攜手共同對抗命運，鐵男在艱難的環境裡成長，不管遭逢怎樣的打擊，他總是擦乾眼淚，笑著告訴媽媽：「我不哭。」 2.你覺得鐵男是勇敢的小卑南嗎？為什麼？ 3.看完這本書，如果你有能力，你會如何幫助鐵男一家人呢？ 4.如果你是鐵男，你會怎麼勸媽媽戒酒呢？ 【延伸思考與活動】 1.如果你是單親家庭，你會接受爸爸（或媽媽）再結婚嗎？ 2.本書中讓你最感動、印象最深刻的情節是哪一段？	嫁」。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。	
第8週	2	人際圓舞曲之一	1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。	1.發表當他人的行為或特質和自己不一樣時，所採取的應對方式及態度。 2.探討當自己和跟別人不一樣時，希望被對待的方式。 3.以訪問或觀察的方式探究他人	【活動1：欣賞的魔力】 一、引起動機 二、發展活動 (一)你我大不同 1.教師引導學童觀察圖中的人物，觀察人物間的對話；想一想，面對這樣的狀況，換作是你遇到相同情境，你會怎麼想？怎麼做？	• 參與討論 • 口頭發表 • 實作表現 • 態度檢核	

					行為背後的原因。 4.從他人的行為中找出其特質及優點。 5.分享自己對他人表達欣賞的方法。 6.練習觀察周遭他人行為，以欣賞的眼光和對方互動。	2.學童和小組成員分享看法。討論後，各組派一位代表和全班分享。 3.學童分享後，教師提問： 4.學童就自己感受最深的部分來發表。 5.教師引導學童思考： (二)訪問行動 Go 1.教師發予每生一張學習單，請學童挑選生活中(家庭、學校或其它生活場域均可）表現和自己不一樣的人或是對其行為好奇的對象，去了解其行為背後原因。(活動執行一週，可以透過訪問、觀察方式等方式完成學習單的任務） 2.執行一週後，請學童分享訪問內容。 3.教師引導討論： 4.角色扮演：教師請學童分組想一想，面對他人獨特的特質或是優點時，你會用哪些方式跟對方互動。將討論出的多元方式以角色扮演的方式呈現。例如：善用對方的優點一起成長、將其優點大肆宣揚、直接口頭具體稱讚… 5.教師歸納統整： 三、總結活動 (一)回饋分享：教師針對學童發表的內容及看法，提供自己的意見，並引導學童回饋分享。 (1)發表在面對他人與自己差異處時，自己執行後心得。 (2)發表增加對他人了解後，自己改變		

						想法及行為的心得。 (二)歸納統整 (1)面對他人和自己不同時，透過訪問觀察，可以增加對他人了解；以新的眼光重新看到對方的優點，肯定對方的特質，並能主動表示欣賞之意。 (2)除了欣賞別人，也要懂得欣賞自己。 (三)實踐應用 (1)增加對生活中他人的了解，以欣賞的態度及行為和他人互動。 (2)幫自己定目標，每天至少找三個人，用欣賞的眼光去肯定對方；持續行動一週後，教師帶領團討，分享欣賞行動帶給自己跟他人的感受及想法。		
	1	我有媽媽要出嫁之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ab-Ⅲ-8 詞類的分辨。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。	1.能體會父母的愛心，珍惜家庭的溫暖，感謝身邊的所有人。 2.若有困難，能勇敢的說出來，尋找解決的方法。	【引起動機】 教師指導學生替此書寫下續集，再與同學分享自己的創意。 【發展活動】 ▲愛的證書 請學生製作一張愛的證書，以感謝身邊許多疼愛我們、照顧我們的人。 【綜合活動】	學生能透過分享引發對文本的興趣。 評量方式：製作、紙筆練習。 評量重點：能理解文本意思	

			5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。			1.現在單親家庭越來越多，我們都要以平常心及更大的包容力，和單親家庭的小朋友相處。 2.如果你只有爸爸（或媽媽）陪著你長大，可以找時間試著與爸爸（或媽媽）分享你的快樂和悲傷。 3.當爸爸（或媽媽）因無法從沮喪、失敗中走出來而藉酒消愁時，可以尋求一些單位的協助，如兒福聯盟……	及內涵。 評量目標：學生能了解如何尋求協助。	
第9週	3	祖父母節(節慶篇)	【藝術】 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	【藝術】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。	1.能了解祖父母隔代養育的辛勞。 2.能知道祖父母節的重要及由來。 3.能透過卡片的製作，表達對祖父母的感恩。	準備活動：教師收集祖父母節之由來相關資料跟爺爺奶奶有關的歌曲 一、引起動機 教師播放《當你老了》《閩南語---落雨聲》《阿公的腳踏車》等歌曲影片，請學生專心聆聽，猜猜歌曲的主角是誰呢？ 瞭解本課程要學的是有關祖父母節的課程。 二、發展活動 （一）祖父母恩情 唱過歌曲之後，請學生發表心得。 請小朋友分享跟爺爺奶奶在一起讓自己印象最深刻的一件事。 (二) 猜一猜 請小朋友事先準備帥阿公漂亮阿嬤的照片。(有爺爺奶奶)	演唱 口頭發表 猜題搶答	

						將照片貼在黑板上。 讓小朋友猜猜看這是誰的爺爺或奶奶？ 三、綜合活動 經過本節課的活動，讓小朋友了解從照片中看到爺爺奶奶的風采，並且想想平日與爺爺奶奶的互動，有沒有做到「孝親尊長」、「敬老尊賢」，希望小朋友能親近爺爺奶奶，孝順爺爺奶奶。 (第一節課結束) 《我想對您說》 準備活動： 一、引起動機 播放相關影片《祖父母節特輯》上一節課進入以祖父母節為主題的課程。 藉由小朋友親自製作卡片寫下自己對爺爺奶奶平時不好意思講的心聲。 二、發展活動 老師先說明製作流程及注意事項。 準備材料。 開始製作。 紙張 設計樣式(立體、對折…) 上色 細部修飾	聆聽 實際製作	

						收拾工具、材料。 三、綜合活動 請小朋友將自己的作品完成後，可以離開座位欣賞同學的作品，並和他人分享你的想法和涵意。 藉由本次美勞活動，讓小朋友藉由卡片製作的方式，表達對爺爺奶奶的情感。 ＊學習單 填寫學習單 三、教師歸納統整 ： （一）高齡社會中家庭型態改變，祖父母角色重要性增加 （二）祖孫關係疏離，亟待強化世代互動，以促進家庭凝聚 （三）透過尊親敬老活動，扭轉年齡歧視偏見 主要理念及意涵 1.倡導正向老化態度 2.促進家庭世代傳承 3.建立悅納老人的和諧社會 「孝親尊長」、「敬老尊賢」是中華文化延續數千年的傳統價值 與美德，本部冀望藉由教育的管道與推動，發起及訂定「祖父母節」， 讓國民從小培養此美德，喚起民眾重視目前逐漸式微的家庭世代關 係。並以「教育」搭起世代橋樑，透過祖父母連結傳統與創新，	口頭發表 心得分享	

						讓年 輕世代認識老化、悅納老人，也讓祖父母在晚年生活與家人更親密，使我們社會上每位長者都能讓年輕世代更樂於接近，達成建構無年齡 歧視的社會願景。		
第10週	3	家暴遠離我	3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。	Ca-II-1 生活周遭潛藏危機的情境。 Ca-II-2 生活周遭危機情境的辨識方法。 Ca-II-3 生活周遭潛藏危機的處理與演練。	1.知道家庭暴力發生時的求援或因應方式。 2.學習面對家庭問題，並尋求資源解決。 3.認識家庭暴力對家庭內兒童、少年／女的傷害與影響。 4.了解父母間的暴力事件不是自己的錯。 5.了解預防性侵害的做法。	一、引起動機 （一）課前準備 教師收集「家庭暴力」和「兒童保護」相關小故事、宣導影片或簡報資料，學生分成 4 組討論相關議題。 （二）引起動機 教師播放【家暴防治宣導影片】影片（30’），請學生專心聆聽，猜猜看故事的主角是遇到了什麼情況？ 二、主要活動 【影片主人翁一】： 阿志 14 歲，父親喝醉酒就打人… 看完影片老師請小朋友說說出小智心中的感受？ 你發現了什麼問題？印象最深刻的有哪些？ 各組討論 5 分鐘再回答。 為什麼影片中爸爸會發脾氣打人？ 組別回答:(工作錢太少、老闆同事起衝突、賭博輸、 了喝太多酒……)	●能專心聆聽。 ● 各組討論 專心聆聽並回答問題。	

