

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度六年級彈性學習課程

1. 主題/專題/議題探究課程：創新國際教育

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 上學期 創新國際教育

課程名稱	創新國際教育	實施年級 (班級組別)	六	教學節 數	本學期共(40)節
彈性學習課程四 類規範	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. ☐ 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	1、利用繪本進行主題教學，培養「聽、說」能力，並融入品格、家庭教育，陶冶學生性情。 2、善用本校英語書籍之資源，進行班級共讀，並透過活動設計，提升閱讀素養。 3、結合學生日常生活經驗，進行閱讀的延伸與應用，加深閱讀理解。				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	從 Read 閱讀開始，從習慣閱讀開始，進而習慣閱讀到喜愛閱讀，繪本擁有豐富的圖片、生動的故事情節、簡易重複的語言，並結合 Art 藝術提升學生美感教育，結合生活情境用語使用，增進學生的英語溝通能力。				
本教育階段總綱 核心素養或校訂 素養	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。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。				
課程目標	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意及想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的搭配。 4. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關用語。				

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	個人口頭報告、聲音與肢體動作展示。	

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	活動一:共讀繪本 Yo! Yes? 活	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 ◎ C-II-1 國內（外）招呼方式。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。	1. 共讀繪本 Yo! Yes? Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。【練習活動】約 10 分鐘	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單
第 2 週	2	活動二:Yo! Yes? 角色扮演。	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題	2.Yo! Yes? 角色扮演，練習語調。 利用簡單的動作帶領學生說	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單

			字詞。 ◎ 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	詞及句型的生活溝通。 ◎ C-II-1 國內（外）招呼方式。	和想法。 3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。	出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話，最邀請幾組學生上臺練習。 【練習活動活動】約 10 分鐘		
第 3 週	2	活動三:Yo! Yes? Sight Words 遊戲。	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 ◎ C-II-1 國內（外）招呼方式。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。	3. 2~4 人分組玩跳棋，精熟 Sight Words 英語字詞。 利用簡單的動作帶領學生說出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話，最邀請幾組學生上臺練習。 【練習活動活動】約 10 分鐘	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單
第 4 週	2	活動四：英語村課程 1	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	4. 英語村主題課程 1	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單

			◎ 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	活溝通。 ◎ C-II-1 國內（外）招呼方式。	3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。			
第 5 週	2	活動一 Sunny and Rainy 繪本教學	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。因本書字數較多，故只選 P. 6. 7、P. 14. 15 進行共讀 2. 說出文章內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過歌曲帶欣賞，能說出本單元相關英語單	1. 共讀繪本：Sunny and Rainy 一起學習天氣相關單字。 Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。【練習活動】約 10 分鐘	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單
第 6 週	2	活動二 經典名曲 Rhythm Of The Rain 歌曲欣賞	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡	1. 認識並閱讀繪本故事書。因本書字數較多，故只選 P. 6. 7、P. 14. 15 進行共讀 2. 說出文章內容大意、心得，並	2. 搭配經典名曲 Rhythm Of The Rain 學習天氣單字。 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單

			字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基	易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	提出發現的問題和想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過歌曲帶欣賞，能說出本單元相關英語單	對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。		
第 7 週	2	活動三 桌遊趣 Board Game for "How's the weather?" 活動四：英語村課程 2	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。因本書字數較多，故只選 P. 6. 7、P. 14. 15 進行共讀 2. 說出文章內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過歌曲帶欣賞，能說出本單元相關英語單	3. 透過桌遊來練習對話及天氣相關單字。 利用簡單的動作帶領學生說出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話，最邀請幾組學生上臺練習。 【練習活動活動】約 10 分鐘	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單
第 8 週	2	活動三 桌遊趣 Board Game for "How's the weather?"	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活	1. 認識並閱讀繪本故事書。因本書字數較多，故只選 P. 6. 7、P. 14. 15 進行共讀	3. 透過桌遊來練習對話及天氣相關單字。 帶學生進行分工或分組練習。 【練習活動】約	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單

			◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基礎溝通。	音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 說出文章內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過歌曲帶欣賞，能說出本單元相關英語單	10 分鐘進行活動。		
第 9 週	2	活動一：共讀繪本 Daisy Eat your peas	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。 3. 能用英語表達並和同學討論自己喜歡的食物和不喜歡的食物	1. 共讀繪本 Daisy eat your peas Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘	口說問答，學習單	完成動詞學習單及 healthy food 學習單
第 10 週	2	活動二：利用學習單討論 If you---, you can have--- 造句	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。	2. 利用學習單複習動詞並練習造句 I f you—you can—	口說問答，學習單	完成動詞學習單及 healthy food 學習單

			字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	及句型的生活溝通。	3. 能用英語表達並和同學討論自己喜歡的食物和不喜歡的食物	教師利用單字圖卡複習單字。 播放 CD 請學生依聽到的內容，依序填上正確的號碼。 【練習活動】約 10 分鐘		
第 11 週	2	活動三： healthy food 學習單	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生 活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用 語。 B-II-1 第二學 習階段所學字詞 及句型的生活溝 通。	1. 認識並閱讀繪 本故事書。 2. 理解故事內 容，口語反覆練 習句型與造句。 3. 能用英語表達 並和同學討論自 己喜歡的食物和 不喜歡的食物	3. 利用學習單讓 學生發表 I like—及 I don't like— 食物，並一起討 論 healthy food 教師利用單字圖 卡複習單字。 播放 CD 請學生 依聽到的內 容，依序填上正 確的號碼。 【練習活動】約 10 分鐘	口說問答，學 習單	完成動詞學習 單及 healthy food 學習單
第 12 週	2	活動四：英語村 課程 3	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生 活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨	◎ Ac-II-2 簡易的生活用 語。 B-II-1 第二學 習階段所學字詞 及句型的生活溝 通。	1. 認識並閱讀繪 本故事書。 2. 理解故事內 容，口語反覆練 習句型與造句。 3. 能用英語表達 並和同學討論自	英語村主題課程 3	口說問答，學 習單	完成動詞學習 單及 healthy food 學習單

