

彰化縣立三潭國民小學 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。

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

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性主題/專題/議題探究	三潭馬拉松	16	16	16	16	10	10	10	10	20	20	20	18
	閱讀悅讀	2	2	2	2	4	4	4	4	20	18	20	18
	植物教學	2	2	2	2	6	6	6	6	20	20	20	18
	資訊教育					20	20	20	20	20	20	20	18
社團活動與技藝課程	直排輪 扯鈴 跆拳道 熱舞 (跨年分組)	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	18
其他類課程	璀璨三潭-宣導	5	16	5	16	6	16	6	16	8	18	8	14
	璀璨三潭-校慶	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0
	戶外教育	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0	7	0
	安全教育-交通安全	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	126	108

2. 本校推動 **品德教育** 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	融入領域--生活課程、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
二	校訂--交通安全	上學期--交通安全的重要性(一)	4
		下學期--交通安全的重要性(二)	4
三	融入領域--國語文、健康與體育、綜合活動	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
四	融入領域--社會、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
五	融入領域--國語文、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
六	融入領域--健康與體育、綜合活動	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4

2. 本校推動～**生命教育**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	融入領域--生活課程、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
二	校訂--交通安全	上學期--交通安全的重要性(一)	4
		下學期--交通安全的重要性(二)	4
三	融入領域--國語文、健康與體育、綜合活動	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
四	融入領域--國語文、社會、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
五	融入領域--國語文、健康與體育、綜合活動	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4
六	融入領域--國語文、健康與體育	上學期--各單元	4
		下學期--各單元	4

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習三潭馬拉松課程計畫

課程名稱	馬拉松知多少	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(14)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	經過五年級田中馬的課程，學生對馬拉松賽事已經不陌生，這學期透過介紹馬拉松的由來和認識台灣特色馬拉松，讓學生對參與畢業馬拉松賽事更投入有熱情，同時也對於自己的故鄉能夠舉辦馬拉松賽事能更有認同感跟自信。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 認識馬拉松的緣起。 2. 認識並介紹台灣的特色馬拉松。				
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					

馬拉松知多少

主題一：
從「馬拉松」看台灣

主題二：
從「馬拉松」看世界

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	6	課程介紹與準備						
第 2-3 週	8	《從「馬拉松」看台灣》	【國語】 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 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	【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡告、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解教學的內容。 - 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 - 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 - 完成心智圖。	★主題一：從馬拉松看台灣 一、【引起動機】：觀看小小說書人~田中馬拉松~的演出(附註 123) 二、【發展活動】： *活動一介紹 【馬拉松的由來】：	- 能專心聆聽他人發表。 - 能回答教師問題。 - 能找出文章關鍵字。 - 能畫出心智圖。 - 能小組合作完成簡報和介紹。	- 馬拉松的由來： https://epaper.ntpc.edu.tw/index/EpaSubShow.aspx?CDE=EPS20200416082623AV9&c=EPA20191224104108EA0 - 馬拉松由來影片 https://youtu.be/OEXMtSrQALo - 台灣馬拉松由來： https://tw.sports.yahoo.com/news/%E5%8F%B0%E7%81

			作達成共同目標。			(1) 觀看附註 1、2 的影片介紹馬拉松的由來。 (2) 請學生以四個 w (人、時、地、事) 將影片中介紹馬拉松的由來整理成表格，並完成學習單。 *. 活動二介紹 【台灣馬拉松】的緣起： (1) 觀看附註 3 的網頁介紹台灣馬拉松的緣起。 (2) 請學生上網搜尋台灣特色馬拉松，將學生分成四組，每一組選擇要介紹的一個特色馬拉松。 *活動三繪製 【台灣特色馬拉松心智圖】： (1) 學生上網收集台灣特色馬拉松的資料。	https://www.5alive.com/column/?mode=detail&id=958 4. 台灣十大特色馬拉松：
--	--	--	----------	--	--	--	---

					(2) 根據收集的資料將特色馬拉松舉辦的地點、時間、特色……等會製成心智圖。 *活動四製作 【台灣特色馬拉松簡報】： (1) 教導學生至 canva 選取簡報範本。 (2) 學生將台灣特色馬拉松心智圖的資料做成簡報。 *活動五分組介紹【台灣特色馬拉松簡報】： (1) 小組上台介紹台灣特色馬拉松。 (2) 教師提問及總結。 三、【歸 納】 藉由認識台灣的特色馬拉松，我們可以認識到台灣各地獨特的自然景觀、及不同的文化特色。透	
--	--	--	--	--	--	--

						過小組, 討論及 上台分享發表, 讓 我們能向其 他人清楚具體介 紹台灣的特色風 光並培養愛鄉愛 土的人文情懷。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足, 請自行增刪。

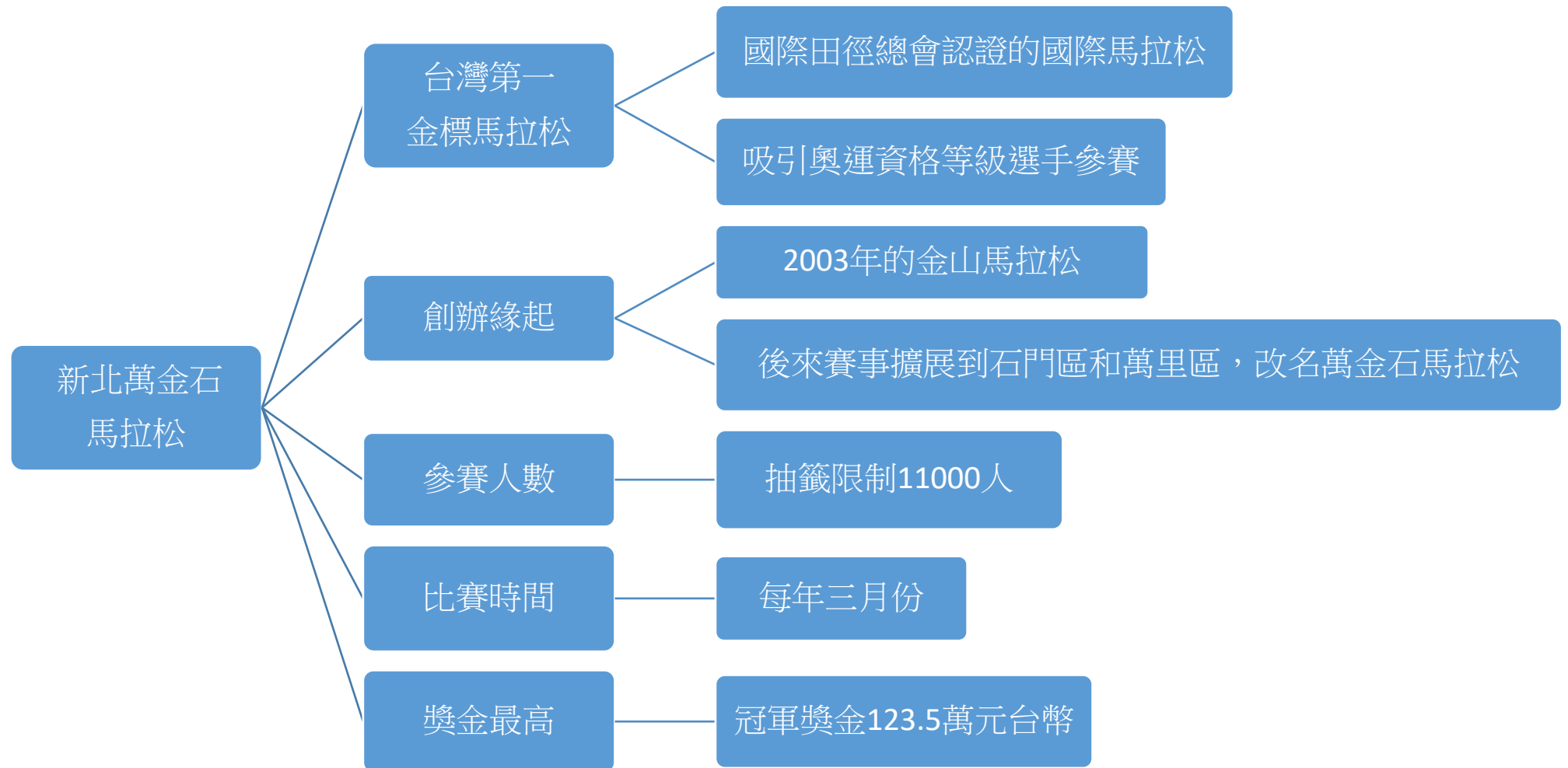
馬拉松的由來

小記者：六年_____班 姓名：_____

*當我們看完馬拉松的介紹後，請將馬拉松的由來整理成為表格：

結果	事件經過	時間	國家	人物

台灣特色馬拉松圖表：



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習三潭馬拉松課程計畫

課程名稱	馬拉松知多少	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	田中馬拉松已經名列台灣十大必參加的知名賽事，每年也需引許多國際跑者參與，為田中打響名號。國際上也有如同田中馬拉松一樣，是許多路跑愛好者列為此生至少參加一場的國際夢幻賽事。希望藉由此課程，透過閱讀、整理世界六大馬拉松相關資料，深化孩子對馬拉松文化的了解，並以田中馬拉松為榮。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 運用心智圖統整世界六大馬拉松資料。 2. 利用簡報介紹國際馬拉松相關資訊。				
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					

馬拉松知多少

主題一：
從「馬拉松」看台灣

主題二：
從「馬拉松」看世界

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 3-4 週	6	《從「馬拉松」看世界》	【國語】 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 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。	【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡告、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個人須會遵守社會規範，理性溝通、理解包容相互尊重。 【綜合】	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解教學的內容。 - 能適當地提問、合宜的回答，並分享想法。 - 探索生活中的事、	一. 平板好幫手 - 教師提問除了田中馬拉松之外，國際上還有那些知名的賽事。 - 請學生利用平板查詢相關資料。 - 請學生口頭發表賽事名稱。 二、整理心智圖 請學生分組，利用心智圖軟體，進行統整、歸納國際六大賽事的相關資料。 ◆歸納方向： (1) 賽事名稱、國家、舉辦月份。 (2) 人數與時間限制。 (3) 賽事路線。 (4) 賽事特色。 - 將學生分組，依抽到的賽事，搜尋更詳盡介紹的資料，根據歸納方向找出關鍵字。 - 討論各分項內容關鍵字並簡化資料。 - 各組繪製並完成一份心智圖。 - 各組發表完成的心智圖。	- 能專心聆聽他人發表。 - 能回答教師問題。 - 能找出文章關鍵字。 - 能畫出心智圖。 - 能完成簡報。	https://n.yam.com/Article/20221114700258 https://www.tianzhongmarathon.com/blank-1 https://www.ourtrails.com.tw/news-riceheaven-tianchun-marathon-2021/ https://www.sportsv.net/articles/48225 https://www.businessweeklly.com.tw/business/index/27174 - 心智圖怎麼畫

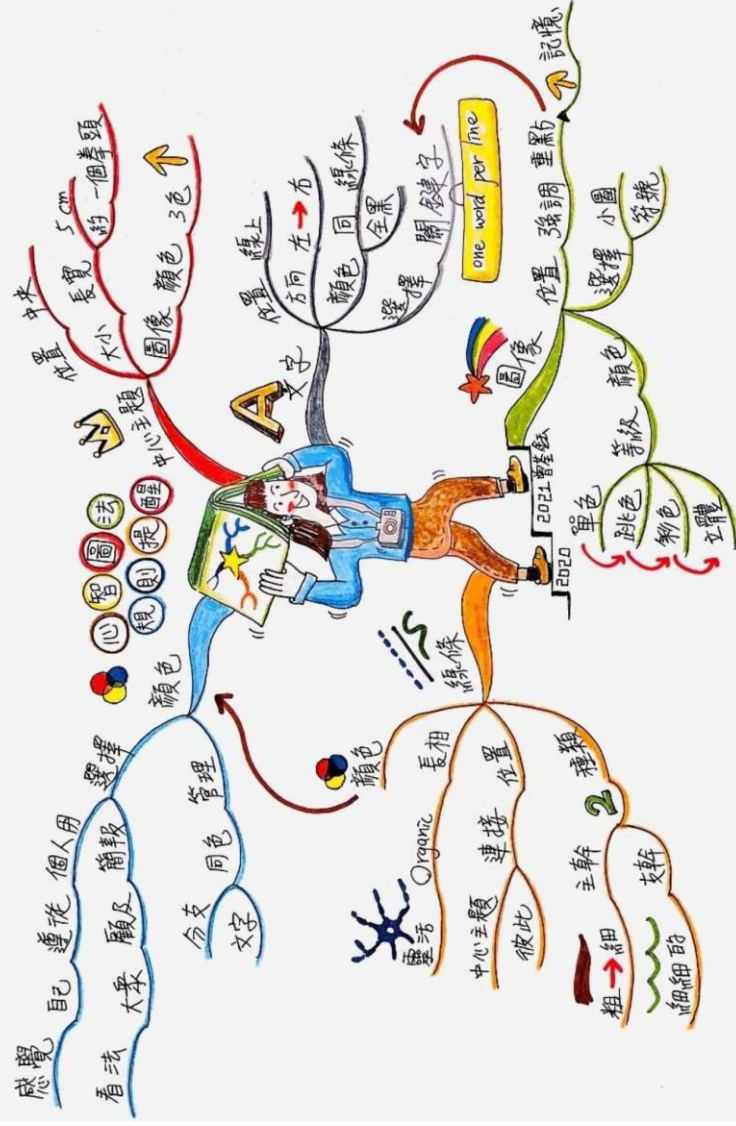
				Bb- III -3 團隊合作的技巧。	物，並體會彼此之間會相互影響。完成心智圖。	三、製作簡報 1. 指導學生以世界六大馬拉松心智圖為依據，運用 canva 輸出導覽海報。 2. 教師指導如何製作簡報。 (1) 挑選模板 (2) 繕打主題 (3) 繕打標題 (4) 繕打內文 (5) 加入插圖 3. 利用線上簡報網頁，小組共作，完成簡報。 4. 各組利用簡報，上台發表報告。 5. 教師總結：馬拉松是極具代表性的一項活動，舉辦馬拉松賽事除了推廣運動健康的觀念外，更能宣傳國家或城市特色，帶來觀光收益與國際能見度。 -活動結束-		
--	--	--	--	--------------------------------	------------------------------	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

心智圖 怎麼畫

- 1 準備3種顏色以上的筆和一張空白紙
- 2 主題：架構上從中央出發，放射狀向周邊延伸
- 3 文字：選擇短而精簡的關鍵字
- 4 圖像：加上小插圖表示想要強調的重點
- 5 線條：主幹和枝幹分明且相連
- 6 顏色：注意呈現上清晰明確