						如果你是小杰你怎樣自我保護自己? 各組討論 5 分鐘再回答。 Ps: 老師說影片可以自行多看幾遍 教師提問: 什麼是「家庭暴力」?你有類似的經驗嗎? (學生自由回答) 【影片主人翁二】:小涵 5 歲,疑似發展遲緩,媽媽不知如何和她 相處… 看完影片老師請小朋友說說出媽媽要如何跟小涵相處? 你發現了什麼問題?印象最深刻的有哪些? 各組討論 5 分鐘再回答 【影片主人翁三】: 老鄭 55 歲,一場車禍讓他失去工作,還有生病的老母親需要照顧… 看完影片老師請小朋友說說出老鄭要如何生活? 你發現了什麼問題?印象最深刻的有哪些? 各組討論 5 分鐘再回答 三、教師歸納統整 :	● 各組討論 專心觀看影片並回答問題。 ● 各組討論 專心觀看影片並回答問題。 ● 各組討論 專心觀看影片並回答問題。	

						老師歸納整理說明 當身邊的人遇到家庭暴力事件時，如果我們能夠早點發現線索，就可以早點提供他們幫助。另外我們也要學會宣洩情緒的方法，讓自己不要處於憤怒的狀態，才不會想打人，長大之後才不會成為動手施暴的人。 1.從影片三位主人翁生活的危機體現我們遇到危機的時候 要如何處理，尋求哪些協助?讓自己生活安全，遠離暴力 遠離不安，讓自己更安全。 2. 學生學生在這單元的學習中學會正確自我保護。 知道正確有效的防止家庭暴力及面對處理好方法。 (第三節課結束)	● 各組討論 ●能專心聆聽。	
第11週	2	哈娜，你會吹口哨嗎？	1-Ⅲ-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 5-Ⅲ-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。	Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-4 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。	1.能討論閱讀的內容並分享閱讀心得。 2.知道做每件事情都要持之以恆。 3.能對幫助自己的人表達感謝之意。	【引起動機】暖身活動-封面狂想曲 請學生專心看書的封面，討論書名與封面圖的關聯性。例如：封面上的圖最先吸引你的是什麼？圖上有哪些人物？這可能是一個怎麼樣的故事？ 【發展活動】 ▲文本閱讀與分析 1.導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 內容：小男孩貝拉羨慕死黨尤夫	學生先認識文中提到的人物，助於理解文意。 評量方式：口頭回答問題。	

			5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。			有個爺爺，因為有爺爺的好處可多著呢。於是，貝拉便到老人之家「認」了一位爺爺。這位爺爺不僅有爺爺的好處，還教會了貝拉好多好多東西，除了吹口哨……，就因為爺爺的好，所以貝拉一心要學會口哨，回報這位「借來的」爺爺。 2.你覺得故事中的小男孩貝拉是怎樣的人？ 3.你家中有年老的長輩嗎？他是一個怎麼樣的人呢？ 4.家中的長者曾經教過你什麼？ 5.如果可以你會為家中年老的長輩做些什麼呢？ 6.你喜歡這本書的內容嗎？為什麼？ 7.你喜歡這本書的插畫嗎？為什麼？ 【延伸思考與活動】畫我爺爺 1.閱讀完此書後，請學生在畫紙上畫下自己的爺爺（也可以畫家中任何一個年長的人）在繪畫時，除了要掌握人物的臉部特徵，專長興趣也可以一起畫進去。 2.完成後，帶著畫作上臺與全班介紹自己的爺爺。	評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。	
	1	伊索寓言之一	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ac-Ⅲ-4 各類文句	1.能討論閱讀的內容並分享閱讀心得。 2.了解小故事中蘊含	【引起動機】故事導讀：伊索寓言 導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事	學生初步了解「伊索寓言」中的故事。	

			4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	的大道理。	內容及主要人物。 內容：人說「伊索寓言」是除了聖經之外，流傳最廣的書。因它的寫成時間很早（約在西元前六百多年），基於時代的變遷、價值觀的轉變等，某些故事可能不合時宜，但有些故事卻能歷久不衰，本書收錄有數十篇寓意深遠又富哲理的寓言，以淺顯的文字、緊密的結構介紹給讀者。 【發展活動】 ▲進入書的世界 1.《伊索寓言》是怎樣的一本書？ A：伊索寓言是一本世界名著，被稱為西方寓言的始祖。作者以擬人的筆法，藉著動物的行為語言，展現出人性的善與惡。除了聖經之外，流傳最廣的書。 2.「寓言」是什麼？ A：以淺近假託的故事或用擬人手法，表達某種哲理的文學。常含有訓誨的教育作用，如古希臘的伊索寓言。 3.《溫柔的力量》的寓意是什麼？ ▲討論分享 1.教師指導學生練習提問。 2.針對提問，全班進行討論與分享。 【我是小小編劇家】 1.教師指導學生利用書中既有的圖片，看圖編寫出有創意、合理、又有意義的新寓言故事。	評量方式：口頭回答問題。 評量重點：能理解文本意思及內涵。 評量目標：學生能口頭說出文本意思，並回答問題。	

						2.與同學分享自己的創意寓言故事。		
第12週	2	微電影：聽・誰在說話(下)	【國語文】 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-Ⅲ-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 【藝術】 1-Ⅲ-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-Ⅲ-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。	國語文】 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝術】 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 表 E-Ⅲ-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	1.能學會運用編輯軟體完成微電影。 2.能學會運用軟體來完成配音。 3.能分工合作完成微電影。 4.能藉由微電影創作過程感受大樟樹的生命力。	【影片後製】 教學活動：完成微電影並配音 一、引起動機 教師將各組的影片，交予各組。 二、發展活動 (一)未完成的組別，繼續將所拍攝的影片作剪接與特效。 (二)教師與學生一起將各組所完成的影片作連接。 (三)影片完成後，學生為微電影配音。 (四)將配音加入影片，並將影片作最後的統整。 三、綜合活動 各組將最後所完成的影片，交由教師保存。 【活動四：成果發表與欣賞(一節課)】 準備活動： 自評互評學習單（附件一)、投影機 教學活動： 一、引起動機 教師發下互評表。	完成微電影、口頭發表 、學習單(自評互評表)	自編教材

						二、發展活動 (一)播放微電影。 (二)學生發表感想。 (三)教師發表感想並統整。 三、綜合活動 學生完成學習單，並於下課時統一交回。		
	1	伊索寓言之二	2-Ⅲ-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 4-Ⅲ-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 5-Ⅲ-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	Ab-Ⅲ-7 數位辭典的運用。 Ac-Ⅲ-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-Ⅲ-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	1.能討論閱讀的內容並分享閱讀心得。 2.了解小故事中蘊含的大道理。	▲討論分享 1.教師指導學生練習提問。 2.針對提問，全班進行討論與分享。 【我是小小編劇家】 1.教師指導學生利用書中既有的圖片，看圖編寫出有創意、合理、又有意義的新寓言故事。 2.與同學分享自己的創意寓言故事。	評量目標：學生能否了解文章的意思，分享、表達想法。	
第13週	3	我會試著了解你	國語 5-Ⅲ-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 綜合活動 2a-Ⅲ-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同	國語 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 綜合活動 Ba-Ⅲ-2 同理心的增進與實踐	1.能同理他人的立場。 2.能主動幫助他人。 3.能關懷弱勢族群。	1.請學生在小組內分享找搜尋到的周大觀生平，並討論問題。 2.學生上台發表討論結果。 3.教師說明 4.情境	觀察評量 口語評量 態度評量 學習單	●周大觀詩作---我還有一隻腳。 ●情境故事兩則

