

彰化縣福興鄉西勢國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 六年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

彰化縣西勢國小114學年度六年級校訂彈性學習課程

Love to Read

Love to Learn

Love to Learn Better

學藝

班級社團

愛閱

小小說書人

英閱繪

國際教育

議題教育

社會行動力



科技

數位學習

好數養

基本學力

寫手

語文能力

彰化縣福興鄉西勢國小114學年度校訂課程「西勢愛閱」架構圖

	Love to Read		Love to Learn		Love to Learn Better	
年 級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
主 題	和書做朋友	小小說書人	知書識禮	跟著書去旅行	向名人看齊	博覽群書
上學期 單元	讀好書 喜森園 話心情 過好年	說閱讀 聊變遷 談成長 道傳說	樂學藏書室 尊重故事屋 悅讀 E 書房 多元讀書會	地圖趣 交通go 台灣行 異國遊	談名人 學名人 頌名人 做名人	觀神察妖 以古為鏡 禮讚生命 體察時代
下學期 單元	樂學自然 多元交通 快樂親情 尊重你我	聊書湯 道感恩 談健康 說書趣	愛自己 學尊重 愛地球 愛世界	臺灣情 原民心 異國風 地球愛	尋名人 說名人 學名人 頌名人	吟詩詠詞 青春情愁 品味生活 新詩創作

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢愛閱」六年級 架構圖

Love to Read Love to Learn Love to Learn Better			
主題	學期	單元	篇目
博覽群書	上學期	觀神察妖	- 神話傳說溯源 - 希臘神話傳說
		以古為鏡	- 西漢的故事 - 朝代風情
		禮讚生命	- 認識傳記 - 花媽家說故事55 - 投資大師巴菲特
		體察時代	- 認識社論 - 時事議題我關心 - 時事議題發表會
	下學期	吟詩詠詞	- 唐詩意涵 - 朗誦詩歌 - 宋詞深究詠唱
		青春情愁	- 奇蹟男孩 - 名家散文
		品味生活	- 散文主題類別 - 短文寫作
		新詩創作	- 現代新詩定義 - 閱讀新詩-泰戈爾《新月集》 - 仿詩寫作

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 西勢愛閱 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢愛閱	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	呼應本校課程願景： 1. 樂學：人和的前提在尊重，透過愛的學習環境，讓孩子熱愛學習，喜歡學習，建立祥和互信的校園，進而影響社區與社會。 2. 悅讀：人類與自然界所有的生物共同生活在地球上，所以自然界的資源都是學習對象，因此援引外部資源，全面提升閱讀教育。 3. 多元：引導學生自我探索、主動學習，透過多元方式分享所得，表現學習成果。 4. 全人：學生透過校訂閱讀課程，除了能學習到文本知識，提高語文表達能力外，進而培養想像力和思考力，提升品德素養和社會意識。在整體課程中，校訂閱讀課程可說是我校學生邁向全人發展的重要途徑。				
核心素養	☒ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☒ A3 規劃執行與創新應變 ☒ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 ☒ C1 道德實踐與公民意識 ☒ C2 人際關係與團隊合作 ☒ C3 多元文化與國際理解				
課程目標	1. 能培養閱讀的興趣，並培養良好的習慣和態度。 2. 能認識閱讀策略，並利用閱讀策略深究內容。 3. 能從讀本中學到道理，並應用在生活中。				

[illegible]

				據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。				
第 3 週	1	單元一 觀神察妖	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	國 Ab-III-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 Ad-III-4 古典詩文。 Ad-I-3 故事、童詩等。 國 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 國 Bb-III-1 自我情感的表達。 國 Bb-III-2 人際交流的情感。 國 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 國 Bc-III-2 描述、列舉、因果、		利用網路，尋找神話傳說溯源 活動三：電腦教室查找網路圖書資源。 1. 教師介紹什麼是網路資料庫。 2. 教師介紹檢索資料時常用的術語：欄位檢索、全文檢索、關鍵字檢索、標題(主題)檢索。 3. 學生自行練習由學校校網連結查詢線上圖書資料庫，尋找神話定義，並運用組織能力，擷取重點，用自己的話，和同學分享所查得的資料，並分享所使用的搜索引擎。 4. 學生自行練習由學校校網連結查詢線上圖書資料庫，尋找神話相關圖書資源。 5. 教師提醒學生，注意網路安全及使用規範。 6. 班書依班級序，輪流於本週發放予學生每人一本，學生自行利用時間於 2 天內閱讀完成，並統一將班書移交予下一班級。	態度評量 口語評量 分組報告 資料蒐集整理	電腦教室