資料來源<https://flipedu.parenting.com.tw/article/007011?fromid=articleend&id=005525>



資料來源<https://flipedu.parenting.com.tw/article/007011?fromid=articleend&id=005525>



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習三潭馬拉松課程計畫

課程名稱	洛神花果香	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	三潭國小校園寬廣，植物種類繁多，教學資源豐富，經過低中年級的介紹與探索，學生對校園植物與生活在其間常見的小動物們有更深入的觀察與了解，因此要學生栽種可食用的花果樹木，從中照顧，看著它的成長，將其製作成生活中的餐飲，不但健康衛生，更能讓學生擁有成就感，學會團隊合作，培養愛物惜物的好習慣。				
核心素養	A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 明瞭植物的栽種及照料方式。 2. 了解製作方法且親自製作蜜餞。				
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					

洛神花果香

成長的喜悅

動手一起做

酸甜的滋味

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 13~14 週	6	《洛神花果香》	【國語】 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 【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。 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動	【國語】 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 【自然科學】 INf-III-4 人類日常生活中所依賴的經濟動植物及栽培繁殖的方法。 【綜合活動】 Bc-III-1 各類資源的	1. 運用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 2. 明瞭植物的栽種及照料方式。 3. 了解製作方法且親自製作天然健康的果醬 4. 培養溝通表達的能力與團隊合作默契。	活動一：成長的喜悅 1. 教師播放洛神花的圖片及影片，讓學生認識洛神花，並了解它的栽種方式與成長過程。 2. 教師讓學生分享自己的經驗，家中是否有栽種。 3. 教師帶來洛神花的種子，並將學生分組，將洛神花種子栽種在校園適當的地方。 4. 學生天天澆水除草照顧其成長。 因為洛神花栽種時間約在 3-5 月，採收時間約 11-12 月，相隔時間長，最好在前一學期就開始種植。 ~~活動一結束~~ 活動二：動手做一做 1. 觀賞影片，了解蜜餞的製作方法。 2. 同學分組帶來相關工具，指導學生製作：從採摘、沖洗、浸泡、去籽、殺精、醃漬，等等過程，讓學生自己動手做。	1. 了解栽種植物的過程。 2. 學習照料植物的成長。 3. 能實際動手製作蜜餞。	1. 酸甜好滋味學習單

			經驗，享受學習的樂趣。 【綜合活動】 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。	分析與判讀。 Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		3. 完成蜜餞。 ~~活動二結束~~ 活動三：酸甜的滋味 1. 蜜餞完成後，其湯汁可以調配飲品或當抹醬，請學生帶來吐司或相關食材。 2. 搭配國語課的課程內容，帶來水果及果汁機，攪拌果汁。 3. 同學享用自己製作的蜜餞及果汁，大家來個約會。 4. 贈送師長自己親手製作的蜜餞。 ~~活動三結束~~		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



酸甜好滋味

班級：

座號：

姓名：

1. 我最常吃的早餐是什麼？

2. 我都在什麼地方享用早餐？

3. 陪我吃早餐的人是誰？

4. 簡略的寫出製作洛神花蜜餞的步驟。

5. 吃到自己製作的蜜餞，心情如何？

6. 今天你所帶來的早餐食材有哪些？

7. 你搭配何種果汁一起享用早餐？

8. 整個活動結束後，請簡單的說說自己的感想。



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習家鄉課程計畫

課程名稱	美食馬-食在好粥到	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(6)節
彈性學習課程類別	1. ☒ 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	本課程希望學生能認識六大類食物的營養，也能了解進入青春期所需要的營養跟熱量，結合健康課程及學校特色的馬拉松課程，學生能夠實地去採買食材，烹煮健康營養的馬拉松選手營養補充粥。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 認識六大類食物。 2. 認識熱量，並了解青春期所需的營養熱量。 3. 能夠烹煮一道符合青少年馬拉松選手的營養補充粥。				
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					

美食馬~ 食在好粥到

活動一：
六大類食物知多少

活動二：
營養和熱量仔細看

活動三：
烹煮營養健康粥

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 17-18 週	6	活動一： 六大類食物	1a-I-1 認識基本的健康常識。 1a-I-2 認識健康的生活習慣。 2b-I-2 願意養成個人健康習慣。	Ea-I-1 生活中常見的食物與珍惜食物。 Ea-I-2 基本的飲食習慣。	1. 能養成良好的飲食習慣。 2. 認識六大類食物的類別。 3. 認識每天吃六大類食物的重要性。	一、準備活動 教師複習六大類食物的類別及功用；展示圖卡請學生判斷該食物的類別。 二、發展活動 (一)教師說明食物分成全穀雜糧類、豆魚蛋肉類、乳品類、蔬菜類、水果類、油脂與堅果種子類等六大不同種類的食物。 (二)教師在黑板展示六大類食物之海報，利用課前收集到的食物廣告單，進行小組食物分類競賽：	1. 能專心聆聽他人發言。 2. 能回答教師問題。 3. 能分工合作完成煮飯。 4. 能說出臘八粥的寓意	http://www.jtf.org.tw/nutrition/Balance/bl.htm https://nutri.jtf.org.tw/Article/Info/4972 https://foodeducation.jtf.org.tw/article_view.php?id=43

					1. 全班分成四組，進行食物分類剪貼競賽。 2. 利用學習單及生鮮食材廣告單，讓學生判斷食物的類別並貼在正確的區塊內。 3. 最後看哪一組的黏貼數量較多及正確率較高，即為優勝。 三、綜合活動 教師透過小組完成的作 品進行討論與歸納。 -----第一節----- 一、準備活動： 1. 探討食品標示的內容： 教師說明包裝食品在我們日常飲食生活中扮演重要的角色，教師引導學生討論食品標示的主要項目，包括：品名、成分、重量、有效日期、營養標示、食品添加物、廠商資料等。 2. 教師說明根據法規，包裝食品必須列出營養標示，從食品標示中可以看到食品的熱量、蛋白質、脂肪、飽和脂肪、反式脂肪、碳水化合物和鈉等七種基本項目。		
	活動二： 營養與熱量仔細看(2 節課)	1. 個人的營養與熱量之需求。 2. 兒童及青少年飲食問題與健康的影響。	1. 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。 2 健體-E-A2 具備探索身體生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中的運動與健康的問題。	1. 認識食品及營養標示。 2. 選購食品時會讀取營養標示。 3. 能參考營養標示並選擇較營養價值較高的食品。 4. 學會選擇適合自己的身體需求及營養標示有效。			

					二、發展活動：師生討論營養標示的讀取方法。營養標示可以告訴我們食品所含的熱量及營養素。教師引導學生討論營養標示的讀取步驟： 1. 先看食品的內容量是營養標示的幾倍。 2. 將所得的倍數或份數，乘上營養標示的數值。 三、教師統整：看懂營養標示，可以弄清楚食品的營養價值，並評估其適不適合自己的營養需求。 第二節 一、準備活動：參考營養標示，師生共同討論營養標示所提供的訊息。 二、發展活動： 1. 健康飲食生活對健康的影響說明，教師指導學生何利用網路資源，搜尋青少年兒童每日身體學量需求與攝取量，學會選擇適合自己營養需求的食物。 2. 教師播放馬拉松選手所需的營養及飲食上要注意的事項： https://www.yout	
--	--	--	--	--	--	--

					ube.com/watch?v=T3oItvZYA1A https://www.youtube.com/watch?v=SE-kfI1fSRw 教師統整： 1. 青春兒期兒童每日所需熱量及飲食選擇應該青春少年活動量較大，成長較速，故所需熱量較多。每日需攝取五穀根莖類四至六碗，奶類2杯，蛋豆魚肉類4-5份，蔬菜類三碟，水果類二個，油脂類三湯匙。 2. 馬拉松選手比賽前應該攝取一份均衡的餐食，主要包括： 碳水化合物：碳水化合物是跑步時的主要能量來源。... 蛋白質：蛋白質有助於肌肉修復和生長。... 蔬菜：蔬菜提供豐富的維生素和礦物質，有助於身體正	
--	--	--	--	--	---	--

		活動三： 烹煮營養健康粥 (3 節課)	1b-III-3 對照生活情境的健康需求，尋求適用的健康和生活技能。 2b-III-2 願意培養健康促進的生活型態。 4a-III-1 運用多元的健康資訊、產品與服務。 4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。 2b-III-1 參與活動，適切表現自己在團體的角色，合作達成共同目標。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	Ea-III-2 兒童及青少年飲食問題與健康影響。 Ea-III-3 每日飲食指南與多元飲食文化。 Eb-III-1 健康消費資訊與媒體的影響。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	1. 能運用食品及營養標示的訊息，選擇營養又安全的食物。 2. 學會辨讀食品標章並選用。 3. 學會挑選及購買健康食材。 4. 學會烹煮健康粥。 5. 學會分工合作及與人分享。	常運作。 ... 避免高脂肪和油炸食物：高脂肪和油炸食物消化較慢，容易在比賽中造成不適 第三節 一、準備活動 教師說明要進行”食在好粥到”活動。播放影片 https://www.youtube.com/watch?v=0JjJCH18_GU https://www.youtube.com/watch?v=fKckbCjP3mU 二、發展活動 教師在黑板寫下將烹煮營養健康粥的準備工作： 1. 分組，全班分成四-五人一組。 2. 討論菜單： 小組討論要煮的營養健康粥所需要加入的食材。 3. 討論需要準備的器材： 小組討論煮粥所需用到的工具器材。 4. 完成學習單： 小組完成營養健康粥的學習單設計及分工。	
--	--	------------------------------------	---	--	--	--	--

					三、綜合活動 教師請每個小組展示營養粥學習單進行討論及歸納。 -----第四節----- 一、準備活動 教師說明這一節課要帶同學去超市採買食材。 二、發展活動 (一)教師說明從學校走到超市在交通上要注意的事項。 (二)教師說明去超市採買時要注意的事項： 1. 分組，誰要負責採買什麼食材要先分配。 2. 注意在超市採買的禮貌，不要大聲喧嘩及奔跑玩鬧。 3. 採買食材勿超過預算、要自備購物袋。 三、綜合活動 完成採買並且分享採買的心得。教師總結大家的表現。 -----第五節----- 一、準備活動 教師說明這一節課要進行健康粥烹煮，請小組將所需的用具先準備好。 二、發展活動		
--	--	--	--	--	--	--	--

					(一)小組使用去超市採買及自己帶來的食材，分工合作烹煮營養健康粥。 1. 食材準備組(洗菜、肉) 2. 工具準備組: 鍋子、爐子、延長線、碗、湯勺。 3. 烹調組: 米飯煮成粥。 4. 清潔組: 抹布、衛生紙、洗碗精。 (二)煮好粥每一組要準備一份給教師評分： (三)吃完營養健康粥要進行收拾打掃維護環境整潔 三、綜合活動 教師品嚐完每一組的營養健康粥進行總結及歸納。 -----第六節-----		
--	--	--	--	--	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

食在好粥到



請你們設計一道給馬拉松選手補充體力的營養健康粥

設計者：第_____組

組員：_____

1. 我們想要煮_____粥

2. 請圈出你們設計的營養健康粥內含有的營養素

碳水化合物	蛋白質	脂肪	維生素
礦物質	膳食纖維	水分	

3. 請寫出你們設計的營養健康所需要的食材：

所需食材、調味品	負責同學	需採購請打√

3. 請寫出你們烹煮粥所需要的器材及分工：

所需器材	負責同學	需採購請打√

4. 總結需採購的物品：(總共預算不能超過 300 元)

採買食材、器材	預算
合計：	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習三潭馬拉松課程計畫

課程名稱	畢業馬拉松序曲	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	學校發展的主題課程是馬拉松，此單元要教導學生實測畢業馬拉松路線，並進行路線探勘。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 使用測量工具測量距離 2. 利用估算方式測量距離。 3. 測量路跑路線距離。				
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					

畢業馬拉松-序曲

活動一：測量距離

活動二：校園距離估算

活動三：路跑路線量測

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 15~16 週	6	《畢業馬拉松序曲》	【數學】 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。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體	【數學】 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×時間」公式。用比例思考協助解題。 【社會】	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解教學的內容。 - 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 - 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	活動一： - 複習「公里」是什麼單位。 - 介紹可量測距離的工具-皮尺、測距輪和電子測距儀。 - 指導學生若行進速度固定，也可以利用行走時間估算行走距離。（配合數學的速率課程進行） 活動二： - 在校園裡設立起始點和終點，並告訴學生這兩點之間的距離是未知的。 - 引導學生思考如何測量起始點和終點之間的距離。 - 指導學生如何利用步行步數和時間來估算距離。 - 請學生分享他們測量的結果，並讓他們彼此比較和討論。 - 分發皮尺和測距輪給學生，讓他們實	- 能專心聆聽他人發表。 - 能回答教師問題。 - 能利用估算推測實際距離。 - 能進行不同測量單位的換算。 - 能使用測量工具來測量距離。	- 學習單 - 平板 - 皮尺 - 碼表 - 測距輪

			中的角色，協同合作達成共同目標。 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】 Bb-Ⅲ-3 團隊合作的技巧。		際測量起始點和終點之間的距離。指導他們如何拉直測量帶並保持平直，然後在兩點之間拉伸。 5. 確保學生使用適當的單位來記錄所測量的距離。鼓勵他們記下準確的數字。 活動三： 1. 利用 google map 查詢自己的通學路線，學習判讀網頁中提供的：距離、時間、比例尺。 2. 提供去年畢業路跑路線，指導學生利用 google map 設定起點、折返點和終點，並估算距離。 3. 拖拉修正路線，紀錄公里數與步行所需時間。 4. 利用地圖提供的時間，計算速率。 5. 實際步行畢業路跑路線。 -本活動結束-	
--	--	--	--	--	--	--

校園距離量量看

____年____班 姓名：_____

起點：_____

終點：_____

※距離測量

步數測量估算	
步行時間估算	
皮尺量測	
測量輪	

馬拉松路線 _____年____班 姓名：_____

※google map 測量距離：_____公里

※步行時間：_____分鐘

依據步行時間估算距離：_____公尺/分鐘 × _____分鐘

=_____公尺

=_____公里

※皮尺測量=50 公尺× _____次+_____公尺

=_____公尺

=_____公里

※測量輪=_____公里

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習三潭馬拉松課程計畫

課程名稱	畢業馬拉松終章	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	學校發展的主題課程是馬拉松，上學期學生已實測畢業馬拉松路線，並進行路線探勘，本學期學生將進行實際練習，並親身參與畢業馬拉松。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 了解長跑的技巧。 2. 完成畢業馬拉松。				
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					