			理心增進人際關係。					
第14週	2	全民健保	國語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本 能力。 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫,培 養自律與負責的態度。 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。	國語 Cc-I-1 各類文本中的藝術、信仰、思 想等文化內涵。 Cb-III-1 對周遭人事物的關懷。	一、 學生能了解設立全民健保的目的 二、 學生能知道健保的寶貴與適當的使用方法	【引起動機】 當我們去看醫生時, 使用健保卡需付費多少? 沒有使用健保卡需付費多少? 【準備活動】 一、 影片: 1. 8 件事帶你瞭解健保的前世今生,與未來! 2. 讓人震驚各國健保介紹 二、 教師講解: 1. 透過各國的健保,講解與整合不同的就醫費用,再提到台灣健保的保障與優點。 【發展活動】 一、 影片: 1. 【第一次體驗台灣醫療大吃一驚】美國人很怕看醫生 【發展活動】 一、 影片: 1. 【第一次體驗台灣醫療大吃一驚】美國人 很怕看醫生	學生發表 注意學生是否能專心觀看影片 注意學生是否能專心聽講 注意學生是否能專心觀看 注意學生是否能專心觀看	

						二、 教師講解: 1. 以美國為例,即使有美國健保,就醫費用與台灣相差很多,甚至大多數家庭會破產,是因為付不出昂貴的醫療費用。 三、 影片: 1. 觀看珍惜健保資源 四、 教師講解: 1. 不同的科別有不同的就醫費用,廣泛來 說,以中醫西醫為例,兩者的就醫費用不 同。是否還有其他科別沒有健保給付? 【綜合活動】 共同討論生病時該如何準備,包括不舒服的當 下與就醫後的做法。 1. 不舒服時 本人:告訴師長身體狀況,戴口罩並前往健康中心休息、治療,視情況通知家人就醫。 旁人發現:告知師長其狀況,幫助同學移動或收拾。 2. 就醫時 應戴好口罩,攜帶健保卡與診費,如實告知醫生自己的身體狀況,並根據醫生指示進行取藥、用藥。	注意學生是否能專心聽講 注意學生是否專心觀看影片 學生發表 可提出經驗、討論 學生能樂於參與討論,發表意 見,並尊重他人看法。	

						3. 痊癒後 持續觀察並注意身體狀況,依照需求配戴口罩,仍需多飲用溫開水。未服用完的藥品切勿留存至下次生病時服用,需遵照醫 生指示。 【統整與總結】 1. 教師統整: 由於沒辦法準確預測生病的時刻,因此透過平常學習知識與準備,生病時就能夠冷靜應對、確實說出自身需求,也能夠在他 人需要幫助時,及時給與適當的幫助;同時也需注意保護自身健康,勤洗手、多喝水、口罩不離身。 2. 講評表現: 針對課堂上踴躍發言、表現優良的學生給予鼓勵、稱讚。		
	1	奔跑吧！小花！(速率)之1	●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。	●N-6-7 解題：速度。比和比值的應用。速度的意義。能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的平均速度。含「距離＝速度x時間」公式。用比例思考協助解題。	1. 能用時間(或距離)的長短，比較物體在固定距離(或時間)內的運動快慢。 2. 能透過化聚做時速、分速或秒速之間的單位換算及比較。 3. 能應用距離、時間和速率三者的	一、引起動機 ▲複習「時間換算」的概念。 ▲教師：請學生算算看。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●在計算過程中，有哪些要注意的地方嗎？ 二、發展活動	●複習舊經驗。 ●能舉手發表。	

					關係，解決生活中有關速率的問題。 4. 解決生活中有關速率的應用問題。	▲教師佈題： ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 三、總結 透過題目的練習，了解速率的意義之外，更要熟悉在速率的單位換算上，時速換成分速或秒速時，要用除法，秒速換成分速或時速時要用乘法，除此，還要留意距離的單位問題，多多練習，才能熟悉其中的概念與技巧。	●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題 ●能參與討論。	
第15週	2	從台灣走向世界，由行動走進人權	1b-III-2 理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。 2a-III-2 表達對在地與全球議題 的關懷。	Af-III-3 個人、政府與民間組織可透過各種方式積極參與國際組織與事務，善盡世界公民責 任。	1. 列出影片提到的馬拉威人民遭遇的問題，推論問題彼此的因果關聯，並繪製圓上因子圖，以釐清馬拉威人民的整體困境。 2. 能從馬拉威人民的整體困境體會其生存權不受保障，並覺察生存權未受保障會導致人們無法維持有尊嚴的生活。	引起動機 1. 回顧課程重點 發展活動 綜合活動 教師總結 台灣是世界的一份子，當別國的人權受到剝奪時，台灣有作為世界公民應盡的責任，這也是一種台灣對外的國際交流方式。透過今天的課程，我們得知馬拉威人民的生存權不受保障，無法過著有尊嚴的生活，所以台灣團體以實際行動對馬拉威人民表達人道關懷。	口頭發表 學習單	網路影片 社會課本 教學 PPT
	1	奔跑吧！小花！(速率)之 2	●n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解	●N-6-7 解題：速度。比和比值的應用。速度的意義。	1. 能用時間(或距離)的長短，比較物體在固定距離(或時	一、引起動機 ▲教師將上節課的內容再次複習一		

			題，如比率、比例尺、速度、基準量等。	能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的平均速度。含「距離＝速度x時間」公式。用比例思考協助解題。	間)內的運動快慢。 2. 能透過化聚做時速、分速或秒速之間的單位換算及比較。 3. 能應用距離、時間和速率三者的關係，解決生活中有關速率的問題。 4. 解決生活中有關速率的應用問題。	遍，並請學生回答，確認每位學生對於速率的意義，速率單位的換算是否充分了解。 二、發展活動 ▲教師佈題： ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●你們是如何算的呢？ ▲教師佈題： ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●你們是如何算的呢？	●能舉手發表。 ●能上台與同學分享。 ●能舉手回答問題	
第16週	3	愛海行動	自然科學自然科學 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題。 社會 2a-Ⅲ-2 表達對在地與全球議題的關懷。 社會 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。 綜合活動 3d-Ⅲ-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	自然科學自然科學 INg-Ⅲ-1 自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。 社會 Ab-Ⅲ-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。 綜合活動 Cd-Ⅲ-3 生態資源與環境保護行動的執行。	1.了解海洋的功能。 2.知道海洋與人類的關係。 3.知道臺灣與海洋的關係。 4.了解海洋所面臨的汙染與危機。 5.知道海洋保護的做法，並在生活中落實。	1.教師展示世界地圖說明海洋表面積約占地球百分之七十，占重要的地位，是地球生命的起源，並引導說明海洋的功能。 2.教師引導學童從食衣住行育樂方面討論人與海洋的關係。 3.教師引導說明臺灣四面環海，海洋對臺灣更是重要，請學童分組討論臺灣在海洋的發展，教師再統整說明。 4.請學童上台分享所蒐集的海洋汙染的資料 5.教師引導說明海洋汙染的主要原因。 6.教師引導說明海洋汙染對人類的影響。 7.教師介紹世界海洋日的由來。	觀察評量 口語評量 態度評量 學習單	●世界地圖。 ●搜尋美麗海洋、海洋汙染的相關影片，並蒐集海洋議題的相關報導。 ●學習單。 ●蒐集有關海洋汙染的相關資料。

						8.教師引導學童共同討論為了保護海洋，我們可以做的事情。 9.教師指導學童完成學習單，請學童寫出三項保護海洋的做法。		
第17週	2	藍色任務-2	國語 5-Ⅲ-6　熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 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。 自然科學 pc-Ⅲ-2　能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 綜合活動 3d-Ⅲ-1　實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	國語 Ad-Ⅲ-2　篇章的大意、主旨、結構與寓意。 自然科學 INe-Ⅲ-13　生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。 綜合活動 Cd-Ⅲ-2 人類對環境及生態資源的影響。	1.能了解人類不當行為、措施對河流或海洋環境產生的影響。 2.能了解河流或海洋環境汙染對生物造成的影響。 3.能檢視自我對環境變遷的覺知，並在生活中實踐環境保護與生態保育。 4.養成主動關心環境保護與生態保育相關議題的習慣。	1.教師說明分組閱讀的相關事項。 2.分組閱讀文章。 3.討論並整理表格。 4.各組輪流報告他們所完成的表格內容，並將表格貼到海報上。 5.教師說明「臺灣海域受難日」的日期與訂定原由。 1.介紹「生態系與生態原則」的概念。 2.統整人類應與自然和諧共生的概念。 3.請學生發表生態保育團體的相關資料。 4.教師提出下列問題請小組討論。 5.教師引導學生共同整理各組的看法，並寫下來當作全班的生活契約。 6.引導課後完成「生態系與生態原則」。	觀察評量 口語評量 態度評量 學習單	文章或相關報導各影印 2～3 篇 長條表格 全開海報 生態體系四大原則長條卡 Youtube 影片
	1	奔跑吧！小花！(速率)之 3	●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。	●N-6-7 解題：速度。比和比值的應用。速度的意義。能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的	1. 能用時間(或距離)的長短，比較物體在固定距離(或時間)內的運動快慢。 2. 能透過化聚做時	▲教師佈題： ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ▲教師佈題：	●能上台與同	