				問題解決、比較等寫作手法。 國 Bc- III -3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。				
第 4 週	1	單元一 觀神察妖	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Ad- III -3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 Ad-III-4 古典詩文。 國 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。 國 Ad-I-3 故事、童詩等。 國 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 國 Bb-III-4 直接抒情。		閱讀班書<u>希臘神話傳說</u>，分組討論，個別閱讀完成。 活動四：引起動機 教師先將班書封面及目錄、前言掃描成電子檔，於課堂中展示。 1. 看封面推測本書內容(猜猜看這本書在說些什麼?) 2. 請小組根據封面、封底圖畫設計自由聯想，並把聯想的結果心智圖的形式寫在小白板上。 3. 請學生欣賞每一頁圖片並輪流朗讀文字部分。 4. 各組上台報告。 5. 再打開目錄及前言敘述，教師可針對幾條目錄標題及前言所提及內容，讓學生進行內容預測。藉由預測引起學生對內容的好奇而做進一步的閱讀。	口語評量 態度評量 分組報告	班級教室 投影設備 共讀書：<u>希臘神話傳說</u>

				國 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 國 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 國 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		6. 請學生回家閱讀完成。		
第 5 週	1	單元一 觀神察妖	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結	國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-1 意義段與篇章結構。 國 Ad-III-2 篇章		閱讀班書<u>希臘神話傳說</u>，分組分享故事情節及角色扮演。 活動五：複習文本內容 1. 教師發下便利貼，請學生寫下閱讀時的提問。寫好後讓學生將之貼於黑板。老師在學生貼好後將問題稍做分	態度評量	班級 教室 共讀書：<u>希臘神話傳說</u>

			合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	的大意、主旨、結構與寓意。 國 Ad-I-2 篇章的大意。 國 Bb-III-4 直接抒情。 國 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 國 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	類。 2. 開始討論提問。答案可由全班一起討論或由知道答案的學生回答。老師視學生討論內容做補充。 3. 決定重要情節或關鍵事件 了解故事內容後，請各組討論一個重要或印象最深刻的故事情節，並說明二個理由，寫在白板上。 4. 角色扮演：各組依所選故事情節進行角色表演。 5. 歸納整理：教師歸納各組表演重點	分組報告 參與討論	
--	--	--	--	--	---	-------------------------	--

第 6 週- 第 10 週	5	單元二 以古為鏡	【國語】 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 【社會】 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 2b-III-2 理解不同文化的特	【國語】 Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 【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。 Ae-III-2 國際間因利益競爭而造成的衝突、對立與結盟。 Bc-III-2 權力不	· 透過閱讀，學習用藝術豐富人生。 · 認識古今偉人的機智，和其開闊偉大的胸懷。 · 學習用心觀察事物，發現生活中處處都有樂趣。 · 學習用樂觀開朗的心境，開拓視野。	活動一：進入西漢的世界 1. 引起動機：播放二十四孝之二親嘗湯藥的故事。我們都聽說二十四孝的故事，二十四孝是家喻戶曉的民間故事，每一則故事的孝行不相同，但皆以發揚孝德的偉大，雖然當中有些故事令人感到不切實際，但推崇孝德精神之偉大，可以成作為我們的模範。 https://www.youtube.com/watch?v=Wsm8SjSFMN8 老師說明親嘗湯藥的故事就是西漢第五個君王漢文帝的故事。 2. 老師介紹西漢故事一書 此次要共讀的書是<u>西漢故事</u>，作者：林漢達，出版社：<u>天下遠見出版社</u>，這本書的特色以成語為章名，突出事件重點，事件條理清晰，用詞活潑淺顯易懂，作者將死板的歷史故事生動呈現在讀者面前，不僅使讀者認識成語典故，還可以增加歷史知識，更能提高寫作能力，非常適合青少年閱讀。 3. 西漢世界：老師利用朝代表介紹漢朝的由來，並說明漢朝為何分西漢、東漢，最後解說西漢為何滅亡。  活動二：西漢人物特寫 123	態度評量 分組戲劇評量 成語學習單	班級 教室 圖書館 資訊投影設備 簡報 西漢人物特寫 123 共讀書：西漢故事
------------------	---	-------------	---	---	---	---	--	--