畢業馬拉松- 終章

活動一：暖身活動

活動二：初試啼聲

活動三：肌力訓練

活動四：奔向未來

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1-2 週	6	《畢業馬拉松 終章》	【健體】 1d-III-1 了解運動技能的要素和要領。 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 【綜合】 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。	【健體】 Bc-III-1 基礎運動傷害預防方法。 Cb-III-1 運動安全教育、運動精神與營養知識。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	1. 養成專心的聆聽習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 探索生	活動一：暖身活動 1. 透過馬拉松影片讓學生了解馬拉松起源與意義，並知道有哪些賽制。 2. 觀看馬拉松紀錄片，讓學生們明白馬拉松當下可能會遇到的情況，以及需要面對的心情調整。看完影片讓學生表達看看，馬拉松跟他們原本想像的是否一樣？如果不一樣是哪個地方不一樣，可以提出來探討。 3. 進行田徑教學與暖身及收操活動教學，並請學生跟者一起做做看	1. 能做出正確的暖身操及收身操。 2. 能說出對馬拉松的想法。 3. 能正確做出肌力訓練動作。 4. 能保有良好運動態度。 5. 能盡力完成賽制。	

活中的
人、事、
物，並
體會彼
此之間
相互影
響。

(老師要注意學生暖身動作是否確實到位完成)。

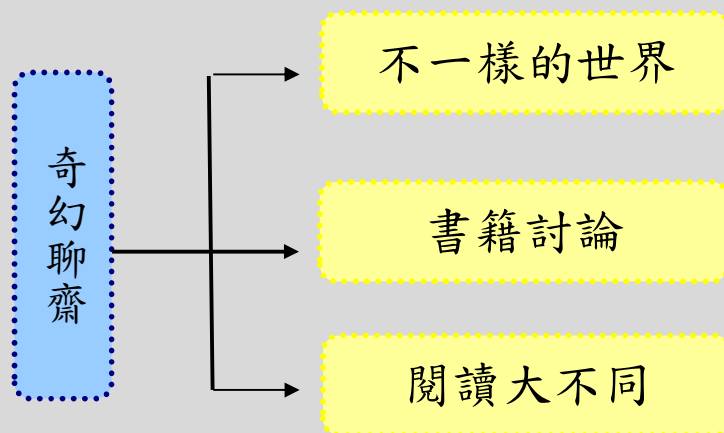
活動二：初試啼聲

1. 由於馬拉松都是幾公里開始起跳，所以一開始要先讓學生們習慣長跑，先從測驗 1600 公尺開始，測驗開始前，先讓學生知道以下幾點。跑 1600 最重要的三個項目：(1)配速，配速失誤會導致整場比賽成績下掉。(2)調整呼吸，沒有做好的話，會容易過度呼吸換氣，就會導致你的速度，開始失速往下降。(3)熱身，熱身不完全，會導致，關節活動度肌肉活動度變差的情況，跑得很累，且沒辦法發揮最好的實力。
2. 每一堂課都跑 1 公里。「設定自己的目標，才有前進的動力」，準備馬拉松是一段相當長的時間，訓練期間也會非常艱辛。如果沒有目標的話，會容易在疲勞的訓練中迷失自我；但設定目標難度太高，容易在高強度的訓練中受傷；設定得太簡單，又沒有挑戰的動力。因此，目標的設定應該依據身體的即時狀況去訂定，訓練一段時間後，再隨著進步的程度去做調整。(1)**輕鬆跑**：這會是訓練裡佔最大多數的課表。輕鬆跑的定義是，可以邊跑步邊聊天而且感覺可以一直跑

第 16 週				下去的速度。(2)連續、耐力 跑：從 10 分鐘→15 分鐘→20 分鐘……慢慢增加，循序漸進地慢慢跑，量力而為地慢慢往上加，讓身體恢復及適應。 活動三：肌力訓練 1. 肌力訓練：當你不斷的進步，跑的越來越快，你的肌肉就會承受更大的壓力，肌力趕不上速度的時候就容易受傷，因此平常的訓練中可以加入一些肌力訓練，心肺功能就像是引擎，而肌力就是底盤，引擎不斷升級的同時也需要更穩固的底盤才能負荷。 2. 校內整圈訓練：帶領學員們跑校園，除了體驗馬拉松的感覺，也能欣賞校園美景。 3. 讓學員知道畢業馬拉松路徑，帶領他們先在校園內跑 5km，習慣這個馬拉松距離。隔週訓練肌耐力，再隔週跑 5km，隔週訓練肌耐力……以此類推。 活動四：奔向未來 1. 參加畢業馬拉松活動。 -本活動結束-		
--------	--	--	--	--	--	--

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《奇幻聊齋》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	《聊齋誌異》是清朝文學大家蒲松齡的代表作，簡稱《聊齋》，俗名《鬼狐傳》，是中國文學一部著名短篇小說集。內容十分廣泛，多談狐、仙、鬼、妖，文中描述的鬼怪世界一如人類世界之間複雜的情感網絡，愛恨情仇、悲歡離合，人鬼皆有忠孝節義、仁義助人之士，卻也有冤冤相報、貪婪惡毒之人，而終以奇幻報應之說。蒲松齡藉由人世間人所經歷的種種不公平、不仁義、不忠孝等醜陋面，反觀出陰間狐鬼的重情意與對愛情忠貞的深情面。這樣強烈的對比，無疑地透露出蒲松齡對於人世的失望與無奈，因此，他不得不從另外一個世界去尋找他心目中期盼的理想世界。這是一種對於自己的安慰，也是一種寄託內心的孤憤。 一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					



教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 4-5 週	5	《奇幻聊齋》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。	【教學活動一：引起動機-鬼話連篇】1 節 準備活動：事先準備好《畫皮》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 由老師先說明今天要共讀的書名，讓學生猜測書本內容大概為何。 (二) 此年紀的學生對鬼怪的故事有莫大的興趣。 (三) 讓學生發表曾聽過、看過的鬼故事。 (四) 老師拋問題，引發閱讀動機： - 鬼怪真的存在嗎？ - 鬼怪都只會害人嗎？ - 老師提示若要知道上述問題，請閱讀《奇幻聊齋》書籍找答案。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節 準備活動：事先發下《奇幻聊齋》，並確定同學在討論之前閱讀完成。 (一) 由學生輪讀教師事先所選出的書內容	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	置於末頁 學習單一 學習單二

					6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。 (二)由學生依自己的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提问者姓名。 (三)請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。 (四)依各類別由同學自由舉手發言。 (五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。 習寫學習單一、二 【教學活動三】1 節 (一)利用學習單一、二，針對書中四個篇章進行深入的討論。 (二)引導學生感受到《聊齋誌異》的作者蒲松齡想傳達的深意：有時人心的險惡與算計比鬼怪更令人害怕。 【教學活動三：綜合活動-閱讀大不同】2 節 準備活動：事先準備好《畫皮》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 播放影片 (二) 和學生討論影片和書籍閱讀的不同感受，提升學生對書籍閱讀的興趣。找出書籍和影片不同的情節處。		
--	--	--	--	--	---	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

認識民間信仰－抓交替

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

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

【資料來源：吳維書～台灣大百科】

✧ 即時學，即時用

1. 祝姓書生吃了竈三娘煮的水莽草茶，因而喪失生命，成為水莽鬼，如果要投胎轉世，必須再害一個人吃了水莽草。如果你是祝姓書生，你會選擇害人，讓自己得以解脫水莽鬼的生活嗎？請將你的理由寫下來。

2. 如果你是竈三娘的家人，你願不願意拯救祝姓書生，幫助他解除水莽草的毒呢？請說明你的理由

3. 水莽草的故事跟台灣民間信仰（ ）很相似。

✧ 故事加油站：跟水莽草一樣，關於水鬼，台灣也有著有趣的民間故事呢！

水鬼變城隍

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

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

✧ 即時學，即時用

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

相同點：

不同點：

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

反省思考篇：讓我們從故事中想想，如果你，會怎麼做呢？

種梨篇

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

1. 如果你是賣梨的老闆，你會免費給道士一顆梨子嗎？為什麼？

2. 你能認同道士將賣梨老闆的梨子全送給大家吃的行為嗎？說說你的看法。

石清虛篇

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

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

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

畫皮~神奇的化妝術

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

思考篇

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

2. 為什麼青面獠牙鬼必須依靠畫皮才能夠生存下去呢？

人生啟示篇：

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

1. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

2. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

3. 我願意_____

讓我成為一個內在美麗的人。

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《我是阿嬤的孩子》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	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	《我是阿嬤的孩子》是一本談隔代教養的故事。主角阿雄從有記憶開始就跟阿嬤住在山上相依為命。每天都要走很久很久的山路去上學，然後再走很久很久的山路才能回到家，如果遇到下雨天路不好走，就要花更久的時間了！他的爸爸媽媽都不在，大伯也不會照顧阿嬤，只會打她，所以阿雄覺得會照顧阿嬤的自己，不是阿嬤的孫子，而是阿嬤的孩子！ 一開始，藉由影片《佐賀的超級阿嬤》的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

我是阿嬤的孩子

不一樣的世界

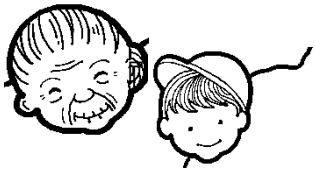
書籍討論

關懷心，祖孫情

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 5-6 週	5	《我是阿嬤的孩子》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解故事的內容。 - 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 - 能投入閱讀或動，享	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】2 節 準備活動：事先準備好《佐賀的超級阿嬤》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 由老師先說明今天要播放的影片名稱與內容概要，引發學生的觀看動機。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節 準備活動：事先確定同學在討論之前閱讀完成。 (一) 由學生輪讀教師事先所選出的書內容的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。 (二) 由學生依自己的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提問者姓名。 (三) 請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。	- 能說出自己或他人經驗。 - 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 - 能仔細聆聽，並認真思考。 - 能踴躍發言。 - 能完成學習單	置於末頁學習單一

				受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	(四)依各類別由同學自由舉手發言。 (五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。 【教學活動三】1 節 (一)教師發下學習單，讓學生完成也重新回顧本書的內容。 (二)逐題分享與討論。 【教學活動四：綜合活動-祖孫情】1 節 (一) 讓學生分享與祖父母的照片、生活點滴。 (二) 和學生討論老人家在生活上與年輕人的不同及可能會面臨的困境，進而引導學生對長輩能多多關心陪伴與協助。	
--	--	--	--	--	---	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



『我是阿嬤的孩子』學習單

____年____班，姓名：_____

一、阿雄在運動方面擅長的是哪一種？曾得過什麼獎項？



：_____

二、阿雄的蘋果掉進溪流裡，他為什麼特別捨不得？



：_____

三、每天陪伴阿雄寫作業三種自然能源是什麼？

1. 最適合寫作業的光線：_____



2. 最涼爽的風扇：_____

3. 最優美的音樂：_____

四、阿雄家裡唯一的收入來源是什麼？



：_____

五、為什麼阿雄五年級以前有學習障礙？



：_____

六、為什麼阿嬤的菜都不用施肥就可以長的非常漂亮，味道也特別甜美？



：_____

七、大伯的哪些行為讓阿雄覺得大伯像貓頭鷹？



：_____

八、書中，阿嬤說過一些閩南語諺語，查一查，是什麼意思？



1. 黑斫仔裝醬油：_____

2. 醜醜仔馬，嘛有一步踢：_____

3. 寵豬舉灶，寵子不孝：_____

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



：_____

十、假設你是古進雄，突然有了一筆錢，第一件想做的事是什麼？



：_____

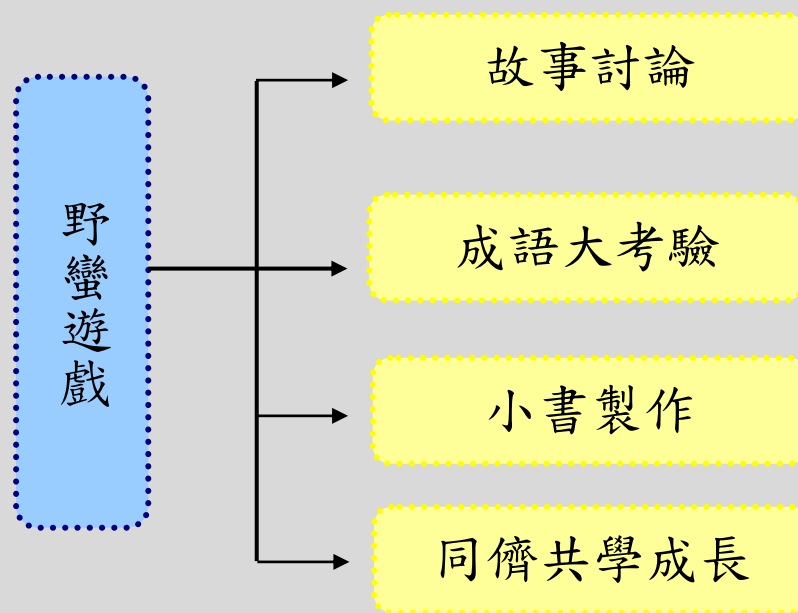
十一你覺得自己是個幸福的孩子嗎？為什麼？



：_____

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《野蠻遊戲》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節 數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	有鑑於現在孩子在寫作時雖已多能流暢運用文字，然而文句仍不夠優美，也常常贅詞多、不夠簡潔精煉，因此一方面想加強成語學習，讓學生能善用成語簡潔明確的表達自己的意思；一方面又想進行閱讀教學讓學生多閱讀，進而掌握閱讀、寫作技巧，而張曼娟這一系列的成語學堂可同時達成教學者這兩個目標。 本閱讀課程內容依照「野蠻遊戲」的章節區分為四大部分，每部分都有各自強調的重點，此外，「野蠻遊戲」的故事以《西遊記》中唐三藏師徒四人為主角，記錄他們取經成功返回長安的路程中遭遇了劫難，此時必須同心協力才能解決困難，同時也想讓學生體會解謎、闖關的樂趣。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明面想，事情就會有轉機。 2. 能夠過閱讀及討論，理解書中所傳達的成語典故。 3. 能透過閱讀及討論，運用書中介紹成語。 4. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 5. 能透過討論與分享，完成指定目標。				
配合融入之領域 或議題	☒ 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 7~8 週	5	《野蠻遊戲》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 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。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝文】 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀	一、準備活動：畫面聯想 1. 教師展示野蠻遊戲封面 ppt(須隱藏書名)。 2. 教師引導學生從封面進行聯想、猜測書名。 二、發展活動 1. 教師公佈書名，並請學生根據「封面圖片」和「書名」進行概念圖推測。 2. 學生發表概念圖推測結果，並猜測故事內容。 3. 朗讀：教師朗讀章節〈一毛不拔〉，教師邊朗讀邊請學生進行推測。 三、綜合活動	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能參與	書籍： <u>野蠻遊戲</u>