				平均速度。含「距離＝速度x時間」公式。用比例思考協助解題。	速、分速或秒速之間的單位換算及比較。 3. 能應用距離、時間和速率三者的關係，解決生活中有關速率的問題。 4. 解決生活中有關速率的應用問題。	總結		
第18週	2	人際圓舞曲之二	1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。	7.能說出實踐欣賞他人之行動帶給自己的感受與想法。 8.透過圖例討論，發現人們容易對人、事有主觀的判斷。 9.討論人我之間容易產生誤會或缺乏包容的原因。 10.分享面對他人不同特質或行為時，可採取的合宜相處方式。	【活動 2： 接納的智慧】 一、引起動機 (一)前置活動：教師於課前引導學童排演學生活動手冊第 31 頁的情境。 (二)引起動機：教師提問以下問題，引導學童發表想法： 二、發展活動 教師指導學童在生活中實踐，並多觀察自己的反應和感受。 經驗分享：省思自己的表現是否需要再修正。 三、總結活動	• 參與討論 • 口頭發表 • 實作表現 • 態度檢核	
	1	奔跑吧！小花！(速率)之 4	●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。	●N-6-7 解題：速度。比和比值的應用。速度的意義。能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的平均速度。含「距離＝速度x時間」	1. 能用時間(或距離)的長短，比較物體在固定距離(或時間)內的運動快慢。 2. 能透過化聚做時速、分速或秒速之間	一、引起動機 ▲教師提問，學生舉手回答。 ●我們學習了很多速率的題型，在生活中我們會在哪裡遇到速率的問題呢？	●能專心聆聽 ●能舉手回答問題。 ●能上台與同	

				公式。用比例思考協助解題。	的單位換算及比較。 3. 能應用距離、時間和速率三者的關係，解決生活中有關速率的問題。 4. 解決生活中有關速率的應用問題。	二、發展活動 ▲教師發下學單，「奔跑吧！小花！」。 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●你有找到什麼資訊嗎？ ▲教師布題 ▲教師引導式提問，學生舉手回答。 ●你們是如何算的呢？ 三、總結 學生透過不斷的討論與思辯，對小數的除法與生活中的連結有更深刻的感受。	學分享。 ●能舉手回答問題 ●能專心聆聽。	

彰化縣和美鎮新庄國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習資訊課程計畫(☑普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	KODU 3D 遊戲小創客	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 四類規範	1. ☑**統整性探究課程**（☑主題□專題□議題） 2. □**特殊需求領域課程** 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 3. □**其他類課程** □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學				
設計理念	讓學生認識運算思維，了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作3D 遊戲。熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計；藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	**總綱核心素養面向與項目** A 自主行動： □ A1 身心素質與自我精進　□ A2 系統思考與解決問題　□ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： □ B1 符號運用與溝通表達　■ B2 科技資訊與媒體素養　■ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： □ C1 道德實踐與公民意識　■ C2 人際關係與團隊合作　□ C3 多元文化與國際理解 **總綱核心素養具體內涵** E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。				

	5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 6. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用 。 7. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。
配合融入之領域或議題	□國語文 ☑英語文 □英語文融入參考指引 □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 ☑科技融入參考指引 □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
表現任務	軟體操作、口頭問答、程式作品。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 a-III-4** 展現學習資訊科技的正向態度。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 讀懂流程圖 3. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 4. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【認識 KODU 介面 】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】
第 2 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 a-III-4** 展現學習資訊科技的正向態度。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 讀懂流程圖 3. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 4. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【認識 KODU 介面 】、

			係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。		【micro:bit 玩 KODU：單元一】
第 3 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 a-III-4** 展現學習資訊科技的正向態度。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 啟動 KODU 2. 自己畫舞台	1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【KODU 世界說明】、【圖像化說明】
第 4 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 a-III-4** 展現學習資訊科技的正向態度。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。	1. 啟動 KODU 2. 自己畫舞台	1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【KODU 世界說明】、【圖像化說明】

				英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。				
第 5 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（三）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 新增角色 2. 編排程式 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 8. 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 6 週	1	一、3D 遊戲 KODU！（三）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180	1. 新增角色 2. 編排程式 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 8. 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞）。		歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！		
第 7 週	1	二、好吃的蘋果（一）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式	1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 5. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。 7. 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 8. 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元三】
第 8 週	1	二、好吃的蘋果（一）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式	1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 5. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。 7. 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 8. 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元三】
第 9 週	1	二、好吃的蘋果（二）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行	1. 學會製作有得分機制的遊戲。 2. 吃到紅蘋果就加分。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		4. 學會複製與貼上程式片段。		
第 10 週	1	二、好吃的蘋果（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 學會製作有得分機制的遊戲。 2. 吃到紅蘋果就加分。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 4. 學會複製與貼上程式片段。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 11 週	1	二、好吃的蘋果（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 p-III-3** 運用資訊科技分享學習資源與心得。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180	1. 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。 2. 認識 KODU 社群。 3. 學會編排遊戲勝利的規則。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 4. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 5. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞)。				
第 12 週	1	二、好吃的蘋果(三)	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 p-III-3** 運用資訊科技分享學習資源與心得。 **數 s-III-3** 從操作活動,理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會,勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係:以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞,其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 學會編排程式,設計遊戲勝利的規則。 2. 認識 KODU 社群。 3. 學會編排遊戲勝利的規則。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中,如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽,並搜尋到自己的作品。 4. 課後練習—創意動動腦:使用本課練習成果,再增加五顆紅蘋果,將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 5. 課後練習—你是高手:使用本課練習成果,將 Kodu 角色的自動巡航,改成用鍵盤方向鍵控制移動;加入雲、飛船等,使用路徑工具,讓飛船沿著路徑飛行。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 13 週	1	三、趣味大賽車(一)	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動,理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會,勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係:以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞,其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 2. 創造賽車場 3. 設計「麻吉 PK 賽」遊戲	1. 教師說明麻吉 PK 賽(玩家與玩家)與電腦 PK 賽(玩家與電腦)的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖,有起點與終點,以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。 5. 編排程式(白隊):用方向鍵駕駛賽車。 6. 運用視角跟隨,讓遊戲更生動。 7. 編排程式(白隊):讓賽車碰到其他車輛會彈開。 8. 編排程式(白隊):讓賽車碰到章魚會減速。 9. 新增終點小屋,編排程式(小屋):碰到賽車就贏了,並播放音效。 10. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN…DO…DO」,	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體:【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】

						從操作中瞭解程式邏輯。		
第 14 週	1	三、趣味大賽車（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 2. 創造賽車場 3. 設計「麻吉 PK 賽」遊戲	1. 教師說明麻吉 PK 賽（玩家與玩家）與電腦 PK 賽（玩家與電腦）的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。 5. 編排程式（白隊）：用方向鍵駕駛賽車。 6. 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 7. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到其他車輛會彈開。 8. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到章魚會減速。 9. 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音效。 10. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN…DO…DO」，從操作中瞭解程式邏輯。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】
第 15 週	1	三、趣味大賽車（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 完成「麻吉 PK 賽」遊戲 2. 學會路徑的多種應用	1. 新增對手賽車（紅隊）。 2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。 3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。 5. 完成並測試遊戲。 6. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元四】