			識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。		己喜歡的食物和不喜歡的食物			
第 13 週	2	活動一：共讀繪本 It Looked Like Spilt Milk	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。 3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	1. 共讀繪本 It Looked Like Spilt Milk Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字
第 14 週	2	活動二：練習句型與造句：It looked like...	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。 3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	2. 學生可以兩個一組練習句型。利用簡單的動作帶領學生說出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話，最邀請幾組學生上臺練習。	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字

			各種課堂練習活動。	聯想創作。		【練習活動活動】約 10 分鐘		
第 15 週	2	活動三：藉由「灑出牛奶」學習單，可以展示學生不同的創意。	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。 3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	3. 完成學習單，讓學生發揮想像力畫出並與讓組員猜出\畫出物品的單字。教師利用單字圖卡複習單字。播放 CD 請學生依聽到的內容，依序填上。 【練習活動】約 10 分鐘	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字
第 16 週	2	活動四：英語村課程 4	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。 3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	4. 英語村主題課程 4	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字
第 17 週	2	活動一 I' ll teach my dog 100 words	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容	1. 認識並閱讀繪本故事書。 Read Along 播	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、	英語歌謠歌本、Bingo 學習單

		繪本共讀	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	大意、心得，並提出發現的問題和想法。	放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘	學習單	
第 18 週	2	活動二 I' ll teach 句型練習+Simon says	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2. 認識小狗會做的動作有哪些？運用 TPR 的教學法，搭配 Simon Says 一起做動作，結合單字與動作，加深學生對動作。	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、學習單	英語歌謠歌本、Bingo 學習單
第 19 週	2	活動三 動作 Bingo 學習單活動	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	3. 動作 Bingo 學習單。 教師利用單字圖卡複習單字。 播放 CD 請學生依聽到的內容，依序填上正	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、學習單	英語歌謠歌本、Bingo 學習單

			識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。			確的號碼。 【練習活動】約 10 分鐘		
第 20 週	2	四：複習週	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	4. 期末回饋	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、學習單	英語歌謠歌本、Bingo 學習單

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度下學期 創新國際教育

課程名稱	創新國際教育	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(34)節
------	--------	----------------	---	------	-----------

彈性學習課程四類規範	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. ☐ 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	1、利用繪本進行主題教學，培養「聽、說」能力，並融入品格、家庭教育，陶冶學生性情。 2、善用本校英語書籍之資源，進行班級共讀，並透過活動設計，提升閱讀素養。 3、結合學生日常生活經驗，進行閱讀的延伸與應用，加深閱讀理解。	
呼應學校背景、課程願景及特色發展	從Read 閱讀開始，從習慣閱讀開始，進而習慣閱讀到喜愛閱讀，繪本擁有豐富的圖片、生動的故事情節、簡易重複的語言，並結合Art 藝術提升學生美感教育，結合生活情境用語使用，增進學生的英語溝通能力。	
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	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。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。	
課程目標	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意及想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的搭配。 4. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關用語。	
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	個人口頭報告、聲音與肢體動作展示。	

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	活動一:共讀繪本 I am Little Fish 1	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 口說練習繪本韻文的語感。 3. 透過歌曲帶動唱，能熟悉英語相反字。	1. 共讀繪本 I am Little Fish Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】 約 10 分鐘	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單
第 2 週	春節							
第 3 週	2	教學活動三:I am little fish 韻文學習單。活動	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 1-II-5 能依據引	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 口說練習繪本韻文的語感。 3. 透過歌曲帶動唱，能熟悉英語相反字。	3. 完成 I am little fish 韻文學習單，圈出歌曲中有押韻的單字。 教師利用單字圖卡複習單字。 【練習活動】 約 10 分鐘	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單

			導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	等。				
第 4 週	2	四：英語村課程 1	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 口說練習繪本韻文的語感。 3. 透過歌曲帶動唱，能熟悉英語相反字。	4. 英語村主題課程 1	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單
第 5 週	2	活動一：共讀繪本 I wish I were a dog	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，熟悉故事中的英文單字。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過學習單，x 利用繪本的句型	1. 共讀繪本 Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或	口語問答學習單	學習單

			各種課堂練習活動。		說出3位同學和自己的優點 —is special because he can—.	獨立朗讀練習。 【練習活動】約10分鐘		
第6週	2	活動二:觀賞 cats 和 dogs 影片,並配合繪本,一起討論 cats 和 dogs 可以做到的事,再完成學習單	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容,熟悉故事中的英文單字。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過學習單, x 利用繪本的句型說出3位同學和自己的優點 —is special because he can—.	2. 口語小組討論級全班討論發表利用簡單的動作帶領學生說出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話,最邀請幾組學生上臺練習。 【練習活動活動】約10分鐘	口語問答學習單	學習單
第7週	2	活動三:優點轟炸學習單	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容,熟悉故事中的英文單字。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過學習單, x 利用繪本的句型	3. 完成學習單教師利用單字圖卡複習單字。播放 CD 請學生依聽到的內容,依序填上正確的號碼。 【練習活動】約10分鐘	口語問答學習單	學習單

			各種課堂練習活動。		說出3位同學和自己的優點 —is special because he can—.			
第8週	2	活動四：英語村課程2	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 理解故事內容，熟悉故事中的英文單字。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。 4. 透過學習單，x 利用繪本的句型說出3位同學和自己的優點 —is special because he can—.	4. 英語村主題課程2	口語問答學習單	學習單
第9週	2	活動一 The crocodile who didn' t like water 繪本共讀	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	1. 共讀繪本一起學習喜歡做的事情跟不喜歡做的事情。 Read Along 播放CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱學習單	英語歌謠歌本、學習單

			各種課堂練習活動。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	興、曲調即興等。		Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘		
第 10 週	2	活動二 認識單字與句型、改編歌曲吟唱 課程 3	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2. Row Row Row your boat 歌曲改編 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