			【藝文】 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。	樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用表演協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	1. 聽完教師朗讀後，請學生根據線索預測故事。 --第一節結束 一、準備活動： 1. 教師提問複習故事： (1) 故事包含哪些主角？ (2) 故事的起因 (3) 故事經過？ (4) 故事結果？ 二、發展活動：成語大考驗 1. 教師發下學習單，讓學生挑戰能否完成學習單上的問題。 2. 學生搶答。 3. 讓學生翻閱讀本，找尋不確定的答案。 三、綜合活動： (一)比手畫腳 1. 各組抽題，以比手畫腳的方式表演，讓全班猜答。 2. 教師引導：成語可以以最精練的文字表達思想，在文章中也有畫龍點睛之效，可以多方學習並予以善用。 ---第二節結束-- 1. 教師引導：大家應該都有過與朋友合作一件事的經驗，可能是報告、競賽，寫下一次印象深刻的團隊合作，並製作成小書。 2. 教師說明小書製作方式： (1) 小書成形方法。 (2) 小書內容(圖文並俱)：封面、主角(名字、個性、插畫)、成語(任選印象深刻的成語，標上名稱、畫上典故、附加成語解釋與例句)... 2. 學生著手製作。 -第三、四節結束- 一、準備活動： 1. 學生：事先準備完成的小書及口頭	表演。 6. 能完成小書。	
--	--	--	--	--	---	--	-----------------------------	--

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

註:行列太多或不足，請自行增刪。

野蠻遊戲

國小____年____班 姓名：_____



喔！

小朋友，讀完這本書，先寫下這本書的基本資料

1. 書名^{書名}：_____

2. 策劃^{策劃}：_____ 撰寫^{撰寫}：_____

3. 繪圖^{繪圖}：_____

4. 出版^{出版}社^社：_____



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

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

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



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《科學頑童-費曼》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	內容介紹： 本書共有五章、26個故事，記述費曼在兒童、青少年階段的許多有趣的故事，以及他的父母、老師如何培養他走上科學之路。費曼說「科學是很好玩的遊戲。」他的一句話，改變了很多人的刻板印象。費曼可說是二十世紀最偉大的科學家之一，因為對物理量子電動力學有重大成就而榮獲諾貝爾獎；他把愛因斯坦的「相對論」發展為實際應用，並且與一群科學家合作，發明了原子彈，進而終止第二次世界大戰的人。終其一生他都對周遭事物保持好奇、懷疑、研究、探索、動手做實驗、進一步有更多發現的態度。他的學問、成就令人佩服，他的風趣、創意更令人喜愛。 設計理念： 選定「科學頑童－費曼」做為深耕閱讀的材料，期望透過「人物傳記」的閱讀，讓兒童對所要習寫的人物有深入的了解，在吸取飽滿的知識內涵後，下筆寫作的時候，就能夠有豐富的材料，寫作出「人物」應有的深度與厚度。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過閱讀、討論、分享等歷程欣賞本書內涵。 3. 引導兒童認識「人物寫作」的要點。 4. 引導兒童透過閱讀延伸活動，認識自我的生涯發展與規劃。				
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					

科學頑童—費曼

影片欣賞

費曼故事網

傳記人物寫作

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 11-12 週	5	《科學頑童—費曼》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的作答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 準備活動：事先準備好《最有趣的物理學家費曼》之影片，並確定播放設備完善。 (一)由老師先說明今天要播放的影片名稱。 (二)影片播完後，老師簡單介紹費曼的生平與趣事。 (三)老師提問，引發閱讀動機。 (四)老師發下《科學頑童費曼》一書，讓學生閱讀。 【教學活動二：費曼故事網-故事討論及反思】 準備活動：事先確定同學在討論之前閱讀完畢。 (一)教師發下學習單—費曼故事網，與學生討論「費曼」的個性與特色。 (二)教師提醒兒童每一個特點要舉出具體的例子來說明，另外，選取例子的時候可以自己印象最深刻的例子為主。 (三)請同學自由發表。 (四)學生於課堂上完成學習單，教師分享優良作品。 【教學活動三：傳記人物寫作】 (一)引導學生將蒐集到的資料整理歸類，並將可以做為寫作的資料進行口頭報告。	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	置於末頁 學習單一 學習單二 學習單三 學習單四

					讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	(二)教師引導傳記人物寫作的方法：人物外型、穿著、聲音、動作、表情、因果、事例。 (三)全班共作練習：選定一位全班學生熟悉的人物，共同討論出「寫作大綱」。 (四)以分組討論的方式，逐段進行仿作。 (五)選出最好的一組的作品，引導學生進行比較、修正。 (六)引導學生以「人物」作為主題，進行寫作。選擇一個生活中熟悉的人物或閱讀過的傳記人物來描寫，獨立完成一篇作文。 ~~本活動結束~~		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

問題討論 * * * *

親愛的讀者們，看完這本書，請試試看，依序回答下面四類問題。

第一類接觸-書裡面可以直接找到答案的問題

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

第二類接觸-跟書中主角的感受或想法有關的問題

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

第三類接觸-跟書中事件有關係，想要探究，甚至批判這件事

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

第四類接觸-設身處地為書中的主要人物想辦法解決問題。

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

風箏的願望 * * * *

風箏上，我畫了兩隻眼睛。風箏高飛，我看見山之外。

從薩迪德的詩中，可以看出他多想探索外面的世界啊！

- (1) 請試著用鉛筆描繪出書上 P.118 第二張圖片，一望無際、一排排綠色和金黃色交錯的田野。
- (2) 並找夥伴一起討論，用 50 字左右寫一段話來描述這幅景象

鉛筆畫

寫一段話

國情大不同***

艾比和薩迪德分別是美國人和阿富汗人，請比較討論兩國不同之處。

美國



阿富汗



語言		
首都		
國齡		
宗教		
種族		
人口數		
風俗文化		

我的阿富汗筆友角色比較表

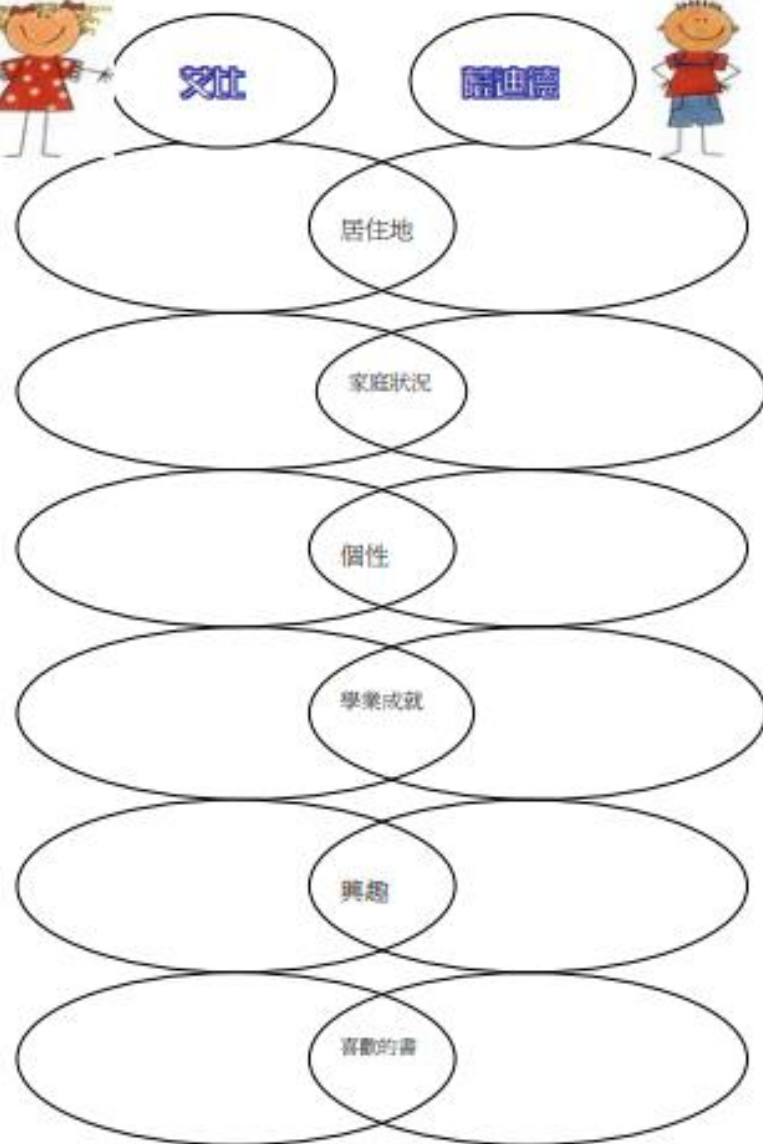
書中的兩位主要人物艾比和薩迪德，讀者們對他們了解多少呢？他們的成長背景對他們有甚麼影響呢？



艾比

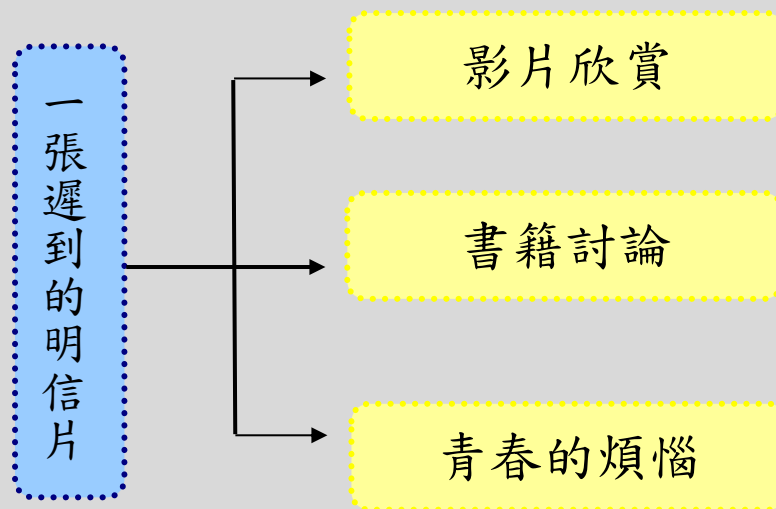


薩迪德



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《一張遲到的明信片》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)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	內容介紹： 《一張遲到的明信片》是作家管家琪的作品，書中包含【一張遲到的明信片】、【少年的心】、【我的魂兒四處飄蕩】三段故事，以三個個性不同的少年少女，引出三種截然不同的成長經驗。三段故事，符合時代潮流，貼近時事，更點出現代社會共同面臨的課題，也創造了與小朋友對話的空間，輕鬆說故事，溫馨談心事。 設計理念： 分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					



教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 10-11 週	6	《一張遲到的明信片》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的迴答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 準備活動：事先準備好短片，並確定播放設備完善。 (一) 老師先播放廣告短片，讓學生口頭發表觀看後的感受。 (二) 老師總結：許多事件的發生都不只有你所看到的面向，若能以同理心體諒他人的立場一切都會不同。老師簡介本書內含的篇章，引發學生的閱讀動機。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】 準備活動：事先發下《一張遲到的明信片》，並確定同學在討論之前閱讀完成。 (一) 由學生輪讀教師事先所選出的書內容的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。 (二) 由學生依自己的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提問者姓名。 (三) 請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	置於末頁學習單一

					與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。 (四)依各類別由同學自由舉手發言。 (五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。 (六)習寫學習單一 (七)針對學習單上的問題逐題討論與發表。 【教學活動三：青春的煩惱】 (一)引導學生自由書寫心中煩惱、困擾的事或是曾有過的類似經驗。(可用圖畫或文字表現) (二)如果你願意與大家分享，可以口頭報告。 (三)將想說卻不敢說的話寫在明信片上，並將明信片寄出。		
--	--	--	--	--	---	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

一張遲到的明信片

作者：管運璽 繪者：蘇力士 出版社：九點出版社

閱讀年級：六年____班____號 姓名_____

導讀日期：____年____月____日至____年____月____日

◎內容簡介：

故事 1 一張小小的明信片，激起了田萱的好奇，於是展開了一連串的追求過程，終於找到了信的主人，也讓萱萱心中的大石塊掉下來。原來，信的主人還活得好好的。生活中，我們需要多一點像萱萱一樣熱心助人的人；讓我們一起來數數溫暖，數數愛，並且多多關懷在你身邊的人……※明信片的收件人是誰？（答：_____）

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

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

◎導讀重點 六年____班____號 姓名_____

1. 小朋友！一家人的命運總是互相牽扯在一起，孩子們的命運通常更是深受父母的影響。如果大人之間有某種決定或妥協，孩子們往往只能被動接受。比方說，一旦父母離異，孩子們的內心一定受到莫大的衝擊。此時，該怎麼辦呢？除了朋友和師長可以傾訴之外，最好的辦法其實是自己給自己打氣，就像故事中的何美鳳一樣，鼓起勇氣來面對自己的煩惱。此外，當你遇到困難時，怎麼樣來給自己打氣呢？

2. 「原諒別人就是善待自己。」小文的媽媽因為丈夫早逝喪生而困在仇恨當中，這都影響了小文的人生觀，幸好老師及時提醒小文的媽媽，她經過深思熟慮，反覆思考之後，終於體悟到自己的愚昧，最後破關而出，迎向人生。

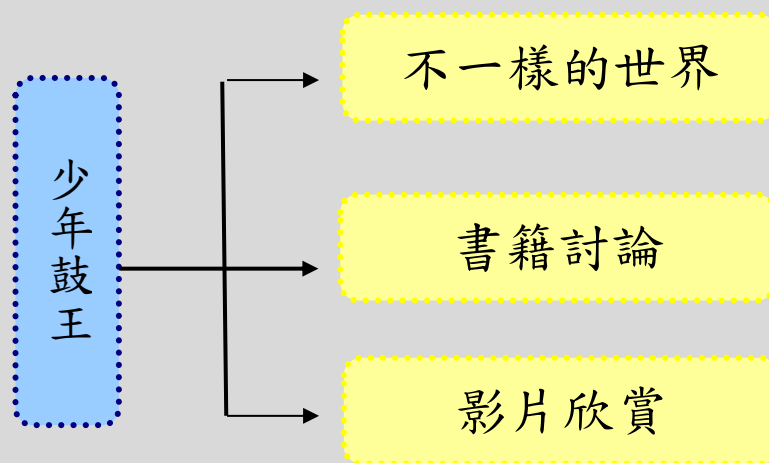
小朋友！生活中你是否也曾被困在仇恨氣氛中呢？說說看你的感受及如何脫困出來？

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

◎想一想：你最想要擁有什麼樣的分身呢？畫畫看！

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

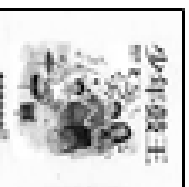
課程名稱	《少年鼓王》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	內容介紹： 大山在一場車禍中失去了雙親，唯一剩下的親人是患有自閉症的阿弟。他們在育幼院裡遇到愛護他們和傷害他們的人，大山也從怨恨阿弟，到意識自己有照顧阿弟的責任，以至於用心幫助阿弟成長。育幼院中的秦姊發現阿弟對打鼓有特別的天分，她訓練阿弟成為一個鼓手，甚至帶他參加比賽，不料他竟臨陣脫逃，大山該如何化解這場危機？比賽能順利進行嗎？ 設計理念： 一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					