		色，欣賞並尊重文化的多樣性 3c-III-3 主動分擔群體的事務，並與他人合作。 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 【藝術】 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 【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。 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣	平等與資源分配不均，會造成個人或群體間的差別待遇。 Cc-III-2 族群的遷徙、通婚及交流，與社會變遷互為因果。 【藝術】 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素（主旨、情節、對話、人物、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。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 Bc-III-1 各類資	1. 老師利用簡報方式呈現： (1.) 人物特寫 1：親嘗湯藥孝子<u>漢文帝</u> (2.) 人物特寫 2：<u>西漢美女~王昭君</u> (3.) 人物特寫 3：<u>戰國策編輯~西漢文學家劉向</u> 2. 老師提問： (1) 這三個人物你最感興趣的是誰？為什麼？ (2) <u>漢文帝</u>是一個孝順的皇帝，你認為甚麼是孝順？ (3) 甚麼行動才算是孝順父母？ (4) 如果你是<u>王昭君</u>你願意嫁去匈奴嗎？為什麼？ (5) <u>王昭君</u>當時的女性地位和現代有甚麼不同？ (6) 以現代來看甚麼是性別平等？ (7) 我們該如何做到性別平等？ (8) <u>劉向</u>為什麼要編輯這些書冊？ (9) 你認為<u>劉向</u>喜歡這份工作嗎？為什麼？ (10) 你的興趣是甚麼？為了這興趣你曾經做過甚麼樣的努力？ (11) 有人願意分享<u>劉向</u>所編輯的<u>戰國策</u>一書中的寓言故事嗎？ 3. 教師歸納整理： (1) 孝順指為了回報父母的養育，尊重父母的指令，基本上不違背父母的意願行事。但若父母行為有所偏差時，就應規勸，不可盲從父母的命令，以免陷父母於不義。 (2) 性別因時代環境不同造成的境遇不同，從以前女性相對屬弱勢的一群，因不同時代	
--	--	---	--	---	--

			賞多元文化。	源的分析與判讀。 Cc-III-1 不同族群的優勢與困境。	環境下對女性會有特別的保護方式，比如古代匈奴的收繼婚制，其制度下有其背景及原因，可是以我們現在的眼光看來是不平等的。我們早期男生和女生也是不平等的，但現在我們提倡性別平等，雖然性別不同，但待遇應不受限制，我們要尊重並學習如何與不同性別相處，打破性別刻板印象。 (3)劉向雖然也有著作，但他也從事編輯整理的工作，這除了是他自己本身的職務外，肯定對此也有相當的興趣，投入此興趣中成為他的專長。每一個人都可以找到自己感興趣的事，如果認真投入最後可發展成自己的專長。 活動三：閱讀班書~<u>西漢的故事</u> 1. 閱讀<u>西漢的故事</u> 2. 分享<u>西漢的故事</u> 討論：(1)書中章名有說到那些成語？ (2)書本中最令你印象深刻的事件是哪件？是什麼成語的典故？ (4)書本中最令你印象深刻的人物是誰？為什麼？ 活動四：朝代風情 1. 分組討論編寫劇本：可根據西漢故事一書編寫劇本，也可以編寫別的朝代皇帝及人物。 @選定主角或朝代，蒐集資料，分析資料。 劇名： 人物：_____，朝代：_____，故事：	
--	--	--	--------	----------------------------------	--	--

					2. 至圖書館找資料，討論劇本內容。 3. 分組排練戲劇。 活動五：朝代風情之戲劇演出 1. 分組上台演戲。 台下學生依據台上同學演出的戲劇給分。 2. 學生發表分享報告中最感興趣的內容。 3. 歸納整理：教師歸納各組戲劇的重點。 活動六：成語接龍 1. 根據西漢故事裡的成語設計成語接龍填字遊戲。 2. 設計好學習單給老師檢視、修改。 3. 兩人為一組，交換學習單，完成對方所設計的成語接龍學習單。			
第 11 週	1	單元三 禮讚生命	國 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 國 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協	國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 ©Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Bb-III-3 團隊	· 透過詩歌欣賞，學習用不同角度看事情。 · 培養「觀察能力」的訓練，認識動物的特色。 · 了解環境	活動一：認識傳記 教師介紹傳記 (1)定義 傳記是人物人生的真實故事，人物都是歷史、文化等領域有名的人，政治家、藝術家、文學家等，詮釋人物的經歷和遭遇，所記載的都是真實的事件。傳記形式並非侷限於書，也有可能是電影。 (2)分類 按寫作方式分類可為第一人稱或第三人稱敘述。按敘述方式則可以分為親筆自傳和口述自傳。	態度評量 分組報告 參與討論	影片