第 11 週	2	活動三 學習單	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	3. Like/ don't like 學習單 教師利用單字圖卡複習單字。 播放 CD 請學生依聽到的內容，依序填上正確的號碼。 【練習活動】約 10 分鐘	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 12 週	2	活動四：英語村課程 3	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	4. 英語村主題課程 3	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

			1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。					
第 13 週	2	活動一 We' re going on a bear hunt 繪本共讀	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生話溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 練習 形+形 + 名句型 3. 歌曲帶動唱	1. 共讀繪本 Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 14 週	2	活動二 形聲字介紹歌曲吟唱	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生話溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 練習 形+形 + 名句型 3. 歌曲帶動唱	2. 繪本歌曲欣賞 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

			活動。					
第 15 週	2	活動三 學習單 Read and connect	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 練習 形+形 + 名句型 3. 歌曲帶動唱	3. Read and connect 學習單 利用簡單的動作帶領學生說出句子。 將學生分成兩兩一組練習對話，最邀請幾組學生上臺練習。 【練習活動活動】約 10 分鐘	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 16 週	2	活動四：英語村課程 4	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 練習 形+形 + 名句型 3. 歌曲帶動唱	4. 英語村主題課程 4	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

第 17 週	2	活動一 Soccer Game! 繪本共讀 活動二 Waka Waka 歌曲帶動唱	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關英語單字。	1. 共讀繪本 Soccer Game! 一起學習足球的相關名詞及動詞。 2. 搭配經典歌曲 “Waka Waka” 一起唱跳，音樂搭配肢體動作記憶歌曲。	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單
第 18 週	2	活動三 All About Soccer 學習單 活動四：總複習	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 ◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。 3. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關英語單字。	3. 透過學習單複習足球相關單字。 4. 期末回饋	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單

			譜，建立與展現歌唱及演奏的基					
--	--	--	----------------	--	--	--	--	--

2. 統整性主題/專題/議題探究課程：電腦資訊課程

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 上學期 電腦資訊課程(生生用平板)

課程名稱	電腦資訊課程(生生用平板)	實施年級 (班級組別)	六	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	實踐性教學：將課堂重點放在實際操作和實踐上，讓學生能夠親自動手進行電腦操作和程式編寫。透過實際操作，學生可以更深入地理解電腦的運作原理和相關概念。 問題導向學習：鼓勵學生提出問題、解決問題和思考解決問題的方法。課程設計可以針對實際生活中的問題或情境，引導學生運用電腦技術解決問題，培養創造力和解決問題的能力。 適性化學習：根據學生的不同程度和興趣，提供不同層次和類型的學習內容。這樣可以讓學生在自己的興趣領域中深入學習，同時也能夠挑戰高難度的內容。				
核心素養	培養學生在數位化時代中所需的基本能力和知識，以應對日益數位化的社會和工作需求。透過國小電腦資訊課程的學習，學生能夠發展出適應快速變化的科技環境的能力，並為他們未來的學習和職業發展奠定堅實的基礎。				
課程目標	培養學生的創新思維和問題解決能力。電腦資訊課程鼓勵學生思考和解決現實生活中的問題，並運用電腦技術找到創新的解決方案。學生將學習如何提出問題、分析問題、設計解決方案並實踐，培養創造力和解決問題的能力。				

配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
		課程架構						
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。		實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
第 2 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴	1. 點擊螢幕左下角的「添加擴展」 2. 點擊「畫筆」圖示	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。	3. 認識 Scratch 畫筆工具		
第 3 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子 準備開始畫畫囉	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有	1. 加入「初始化」的指令積木：「筆跡全部清除」、「定位到 X: -100 Y: -150」 2. 設定畫筆的筆跡寬度及顏色 3. 使用「下筆」開始畫畫	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			做適切的處理，並養成動手做的習慣。		重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。			
第 4 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子 來畫出一棟房子吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。	1. 加入重複四次的迴圈 2. 在迴圈裡，放置移動150點、左轉90度，以及等待一秒的指令。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 5 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子 畫完之後記得停筆	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、	1. 理解為什麼需要使用停筆積木 2. 加入停筆積木至程式區	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。			
第 6 週	1	單元一 小小藝術家： 畫房子 來幫房子蓋屋頂吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠說出長方形、正方形，以及正三角形的特徵，運用重複迴圈的結構，簡化指令數目，繪製形狀。 能夠辨識長方形、正方形、和正三角形幾何形狀的特徵。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複	1. 加入說出指令積木 2. 更改畫筆筆跡的顏色 3. 加入重複 3 次的迴圈 4. 迴圈指令中，放置移動 150 點、左轉 120 度，以及等待 1 秒的指令	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

第 7 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	雜圖案。 孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示		實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
第 8 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室進階 加減乘除我都愛	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」	將原本的乘法問答修改成加法問答。	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			探究事物的 方法 及技能，對訊息 做適切的處理， 並養成動手做的 習慣。		應用條件判斷敘述 來建立有邏輯的 指示			
第 9 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室進階 加減乘除我都 愛	2-I-2 觀察生活 中人、事、物的 變化，覺知變化 的可能因素。 2-I-3 探索生活 中的人、事、 物，並體會彼此 之間會相互影 響。 2-I-4 在發現及 解決問題的歷程 中，學習探索與 探究人、事、物 的方法。 2-I-5 運用各種 探究事物的 方法 及技能，對訊息 做適切的處理， 並養成動手做的 習慣。	C-I-1 事物特性 與現象的探究。 C-I-3 探究生活 事物的方法與技 能。 F-I-1 工作任務 理解與工作目標 設定的練習。 F-I-2 不同解決 問題方法或策略 的提出與嘗試。	孩子將創作一個可 以和電腦互動的 九九乘法遊戲， 除了應用「條件 判斷」，也會認 識程式世界裡的 「變數」。 能夠理解並使用數 學比較運算符 號： $>$ （大於） $<$ （小於） $=$ （等 於） 能夠將口語的「如 果...那麼...」 抽象化為程式的 「條件判斷」 應用條件判斷敘述 來建立有邏輯的 指示	將原本的乘法問答修改成 減法問答。	實作	均一平台： Scratch3.0 任 意門
第 10 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室進階 加減乘除我都 愛	2-I-2 觀察生活 中人、事、物的 變化，覺知變化 的可能因素。 2-I-3 探索生活 中的人、事、 物，並體會彼此 之間會相互影 響。	C-I-1 事物特性 與現象的探究。 C-I-3 探究生活 事物的方法與技 能。 F-I-1 工作任務 理解與工作目標 設定的練習。 F-I-2 不同解決	孩子將創作一個可 以和電腦互動的 九九乘法遊戲， 除了應用「條件 判斷」，也會認 識程式世界裡的 「變數」。 能夠理解並使用數 學比較運算符 號： $>$ （大於） $<$	將原本的乘法問答修改成 除法問答。	實作	均一平台： Scratch3.0 任 意門