教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 12-13 週	6	《少年鼓王》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 準備活動：事先準備好《自閉症體驗》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 老師先播放影片一，再讓學生口頭報告觀看影片後感想。 (二) 老師告訴學生：影片帶給你的不舒服感受便是自閉症患者眼中的世界，而他們無時無刻都處在這樣的狀態中。 (三) 老師撥放影片二，影片用對照的方式模擬同一條街道，在自閉症患者和非患者的眼裡有什麼不同。 (四) 老師拋問題，引發閱讀動機。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】 準備活動：事先發下《少年鼓王》，並確定同學在討論之前閱讀完畢。 (一) 由學生輪讀教師事先所選出的書內容的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	置於末頁學習單一

					6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	(二)由學生依自己的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提問者姓名。 (三)請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。 (四)依各類別由同學自由舉手發言。 (五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。 (六)習寫學習 (七)引導孩子針對學習單上的問題進行討論級發表。 【教學活動三：綜合活動-影片欣賞】 (一) 播放《證人》影片 (二) 教師和學生討論自閉症患者在生活中面臨的困境，如果我們的身旁有這類的人，我們該如何接納與幫助他們。 (三) 教師總結：面對自己的夢想，我們該有的態度？追夢的路上遇到挫折時，又該如何？		
--	--	--	--	--	---	---	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。



閱讀學習單

姓名：
班級：
閱讀月份：

書名： 作者：

出版社： 出版日期：

1. 本書的主角有哪些人？你最喜歡誰？為什麼？

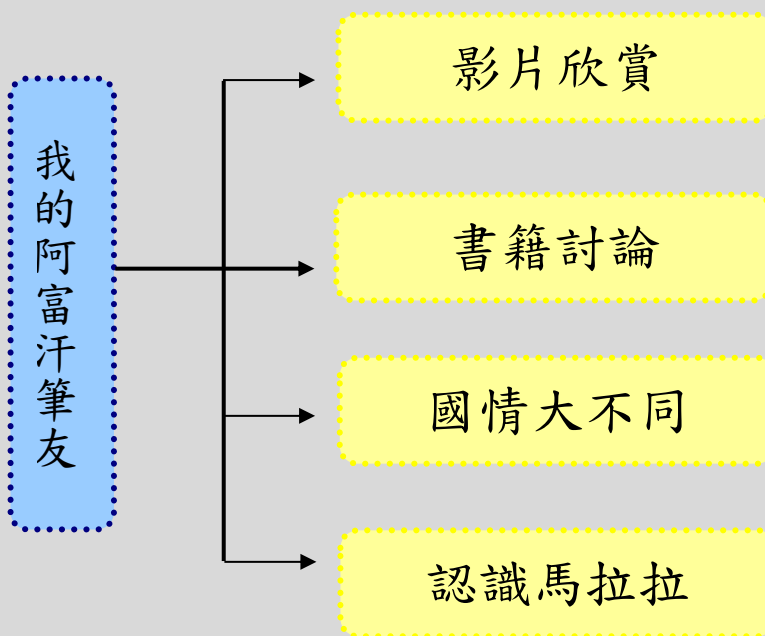
2. 如果你是太山，你會願意照顧阿弟嗎？為什麼？

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

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

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《我的阿富汗筆友》	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(6)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	內容介紹： 主角艾比是一個小學生，她必須完成一個特別的作業：交一個國外的筆友。艾比的第一封信被送到了阿富汗的一個小學校，雅米拉成了她名義上的筆友，因為實際上和艾比通信的是她的哥哥薩迪德。 在美國與阿富汗間來往的信件中，艾比和薩迪德發現了這種互動方式可以穿越空間的屏障，他們認識了彼此的文化隔閡以及生活傳統的差異。不過，這段隨著信件日漸增長的友誼，還是引起某些人的反感。跨界的友情果然並非這麼單純啊！ 設計理念： 一開始，藉由部分影片的觀賞，引起孩子高度的閱讀動機，接下來分組進行部分篇章的討論與發表，藉由換位思考引發孩子的內省能力。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。				
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☒ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育
課程架構					



教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 14-15 週	6	《我的阿富汗筆友》	【國語】 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 準備活動：事先準備好有關阿富汗之影片，並確定播放設備完善。 (一) 老師詢問學生「筆友」為何？ (二) 教師播放影片，簡介「阿富汗」此國家。 (三) 老師先約略敘述阿富汗的地理環境、宗教背景、人文、戰亂，讓學生對阿富汗有粗淺的認識，藉此引發學生的閱讀動機。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】 準備活動：事先發下《我的阿富汗筆友》，並確定同學在討論之前閱讀完畢。 (一) 利用學習單一針對書本內容將問題分	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單	置於末頁 學習單一 學習單二 學習單三 學習單四

					要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	成四大類，分別進行討論與發表。 (二) 學生先與組內同學一起討論學習單上的題目，再進行班級分享。 (三) 《活動：想像與再現》 學生兩人一組將讀本中的文字敘述以圖畫呈現出來，並利用文字描述此畫面。 (四) 學生習寫學習單二 【教學活動三：國情大不同】 (一) 從兩位主角的書信往來中，可以了解到兩人居住地的不同，老師引導學生比較兩人國家—阿富汗和美國在各方面的不同 (二) 請學生從書中內容比較主角比與薩迪德，在家庭狀況、個性、興趣各方面的不同。 (三) 學生習寫學習三、四。 (四) 老師分享學生優秀作品並作總結。 【教學活動四：綜合活動-認識馬拉拉】 (一) 播放馬拉拉之影片 (二) 馬拉拉是一位巴基斯坦的女性，在14歲那年勇敢的對抗塔利班政權，更成為最年輕的諾貝爾獎得主 (三) 教師引導學生反思回教國家人權的現況，除了認識不同文化的差異外，更應珍惜目前身在台灣的我們有擁有的幸福。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

問題討論 * * * *

親愛的讀者們，看完這本書，請試試看，依序回答下面四類問題。

第一類接觸-書裡面可以直接找到答案的問題

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

第二類接觸-跟書中主角的感受或想法有關的問題

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

第三類接觸-跟書中事件有關係，想要探究，甚至批判這件事

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

第四類接觸-設身處地為書中的主要人物想辦法解決問題・

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

風箏的願望 * * * *

風箏上，我畫了兩隻眼睛。風箏高飛，我看見山之外。

從薩迪德的詩中，可以看出他多想探索外面的世界啊！

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

(2) 並找夥伴一起討論，用 50 字左右寫一段話來描述這幅景象

鉛筆畫

寫一段話

國情大不同***

艾比和薩迪德分別是美國人和阿富汗人，請比較討論兩國不同之處。

美國



阿富汗



語言		
首都		
國齡		
宗教		
種族		
人口數		
風俗文化		

我的阿富汗筆友角色比較表

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



艾比

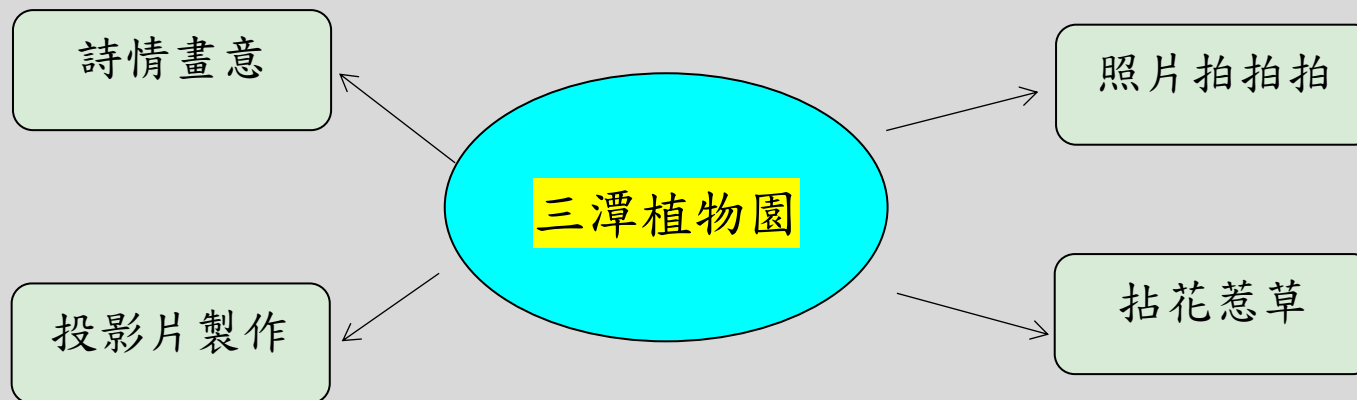


薩迪德

艾比	薩迪德
	居住地
	家庭狀況
	個性
	學業成就
	興趣
	喜歡的書

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	三潭植物園 (生生用平板)	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(14)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	三潭國小校園寬廣，植物種類繁多，教學資源豐富，經過低中年級的介紹與探索，學生對校園植物與生活在其間常見的小動物們有更深入的觀察與了解，因此在三潭國小的最後一年，要將之前所學的各種植物知識，發揮自己的想像力和創造力，將其融入在各個領域，並將其成果分享與展示，最後利用資訊科技的能力，發展出一套有系統的介紹影片，不但能完整的紀錄自己所學，還有擁有與眾不同的創作作品。				
核心素養	A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養				
課程目標	1. 能使用平板拍出適宜的照片。 2. 能夠使用花草樹木不同的素材來組合創作。 3. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。 4. 學習利用資料和照片，製作投影片，提升資訊科技能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 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 17~22 週	14	《三潭植物園》	【國語】 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 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。 6-III-4 創作童詩及故事。 【自然】 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（如攝影、錄影）、繪圖或實物，表達探究之	【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、等格式與寫作方法為主。 【自然】 INb-III-7 植物各部位的構造和所具有的功能有關，有些植物產生特化的構造以適應環境。 【綜合】 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 Bc-III-2	1. 會使用平板拍照。 2. 能夠使用花草樹木不同的素材來組合創作。 3. 藉由文學及圖畫創作，提升語文及藝術創作能力。 4. 學習利用資料和照片，製作投影片，提升資訊科技能力。	活動一：照片拍拍拍 1. 教師指導學生認識平板軟體，及使用平板拍照的正確方法。 2. 觀看影片了解拍照地點選擇和光線的位置。 3. 學生分組及分區，進行校內植物的拍照。 4. 整理並篩選照片。 ~~活動一結束~~ 活動二：拈花惹草 1. 老師帶著學生校園走透透。 2. 尋找校園內花草樹木掉落的素材。 3. 利用蒐集的素材分組將其黏貼在壁報紙上，創造出一幅有意義的作品。 4. 將創作出的作品，張貼在校園內，展示自己的創意。 ~~活動二結束~~ 活動三：詩情畫意 1. 教師蒐集網路上和花草樹木相關的	1. 使用平板拍下適宜的照片。 2. 發表並分享自己的作品。 3. 用花草樹木的材料創作詩歌及畫作。 4. 利用所蒐集的資料和照片，製作投影片。	詩情畫意學習單 拈花惹草海報 PPT 投影片

		過程、發現或成果。 ai -III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習的樂趣。 【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。 【藝術】 視 1-III-1 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 視 1-III-2 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 視 1-III-3 能學習設計式思考，進行創意發想和實作	媒體對日常生活的影響。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 【藝術】 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型 視 E-III-3 設計思考與實作	詩歌，與學生共同朗誦並欣賞，領略詩人描寫植物之美 2. 引導學生模仿其中詩句的寫作技巧，創作一首與植物相關的詩歌，並完成學習單。 3. 教師請學生朗誦自己的詩歌作品，並將作品展示於教室公布欄，與同學一起分享。 ~~活動三結束~~ 活動四：power point 製作 1. 將所蒐集的資料和照片結合，製作投影片。 2. 向同學介紹校內各種植物，利用自己所製作的影片，完整的呈現。 3. 分享自己的作品。 ~~活動四結束~~		
--	--	---	---	--	--	--