			同合作達成共同目標。	合作的技巧。	改變對生物的影響，認識生態與生活的關係。	(3)特色 傳記有相當多種的書寫角度，依該人物的特性而不同，如政治人物的傳記，會著墨在於他所參與的重要政治事件和歷史事件。 活動二：分析傳記 1. 播放《花媽家說故事 55》世界偉人傳記之「莫札特」 https://reurl.cc/mLZp0l 2. 播放電影《阿瑪迪斯》片段 3. 小組分析比較前兩部影片是否為傳記。 4. 小組將討論結果記錄於小白板 5. 分組發表		
第 12 週	1	單元三 禮讚生命	國 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 國 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 國 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 國 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多	國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 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。 國◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Bb-III-3 團隊		活動三：閱讀班書《投資大師巴菲特》 教師將班書封面及目錄、前言掃描成電子檔，於課堂中展示。 1. 教師提問： (1)從書的封面、書名，你觀察到了什麼？ (2)猜猜看這本書可能與什麼有關？ 2. 請小組根據這本書的封面做自由聯想，並把結果以心智圖的形式呈現於 Coggle。 3. 分組發表心智圖。 4. 請學生欣賞每頁圖片並默讀部分文字。 5. 打開目錄及前言敘述，教師可針對幾條目錄標題及前言所提及內容，讓學生進行內容預測。藉由預測引起學生對內容的好奇而做進一步的閱讀。 6. 學生課後完成閱讀進度後，完成班書完整心智圖。	態度評量 口語評量 資料蒐集整理	投影設備 圖書館 平板 心智圖網頁 Coggle

			元文本的閱讀和應用能力。 綜 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。	合作的技巧。		班書依班級序，輪流於本週發放予學生每人一本，學生自行利用時間於 2 天內閱讀完成，並統一將班書移交予下一班級。		
第 13 週	1	單元三 禮讚生命	國 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 國 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 國 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 國 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協	國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。		活動四： 圖書館查找學校圖書資源。 1. 複習中國圖書分類法及圖書分類號的數來寶口訣 2. 學生分組至圖書館尋找藝術家傳記相關書籍。 3. 教師提醒孩子到圖書館須遵守的規定。 4. 小組分享選書的方法 5. 各組完成閱讀進度 活動五：班書分享 1. 以組為單位，與組員分享《投資大師巴菲特》的心智圖。 2. 學生依據組員給予的回饋，修改心智圖內容。 3. 教師將學生作品截圖上傳至班級共用雲端硬碟。	態度評量 口語評量 個人報告	圖書館 平板 心智圖網頁 Coggle

			同合作達成共同目標。					
第 14 週	2	單元三 禮讚生命	國 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 國 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 國 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 國 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 綜 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 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 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。 國 ©Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。		活動六： 各組討論，將《投資大師巴菲特》以簡報、海報、戲劇等自訂形式呈現給全班。 活動七： 1. 分組完成上週所選藝術家傳記的心智圖 2. 教師將學生作品截圖上傳至班級共用雲端硬碟。	態度評量 口語評量 資料蒐集整理	平板 心智圖網頁 Coggle

第 15 週 -第 16 週	1	單元三 禮讚生命	國 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 國 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 綜 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 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 國 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。 國◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 表 E-III-2 主題動作編創、故事表演。 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。		活動八： 1. 分組呈現班書《投資大師巴菲特》傳記內容。 2. 回饋方式分為個人自評與他評 活動九： 1. 教師複習傳記重點 2. 指導學生完成簡要個人自傳	態度評量 口語評量 分組報告	投影設備 平板
第 17 週	1	單元四 體察時代	國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 國 5-III-6 熟習適合	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 國 Bd-III-2 論證方		活動一：認識「社論」 1. 教師利用國語日報網站，帶學生共讀當天的「社論」與其他新聞。 2. 教師提問： (1)你覺得什麼是「社論」？ (2)「社論」與新聞和國語日報上其他文章有何不同？ (3)除了國語日報，你曾經在哪裡看過「社論」？	態度評量 口語評量	國語日報社網站 https://www.mdnkids.com/ 國語日報

			學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	式如舉例、正證、反證等。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。		3. 教師針對學生的發現進行歸納統整 4. 教師發給每個學生一份國語日報。 5. 請學生閱讀將該份報紙的「社論」，找出該篇社論的觀點。 6. 教師鼓勵學生發表，並適時給予回饋。		
第 18 週	1	單元四 體察時代	國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 國 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。		活動二：「社論」觀察家 1. 教師利用國語日報網站，帶學生共讀當天的「社論」。 2. 請學生找出其中的論點與論據。 3. 請學生試著提出不同的論點。 4. 教師鼓勵學生發表，並適時給予回饋。 5. 請小組成員分享上次閱讀的社論，並從小組分享的社論中挑選一篇作為討論主題。 6. 請小組找出該篇社論的論點，並提出不同的論點。 7. 分組上台報告。 8. 教師歸納學生想法，並適時給予回饋。	態度評量 口語評量 分組報告	國語日報社網站 https://www.mdnkids.com/ 國語日報
第 19 週	1	單元四 體察時代	國 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Bd-III-1 以事		活動三：時事議題我關心 1. 教師利用國語日報網站，帶學生共讀「讀報每週精選」。 2. 請學生分享自己的看法並說明原因。 3. 教師將全班分成六組，每兩組選擇一個共	口語評量 態度評量	國語日報社網站 https://www.mdnkids.com/