			2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	問題方法或策略的提出與嘗試。	(小於) = (等於) 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示			
第 11 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室進階 除法餘數大挑戰	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	將原本的乘法問答修改成除法餘數問答。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 12 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件	將原本的乘法問答修改成除法餘數問答。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

		除法餘數大挑戰	的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示			
第 13 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室進階 無敵答題王 Part1	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	新增計分機制，答對的時候+200 分，答錯的時候-100 分	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			並養成動手做的習慣。					
第 14 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室進階 無敵答題王 Part2	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	新增倒數計時器，讓玩家在限定時間內盡量回答問題，最後看看誰才是無敵答題王！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 15 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運程式的事		實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。			
第 16 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階 閃爍的超級蛋糕	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	讓蛋糕開始不停地閃爍，變成七彩霓虹糕吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 17 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階 閃爍的超級蛋糕	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。	讓蛋糕開始不停地閃爍，變成七彩霓虹糕吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。			
第 18 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階 蛋糕亂亂飛	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	蛋糕除了會移動當然還不夠，還要讓它胡亂地旋轉才夠意思！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 19 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外	蛋糕除了會移動當然還不夠，還要讓它胡亂地旋轉才夠意思！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

		蛋糕亂亂飛	2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。			
第 20 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片進階 用鍵盤召喚禮物！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	讓我們透過空白鍵，來召喚禮物的出現吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 下學期 電腦資訊課程(生生用平板)

課程名稱		電腦資訊課程(生生用平板)	實施年級(班級組別)	六	教學節數	本學期共(17)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		實踐性教學：將課堂重點放在實際操作和實踐上，讓學生能夠親自動手進行電腦操作和程式編寫。透過實際操作，學生可以更深入地理解電腦的運作原理和相關概念。 問題導向學習：鼓勵學生提出問題、解決問題和思考解決問題的方法。課程設計可以針對實際生活中的問題或情境，引導學生運用電腦技術解決問題，培養創造力和解決問題的能力。 適性化學習：根據學生的不同程度和興趣，提供不同層次和類型的學習內容。這樣可以讓學生在自己的興趣領域中深入學習，同時也能夠挑戰高難度的內容。						
核心素養		培養學生在數位化時代中所需的基本能力和知識，以應對日益數位化的社會和工作需求。透過國小電腦資訊課程的學習，學生能夠發展出適應快速變化的科技環境的能力，並為他們未來的學習和職業發展奠定堅實的基礎。						
課程目標		培養學生的創新思維和問題解決能力。電腦資訊課程鼓勵學生思考和解決現實生活中的問題，並運用電腦技術找到創新的解決方案。學生將學習如何提出問題、分析問題、設計解決方案並實踐，培養創造力和解決問題的能力。						
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

			2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	能夠了解什麼是扇形、圓心角，以及圓心角和周角的關係。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。 能夠運用「函式」（自訂積木）功能，讓程式變得簡潔、容易閱讀。	3. 新增「右轉 30 度」指令積木，讓角色在蓋完章後能右轉。 4. 新增「筆跡全部清除」指令積木，完成這個專案初始化的設定。		
第 4 週	1	單元四：小小藝術家：畫一朵花 更有層次的花朵	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或	孩子能夠從周角、圓心角，以及扇形的定義，連結到程式迴圈的結構，繪製一朵花。 能夠了解什麼是扇形、圓心角，以及圓心角和周角的關係。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪	1. 新增「重複 2 次」指令積木，製作巢狀迴圈。 2. 新增「右轉 15 度」指令積木，讓第二層花瓣不會與第一層重疊。 3. 新增「圖像效果幻影設為 30」指令積木，調整花瓣造型的透明度。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	策略的提出與嘗試。	製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。 能夠運用「函式」（自訂積木）功能，讓程式變得簡潔、容易閱讀。			
第 5 週	1	單元四：小小藝術家：畫一朵花 花朵少什麼？	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠從周角、圓心角，以及扇形的定義，連結到程式迴圈的結構，繪製一朵花。 能夠了解什麼是扇形、圓心角，以及圓心角和周角的關係。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。 能夠運用「函式」	1. 新增「造型換成花蕊」指令積木，將花朵角色的造型切換成花蕊。 2. 新增「圖像效果清除」指令積木，清除花朵角色透明化的圖像效果。 3. 新增「蓋章」指令積木，將花蕊造型蓋在花朵的正中央位置。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。		(自訂積木) 功能，讓程式變得簡潔、容易閱讀。			
第 6 週	1	單元四：小小藝術家：畫一朵花 分享你的程式專案吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與 探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子能夠從周角、圓心角，以及扇形的定義，連結到程式迴圈的結構，繪製一朵花。 能夠了解什麼是扇形、圓心角，以及圓心角和周角的關係。 能夠計數動作的重複次數，並且將它描述成重複迴圈的結構。 能夠將一個圖案繪製的動作，拆解成最小的、具有重複性質的序列。 創作一個能夠重複執行簡單的序列的程式來繪製複雜圖案。 能夠運用「函式」(自訂積木) 功能，讓程式變得簡潔、容易閱讀。	點擊「分享」鍵，你的專案作品就可以讓全世界都看見囉！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 7 週	1	單元五：數字猜猜樂進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺	C-I-1 事物特性與現象的探究。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式		實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 8 週	1	單元五:數字 猜猜樂進階 計時猜數字	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於）	在遊戲中加入倒數計時器，你能夠在 60 秒內猜對幾題呢？	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 9 週	1	單元五:數字猜猜樂進階 計時猜數字	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放	在遊戲中加入倒數計時器，你能夠在 60 秒內猜對幾題呢？	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 10 週	1	單元五:數字 猜猜樂進階 不要超過題目範圍	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	認識程式的例外狀況，別讓玩家猜出題目範圍了！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 11 週	1	單元五:數字	2-I-2 觀察生	C-I-1 事物特	孩子將設計類似「終極密碼」的	認識程式的例外狀況，別	實作	均一平台：