						「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。）		
第 16 週	1	三、趣味大賽車（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 完成「麻吉 PK 賽」遊戲 2. 學會路徑的多種應用	1. 新增對手賽車（紅隊）。 2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。 3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。 5. 完成並測試遊戲。 6. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。）	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元四】
第 17 週	1	三、趣味大賽車（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 設計「電腦 PK 賽」遊戲。 2. 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽。	1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑（紅色賽車沿著紅色路徑走）。 2. 編排程式（小屋）加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車（電腦）抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車（玩家）抵達終點，遊戲就贏了。 3. 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 18 週	1	三、趣味大賽車（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的	1. 設計「電腦 PK 賽」遊戲。 2. 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽。	1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑（紅色賽車沿著紅色路徑走）。 2. 編排程式（小屋）加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多

			理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		（電腦）抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車（玩家）抵達終點，遊戲就贏了。 3. 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！	評量	媒體
第 19 週	1	三、趣味大賽車（四）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 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（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 學會讓賽車的速度變快 2. 學會製作第二頁程式	1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。 3. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度（速度為 1）」。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 20 週	1	三、趣味大賽車（四）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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、	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 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	1. 學會讓賽車的速度變快 2. 學會製作第二頁程式	1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			速度、基準量等。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		3. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度（速度為 1）」。		
第 21 週	1	四、火線大射擊（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **自 ah-III-2** 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **自 INc-III-1** 生活及探究中常用的測量工具和方法。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 說明射擊遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台	1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元五】

彰化縣和美鎮新庄國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習資訊課程計畫(☑普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	KODU 3D 遊戲小創客	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 四類規範	1. ☑**統整性探究課程**（☑主題□專題□議題） 2. □**特殊需求領域課程** 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 3. □**其他類課程** □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學
設計理念	讓學生認識運算思維，了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作3D 遊戲。熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計；藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 4. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 5. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 6. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	**總綱核心素養面向與項目** A 自主行動： □ A1 身心素質與自我精進　□ A2 系統思考與解決問題　□ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： □ B1 符號運用與溝通表達　■ B2 科技資訊與媒體素養　■ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： □ C1 道德實踐與公民意識　■ C2 人際關係與團隊合作　□ C3 多元文化與國際理解 **總綱核心素養具體內涵** E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。
課程目標	8. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 9. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 10. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。

	11. 從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 12. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 13. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 14. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。
配合融入之領域或議題	☐國語文 ☑英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐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 ☑科技融入參考指引 ☐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
表現任務	軟體操作、口頭問答、程式作品。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1 週	1	四、火線大射擊（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 編排角色程式（單輪車、砲台、四爪大機器人）	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 2 週	1	四、火線大射擊（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的	1. 編排角色程式（單輪車、砲台、四爪大機器人）	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			握機會，勇於嘗試使用英語。	平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		發射紅色的火箭。 6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。		
第 3 週	1	四、火線大射擊（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **自 ah-III-2** 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **自 INc-III-1** 生活及探究中常用的測量工具和方法。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向	1. 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 4. 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 5. 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 8. 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 4 週	1	四、火線大射擊（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **自 ah-III-2** 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **自 INc-III-1** 生活及探究中常用的測量工具和方法。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正	1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向	1. 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 4. 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 5. 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			英語。	方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 8. 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。		
第 5 週	1	四、火線大射擊（四）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 7. 編排程式（金幣）：發出光芒。 8. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 9. 完成遊戲，執行測試。 10. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。 11. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 6 週	1	四、火線大射	**資議 t-III-1** 運用常見的	**資議 A-III-1** 結構化的問	1. 設計遊戲有輸有	1. 瞭解「可創造」的物件意	1. 口頭	1. 巨　岩-KODU

		擊（四）	資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 7. 編排程式（金幣）：發出光芒。 8. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 9. 完成遊戲，執行測試。 10. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。 11. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。	問答 2. 操作評量 3. 學習評量	3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 7 週	1	五、跳跳馬力歐（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **視 E-III-3** 設計思考與實作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	1. 說明捲軸式跳島舞台設計。 2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的高台、水池與牆。 4. 學會繪製懸空的道路。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元六】

			數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。				
第 8 週	1	五、跳跳馬力歐（一）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	1. 說明捲軸式跳島舞台設計。 2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的高台、水池與牆。 4. 學會繪製懸空的道路。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元六】
第 9 週	1	五、跳跳馬力歐（二）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180	1. 加入角色與編排程式 2. 加入視角—固定偏移 3. 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣	1. 加入角色、編排程式（單輪車）：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式（單輪車）：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色（單輪車）：反彈力設為 0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色（章魚），在	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞)。		黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色（魚兒)，沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色（煙霧)，碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。		
第 10 週	1	五、跳跳馬力歐（二）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **視 E-III-3** 設計思考與實作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 加入角色與編排程式 2. 加入視角—固定偏移 3. 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣	1. 加入角色、編排程式（單輪車)：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式（單輪車)：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色（單輪車)：反彈力設為 0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色（章魚)，在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色（魚兒)，沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色（煙霧)，碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 11 週	1	五、跳跳馬力歐（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **視 E-III-3** 設計思考與實	1. 學會倒數計時的遊戲設計 2. 學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的	1. 加入水管、樹，以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	效果 3. 佈置場景與加入啦啦隊 4. 設定掉落物—金幣、岩石與星星	件，製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於 7 秒後消失，岩石與星星碰到陸地會消失。 7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 8. 完成遊戲設計，執行測試。 9. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，讓魚碰到單輪車扣 5 分，並修改勝利分數為 30 分，增加難度。 10. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓金幣運用本尊與分身的特性，當修改一個金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。	評量	
第 12 週	1	五、跳跳馬力歐（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **視 E-III-3** 設計思考與實作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180	1. 學會倒數計時的遊戲設計 2. 學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果 3. 佈置場景與加入啦啦隊 4. 設定掉落物—金幣、岩石與星星	1. 加入水管、樹，以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於 7 秒後消失，岩石與星星碰到陸地會消失。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞）。		7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 8. 完成遊戲設計，執行測試。 9. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，讓魚碰到單輪車扣 5 分，並修改勝利分數為 30 分，增加難度。 10. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓金幣運用本尊與分身的特性，當修改一個金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。		
第 13 週	1	六、優遊新世界（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 p-III-2** 使用數位資源的整理方法。 **資議 p-III-3** 運用資訊科技分享學習資源與心得。 **綜 2c-III-1** 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 **藝 1-III-6** 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **綜 Bc-III-3** 運用各類資源解決問題的規劃。 **視 E-III-3** 設計思考與實作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 學會運用 KODU 的社群資源	1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。 4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。 5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。 6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 14 週	1	六、優遊新世界（一）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 p-III-2** 使用數位資源的整理方法。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **綜 Bc-III-3** 運用各類資源	1. 學會運用 KODU 的社群資源	1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。 4. 學會在 KODU 應用程式中，	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	解決問題的規劃。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。		下載玩家分享的作品。 5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。 6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。		
第 15 週	1	六、優遊新世界（二）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作 2. 奇幻大冒險—地圖設計	1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」。 2. 修改地圖：使用「刪除工具」，來刪除所有角色與物件。 3. 修改地圖：使用「路徑工具」，刪除地圖上原有的路徑。 4. 修改地圖：使用「地面刷具」，將地圖修改為自己需要的場景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 16 週	1	六、優遊新世界（二）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工	1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作	1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」。 2. 修改地圖：使用「刪除工	1. 口頭問答 2. 操作	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站