			國 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 綜 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。 綜 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 國 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 綜 Cc-III-1 不同族群的優勢與困境。 綜 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。		同的時事議題（環保、人權、性別），但是立場不同。 4. 教師介紹國語日報社網站的新聞檢索功能，教導學生蒐集相關新聞資料。 5. 每組針對自己的議題及立場，利用一週的課餘時間蒐集資料。 資料內容包含： (1) 提出看法、論點。 (2) 提出事實或例子支持自己的觀點。 (3) 提出具體作法	蒐集整理資料	國語日報
第 20 週	1	單元四 體察時代	國 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 國 5-III-12	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Bd-III-1 以事實、理論為論據，	· 培養美化環境的能力，為生活增添美感。 · 培養欣賞	活動四：蒐集資料我在行 1. 分組整理資料： (1) 辨別資料的正確性 (2) 刪減重複的資料 (3) 擷取資料大意 2. 製作海報：將資料內容條列整理後繪製成	態度評量 蒐集整理資料	圖書館 國語日報社網站 https://www.mdnkids.co

			運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 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。 綜 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	達到說服、建構、批判等目的。 國 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 綜 Cc-III-1 不同族群的優勢與困境。 綜 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。	音樂、戲劇的興趣和能力。 · 鑑往知來，從歷史事件中得到教訓與智慧，並發揮潛能。	海報。 3. 各組推選上台發表的同學，進行演練。 4. 教師行間巡視，並適時給予建議與意見。 5. 下次上課進行時事議題發表會與小公投。	m/ 國語日報
--	--	--	--	--	--	--	---------------------------------------

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢愛閱」六年級 架構圖

		Love to Read	Love to Learn	Love to Learn Better
主題	學期	單元	篇目	
博覽群書	上學期	觀神察妖	- 神話傳說溯源 - 希臘神話傳說	
		以古為鏡	- 西漢的故事 - 朝代風情	
		禮讚生命	- 認識傳記 - 花媽家說故事55	投資大師巴菲特
		體察時代	- 認識社論 - 時事議題我關心	時事議題發表會
	下學期	吟詩詠詞	- 唐詩意涵 - 朗誦詩歌	宋詞深究詠唱
		青春情愁	- 奇蹟男孩 - 名家散文	
		品味生活	- 散文主題類別 - 短文寫作	
		新詩創作	- 現代新詩定義 - 閱讀新詩-泰戈爾《新月集》	仿詩寫作

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 西勢愛閱 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢愛閱	實施年級 (班級組別)	六	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	1. 樂學：人和的前提在尊重，透過愛的學習環境，讓孩子熱愛學習，喜歡學習，建立祥和互信的校園，進而影響社區與社會。 2. 悅讀：人類與自然界所有的生物共同生活在地球上，所以自然界的資源都是學習對象，因此援引外部資源，全面提升閱讀教育。 3. 多元：引導學生自我探索、主動學習，透過多元方式分享所得，表現學習成果。 4. 全人：學生透過校訂閱讀課程，除了能學習到文本知識，提高語文表達能力外，進而培養想像力和思考力，提升品德素養和社會意識。在整體課程中，校訂閱讀課程可說是我校學生邁向全人發展的重要途徑。				
核心素養	☒ A1身心素質與自我精進 ☒ A2系統思考與解決問題 ☒ A3規劃執行與創新應變 ☒ B1符號運用與溝通表達 ☒ B2科技資訊與媒體素養 ☒ B3藝術涵養與美感素養 ☒ C1道德實踐與公民意識 ☒ C2人際關係與團隊合作 ☒ C3 多元文化與國際理解				

課程目標		1. 能培養閱讀的興趣，並培養良好的習慣和態度。 2. 能認識閱讀策略，並利用閱讀策略深究內容。 3. 能從讀本中學到道理，並應用在生活中。							
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	學習內容	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 吟詩詠詞	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	國 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。 國 Bb-Ⅲ-2 人際交流的情感。 國 Bb-Ⅲ-4 直接抒情。 國 Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-Ⅲ-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	・欣賞不同情境下，語文傳達的趣味，培養語文的興趣。 ・認識古今偉人的機智，和其開闊偉大的胸懷。 ・學習用心觀察事物，發現生活中處處都有樂趣。	1. 唐詩意涵釋疑： 認識唐詩的格律：近體詩又名今體詩，為唐代新興的詩體，因與古體有別而得名。近體詩分為絕句、律詩二種，四句為絕句，八句為律詩。 (1) 絕句：又稱截句、斷句、絕詩，四句一首，短小精萃。 ◎五絕示例： 宿建德江 唐·孟浩然 移舟泊煙渚，日暮客愁新。 野曠天低樹，江清月近人。 ◎七絕示例： 早發白帝城 唐·李白 朝辭白帝彩雲間，千里江陵一日還。	態度評量 資料蒐集整理 分組報告	圖書館 網路搜尋 投影設備	