		猜猜樂進階 不要超過題目範圍	活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	讓玩家猜出題目範圍了！		Scratch3.0 任意門
第 12 週	1	單元五：數字 猜猜樂進階 遊戲按鈕啟動	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符	一起來製作啟動遊戲的按鈕動畫吧！	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 13 週	1	單元五:數字猜猜樂進階 遊戲按鈕啟動	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的	一起來製作啟動遊戲的按鈕動畫吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 14 週	1	單元五:數字猜猜樂進階 答對小驚喜	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	讓玩家在答對時能獲得一份隱藏的小驚喜吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			習慣。					
第 15 週	1	單元五:數字 猜猜樂進階 答對小驚喜	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	讓玩家在答對時能獲得一份隱藏的小驚喜吧！	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
第 16 週	1	單元六：太 空保衛戰進階	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用		實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊			
第 17 週	1	單元六：太空保衛戰進階強化吧！太空敵人	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程	一起來透過「速度」變數，讓太空敵人速度變快吧！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	策略的提出與嘗試。	能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊		
第 18 週	1	單元六：太空保衛戰進階強化吧！太空戰艦	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」	一起來透過「等待直到」變數，在戰艦快被摧毀時升級！	實作 均一平台：Scratch3.0 任意門

			方法及技能， 對訊息 做適 切的處理，並 養成動手做的 習慣。		應用條件判斷敘述 來建立有邏輯的 指示 能夠理解並使用程 式的變數來存放 文字或數字的資 訊			
--	--	--	---	--	--	--	--	--

3. 統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育

追風少年 G0

領域/科目		統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育		設計者	教學團隊
實施年級		六上		教學時間	2 節 80 分鐘
單元名稱		追風少年 G0			
設計理念		透過活動認識腳踏車的基本構造，並知道安全騎乘腳踏車的方法，提醒學生騎腳踏車的應要注意的事，並呼籲學生遵守交通規則，珍惜生命。			
設計依據					
學習重點	學習表現	健體 3b-Ⅲ-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 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。		總綱與領綱之核心素養	●A2 系統思考與解決問題 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 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。
	學習內容	健體 Ba-Ⅲ-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 綜合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-Ⅲ-3 化解危機的資源或策略。			
議	實	1.步行與運具使用			

題 融 入	質 內 涵	2. 交通知能與科技運用	
	所 融 入 之 學 習 重 點	Cc-III-1 學習自行車的基本檢查與保養。 Cc-III-3 學習並演練自行車基本的安全騎乘行為。 D-III-1 認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。	
與其他領 域/科目 的連結	●健康與體育領域 ●綜合活動領域		
教材 來源	●交通安全教育指引手冊		
教學設 備/資源	●電腦 ●投影設備		
學習目標			
1. 認識腳踏車行車時應注意事項 2. 知道安全騎乘腳踏車的方法。 3. 知道騎乘腳踏車時應遵守的交通規則。 4. 確實做好腳踏車定期檢查以確保腳踏車設備的齊全。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
*課前準備 教師準備腳踏車掛圖，及相關影片。			

一、引起動機 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]腳踏車安全上路》，以複習上一節課內容，並引導學童發表騎乘腳踏車應注意安全事項，及哪些是危險的騎乘腳踏車行為。 二、發展活動 1. 深化腳踏車安全上路的概念 播放 168 交通安全網站影片—《自行車宣導教學影片》，複習腳踏車騎乘的基本常識，以加深騎乘腳踏車時應具備的概念。 2. 模擬安全騎乘腳踏車 學童角色扮演模擬騎乘腳踏車前須準備的事項、騎乘腳踏車時須注意的安全事項，及停放腳踏車應有的禮貌與行為。教師並適時提問，還有哪些事項需要注意的。 三、歸納統整 1. 教師歸納，騎乘腳踏車應戴安全帽、腳踏車上應有的安全配備。騎腳踏車時，遵守交通號誌與警察的指揮，做個好騎士，維護自己以及他人的安全。 2. 完成學習單。		10 分	●實作表現 能正確操作「安全騎乘自行車」。
		20 分	
		10 分	
參考資料			
附錄	無		

有距離才安全

領域/科目	統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育	設計者	教學團隊
實施年級	六下	教學時間	2 節 80 分鐘
單元名稱	有距離才安全		

設計理念		日常生活中，穿越道路的路口、特殊路口或路段是每天都會經歷的情境，而路況隨時隨地都在變化中。透過影片、圖片或遊戲，指導學生學習並演練安全穿越道路的路口、特殊路口或路段，讓學生累積應變的經驗是重要的要求。		
設計依據				
學習重點	學習表現	健體 3b-Ⅲ-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 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。	總綱與綱領之核心素養	●A2 系統思考與解決問題 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 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。
	學習內容	健體 Ba-Ⅲ-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 綜合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-Ⅲ-3 化解危機的資源或策略。		
議題融入	實質內涵	1.危險感知能力 2. 步行與運具使用 3. 交通事件應變		
	所融入之學習重點	A-Ⅲ-2 了解交通工具與用路人行為可能導致的危險。 Ca-Ⅲ-1 學習並演練安全穿越特殊路口的方法。 Ca-Ⅲ-2 學習並演練安全穿越路段的方法。 E-Ⅲ-3 學習交通事故傷害的急救方式與設施。		
與其他領域/科目的連結		●健康與體育領域 ●綜合活動領域		