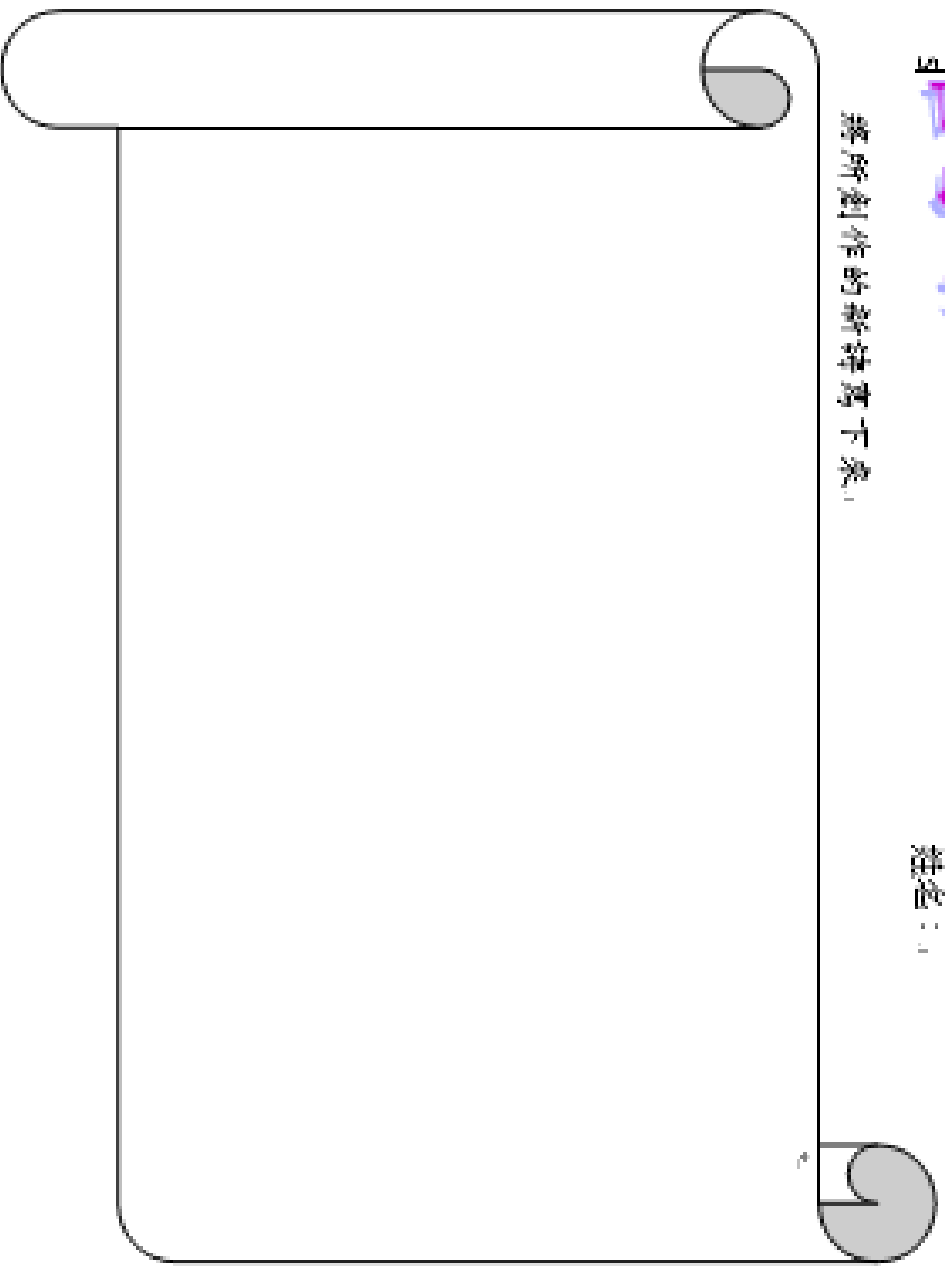
註:行列太多或不足，請自行增刪。

詩情畫意

3

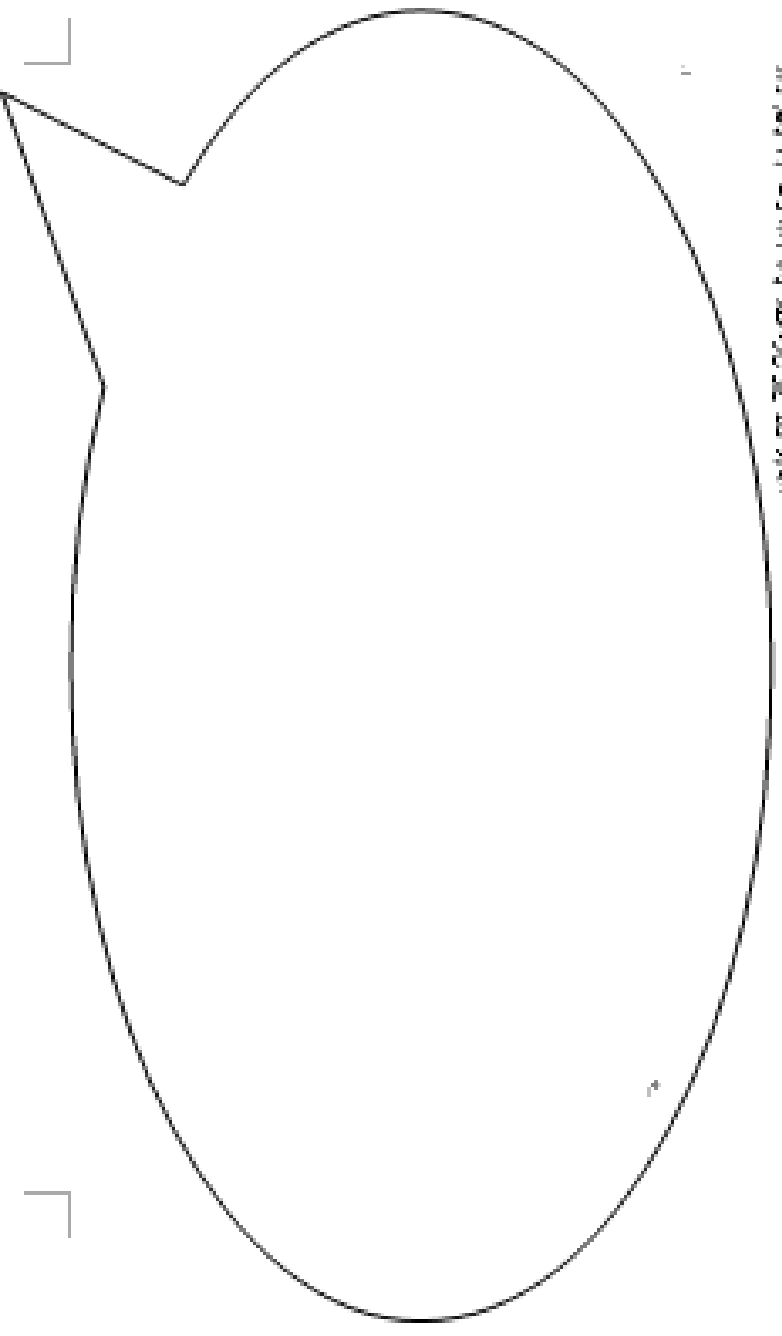
姓名： 1

將所創作的新詩寫下來。



2

將創作的新詩意境畫出來。



1

1

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	植物與生活	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)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	三潭國小校園寬廣，植物種類繁多，教學資源豐富，經過低中年級的介紹與探索，學生對校園植物與生活在其間常見的小動物們有更深入的觀察與了解，因此在三潭國小的最後一學期，將之前所學的植物知識，與生活經驗結合，將其融入在生活中，並實際種植，建立保育及愛護環境的觀念。				
核心素養	A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養				
課程目標	1. 讓學生了解植物基本特徵、種植方法和生長過程。 2. 讓學生了解各種植物的用途，特別是如何在日常生活中使用這些植物。 3. 通過採集和種植洛神花，提升學生的實踐能力和觀察能力，讓他們體驗植物從種子到成長的過程。 4. 增強學生對環保和自然的意識，讓他們更關注周圍的植物和生態環境。				
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					

植物與生活

植物尋寶趣

植物栽種樂

植物大比拼

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 5-9 週	18	《植物與生活》	【自然】 tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。 【綜合】 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	【自然】 INf-III-4 人類日常生活中所依賴的經濟動植物及栽培養殖的方法。 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。	- 讓學生了解植物基本特徵、種植方法和生長過程。 - 讓學生了解各種植物的用途，特別是如何在日常生活中使用這些植物。 - 通過採集和種植洛神花，提升學生的	活動一：植物尋寶趣 - 植物概述： - 分組討論校內他們認識的植物，分享經驗。 - 實地觀察：帶領學生實地觀察校內植物。 - 複習植物的基本知識： - 講授基本知識：植物的基本結構和生長環境。 - 植物的用途概述： - 用途介紹：概述植物在生活中的多種用途，如食用、觀賞、家具製作和染料等。 - 學生分享：分享他們在日常生活中如何使用植物。 - 小組活動：分組探討其他可能的用途。 - 食用植物： - 食用植物介紹：介紹校內的食用植物，如薄荷、桑葚、芭樂等，講述其用途。 - 實地觀察：帶領學生觀察這些植物。 - 討論和分享：討論這些植物的用途和如何在家中使用。 - 觀賞植物：	- 口頭發表 - 實作評量	1. 洛神花的成長紀錄表

				【綜合】 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。	實踐能力和觀察能力，讓他們體驗植物從種子到成長的過程。 4. 增強學生對環保和自然的意識，讓他們更關注周圍的植物和生態環境。	• 觀賞植物介紹：介紹校內的觀賞植物，如楓、櫻花等，講述其特點。 • 實地觀察：帶領學生觀察這些植物，了解其觀賞價值。 • 討論和分享：討論這些植物在景觀設計中的作用。 6. 家具製作用植物： • 家具用植物介紹：介紹校內的家具用植物，如樟樹、檫樹等，講述其特點。 • 實地觀察：帶領學生觀察這些植物，了解其材質和用途。 • 討論和分享：討論這些植物在家具製作中的應用和優點。 7. 染料植物： • 染料植物介紹：介紹染料植物及其應用，如如何從植物中提取天然染料。（福木葉、七里香葉） • 示範操作：演示如何從植物中提取簡單的染料。 • 學生實踐：分組嘗試提取染料並進行簡單的染色活動。 8. 植物與健康： • 健康植物介紹：介紹一些有益健康的植物，如薄荷和芳香萬壽菊，講述其藥用價值。 • 實地觀察：帶領學生觀察這些植物，了解其特點和用途。 • 討論和分享：討論這些植物在健康生活中的應用。 9. 植物與環境： • 環保植物介紹：介紹一些對環境有益或有害的植物，如樟樹和榕樹或陰香和黑板樹，講述其環保價值。 • 實地觀察：帶領學生觀察這些植物，了解其特點和作用。 • 討論和分享：討論這些植物在環境保護中的作用和我們應如何保護它們。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

					10. 植物與文化： • 文化植物介紹：介紹一些在文化中具有象徵意義的植物，如木棉和榕樹，講述其文化背景。 • 故事分享：學生收集資料並分享有關這些植物的故事和傳說。 • 討論這些植物在不同文化中的意義。 活動二：植物栽種樂 1. 洛神花小檔案： • 介紹洛神花的特性、用途和營養價值。 • 講述洛神花的生長過程和條件。 2. 洛神種子採集趣： • 示範如何從成熟的洛神花中採集種子。 • 讓學生分組實際操作，採集洛神花種子。 3. 洛神種子播種記： • 介紹種植洛神花的步驟和注意事項。 • 讓學生準備種植用的土壤和花盆。 • 指導學生將採集到的種子種植到準備好的花盆中。 • 講述種植後的護理要點，如澆水和光照。 4. 洛神花觀察日記： • 讓學生記錄每周的種植和生長狀況。 • 討論觀察到的生長變化，並解答學生的問題。 5. 配合三潭馬拉松美食馬的課程，製作洛神花蜜餞。 活動三：植物大比拼 • 將學生分組，選擇生活中不同類型的植物，如：食用植物、藥用植物、經濟作物、觀賞植物等。 • 蒐集該類植物的相關資訊，並製作成海報或簡報 • 進行小組發表，分享彼此的學習成果 ~~本單元結束~~	
--	--	--	--	--	--	--

「洛神花」的成長紀錄表

班級：六年 班 號 姓名：

- 任務一：洛神花的成長紀錄

栽種日期： 年 月 日

發芽日期： 年 月 日

長葉日期： 年 月 日

開花日期： 年 月 日

採收日期： 年 月 日

- 任務二：畫出種花體驗的過程/洛神花的成長/採收的畫面/品嚐吐司加果醬的幸福畫面。

- 任務三：在種花的過程中，你學到了什麼？請寫出你的心情或心得。(至少 30個字)

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	scratch 教學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 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	本課程配合學校彈性課程資訊教育規劃，介紹程式編寫軟體 scratch，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。				

配合融入之領域或議題		☐ 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 2 週	1	一、認識積木程式 (一)	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係,並用文字或符號正確表述,協助推理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 認識 code.org。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。	一、準備活動 1. 將「code.org」網站連結放在學學網頁。 二、發展活動 1. 概念聽清楚： (1) 教師說明code.org的由來。 (2) 教師介紹code.org介面。 (3) 教師說明積木式程式。 2. 指派任務給學童。 3. 示範如何解題。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站
第 3 週	1	一、認識積木程式 (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法,表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係,並用文字或符號正確表述,協助推	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 學會積木：定位到、移動、等待、旋轉。 ● 思考解題：如何吃到堅果	一、準備活動 1. 教師檢查指派活動進度。 二、發展活動 1. 練習序列。 2. 練習編程。 三、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站

			理與解題。					
第 4 週	1	一、認識積木程式 (三)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	● 思考解題：如何吃到堅果 ● 思考解題：憤怒鳥如何攻擊到豬。	四、準備活動 1. 教師檢查指派活動進度。 五、發展活動 1. 練習序列。 2. 練習編程。 六、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站
第 5 週	1	一、認識積木程式 (四)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 學會積木：重複無限次。 ● 思考解題：讓機器人收集到所有的金屬。	七、準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 八、發展活動 1. 練習序列。 2. 練習編程。 3. 練習「重複」積木 九、綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Code.org 網站
第 6 週	1	一、認識積木程式 (五)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	● 思考解題：讓農夫採到所有的玉米。 ● 思考解題：檢視積橡程式並除錯。	十、準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 十一、發展活動 1. 練習編程。 2. 練習「重複」積木 3. 檢視積木程式並除錯。 十二、綜合活動 1. 學生能說出各種指令的用途。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站

				的基礎)。解決比的應用問題。				
第 7 週	1	一、認識積木程式 (六)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	● 學會積木：面朝向、重複、 ● 思考解題：讓蜜蜂正確的飛行過正確的文字。	十三、 準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 十四、 發展活動 1. 練習編程。 2. 練習「重複」積木 3. 練習「想朝向」積木。 十五、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Code.org 網站
第 8 週	1	一、認識積木程式 (七)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	● 學會積木：LOOP、 ● 思考解題：正確的畫出指定的圖形。	十六、 準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 十七、 發展活動 1. 練習編程。 2. 練習「重複」積木 3. 學習 {LOOP} 概念。 4. 畫出正確的圖形 十八、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站
第 9 週	1	一、認識積木程式 (八)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情	資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創	● 學會積木：LOOP、 ● 思考解題：正確的畫出指定的圖形。	十九、 準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 二十、 發展活動 1. 練習編程。 2. 練習「重複」積木 3. 學習 {LOOP} 概	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Code.org 網站

			境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	意實踐。		念。 4. 畫出正確的圖形 二十一、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。		
第 10 週	1	一、認識積木程式（九）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。	● 讓事件動起來。	二十二、 準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 二十三、 發展活動 1. 結合聲音和腳本，讓事件活動起來。 2. 針對題目解題 3. 完成自己的腳本。 二十四、 綜合活動 1. 已完成的學生協助同儕。 2. 讓學生從課本習題複習所學。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Code.org 網站
第 11 週	1	二、blockly demo（一）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。	甲、 準備活動 1 將「blockly demo」網站聯結放在學校網頁。 二、 發展活動 i. 教師說明blockly demo的由來。 ii. 教師介紹blockly demo	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Blockly demo 網站

						iii. 介面。 教師說明積木式程式。 三、指派任務給學童。 示範如何解題		
第 12 週	1	二、blockly demo (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。	一、準備活動 1 教師說明進度、複習前一課內容。 二、發展活動 1.練習輸入字串。 2.練習字串組合。 3.設計一個對話腳本。 三、指派任務給學童。 示範如何解題	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Blockly demo 網站
第 13 週	1	二、blockly demo (三)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	● 學會積木：隨機、亂數、變數。 ● 思考解題：組織一個「終極密碼」遊戲腳本。	一、準備活動 1 教師說明進度、複習前一課內容。 二、發展活動 1.練習隨機、亂數、變數積木。 2.練習定義變數。 3.設計一個終極密碼腳本。 三、指派任務給學童。 示範如何解題	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Blockly demo 網站
第 14 週	1	二、blockly demo (四)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式	● 學會積木：隨機、亂數、變數。 ● 思考解題：組織一個「終極密碼」遊戲腳本。	一、準備活動 1 教師說明進度、複習前一課內容。 二、發展活動 1.練習隨機、亂數、變數積木。 2.練習定義變數。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Blockly demo 網站