					兩岸猿聲啼不住，輕舟已過萬重山。 (2)律詩：律詩每首有四聯（即八句），每句五個字是五言律詩，簡稱「五律」；每句七個字的是七言律詩，簡稱「七律」。律詩的第一、二句稱為「首聯」，三、四句稱為「領聯」，五、六句為「頸聯」，七、八句為「尾聯」。「領聯」和「頸聯」必須對偶；第二、四、六、八句最後的一個字必須同韻。 ◎五律示例： 山居秋暝 唐·王維 空山新雨後，天氣晚來秋。 明月松間照，清泉石上流。 竹喧歸浣女，蓮動下漁舟。 隨意春芳歇，王孫自可留。 ◎七律示例： 蜀相 唐·杜甫 丞相祠堂何處尋，錦官城外柏森森。 映階碧草自春色，隔葉黃鸝空好音。 三顧頻煩天下計，兩朝開濟老臣心。 出師未捷身先死，長使英雄淚滿襟。 2. 學生預先查找資料，就初唐、盛唐、中唐、晚唐，列舉代表性詩人，分組口頭報告詩人的生平及作品風格。 (1) 初唐：陳子昂、張九齡…… (2) 盛唐：王維、王之渙、李白、杜甫…… (3) 中唐：韋應物、白居易、賈島…… (4) 晚唐：杜牧、李商隱……	
--	--	--	--	--	--	--

						3. 學生分組蒐集資料，上台報告。 4. 教師給予回饋。		
第 2 週	1	單元一 吟詩詠詞	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 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。 藝 1-II-7 能創作簡短的表演。 藝 2-II-3 能表達參與表演藝術	國 Ad-III-4 古典詩文。 國 Bb-III-1 自我情感的表達。 國 Bb-III-2 人際交流的情感。 國 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 國 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作		1. 以圖畫紙四格創作，對自己喜愛的一首唐詩進行賞析。 (1) 查找感興趣的唐詩，分成四格創作，內容包括：題目、作者、詩句、翻譯、賞析。 (2) 搭配文句及其意境，繪製插圖。 (3) 將作品布置於教室，進行境教。 2. 上台朗誦詩歌。 (1) 將全班學生分成四組，各組擇取其中一名組員作品，可自編曲調或是入他首樂曲上台吟唱。 (2) 表演完畢，各組學生就情感表現、詩歌張力等方面進行回饋。	態度評量 資料蒐集整理 口語評量 歌唱評量	樂器 網際資源

			活動的感知，以表達情感。	的能力。				
第 3 週	1	單元一 吟詩詠詞	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	國 Ad-III-4 古典詩文。 國 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。 國 Bb-III-4 直接抒情。 國 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 國 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		1. 宋詞內容深究： 「詞」的特色： (1) 詞是唐朝興起的一種配樂唱歌的新文學樣式，不過到了宋朝才真正發展茁壯。 (2) 詞是按照詞牌來寫的，每一個詞牌都有固定的形式格律。每一種詞牌字數、句數及平仄押韻都不同。 (3) 宋朝時，有的詞人為了表明詞意，所以常常在詞牌下另加題目，或寫上一段小序。 (4) 詞的別稱有很多，例如：曲子詞、詩餘、樂府、長短句等。 (5) 詞依字數的多寡，分為小令、中調、長調。 (6) 詞一般都分成兩段，叫做上下闕，或是上下片。 (7) 詞和詩有很大的不同，但是他們都屬於韻文的一種。 詞人介紹： (1) 唐朝民間詞：敦煌石室保留不少唐朝民間所作的詞。 (2) 文人詞：唐朝的文人也有開始作詞，如李白、白居易等。 (3) 五代十國詞的發展已經到了將近成熟的階段，這時有名的作家有溫庭筠、韋莊、李煜。這些詞人是風格婉約、綺麗的流派。 (4) 北宋初期，晏殊、歐陽修繼承了晚唐五	態度評量 資料蒐集整理 分組報告	圖書館 網路搜尋 投影設備