			維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	2. 奇幻大冒險—地圖設計	具」，來刪除所有角色與物件。 3. 修改地圖：使用「路徑工具」，刪除地圖上原有的路徑。 4. 修改地圖：使用「地面刷具」，將地圖修改為自己需要的場景。	評量 3. 學習評量	影音互動多媒體
第 17 週	1	六、優遊新世界（三）	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180	1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作。 2. 奇幻大冒險—遊戲設計。 3. 分享遊戲。 4. 認識 micro:bit 與 KODU 可結合應用。	1. 設計主角（單輪車），用箭號鍵移動、用空格鍵跳躍，若掉入水中，天空變色，碰到小屋就贏了。 2. 設計砲台：隨機在 1~2 秒內，向東水平發射火箭，若擊中單輪車，遊戲重來。 3. 設計四腳怪：沿著路徑行走，若碰到單輪車，遊戲結束。 4. 設計觀眾（Kodu）：當看到單輪車靠近，就快樂地跳起來。 5. 設計終點（小屋）、佈置場景（噴射機、樹、工廠與白雲）。 6. 將修改好的程式分享到 KODU 社群。 7. 課後練習—創意動動腦：micro:bit 應用。瞭解 micro:bit 如何與 KODU 結合，用 micro:bit 板子來控制角色動作。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				字詞）。				
第 18 週	1	六、優遊新世界（三）	**資議 t-III-1** 運用常見的資訊系統。 **資議 t-III-3** 運用運算思維解決問題。 **資議 p-III-2** 使用數位資源的整理方法。 **資議 p-III-3** 運用資訊科技分享學習資源與心得。 **自 ah-III-2** 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 **藝 1-III-6** 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 **數 s-III-3** 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 **英 7-III-3** 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	**資議 A-III-1** 結構化的問題解決表示方法。 **資議 P-III-1** 程式設計工具的基本應用。 **資議 T-III-3** 數位學習網站與資源的使用。 **自 INc-III-1** 生活及探究中常用的測量工具和方法。 **視 E-III-3** 設計思考與實作。 **數 S-5-6** 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 **英 c-III-4** 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作。 2. 奇幻大冒險—遊戲設計。 3. 分享遊戲。 4. 認識 micro:bit 與 KODU 可結合應用。	1. 設計主角（單輪車），用箭號鍵移動、用空格鍵跳躍，若掉入水中，天空變色，碰到小屋就贏了。 2. 設計砲台：隨機在 1~2 秒內，向東水平發射火箭，若擊中單輪車，遊戲重來。 3. 設計四腳怪：沿著路徑行走，若碰到單輪車，遊戲結束。 4. 設計觀眾（Kodu）：當看到單輪車靠近，就快樂地跳起來。 5. 設計終點（小屋）、佈置場景（噴射機、樹、工廠與白雲）。 6. 將修改好的程式分享到 KODU 社群。 7. 課後練習—創意動動腦：micro:bit 應用。瞭解 micro:bit 如何與 KODU 結合，用 micro:bit 板子來控制角色動作。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨　岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

彰化縣縣立新庄國民小學113學年度六年級第一學期國際教育彈性學習課程（校訂課程）

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。

統整性 主題/專題/議題探究課程：六年級

課程名稱	國際教育	實施年級（班級組別）	六年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程四類規範	1.□**統整性探究課程**（□主題□專題□議題） 2.□**社團活動與技藝課程**(□社團活動□技藝課程) 3.□**特殊需求領域課程**(特殊需求課程計畫請統一上傳至第12項) 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力 □領導才能□情意發展□獨立研究或專長領域 其他類:□藝術才能班專門課程□體育班專門課程 4.□**其他類課程** □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學				
設計理念	在全球化的競爭時代，學生所需具備的重要能力——「全球競合力」(Global Competence)，分為知識、技能與態度三方面，包含：尊重人性的尊嚴與重視文化的多樣性；從全球與跨文化的議題進行分析與批判的能力；充分理解偏見如何影響對自我及他人的觀點，並進行判斷與詮釋；能夠公開、合宜、有效率地，與不同背景的夥伴進行溝通的能力。 本課程搭配Learn mode學習吧數位英語學習MOOCs課程和Holiyo密逃遊戲翻轉平臺，以創新線上互動評量方式，讓孩子轉化「資訊」為「知識」，活用「知識」創「智慧」。期望透過「文化認識」與「英語對話」之結合，加上「數位學習」激盪出火花，促進學生對不同國家的了解，並能懂得欣賞、尊重及接納不同文化之間的特色，也建立對自我文化的認同；同時，培養學生具備跨文化的理解及溝通能力，孕育出十二年國教核心素養：多元文化與國際理解。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。				
課程目標	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力				
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		

表現任務	口頭報告、學習單

課程架構								
週次	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材/學習單
第一週	1	日本和韓國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹:又稱「太陽旗」。白色旗面象徵正直、純潔，旗面上一輪紅日居中，輝映著白色的旗面，意指「日出之國」。 (2)國家簡介：地處東北亞，是四面環海的島國，又被稱為「千島之國」。有許多火山，最著名的是日本最高峰富士山。櫻花是國花，也象徵日本的民族精神。擁有聞名全球的漫畫、卡通，例如：航海王、哆啦A夢。	口頭報告、學習單	
第二週	1	日本和韓國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹:又稱「太陽旗」。白色旗面象徵正直、純潔，旗面上一輪紅日居中，輝映著白色的旗面，意指「日出之國」。 (2)國家簡介：地處東北亞，是四面環海的島國，又被稱為「千島之國」。有許多火山，最著名的是日本最高峰富士山。	口頭報告、學習單	

						櫻花是國花，也象徵日本的民族精神。擁有聞名全球的漫畫、卡通，例如：航海王、哆啦A夢。		
第三週	1	日本和韓國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：又名「太極旗」。白色底代表大地，中間藍色和紅色的太極兩儀分別代表陰陽，外圍則是乾、坤、坎、離四卦。 (2)國家簡介：位於東北亞。以泡菜，石鍋拌飯、炒年糕等韓式料理聞名。為亞洲四小龍之一，有三星電子、現代汽車等國際企業。流行音樂聞名全球，例如：Psy 的「江南style」引起模仿熱潮。	口頭報告、學習單	
第四週	1	泰國和印度文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：由紅、白、藍、白、紅五條橫帶組成。紅色代表著泰國的國土與民族，白色代表純潔的宗教，藍色則象徵王室，位於中間表示王室在純潔的宗教與人民之間。 (2)國家簡介：位於東南亞，全年氣候炎熱。水稻是最重要的農作物，為世界稻米的主要出	口頭報告、學習單	

						口國。約 90%以上的人信仰佛教，佛僧在該國備受尊崇。4 月中為泰國傳統新年，每年都會舉辦潑水節活動，吸引遊客共襄盛舉。		
第五週	1	泰國和印度文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.學生分組合作手持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	口頭報告、學習單	
第六週	1	越南和菲律賓文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹:又稱「金星紅旗」。黃色的五角星代表越南共產黨，紅色代表革命。五角星的五個角分別表示工人、農民、士兵、知識分子和青年。 (2)國家簡介：位於東南亞。知名旅遊景點下龍灣，是世界自然遺產。在文化上，受中華文化影響，有春節、清明節、中秋節等傳統節慶；女性穿著的長衫，改良自中華傳統的旗袍。有水上木偶的特殊藝術表演。	口頭報告、學習單	

第七週	1	越南和菲律賓文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.老師示範對話，學生複誦。 2.指定兩位發音標準同學成一對到台前示範對話。 3.全班同學自行找到五個班上同學，教師指派不同的食物，依序進行兩兩配對練習，並輪流練習A與B句。	口頭報告、學習單	
第八週	1	美國和墨西哥文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：左上方的藍色長方形中有50顆白色五角星，代表美國的50個州；13條紅、白相間的長條，則代表位於大西洋沿岸，美國宣布獨立時的13個州。 (2)國家簡介：位於北美洲。是目前獲得最多奧運獎牌的國家，有NBA(籃球)、MLB(棒球)、NFL(美式足球)等職業運動聯賽。世界500強企業中，美國是入榜數量最多的國家，其中迪士尼、蘋果電腦等更是享譽全球。	口頭報告、學習單	
第九週	1	美國和墨西哥文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.老師示範對話，學生複誦。 2.指定兩位發音標準同學成一對到台前示範對話。 3.全班同學自行找到五個班上同學，	口頭報告、學習單	

			的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。			教師指派不同的食物，依序進行兩兩配對練習，並輪流練習A與B句。		
第十週	1	巴西和阿根廷文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：國旗正中是天球儀，一道白色緞帶橫跨其中，上面有國家格言「紀律與進步」。綠色象徵廣大的叢林，黃色象徵豐富的礦產，藍色象徵南半球的星空，其中27顆星分別代表26個州與1個聯邦特區。 (2)國家簡介：位於南美洲，面積是世界第五大，也是金磚四國之一。舉世聞名的巴西國家足球隊，是唯一五次奪得世界盃足球賽冠軍的球隊。森巴舞與巴西嘉年華會是巴西的文化特色。	口頭報告、學習單	
第十一週	1	巴西和阿根廷文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.學生分組合作手持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	口頭報告、學習單	