教材來源	●交通安全教育指引手冊		
教學設備/資源	●電腦 ●投影設備		
學習目標			
1. 觀察預測與判斷穿越道路時的道路寬度、安全位置、時間、車輛動向 2. 了解特殊狀況路口或路段的潛在危險，與穿越地點並加以因應。 3. 看到別人發生車禍事故，知道緊急應變處理的方法。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
一、引起動機 觀看新聞影片「台灣過馬路太危險!？」臺灣的交通亂象，引起國際媒體的關注，如何尊重行人路權，讓行人安全的過馬路成為政府和人民努力的重要課題。接下來，我們將要來更深入了解。		10 分	參與態度 能積極參與遊戲，理解視覺與反應的時間差。
二、發展活動 (一)活動一：「搶手帕」遊戲 1. 遊戲說明如下： (1)學生面對面站立成二排，兩人中間的地板放置一條手帕 (2)教師發號口令：「摸頭、摸耳、摸鼻……」。 (3)教師在學生出其不意下喊「摸手帕」。 (4)得到手帕的人得分 (5)反覆數輪，做最後計分。 2. 沒拿到手帕的學生發表為什麼搶不到手帕。 3. 搶到手帕的學生發表有什麼技巧可以搶到手帕。 4. 再執行數輪搶手帕遊戲。 5. 小結：學生聽到老師下的口令，再反應到心理執行口令的動作，腦袋需要運作的時間，以致於反應的動作會比較慢。當我們過馬		10 分	

路，眼睛接收到車子的動作，再做閃躲的動作，通常會來不及反應，所以，過馬路時，要特別的小心。 (二)活動二：聰明過馬路 1. 觀看影片「無號誌道路好危險」 (1)交通安全重點一 ●無號誌彎道的危險：產生視野死角容易被彎道的車子撞到。 ●穿越方法：左右看確認無車、利用反射鏡、找到直線路段 (2)交通安全重點二 ●無號誌十字路口的危險：視野易被旁邊物件擋住、來往車輛不停 ●穿越方法：探出頭查看狀況、聆聽周遭聲音、沒車再通過 (3)交通安全重點三 ●夜晚的危險：天色變暗看不清，道路車輛速度快 ●解決方法：注意聽、仔細看、反光或亮色衣物保護 三、歸納統整：若是經過無號誌彎道、無號誌十字路口，可以多走遠一點到有號誌的路口或直線路段，再過馬路。若是沒有類似的地方，就要提高警覺，先停下來，探出頭仔細觀察，確認路況安全，再快步穿越馬路。 一、引起動機 觀看影片「注意車前動態 行車安全車距攻略」，請學生說一說為什麼要保持行車安全距離呢？接下來，我們將要來如何測量安全距離以及面對意外事故要如何處理。	10 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
二、發展活動 (一)活動一：距離多遠才安全 1 馬路上的車子很多，哪些種類的大車更是要特別小心呢？ 參考答案：大客車、公車、大貨車、砂石車、聯結車、貨櫃車……等 2 遇到大車要注意哪些事呢？ 參考答案：內輪差、視野死角、剎車距離…… 3. 教師說明法律規範的車輛安全距離：汽車行駛高速公路及快速公路車輛每小時之車速，大型車減 20，小型車乘 0.5 計算後，以公尺	10 分 14 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。

	●過馬路時被車撞飛該怎麼辦？ https://www.youtube.com/watch?v=RjaCfBkpTPg		
附錄	無		

4. 社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第一學期

社 團 名 稱	蝶谷巴特(每週 2 節)	教 學 者	沈倩萍
年 級	六年級	場 地	藝文教室
課 程 目 標	為國小學生提供一個豐富多元的學習環境，培養他們的興趣和專業技能。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	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。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	蝶古巴特拼貼介紹	介紹蝶古巴特拼貼起源、工具、胚體、實作技法介紹
2	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（筆筒實作）	木胚特性、技法介紹－磨光、打底、上色、上漆教學

3	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（筆筒實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
4	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（胸針實作）	木胚磨光、打底、上色拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
5	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（胸針實作） －水晶膠固化	胸針拼貼、水晶膠固化技法
6	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（零錢包實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
7	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（零錢包實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
8	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（手搖飲提袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
9	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（手搖飲提袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
10	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
11	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
12	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（卡夾實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學

13	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（筆袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
14	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（筆袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
15	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（筆記本書套實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
16	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（立鏡實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
17	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（面紙盒實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
18	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（面紙盒實作） －水晶膠固化	面紙盒實作拼貼、水晶膠固化
19	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（隔熱墊實作）	木胚－磨光、打底、上色、漆等技法教學隔熱墊實作
20	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（隔熱墊實作） －水晶膠固化	隔熱墊實作拼貼、水晶膠固化

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第二學期

社 團 名 稱	蝶谷巴特(每週 2 節)	教 學 者	沈倩萍
年 級	六年級	場 地	藝文教室
課 程 目 標	為國小學生提供一個豐富多元的學習環境，培養他們的興趣和專業技能。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	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。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（杯墊實作）	木胚特性、技法介紹－磨光、打底、上色、上漆等技法教學
2	春節	
3	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（鑰匙圈實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法鑰匙圈實作拼貼
4	蝶古巴特拼貼實作－胚拼貼（糖果盒實作）	木胚磨光、打底、上色拼貼膠使用教學、餐巾紙取圖技法教學糖果盒實作拼貼
5	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（糖果盒實作） －水晶膠固化	糖果盒拼貼實作、水晶膠固化技法教學
6	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（圍裙實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、圍裙拼貼教學

7	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（圍裙實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、圍裙拼貼實作
8	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（購物袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、購物袋拼貼實作
9	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（購物袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
10	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（A4手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
11	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（A4手拿包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
12	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（相片本實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
13	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（小夜燈實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
14	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（面紙袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
15	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（天燈實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
16	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（童玩動物實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
17	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（紙巾架實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法、實作拼貼
18	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（信插實作） －水晶膠固化	面紙盒實作拼貼、水晶膠固化