						代的風格， 詞以小令為主，風格含蓄。但柳永卻長於鋪敘形容，寫長調有獨到之處。 (5) 蘇軾開創了豪放派，而南宋初年的辛棄疾、陸游都是豪放派的詞人。 (6) 格律派的正統作家：北宋：周邦彥；南宋：姜夔。 2. 學生預先查找資料，擇取宋代有名詞人，分組口頭報告詞人的生平及作品風格。 (1) 學生分組，查找資料。 (2) 上台報告 (3) 各組回饋 (4) 教師總結		
第 4 週	1	單元一 吟詩詠詞	國 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 國 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 國 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 國 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	國 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 國 Bb-III-4 直接抒情。 國 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 國 Bc-III-2 描寫、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 國 Cb-III-2 各類		1. 以兒歌或流行歌曲入樂，將宋詞代入歌詞詠唱。 (1) 各組擇取一闕詞，可自編曲調或是入他首樂曲上台吟唱。 (2) 表演完畢，各組學生就情感表現、詩歌張力等方面進行回饋。 (3) 教師進行講評。 2. 教師請各組學生就唐詩及宋詞的課程內容，出三到五題，置於籤筒內，進行全班「詩詞大挑戰」。	態度評量 分組歌唱	音樂教室 樂器 網際資源

			藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。 藝 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。 藝 1-II-7 能創作簡短的表演。 藝 2-II-3 能表達參與表演藝術活動的感知，以表達情感。	文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。				
第 5-8 週	4	單元二 青春情愁	國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識	國 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 國 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 國 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判	• 學習用樂觀開朗的心境，開拓視野。 • 透過詩歌欣賞，學習用不同角度看待事情。 • 培養追根究柢的實證態度，解決生活中的問題。	活動一：「奇蹟男孩」導讀 1. 教師說明「少年小說」與「故事」的不同，了解少年小說的三大特色：角色、情節、背景。 2. 教師結合學校圖書館資源，介紹「奇蹟男孩」一書。 3. 教師將「奇蹟男孩」一書的封面及導讀內容掃描建檔，透過資訊融入教學，清楚呈現書籍樣貌，增加書籍導讀時的吸引力。 4. 簡介「奇蹟男孩」的背景、將主要人物介紹出場、導讀至情節精采處停止，一步步引領學生進入書籍，引起閱讀本書的動機。 活動二：「奇蹟男孩」影片 1. 將小說內幾段情節以投影簡報呈現，並	態度評量 口語評量	圖書館

		文本 中議題的訊息或 觀 點。 國 5-III-12 運用 圖書 館(室)、科技與 網 路，進行資料蒐 集、 解讀與判斷，提 升多 元文本的閱讀和 應用 能力。 國 2-III-5 把握說 話 內容的主題、重 要細 節與結構邏輯。 綜 2c-III-1 分 析與判讀各類資 源，規劃策略以 解決日常生活的 問題。 綜 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	讀。 綜 Bb-III-2 團隊 運作的問題與解 決。 綜 Cc-III-1 不同 族群的優勢與困 境。 綜 Cd-III-2 人類 對環境及生態資源 的影響。		輔以誦讀小說方式介紹。 2. 接著再播放「奇蹟男孩」影片相同情節處，以兩相比較書中描述與影片呈現的差異，並思考為什麼不同？ 活動三：「奇蹟男孩」 活動四：「奇蹟男孩」(討論分享) 1. 讀完「奇蹟男孩」後，全班分組進行讀書會分享與討論，並將討論內容寫於白板上。 2. 請各組代表學生上臺分享討論結果：書中特別難忘或深刻的一段情節。 3. 教師提問：為什麼這個部分或情節讓你特別難忘？現實生活中有沒有遇過類似的事件？ 4. 教師鼓勵學生發表，並適時給予回饋。	態度評量 口語評量 分組報告	三重國小圖 書館
--	--	--	---	--	--	-------------------------------	---------------------

			目標。 綜 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 綜 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。					
第 9 週	1	單元三 品味生活	【國語】 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 5-3-10 能思考並體會文章中解	【國語】 Ab-III-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ad-III-4 古典詩文。 Ad-I-3 故事、童詩等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。	· 透過閱讀，學習用藝術豐富人生。 · 培養美化環境的能力，為生活增添美感。	活動一： 閱讀喜愛的名家散文。 1. 引起動機： 播放以林良先生所寫的小太陽散文及所改編的動畫影集 <u>《小太陽》第一集完整版 / EP01</u> 再播放林良先生介紹影片 2. 可視時間再選擇播放其他散文作者的作品或介紹影片，老師可以再自行上網尋找其他相關資料。 <u>大樹之歌—劉克襄(畢仙蓉老師朗讀)</u> <u>大樹之歌 作者：劉克襄 《山黃麻家書》散文選</u> <u>劉克襄數位主體館</u>	態度評量 網路	口語評量