第十二週	1	俄羅斯和德國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：白色代表寒帶，藍色代表亞寒帶，象徵豐富的自然資源，紅色代表溫帶，象徵俄羅斯的歷史與文明。 (2)國家簡介：橫跨歐亞兩洲，是世界領土最大的國家。橫跨國境的西伯利亞鐵路，是世界最長的鐵路。自然資源豐富，天然氣、煤、鐵等資源的蘊藏量均名列前茅。伏特加酒是該國的「國寶酒」。	口頭報告、學習單	
第十三週	1	俄羅斯和德國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.教師介紹特色食物，展示圖卡與中英文單字，請學生複誦。 2.播放教學媒體 Topic 1_ Favorite Food 和 Topic 2_Ordering 英語對話週句影片。	口頭報告、學習單	
第十四週	1	英國和法國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：俗稱「米字旗」。紅色白邊正十字代表英格蘭的守護神聖喬治，白色交叉十字代表蘇格蘭的守護神聖安德魯，紅色交叉十字代表愛爾蘭的守護神聖帕特里克。 (2)國家簡介：位於歐洲。國土包含	口頭報告、學習單	

						英格蘭、蘇格蘭、北愛爾蘭等地區，是世界最早發展議會民主政治的國家，也是最早發生工業革命的國家。為世界的經濟大國，首都倫敦則是國際重要的金融和貿易中心。		
第十五週	1	英國和法國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.學生分組合作手持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	口頭報告、學習單	
第十六週	1	希臘和埃及文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：左上方的藍色正方形，中間有一個白色十字，象徵人民對基督宗教的信仰。其餘九條藍白相間的長帶，則代表「不自由毋寧死」的精神。 (2)國家簡介：位於歐洲南部，緊鄰愛琴海、地中海。被譽為西方文明的發源地，擁有豐富的文化遺產，如帕德嫩神殿，也是奧林匹亞運動會的發源地。希臘運用文	口頭報告、學習單	

						化遺產，發展旅遊觀光，觀光旅遊也成為該國重要的產業。		
第十七週	1	希臘和埃及文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.學生分組合作手持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	口頭報告、學習單	
第十八週	1	英國和法國文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：俗稱「米字旗」。紅色白邊正十字代表英格蘭的守護神聖喬治，白色交叉十字代表蘇格蘭的守護神聖安德魯，紅色交叉十字代表愛爾蘭的守護神聖帕特里克。 (2)國家簡介：位於歐洲。國土包含英格蘭、蘇格蘭、北愛爾蘭等地區，是世界最早發展議會民主政治的國家，也是最早發生工業革命的國家。為世界的經濟大國，首都倫敦則是國際重要的金融和貿易中心。	口頭報告、學習單	
第十九週	1	英國和法國文化與	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀	1.了解日本和韓國	B-Ⅲ-2 國小階段所	1.學生分組合作手	口頭報告、學習	

		英語食育對話	懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	單	
第二十週	1	希臘和埃及文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	(1)國旗介紹：左上方的藍色正方形，中間有一個白色十字，象徵人民對基督宗教的信仰。其餘九條藍白相間的長帶，則代表「不自由毋寧死」的精神。 (2)國家簡介：位於歐洲南部，緊鄰愛琴海、地中海。	口頭報告、學習單	
第二十一週	1	希臘和埃及文化與英語食育對話	5-Ⅲ-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-Ⅱ-1 能專注於教師的說明與演示。 3a-Ⅲ-1 透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。	1.了解日本和韓國的文化特質 2.區辨國際文化的多元異同 3.具備全球視野的溝通能力	B-Ⅲ-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 Bb-Ⅲ-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。	1.學生分組合作手持行動載具掃描指定之國家海報特徵碼。 2.掃描QRcode進入Holiyo密逃遊戲翻轉平台進行互動評量。 3.闖關成功後，獲得指定徽章，截圖給教師檢查即完成任務。	口頭報告、學習單	

他類課程:

彰化縣新庄國民小學 辦理全校性、全年級或班群學習活動　六年級課程計畫

第一學期(共 20 節)

進　度 (週 次)	主題	節數	課程目標	核心素養	教學重點	評量方式	備註
第 1 週	友善校園宣導	1	1.懂得尊重他人，勇敢向霸凌說不。 .懂得反擊霸凌、挺身而出幫助被霸凌者。	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重 自己與他人的權利。 人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	一、觀賞「反霸凌」影片 二、認識霸凌的種類 三、進行反霸凌宣誓活動	口頭問答 上課表現	得視情況調整實施日期
第 2 週	**班級經營輔導**	1	1.加強公民教育，培養學生自治、自律精神。 2.訂定班級公約。 3.掃地工作指導	E3 了解每個人需求的不同,並討 論與遵守團體的規則。	一、選舉班級幹部二、訂定班級公約三、掃地工作指導	口頭問答分組討論	得視情況調整實施日期
第 3 週	健康檢查	1	能於引導下，於生活中操作簡易的健康技能，養成健康的生活習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣， 以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	一、清潔衛生好習慣 二、刷牙、洗手三、視力保健	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 4 週	防震逃生演練	1	1.能了解地震帶來的傷害 2.能知道地震時如何保命。	防E7 認識校園的防災地圖。防E8 參與學校的防災疏散演練。	一、地震。 二、地震來了，這個時候該怎麼辦？	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 5 週	教師節感恩活動	1	1. 能知道教師節的由來 2. 能養成尊重老師的態度	品E2自尊尊人與自愛愛人。 品 EJU6 欣賞感恩。	一、認識教師節的由來二、感恩卡片製作	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期

第 6 週	圖書館利用教育	1	1.認識圖書館並讓學生瞭解與遵守進入圖書館的禮儀及借閱程序與借閱規則。 2.認識書插及其使用方式並讓學生學會製作屬於自 己的書插。	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。	一、圖書館小當家 二、書插小精靈	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 7 週	**班級經營輔導**	1	1.能知道自我情緒的狀態 2.能以正確方式抒發情緒	生 E1 思考的重要性與進行思考時的適當情意與態度。	一、情緒故事 二、情緒管理時間—感覺、情緒 與心情的解釋及探索；比擬… 三、情緒控制面板練習—檢核、紀錄情緒；基本呼吸調節法	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 8 週	性平宣導	1	1.認識性騷擾，知道如何保護自己並尊重他人的身體自主權。	性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸 凌的概念及其求助管道。	一、了解性騷擾的定義及被騷擾人的感受。 二、覺察並避免性騷擾的發生。	口頭問答 上課表現 學習單	得視情況調整實施日期
第 9 週	**班級經營輔導**	1	1.知道人際互動的方法與注意事項 2.養成尊重他人與禮貌的態度	品E2自尊尊人與自愛愛人。	一、繪本導入 二、情況劇演練	專心聆聽 回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 10 週	萬聖節活動	1	1.藉由表演及闖關活動提昇學生英文學習動機與增強英語文能力 2.認識多元文化節慶活動。	E-B1 具備基本的語文素養，並能運用在日常生活中。	一、特色打扮表演活動。 二、遊戲關卡，由高年級學生擔任關主，透過闖關遊戲，訓練學生「聽」與「說」 之英文能力。	口頭問答 實際操作	得視情況調整實施日期
第 11 週	潔牙衛教	1	能於引導下，於生活中操作簡易的健康技能，養成健康的生活習慣。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	一、潔牙的時機 二、牙刷及牙膏的挑選 三、正確刷牙及潔牙的方式	實際演練 觀察評量	得視情況調整實施日期
第 12 週	**班級經營輔導**	1	1.瞭解熟悉運動會進行 的程序，培養學生之耐 心與榮譽心。	人 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	一、實際演練運動進場流程 二、進行運動會表演節目之練習	實際操作	得視情況調整實施日期
第 13 週	校慶運動會	1	1.願意參與團體活動。 .能與同學合作進行團體遊戲。 3.落實體育教學習活 動，以鍛鍊師生健全之身心。	A1 身心素質與自我精進 C2 人際關係與團隊合作	一、 迎接運動會 二、 大家來運動	實際操作 觀察評量	得視情況調整實施日期
第 14 週	戶外教育	1	豐富自身與環境的互動經	戶E2 豐富自身與環境的互	參加學校校外教學活動，認識	專心聆聽	得視情況調

			驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。	動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。	地方環境，如生態、環保地質、文化等的戶外學習。	實際演練 觀察評量	整實施日期
第 15 週	兒童權利公約宣導	1	1.能認識並了解「遊戲權」之重要性與內涵。 2.藉由遊戲了解自身之權利，並以正確的方法表達意見。	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。 人E8了解兒童對遊戲權利的需求。	一、了解遊戲時的權利與注意事項。 二、童心協力闖關活動。	實際操作 觀察評量	得視情況調整實施日期
第 16 週	家暴防治宣導	1	1.指導兒童辨識危險的環境、人物和暴力行為。 2.認識求助自我保護方法，瞭解運用安全的支援系統。	法E8認識兒少保護。 家E2家庭的多樣型態與轉變。	一、家暴防治宣導影片欣賞 二、辨識危險的環境、人物和暴力行為 三、如何自我保護	專心聆聽 口頭問答	得視情況調整實施日期
第 17 週	環境教育	1	1.能觀察校園中的植物，認識校園中的植物。 2.能培養愛護花草樹木的好習慣。	環E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	一、認識校園植物 二、愛護花草樹木的方式	專心聆聽 口頭問答	得視情況調整實施日期
第 18 週	才藝展能表演	1	1.學生展能 2.學習成果展現 3.學校社團成果發表	E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 互動，並與團隊成員合作之素養。	一、學生學習成果展演 二、社團成果發表	實際操作 專心欣賞	得視情況調整實施日期
第 19 週	特教週-臉部平權宣導	1	1.懂得欣賞每個人的美、用各種不同的角度看世界。 2.無論顏面外觀如何，每個人都應該 被尊重及公平對待。	人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 品 E6 同理分享。	一、張貼臉部平權標語，讓學生 思外表不能代表內在。 二、透過故事與實例的介紹，引發學生之同理心，學習關懷 與尊重個人差異。	口頭問答 上課表現	得視情況調整實施日期
第 20 週	**班級經營輔導**	1	1.加強品格教育宣導 2.服務楷模表揚 3.班級溫馨團體活動	品 E1 良好生活習慣與德行。	1.班級品格榮譽之星表揚活動 2.班級服務表現優良學生表揚 3.班級同樂會	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期

第二學期(共 18 節)

進 度 (週 次)	主題	節數	課程目標	核心素養	教學重點	評量方式	備註
第 1 週	友善校園宣導	1	懂得尊重他人、預防校園霸凌事件。	人 E7 認識生活中不公平、不合理、 違反規則和健康	一、認識何謂霸凌 二、為何要拒絕校學霸凌	口頭問答 上課表現	得視情況調整實施日期

				受到傷害等經 驗，並知道如何尋求救助的管道。	三、遇到霸凌的求救方法		
第 2 週	班級經營輔導	1	1.加強公民教育，培養 學生自治、自律精神。 2.掃地工作調整與指導	E3 了解每個人需求的不同,並討 論與遵守團體的規則。	一、選舉班級幹部 二、掃地工作調整 三、掃地工作指導	口頭問答 分組討論	得視情況調整實施日期
第 3 週	家暴防治宣導	1	1.了解自己在家庭中的責任，懂得關心與服務家人 2.遇到家庭暴力事件要如何求救。	家 E6 覺察與實踐兒童在家庭中的角 色責任。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感	一、正確的表達方式。 二、瞭解家人間正向溝通的技巧	小組討論 口頭問答	得視情況調整實施日期
第 4 週	健康檢查	1	宣導視力與口腔保健，在日常生活中養成正確的用眼習慣及潔牙、洗手方法。	健體E-A1 健體E-A2	一、量身高體重視力 二、潔牙 三、洗手	實際演練 觀察評量	得視情況調整實施日期
第 5 週	健康體位衛教	1	宣導健康概念、培養健康習慣與技能，並強調 日常生活中健康行為實踐力。	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身 心健全發展。	一、各班以「健康體位」為主題 設計課程教學活動。 二、完成「健康體位」問卷調查	口頭回答 學習單	得視情況調整實施日期
第 6 週	營養午餐宣導	1	1.培養良好的飲食習慣 及態度，進而做到健康 飲食、環保飲食。	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展。	一、以「健康飲食」為主題進行藝文創作。	實作評量	得視情況調整實施日期
第 7 週	兒童節慶祝活動	1	1.討論並準備兒童節慶祝活動。 2. 了解籌備活動的注意事項。	人1-1-2 瞭解、遵守團體的規則，並實踐民主法治的精神。 家E5 了解家庭中各種關係的互動	一、兒童節的由來 二、歡慶兒童節-模範生表揚大會 三、兒童節社團表演活動	專心聆聽 實際演練 觀察評量	得視情況調整實施日期
第 8 週	性平宣導	1	能認識身體界限與尊重他人的身體自主權，認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	性E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	一、 隱私處與自主權:認識自己、保護自己。 二、 我該怎麼辦:拒絕性犯罪。	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期
第 9 週	班級經營輔導	1	1.提升對腸病毒的認知 ，並提高警覺性加強注意防治腸病毒。 2.正確洗手五步驟	E-A2 具備探索問題的思考能力， 並能處理日常生活問題。	一、透過戲劇表演活動，認識腸病毒的症狀和後續處理，建立正確健康衛生觀念。 二、正確洗手指導	專心聆聽 回答問題 實作評量	得視情況調整實施日期
第 10 週	生命教育宣導	1	1.認識自己的特性，肯定自己。 2.學習欣賞同儕的優點，並讚美別人。	生E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。	一、不要嘲笑我 二、肯定與欣賞 專心	聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期
第 11 週	能源教育宣導	1	1.認識地球的常見能源資源。 2.增進探索能源教育的樂	能E3 認識能源的種類與形式。 環E15 覺知能資源過度利	一、 電從哪裡來 二、 能源危機	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期

			趣。 3.提升節約能源的情操。	用會導致環境汙染與資源耗竭的問題。			
第 12 週	母親節慶祝活動	1	能知道母親節的由來，並體會媽媽、阿嬤的辛苦，感恩家人的付出。	家E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	一、製作卡片感恩家人 二、感恩歌曲歌唱練習	專心聆聽 回答問題 參與活動	得視情況調整實施日期
第 13 週	班級經營輔導	1	1.了解家事是全家人的事 2.培養參與家事活動 3.具有愛與分工的精神	家 E11 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。	分享討論: 1.家事是誰的責任? 2.自己可以幫忙做哪些家事? 3.一個家庭中家事要如何分工?	口頭回答 分組討論	得視情況調整實施日期
第 14 週	反毒宣導-拒菸拒檳	1	1.分辨毒品與藥物的差別。 2.認識毒品對人的危害。	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識	一、不隨意用藥 二、認識毒品 三、拒毒	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期
第 15 週	交通安全宣導	1	說出搭乘汽、機車的正確方式，及沒有做到時可能發生的危險。瞭解上下汽、機車應注意的安全。	安E1 了解安全教育。E2 了解危機與安全。 E3 知道常見事故傷害。	一、優良好乘客 二、上下車要小心	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期
第 16 週	班級經營輔導	1	1.能知道溝通的技巧 2.能用完整的話語與人溝通	品E3溝通合作與和諧人際關係。	一、比手畫腳猜看看活動 二、討論什麼是正確的溝通方式	回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期
第 17 週	資訊安全宣導	1	指導學生安全健康上網的重要性。	資E11建立康健的數位使用習慣與態度。	一、影片欣賞 二、使用3C產品要注意的事項	專心聆聽 回答問題	得視情況調整實施日期
第 18 週	水域安全宣導	1	重視戲水安全、了解防溺要領、自救救人。	海E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	一、分辨水域安全 二、救人五招：「叫叫伸拋划」	回答問題 實際操作	得視情況調整實施日期