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第 1 學期

社 團 名 稱	烏克蘭麗麗(每週 2 節)	教 學 者	陳淑玲
年 級	六年級	場 地	音樂教室
課 程 目 標	培養學生對音樂的興趣和熱愛，提高他們的烏克蘭麗麗演奏技巧和音樂素養，並鼓勵他們在音樂領域中展現個人的才華和創造力。同時，社團也提供了合作和表演的機會，培養學生的團隊合作能力和舞台表演經驗。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	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。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	認識烏克蘭麗麗	烏克蘭麗麗的結構名稱及正確姿勢
2	瑪莉小羊	認識撥奏 CDE
3	小小蜜蜂	認識撥奏 CDEFG
4	倫敦鐵橋	認識撥奏 CDEFGA
5	烏克蘭麗麗 gogogo	認識撥奏高音 C

6	瑪莉小羊、小小蜜蜂	C. G7 和弦
7	倫敦鐵橋	C. G7 和弦
8	烏克麗麗 gogogo	C. G7 和弦
9	我喜歡彈烏克麗麗	切分節奏
10	掀起妳的蓋頭來	半拍拍子及和弦
11	火車快飛	C. G7. F 和弦
12	我愛康康	音階彈奏
13	生日快樂	高音把位
14	快樂頌	和弦練習
15	小星星變奏曲	認識各種變奏
16	小星星合奏版	快速變換和弦
17	往事難忘	單音彈奏
18	噢!蘇珊娜	Trot 節奏練習
19	當我們同在一起	唱+刷和弦
20	當我們同在一起	C 大調轉 F 大調

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第二學期

社 團 名 稱	烏克麗麗(每週 2 節)	教 學 者	陳淑玲
年 級	六年級	場 地	音樂教室
課 程 目 標	培養學生對音樂的興趣和熱愛，提高他們的烏克麗麗演奏技巧和音樂素養，並鼓勵他們在音樂領域中展現個人的才華和創造力。同時，社團也提供了合作和表演的機會，培養學生的團隊合作能力和舞台表演經驗。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	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。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	音階練習	認識四線譜
2	春節	
3	噢!蘇珊娜	Swing 節奏
4	古老的大鐘	臨時記號
5	生日快樂	華爾滋節奏
6	寶貝	↑ ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ 刷法
7	哆啦 A 夢	附點四分音符拍子練習

8	第九號交響曲	刷+彈單音
9	晨歌	刷+彈單音
10	野玫瑰	四指法練習
11	小手拉大手	民謠搖滾伴奏
12	你是我的花朵	March 節奏刷法
13	小情歌	十六音符伴奏
14	Better Man	三指法
15	星空	利用左.右手悶音
16	揮動翅膀的女孩	撻弦
17	海洋	打板
18	情非得已	搖滾+打板

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第一學期

社團名稱	管絃樂(每週 2 節)	教學者	莊佳欣
年級	六年級	場地	音樂教室

課程目標	培養學生對音樂的興趣與熱愛，並透過學習樂器演奏技巧和合奏訓練，培養他們的音樂表達能力和團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核心素養	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。	評量方式 (學習表現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
2	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
3	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
4	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
5	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
6	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
7	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨

8	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
9	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
10	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
11	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
12	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
13	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
14	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
15	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
16	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
17	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城

18	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
19	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
20	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 114 學年度 第二學期

社團名稱	管絃樂(每週 2 節)	教學者	莊佳欣
年級	六年級	場地	音樂教室
課程目標	培養學生對音樂的興趣與熱愛，並透過學習樂器演奏技巧和合奏訓練，培養他們的音樂表達能力和團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核心素養	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。	評量方式 (學習表現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情

2	春節	
3	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
4	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
5	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
6	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
7	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
8	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
9	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
10	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
11	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
12	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
13	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚

14	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
15	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
16	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
17	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
18	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚

5. 其他類課程:崙雅大小事

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 第1學期 課程名稱:崙雅大小事

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	選班級幹部、分配掃地工作	1	1. 欣賞自己和同學的特質，共同選出適切的班級幹部。 2. 參與班級清掃工作分配，了解自己的工作範圍和內容。	1. 欣賞並接納自己與他人。 2. 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。	1. 認識自己和同學的特質與長處，找出適合擔任班級幹部的人選。 2. 透過民主投票表決方式，選賢與能。 3. 認識本學期班級負責之清掃區域。 2. 分配掃地工作。	同儕觀察實際操作	

2	量身高、體重、視力檢查	1	1. 知悉體檢項目與檢測方法。 2. 知道自身身體的基本資料。	關心自身身體的現況。	透過測量身高、體重、視力，關心自身身體的現況。	實際操作	
3	友善校園宣導	1	養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措施。	同儕觀察	
4	地震避難演護演練	1	認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐。	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答實際操作	
5	節約用水宣導	1	培養愛惜水資源的習慣，進而加以珍惜、善用水資源。	養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。	1. 認識水資源對生活的影響 2. 了解生活中的節水措施及行動	問答實際操作	
6	營養教育宣導	1	重視營養均衡的重要性；強化均衡飲食的實踐力。	具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。	1. 認識營養對人體的影響 2. 能列舉營養均衡的餐飲組合	發表同儕觀察	
7	性別平等	1	建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。	認識身體界限與尊重他人的身體自主性。	認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。	問答	
8	交通安全宣導	1	了解遵守交通規則的重要性；培養注意交通安全的習慣。	具備觀察周遭環境的能力及正確的交通安全知能。	1. 認識交通號誌及規則 2. 了解常見交通事故原因 3. 認識校園周圍的交通號誌	問答實際操作	

9	家庭教育 我愛我的家	1	以實際行動表達對家人的關心，且能遵守與家人的約定。	表達對家庭成員的關心與情感。 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。 良好生活習慣與德行。	1. 能對家人表達關心。 2. 能幫忙做家事。 3. 能熟練做法事的技巧。	問答 學習單	
10	家庭暴力防治	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。	認識兒少保護。 人權教育 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。	協助兒童了解自己的情緒。 體驗不同情緒的感覺，以建立對自己身體覺知的敏感度。	問答	
11	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
12	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。 3. 進場練習。 4. 開幕式練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
13	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。 3. 進場練習。 4. 開幕式練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
14	防災宣導	1	了解災害成因，養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 消防避難逃生知能與演練	問答實際操作	