			關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	之活動出發，做觀察、推理、說明。		3.設計一個終極密碼腳本。 三、指派任務給學童。 示範如何解題		
第 15 週	1	三、blockly gamee (一)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。	乙、準備活動 1 將「blockly game」網站聯結放在學校網頁。 二、發展活動 i. 教師說明 blockly game 的由來。 ii. 教師介紹 blockly game 介面。 iii. 教師說明積木式程式。 三、指派任務給學童。 示範如何解題	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● Blockly demo 網站
第 16 週	1	三、blockly gamee (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	● 學會積木：輸入字串、組合字串。 ● 思考解題：組織一個對話腳本。	丙、準備活動 1 將「blockly game」網站聯結放在學校網頁。 二、發展活動 i. 教師說明 blockly game 的由來。 ii. 教師介	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	● Blockly demo 網站

						紹 blockly game 介面。 iii. 教師說明積木式程式。 三、指派任務給學童。 示範如何解題		
第 17 週	1	四、躲貓貓（一）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 認識 scratch 3。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。	一、準備活動 1. 將「scratch 3」網站聯結放在學學網頁。 ● 發展活動 1. 教師介紹 scratch 3 介面。 2. 教師說明積木式程式。 ● 指 派 任 務 給 學 童。 示範如何解題。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● scratch 3 網站
第 18 週	1	四、躲貓貓（二）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。	一、準備活動 1. 教師說明進度、複習前一課內容。 ● 發展活動 1. 設置角色。 2. 不同的角色給予不同的積木程式。 3. 設定過關條件 ● 指 派 任 務 給 學 童。 示範如何解題。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	● scratch 3 網站
第 19 週	1	四、躲貓貓（三）	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作。	● 設置角色。 ● 操作積木式程式	一、準備活動 1. 教師說明進度、複	1. 口頭問答 2. 操作評量	● scratch 3 網站

			資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	能操作。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 視 E-III-3 設計思考與實作。	編輯。 ● 序列的概念。 ● 隨機的概念	習前一課內容。 二、發展活動 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定過關的條件 4.設定失敗的條件 三、指派任務給學童。 示範如何解題。	3.學習評量	
第 20 週	1	五、猜數字（一）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 ● 亂數的概念	二十五、 準備活動 1.教師說明進度、複習前一課內容。 二、發展活動 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定猜錯的條件 4.設定猜對的條件 5.設定過關畫面 三、綜合活動 已完成的學生協助同儕。	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	● scratch 3 網站
第 21 週	1	五、猜數字（二）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。	● 設置角色。 ● 操作積木式程式編輯。 ● 序列的概念。 ● 亂數的概念	二十六、 準備活動 1.教師說明進度、複習前一課內容。 二、發展活動 1.設置角色。 2.不同的角色給予不同的積木程式。 3.設定猜錯的條件 4.設定猜對的條件 5.設定過關畫面 三、綜合活動 已完成的學生協助同儕。	1.口頭問答 2.操作評量 3.學習評量	● scratch 3 網站

						助同儕。		
第 22 週		● 複習週						

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	scratch 教學	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(18)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	本課程配合學校彈性課程資訊教育規劃，介紹程式編寫軟體 scratch，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-A3 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-B3 了解並欣賞科技在藝術創作上的應用。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。				

配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	吃水果	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	瞭解什麼是動畫設計的原理。 認識繪圖工具。 操作繪圖工具。	1. 增加角色。 2. 複製角色 3. 橡皮擦和筆刷工具使用	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. STEAM 教育學習網。 2. 入門範例。
第 2 週	1	吃水果	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 練習控制類別的積木 2. 了解動畫的構造	1. 設定音效 2. 學習「造型換成下一個」積木 3. 練習「如果…那麼」積木。 4. 展示被吃掉的水果動畫。	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. STEAM 教育學習網。 2. 入門範例。
第 3 週	1	說笑舞台劇	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-II-2 程式設計之基本應用	1. 設計舞台背景 2. 練習背景的切換 3. 匯入角色，並讓角色做事	1. 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 2. 學會如何利用積木切換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

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

第 7 週	1	跳跳猴	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	資 P-II-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-II-2 程式設計之基本應用	1. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 2. 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 3. 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態	1. 完成精靈角色的動作指令 2. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 3. 設定舞台背景和音樂 4. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 8 週	1	跳跳猴	資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	1. 自己畫遊戲背景 2. 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作	1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 9 週	1	跳跳猴	資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 P-III-2 程式設計之基本應用 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介	1. 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 2. 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束	1. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 2. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動 3. 加入障礙物角	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

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

第 12 週	1	我的創意迷宮	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右 2. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡 3. 繪製遊戲結束到達終點的畫面	1. 匯入主角角色和出口 2. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 3. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 4. 繪製到達終點的畫面和音效	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 13 週	1	我的創意迷宮	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 設計各種迷宮障礙物 2. 使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始	1. 設計迷宮的障礙物-閘門 2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 3. 設計障礙物-螃蟹和水母 4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
第 14 週	1	對戰遊戲	資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合	資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用	1. 設計二人對打類型的遊戲 2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向	1. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手，	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

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

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

*若學生進度較快，可進行進階課程2。		太空神射手	c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	資 P-II-2 程式設計之基本應用 資 A-II-2 簡單的問題解決表示方法	1. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 2. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有興趣	1. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 2. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 3. 利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
---------------------------	--	--------------	--	--	--	--	--	-------------------------------------

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	熱舞社	教 學 者	楊佩蓉、黃雅芳
年 級	1-6 年級	場 地	舞蹈教室
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	社團分組	
3	113/09/11	歌曲「為我勇敢的媽媽」歌曲前 30 秒	
4	113/09/18	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 50 秒	
5	113/09/25	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分	
6	113/10/02	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分30 秒	
7	113/10/09	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分45 秒	
8	113/10/16	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分	
9	113/10/23	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分30 秒	
10	113/10/30	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分45 秒	
11	113/11/06	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分	
12	113/11/13	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分30 秒	
13	113/11/20	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
14	113/11/27	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
15	113/12/04	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型+複習	
16	113/12/11	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
17	113/12/20	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
18	113/12/25	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	小組練習	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	歌曲CHI MAT BA RAM歌曲前20秒	
2	114/02/19	歌曲Chi Mat Ba Ram歌曲前20秒	
3	114/02/26	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前35秒	
4	114/03/05	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前35秒	
5	114/03/12	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前50秒	
6	114/03/19	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前50秒	
7	114/03/26	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前1分	
8	114/04/02	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分	
9	114/04/09	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前1分15	
10	114/04/16	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分15	
11	114/04/23	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分45	
12	114/04/30	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
13	114/05/07	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
14	114/05/14	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲結束	
15	114/05/21	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲結束	
16	114/05/28	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
17	114/06/04	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
18	114/06/11	歌曲 Chi Mat Ba Ram 練習隊型	
19	114/06/18	小組練習	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	魔術社	教 學 者	蔡明祐、蔡淑春
年 級	1-6 年級	場 地	英語教室
課程目標	一、學會魔術技巧，自娛娛人。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	社團分組	
3	113/09/11	魔術種類介紹與基礎練習	
4	113/09/18	魔術種類介紹與基礎練習	
5	113/09/25	生活魔術練習－吸管魔術	
6	113/10/02	生活魔術練習－吸管魔術	
7	113/10/09	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
8	113/10/16	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
9	113/10/23	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
10	113/10/30	近距離魔術練習－撲克找牌	
11	113/11/06	近距離魔術練習－撲克找牌	
12	113/11/13	近距離魔術練習－撲克找牌	
13	113/11/20	近距離魔術練習－紙幣消失術	
14	113/11/27	近距離魔術練習－紙幣消失術	
15	113/12/04	近距離魔術練習－紙幣消失術	
16	113/12/11	近距離魔術練習－撲克心電感應	
17	113/12/20	近距離魔術練習－撲克心電感應	
18	113/12/25	近距離魔術練習－撲克心電感應	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	互動魔術練習－心情感應	
2	114/02/19	互動魔術練習－心情感應	
3	114/02/26	互動魔術練習－心情感應	
4	114/03/05	互動魔術練習－鈔票交換	
5	114/03/12	互動魔術練習－鈔票交換	
6	114/03/19	互動魔術練習－鈔票交換	
7	114/03/26	互動魔術練習－圖案感應術	
8	114/04/02	互動魔術練習－圖案感應術	
9	114/04/09	互動魔術練習－圖案感應術	
10	114/04/16	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
11	114/04/23	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
12	114/04/30	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
13	114/05/07	近距離魔術練習－繩子幻術	
14	114/05/14	近距離魔術練習－繩子幻術	
15	114/05/21	Party 魔術練習－撲克變牌	
16	114/05/28	Party 魔術練習－撲克變牌	
17	114/06/04	Party 魔術練習－穿越魔術	
18	114/06/11	Party 魔術練習－穿越魔術	
19	114/06/18	舞台魔術練習－絲巾消失術	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	太鼓社	教 學 者	江秀慧、張閩華
年 級	1-6 年級	場 地	操場
課程目標	一、學會太鼓打擊與演奏。 二、培養感知覺察、審美思考與創意表現能力，充實藝術涵養與美感素養。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30 開學日
2	113/09/04	認識太鼓、握棒方式、打擊方式、功架姿勢、基本練習	
3	113/09/11	鼓譜介紹、口白節奏、姿勢美化、交替打擊、節奏訓練	
4	113/09/18	龍行天下(輪曲)第一部打擊學習	
5	113/09/25	分部節奏介紹、交替合奏打擊訓練	
6	113/10/02	口號發聲學習、腕部打擊訓練	
7	113/10/09	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
8	113/10/16	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
9	113/10/23	手勢訓練與分部練習及橋段走位練習	
10	113/10/30	輪奏及合奏練習、節奏轉換及空間應用訓練	
11	113/11/06	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
12	113/11/13	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
13	113/11/20	齊騰一式打法、輪跳樂打學習	
14	113/11/27	進行太鼓三部串打默契訓練	
15	113/12/04	進行太鼓三部串打默契訓練	
16	113/12/11	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
17	113/12/20	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
18	113/12/25	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	認識各種太鼓/介紹各種太鼓(高音、中音、低音)的使用及示範打法	
2	114/02/19	體驗打鼓(認識鼓譜、訓練節拍、基本動作) 1. 從心臟跳動聲談擊鼓的節拍2. 示範指導各種鼓的打法並讓學員開始體驗擊鼓的樂趣	
3	114/02/26	音樂律動與節奏訓練/從肢體律動拍打開始，應用兒歌引導小朋友了解各種節拍	
4	114/03/05	打鼓練習及節奏訓練(一)二部合奏打擊/認識鼓譜、認識節拍、基本動作	
5	114/03/12	打鼓練習及節奏訓練(二)三部合奏打擊/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
6	114/03/19	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
7	114/03/26	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
8	114/04/02	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
9	114/04/09	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
10	114/04/16	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
11	114/04/23	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
12	114/04/30	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
13	114/05/07	溫故知新~進行太鼓合奏默契訓練	
14	114/05/14	精進訓練及進退場走位學習	
15	114/05/21	精進訓練及進退場走位學習	
16	114/05/28	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
17	114/06/04	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
18	114/06/11	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
19	114/06/18	小組練習	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	扯鈴社	教 學 者	呂岳樺、劉秀莉
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	社團分組	
3	113/09/11	手轉起鈴	
4	113/09/18	手轉起鈴	
5	113/09/25	拋鈴、拋鈴跳繩	
6	113/10/02	拋鈴、拋鈴跳繩	
7	113/10/09	魚躍龍門	
8	113/10/16	魚躍龍門	
9	113/10/23	大車輪	
10	113/10/30	大車輪	
11	113/11/06	猴子翻筋斗	
12	113/11/13	猴子翻筋斗	
13	113/11/20	蜘蛛結網	
14	113/11/27	蜘蛛結網	
15	113/12/04	金蟬脫殼	
16	113/12/11	金蟬脫殼	
17	113/12/20	手拋起鈴	
18	113/12/25	手拋起鈴	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	金雞上架	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	金雞飛渡	
2	114/02/19	金龍繞玉柱	
3	114/02/26	金龍繞玉柱	
4	114/03/05	耍棍	
5	114/03/12	耍棍	
6	114/03/19	蜻蜓點水	
7	114/03/26	蜻蜓點水	
8	114/04/02	點水放棍	
9	114/04/09	點水放棍	
10	114/04/16	玉臂勾後旋	
11	114/04/23	玉臂勾後旋	
12	114/04/30	繞手臂	
13	114/05/07	繞手臂	
14	114/05/14	長繩	
15	114/05/21	長繩	
16	114/05/28	一條龍	
17	114/06/04	一條龍	
18	114/06/11	直立鈴	
19	114/06/18	直立鈴	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	跆拳道社	教 學 者	洪榮志、許沛怡
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	社團分組	
3	113/09/11	跆拳道歷史、基本動作示範	
4	113/09/18	馬步正拳攻擊	
5	113/09/25	弓箭步正拳攻擊	
6	113/10/02	下端防禦	
7	113/10/09	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
8	113/10/16	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
9	113/10/23	基本動作複習	
10	113/10/30	速度靶踢擊前抬腳下壓	
11	113/11/06	速度靶踢擊前抬腳下壓	
12	113/11/13	速度靶踢擊腳背旋踢	
13	113/11/20	速度靶踢擊腳背旋踢	
14	113/11/27	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
15	113/12/04	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
16	113/12/11	品勢太極-前 10 個練習	
17	113/12/20	品勢太極-前 10 個練習	
18	113/12/25	品勢太極-後 8 個練習	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	品勢太極-18 動(分解動作)	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	品勢太極-18動(連續動作)	
2	114/02/19	品勢太極-18動(連續動作)	
3	114/02/26	自由對練示範	
4	114/03/05	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
5	114/03/12	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
6	114/03/19	側並步、仰臥起坐、折返跑	
7	114/03/26	側並步、仰臥起坐、折返跑	
8	114/04/02	左右伸腿、跳碰胸、360度旋轉	
9	114/04/09	左右伸腿、跳碰胸、360度旋轉	
10	114/04/16	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
11	114/04/23	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
12	114/04/30	側踢、滑步旋踢	
13	114/05/07	側踢、滑步旋踢	
14	114/05/14	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
15	114/05/21	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
16	114/05/28	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
17	114/06/04	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
18	114/06/11	繩梯訓練	
19	114/06/18	繩梯訓練	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	直排輪社	教 學 者	陳志弘、傅婉婷
年 級	1-6 年級	場 地	籃球場
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	社團分組	
3	113/09/11	V 字站立(平衡訓練)	
4	113/09/18	跪煞(訓練勇氣)	
5	113/09/25	企鵝踏步(平衡訓練)	
6	113/10/02	繞圈*5 圈(腳力、平衡測驗)	
7	113/10/09	速度衝刺(15 秒)	
8	113/10/16	V 字站立 50 秒	
9	113/10/23	企鵝踏步 50 下	
10	113/10/30	八字煞車	
11	113/11/06	腳跟煞車	
12	113/11/13	跪跪煞車	
13	113/11/20	推刀、左推、右推	
14	113/11/27	葫蘆	
15	113/12/04	蛇行	
16	113/12/11	單腳	
17	113/12/20	轉彎煞車	
18	113/12/25	剪冰(直線)	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	平行轉彎	
21	114/01/15	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	前葫蘆	
2	114/02/19	前葫蘆	
3	114/02/26	後溜葫蘆	
4	114/03/05	後溜葫蘆	
5	114/03/12	S型	
6	114/03/19	S型	
7	114/03/26	後溜S	
8	114/04/02	後溜S	
9	114/04/09	雙腳滑行	
10	114/04/16	雙腳滑行	
11	114/04/23	單腳直線	
12	114/04/30	後交叉	
13	114/05/07	跳躍蹲溜	
14	114/05/14	章魚花式蹲溜	
15	114/05/21	腳踏車	
16	114/05/28	腳踏車	
17	114/06/04	後雙腳 S 行	
18	114/06/11	蹲溜 S 行	
19	114/06/18	特技蹲溜	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	射箭社	教 學 者	謝昊融、蕭閔月
年 級	1-6 年級	場 地	車棚
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	弓箭器材介紹	
3	113/09/11	射箭技術訓練-站姿	
4	113/09/18	射箭技術訓練-站姿	
5	113/09/25	射箭技術訓練-引弓	
6	113/10/02	射箭技術訓練-引弓	
7	113/10/09	射箭技術訓練-固定	
8	113/10/16	射箭技術訓練-固定	
9	113/10/23	射箭技術訓練-放箭	
10	113/10/30	射箭技術訓練-放箭	
11	113/11/06	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
12	113/11/13	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
13	113/11/20	射箭技術訓練-對弦影	
14	113/11/27	射箭技術訓練-對弦影	
15	113/12/04	上弦練習	
16	113/12/11	上弦練習	
17	113/12/20	上弦練習	
18	113/12/25	下弦練習	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	下弦練習	
21	114/01/15	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	射箭技術訓練複習-站姿	
2	114/02/19	射箭技術訓練複習-引弓	
3	114/02/26	射箭技術訓練複習-固定	
4	114/03/05	射箭技術訓練複習-放箭	
5	114/03/12	射箭技術訓練複習-前手撐弓位置	
6	114/03/19	射箭技術訓練複習-對弦影	
7	114/03/26	射箭技術訓練複習-綜合	
8	114/04/02	射箭技術訓練複習-綜合	
9	114/04/09	上弦練習複習	
10	114/04/16	下弦練習複習	
11	114/04/23	賽制介紹	
12	114/04/30	模擬比賽-資格賽	
13	114/05/07	模擬比賽-資格賽	
14	114/05/14	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
15	114/05/21	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
16	114/05/28	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
17	114/06/04	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
18	114/06/11	射箭九宮格	
19	114/06/18	射箭九宮格	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	竹笛社	教 學 者	黃榮哲、張靜瑜
年 級	1-6 年級	場 地	音樂教室
課程目標	一、培養音感與律動。 二、認識基本樂理、竹笛吹奏與指法。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	認識竹笛	
3	113/09/11	持笛姿勢、吹奏練習	
4	113/09/18	吹奏練習	
5	113/09/25	指法練習(瑪莉有隻小綿羊)	
6	113/10/02	指法練習(小星星)	
7	113/10/09	指法練習(小蜜蜂)	
8	113/10/16	指法練習(河水)	
9	113/10/23	初階練習曲目(春神來了)	
10	113/10/30	初階練習曲目(春神來了)	
11	113/11/06	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
12	113/11/13	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
13	113/11/20	初階練習曲目(蝴蝶)	
14	113/11/27	初階練習曲目(蝴蝶)	
15	113/12/04	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
16	113/12/11	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
17	113/12/20	初階練習曲目總複習	
18	113/12/25	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	中階練習曲目(秋蟬)	
21	114/01/15	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	中階練習曲目(廟會)	
2	114/02/19	中階練習曲目(廟會)	
3	114/02/26	中階練習曲目(平安夜)	
4	114/03/05	中階練習曲目(平安夜)	
5	114/03/12	中階練習曲目(望春風)	
6	114/03/19	中階練習曲目(望春風)	
7	114/03/26	中階練習曲目(雨夜花)	
8	114/04/02	中階練習曲目(雨夜花)	
9	114/04/09	中階練習曲目(快樂天堂)	
10	114/04/16	中階練習曲目(快樂天堂)	
11	114/04/23	中階練習曲目總複習	
12	114/04/30	進階練習曲目(荷塘月色)	
13	114/05/07	進階練習曲目(荷塘月色)	
14	114/05/14	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
15	114/05/21	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
16	114/05/28	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
17	114/06/04	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
18	114/06/11	進階練習曲目總複習	
19	114/06/18	進階練習曲目總複習	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	程式設計社	教 學 者	葉俊宏、蕭珮嫻
年 級	1-6 年級	場 地	電腦教室
課程目標	一、習得科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣。 二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	科-J-A1 科-J-B1 科-J-B2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	日 期	教學重點 (學習內容)	備 註
1	113/08/28	113/08/30開學日	113/08/30開學日
2	113/09/04	認識各種積木	
3	113/09/11	認識各種積木	
4	113/09/18	認識各種積木	
5	113/09/25	各種積木實作範例	
6	113/10/02	各種積木實作範例	
7	113/10/09	各種積木實作範例	
8	113/10/16	各種積木實作範例	
9	113/10/23	程式設計基本觀念	
10	113/10/30	程式設計基本觀念	
11	113/11/06	程式設計基本觀念	
12	113/11/13	程式設計基本觀念	
13	113/11/20	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
14	113/11/27	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
15	113/12/04	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
16	113/12/11	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
17	113/12/20	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
18	113/12/25	增加程式設計的實體互助和趣味性	
19	114/01/01	元旦放假一天	
20	114/01/10	增加程式設計的實體互助和趣味性	
21	114/01/15	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	日 期	教學重點（學習內容）	備 註
1	114/02/12	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
2	114/02/19	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
3	114/02/26	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
4	114/03/05	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
5	114/03/12	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
6	114/03/19	學習硬體感測器元件	
7	114/03/26	學習硬體感測器元件	
8	114/04/02	程小奔與程小奔互動	
9	114/04/09	程小奔與程小奔互動	
10	114/04/16	程小奔與程小奔互動	
11	114/04/23	程小奔與虛擬角色互動	
12	114/04/30	程小奔與虛擬角色互動	
13	114/05/07	程小奔與虛擬角色互動	
14	114/05/14	程小奔與人工智慧	
15	114/05/21	程小奔與人工智慧	
16	114/05/28	程小奔與人工智慧	
17	114/06/04	物聯網的應用	
18	114/06/11	物聯網的應用	
19	114/06/18	物聯網的應用	
20	114/06/25	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113學年度上學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次 \ 年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2 節)					
第二週						
第三週	防震演練(2 節)					
第四週						
第五週			反毒宣導(1 節)			
第六週						
第七週						
第八週						
第九週					家庭教育宣導(1 節)	
第十週						
第十一週						
第十二週						
第十三週					反毒宣導(1 節)	
第十四週						
第十五週						
第十六週						
第十七週						
第十八週						
第十九週						
第廿週						
第廿一週						
第廿二週	一氧化碳防制宣導(1 節)					
合計節數	5	5	6	6	8	8