15	生命教育	1	了解不當行為對校園生物的影響，進而學習尊重與關愛校園生物。	發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。	1. 親近不同生物，並尊重生命。 2. 學會發表自己的想法。 3. 能夠仔細聆聽他人的想法。	問答 學習單	
16	反毒宣導	1	現在許多毒品做成糖果或果凍的樣子，讓人防不勝防。希望透過影片的欣賞，提醒學生有些毒販可能藉著請人吃糖果的方式，引誘人接觸毒品，並希望學生能夠學會拒絕的技巧，讓反毒可以向下扎根。	良好生活習慣與德行。 認識責任。 認識兒少保護。	1. 識別毒品偽裝形式。 2. 辨識毒癮症狀，保護自身與親友遠離毒品危害。 3. 了解面對同儕勸誘時，如何拒絕毒品上身。	問答	
17	藥物濫用宣導	1	電視廣告中常見成藥的廣告，而且社會上也有許多容易取得的各種藥品，孩子們雖然知道這些是藥品，卻無法明白這些藥品之間的差別，容易造成藥物濫用的情形。	認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。 良好生活習慣與德行。 認識兒少保護。	1. 認識成藥、指示藥和處方藥及藥物濫用。 2. 瞭解藥物濫用對個人、家庭及社會的影響。 3. 能夠正確使用藥物。	問答 學習單	
18	健康促進宣導	1	培養正確的身體健康觀念，並能維持良好的飲食及運動習慣。	具備正確的健康知能，以發展良好的身體機能。	1. 了解健康的重要性 2. 認識飲食及運動對健康的影響。 3. 能提出自己生活中有助於健康的好習慣。	發表同儕觀察	

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 第 2 學期 課程名稱：崙雅大小事

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論 題綱)	評量方式	備註
1	選班級幹部、 分配掃地工作	1	1. 欣賞自己和同學的特質，共同選出適切的班級幹部。 2. 參與班級清掃工作分配，了解自己的工作範圍和內容。	1. 欣賞並接納自己與他人。 2. 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。	1. 認識自己和同學的特質與長處，找出適合擔任班級幹部的人選。 2. 透過民主投票表決方式，選賢與能。 3. 認識本學期班級負責之清掃區域。 2. 分配掃地工作。	同儕觀察 實際操作	
2	量身高、體重、視力檢查	1	1. 知悉體檢項目與檢測方法。 2. 知道自身身體的基本資料。	關心自身身體的現況。	透過測量身高、體重、視力，關心自身身體的現況。	實際操作	
3	友善校園宣導	1	養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措施。	同儕觀察	
4	地震避難演護 演練	1	認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答實際 操作	

5	用藥安全防毒 守門員	1	1. 認識一般用藥。 2. 認識毒品。	1. 了解藥害救濟制度及食品醫藥安全及毒品的相關法規，能論述個人促進健康的觀點與立場。 2. 了解各種常見毒品的名稱、樣貌，及對身體的危害程度。	1. 依據個人需求評估藥物及健康食品的安全成分並合宜選用。 2. 清楚知道各種常見毒品的名稱、樣貌，及對身體的危害程度。	問答	
6	法律常識宣導	1	理解法律與法治的意義；習得法律實體與程序的基本知能；追求人權保障與公平正義的價值。	具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動的能力，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。	1. 法治教育 2. 認識常見的法律議題，以及受法律保障的自身權益	問答	
7	交通安全宣導	1	了解遵守交通規則的重要性；培養注意交通安全的習慣。	具備觀察周遭環境的能力及正確的交通安全知能。	1. 認識交通號誌及規則 2. 了解常見交通事故原因 3. 認識校園周圍的交通號誌	問答實際 操作	
8	環境教育宣導	1	強化與環境的連接感，養成友善環境的態度。	參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。	1. 觀察校園內動植物，使學生意識到多種物種的存在。 2. 思考何種環境最適	問答實際 操作	
9	健康促進宣導	1	培養正確的身體健康觀念，並能維持良好的飲食及運動習慣。	具備正確的健康知能，以發展良好的身體機能。	1. 了解健康的重要性 2. 認識飲食及運動對健康的影響。 3. 能提出自己生活中有助於健康的好習	發表同儕 觀察	

10	水域安全宣導	1	重視戲水安全、了解防溺要領、自救救人。	學會游泳技巧，熟悉自救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋划」	問答 實際操作	
11	創意剪貼簿比賽	1	大量閱讀多元文章，辨識文本中議題的訊息或觀點。	透過國語文學習，掌握文章要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。	透過剪貼簿，學習掌握文章要旨及邏輯思維，並與自身產生聯結後，抒發自己的感想。	發表 同儕觀察 實際操作	得視時間 各班調整 實施日期
12	反毒宣導	1	1. 能分辨毒品與藥物的差別。 2. 能進一步毒品對人的危害。 3. 能認識紫錐花運動。	閱 E10 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E8 認識兒少保護。	個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。 自我管理策略。 對周遭人事物的關懷。	問答	

13	反毒宣導	1	4. 能分辨毒品與藥物的差別。 5. 能進一步毒品對人的危害。 6. 能認識紫錐花運動。	閱 E10 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E8 認識兒少保護。	個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。 自我管理策略。 對周遭人事物的關懷。	問答	
14	社團發表	1	展現參與社團活動的學習成效	欣賞周遭不同族社團的異同，體驗與覺察生活中關連的現象。	欣賞多元社團，體會不同社團的獨有特色。	實際操作	
15	節慶活動	1	養成參與國際活動的知能；激發跨文化的觀察力與反思力。	欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。	節慶博覽會，欣賞多元文化，體會不同文化慶典的獨有特色。	實際操作	