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度下學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次	年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2 節)						
第二週							
第三週	消防演練(2 節)						
第四週							
第五週	反毒宣導(1 節)						
第六週							
第七週	節約能源宣導(1 節)						
第八週							
第九週	家庭暴力防制宣導(1 節)						
第十週							
第十一週	性別平等宣導(1 節)						
第十二週	交通安全宣導(1 節)						
第十三週	反毒宣導(1 節)						
第十四週	環境教育宣導(1 節)						
第十五週	安全教育與急救宣導(1 節)						
第十六週					法治教育宣導(1 節)		
第十七週	家庭教育宣導(1 節)						
第十八週					性教育宣導 (1 節)		
第十九週	性侵害犯罪防制宣導(1 節)						
第廿週							
第廿一週	防溺宣導(1 節)反毒宣導(1 節)						
合計節數	16	16	16	16	18	14	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習交通安全課程計畫

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

交通安全行不行

活動一：快樂出門

活動二：平安回家

活動三：危險大追擊

活動四：道路新秩序

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

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

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

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

四、維護自我安全

1. 請學生觀察圖片，並討論其如何維護自我安全。

(1) 行人面向來車靠邊走：可以看到來車，也可以讓駕駛人看到我們，這樣更能維護自己的安全。

(2) 雨天穿反光鮮明〈黃色〉雨衣，大小適中，扣好鈕扣：雨天視線不佳，必須儘量顯示自己，讓駕駛人看到，而正確、合適的穿著反光鮮明雨衣，更能保護自己的安全。

(3) 夜間穿淺色(黃或白)衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒：夜間視線較差，穿淺色衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒，顯示自己，可以讓駕駛人看到，更能維護自己的安全。

2. 請學生動動腦想想看，還有哪些做法可以維護自身的安全。自由發表意見。

3. 師生共同統整並寫出可以維護自身的安全的做法。

~活動二結束~

註：行列太多或不足，請自行增刪。

快樂出門



平安回家

班級：_____ 姓名：_____

1. 你常利用哪些交通工具？使用這些交通工具要注意哪些安全事項？

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

3. 承上題，我們該如何避免危險發生？

4. 遇到下方情形時，你會怎麼做？

➡ 判斷遠方來車車速

➡ 不同車輛轉彎時(內外輪差)



彰化縣田中鎮三潭國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習交通安全課程計畫

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

交通安全行不行

活動一：快樂出門

活動二：平安回家

活動三：危險大追擊

活動四：道路新秩序

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

			項 資源或策略 化解危 機	【綜合】 Bc-III-1 各類資源的 分析與判 讀。 Ca-III-2 辨識環境潛 藏危機的方 法。 Ca-III-3 化解危機的 資 源 或 策 略。	4. 認 識 煞 車 與 停 車 距 離，並 提 醒 長 輩 保 持 安 全 的 行 車 距 離 5. 認 識 駕 駛 人 的 視 線 障 礙 (死 角) 不 同， 避 免 逗 留 或 遊 戲。 6. 了 解 超 速 的 危 險， 並 能 勸 告 長 輩 “ 不 超 速、不 開 快 車”。	(2)雨天撐傘易遮住視線，駕駛人也容易忽略行人，應穿著反光鮮明雨衣，引起駕駛人注意。 2. 大家來找碴，請學生利用平板找出雨天使用雨具的錯誤做法。 (1)請學生找出第十四頁下圖中使用雨具的錯誤做法或以角色扮演方式，並加以討論。 (2)正確使用雨具，保障行人安全。 三、夜間行車的安全 1. 請學生觀察第十五頁圖片，說說看白天行車與夜間行車狀況有什麼不同。 (1)夜間行車：光線昏暗，看不清楚，易發生危險。 (2)夜間行車：車燈範圍照不遠或轉彎時車燈範圍照不到行人，易發生危險。 2. 請學生想想看，並列出夜間行車如何保障行人安全的做法。 (1)夜間光線昏暗，行車必須開車燈，才能辨識行人。 (2)夜間行車時，車燈範圍照不遠或轉彎時車燈範圍照不到行人，易發生危險，應小心慢開。 (3)夜間行車應提高注意力，專心開車，避免發生危險。 (4)行人在夜間行走時，也要提高警覺，靠邊慢走，宜穿淺色(黃或白)衣服或有反光材質衣帽或手執手電筒，顯示自己讓駕駛人看到，更能保障自己的安全。 四、安全的停車距離	3. 選出雨天行車危險的原因。 4. 找出雨天使用雨具的錯誤做法。 5. 討論白天行車與夜間行車狀況有什麼不同。 6. 列舉夜間行車如何保障行人安全的做法。 7. 認識煞車與停車距離，知道保持安全行車距離的重要。 8. 明瞭濕滑、冰雪、砂土、碎石路面，煞車距離的不同。 9. 仔細觀察並明白	
--	--	--	------------------	---	--	--	--	--

					1. 指導學生觀看第十六頁圖片，認識安全的停車距離，知道保持安全行車距離的重要。 2. 請學生動動腦：在濕滑、冰雪、砂土、碎石各種路面上煞車距離有哪些不同的狀況呢？ (1) 濕滑路面所需的煞車距離，約是乾燥路面的 1.5 倍。 (2) 冰雪路面所需的煞車距離，約是乾燥路面的 3 倍。 (3) 駕駛人在濕滑、冰雪、砂土、碎石各種路面上行駛時，因煞車距離不同，應減緩速度，以防煞車不及，撞上人、車或物。 五、駕駛人的視線障礙 1. 請學生仔細觀察第十七頁圖片，並加以討論，能明瞭駕駛人的視線障礙(死角)不同。 2. 請學生思考並發表，能知道在車輛視線障礙(死角)範圍內逗留或遊戲的危險。 六、十次車禍九次快 1. 請學生利用平板勾選出開快車造成的危險性，能了解超速是造成交通事故的主因之一。 2. 仔細觀察第十八頁圖片，加以討論，並能勸告長輩不超速不開快車。 (1) 左圖：開快車轉彎時離心力大，車輛拋出路外，易發生交通事故。 (2) 右圖：開快車發生車禍時衝擊力大，車輛衝擊下，車頭擠壓，駕駛人又未	駕駛人的視線障礙(死角)不同。 10. 知道在車輛視線障礙(死角)範圍內逗留或遊戲的危險。 11. 選出開快車造成的危險性，能勸告長輩不超速不開快車。	—
--	--	--	--	--	--	--	---

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

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

註:行列太多或不足，請自行增刪。

快樂出門



平安回家

班級：_____ 姓名：_____

1. 你常利用哪些交通工具？使用這些交通工具要注意哪些安全事項？

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

3. 承上題，我們該如何避免危險發生？

4. 遇到下方情形時，你會怎麼做？

➡ 判斷遠方來車車速

➡ 不同車輛轉彎時(內外輪差)