			決問題的過程。 Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-4 直接抒情。 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		<u>三毛《撒哈拉的故事》中最經典的 20 句話，遠方流浪者的美麗心靈</u> <u>讀懂三毛的女人，都嫁給了愛情 有伴夜讀</u> <u>三毛《夢里花落知多少》</u> <u>三毛說過最美的九句話</u> <u>【我不求深刻，只求簡單】 - 夢圓 朗讀</u> <u>三毛作品</u> <u>20120523《私房真言》私房人物--林良</u> <u>我所知道的康橋—徐志摩(畢仙蓉老師朗讀)</u> <u>鳳凰木—蔣勳(畢仙蓉老師朗讀)</u> <u>夏夜—楊喚(畢仙蓉老師朗讀) 新詩</u> 活動二：定義「散文」。 1. 教師說明廣義上的散文定義： 散文是一種文學形式，與之相對的稱為韻文或詩文。散文可分為廣義與狹義的解釋，其中，廣義散文最容易辨識與定義的方式，是「鬆散」的結構。也就是說，扣除其它文學形式重疊部分，運用普通語法結構，不講究音韻，不講究排比，沒有任何束縛及限制的文字梳理方式，都可稱為散文。除此，狹義散文是單指文學範疇內，結構鬆散之非韻文作品。文學專指的散文，歷代作品有著各時代不同流變的脈絡，而正因為鬆散帶來的自由，散文作品表達出的思想通常有著豐富與圓滿的特色 2. 介紹散文作家 網路連結：<u>台灣散文作家</u>	態度評量	網路
--	--	--	---	--	--	------	----

						可以先針對國語課本中常常出現及較有名的台灣散文作家作介紹。 如：劉墉、鄭克襄、杏林子、小野、林良、桂文亞、三毛、張曼娟…		
第 10 週	1	單元三 品味生活	【國語】 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	【國語】 Ab-Ⅲ-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。 Ab-Ⅲ-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ad-Ⅲ-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ad-Ⅲ-4 古典詩文。 Ad-I-3 故事、童詩等。 Ba-Ⅲ-1 順敘與倒敘法。 Bb-Ⅲ-1 自我情感的表達。 Bb-Ⅲ-2 人際交流的情感。 Bb-Ⅲ-3 對物或自然的感悟。 Bc-Ⅲ-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 Ca-I-1 各類文本		活動三：分組討論散文中的主題類別。 1. 查找圖書並挑選一本自己喜愛作家的散文集。 到圖書館查找學校圖書資源。 1. 複習中國圖書分類法及圖書分類號的數來寶口訣 2. 學生分組至圖書館尋找有關散文書籍。 3. 教師提醒孩子到圖書館須遵守的規定。 4. 以組為單位，把各組員所借閱的散文集內容主題(親情、環境、哲學…)加以分類，並互相分享內容和作者。 5. 鼓勵學生也可以到社區圖書館借閱自己喜歡的散文作家作品。	態度評量 口語評量 分組報告 資料蒐集整理	圖書館

				中與日常生活相關的文化內涵。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。				
第 11 週	1	單元三 品味生活	【國語】 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	【國語】 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ad-III-4 古典詩文。 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。 Ad-I-3 故事、童詩等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Bb-III-4 直接抒情。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。		活動四：就主題類別分組介紹相關作家及其作品。 1. 以組為單位選出最喜歡的散文集，並把作者及精彩內容製作成海報，上台分享給其他組員，讓其他人也可以有機會認識好書。 活動五：閱讀班書<u>小太陽</u>(林良)，個別閱讀完成。 2. 班書依班級序，輪流於本週發放予學生每人一本，學生自行利用時間於 2 天內閱讀完成，並統一將班書移交予下一班級。 3. 請學生回家閱讀完成。 4. 請小組根據班書以心智圖的形式把內容畫在 A4 白紙上。 5. 將心智圖分享在班級作品分享區讓全班瀏覽。	口語評量 態度評量 分組報告 作品評量	班級教室 投影設備 共讀書：兒童版— <u>小太陽</u>

				Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。				
第 13 週	1	單元三 品味生活	【國語】 5-3-2-1 能養成主動閱讀課外讀物的習慣。 5-3-4-4 能將閱讀材料與實際生活經驗相結合。 5-3-8-2 能在閱讀過程中，培養參與團體的精神，增進人際互動。 5-3-10 能思考並體會文章中解決問題的過程。	【國語】 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-I-2 篇章的大意。 Bb-III-4 直接抒情。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。		活動六：擇定主題，進行短文寫作。 1. 以個人為單位，自選主題，自訂題目，進行短文創作。 2. 把短文分享在班級作品分享區供全班瀏覽。	態度評量 作品評量	班級教室 共讀書：<u>兒童版—小太陽</u>

				Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。				
第 14 週	1	單元四 新詩創作	國語： 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構	國語： Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Bb-III-1 自我情感的表達。 ◎Bb-III-2 人際交流的情感。	· 培養欣賞音樂、戲劇的興趣和能力。 · 鑑往知來，從歷史事件中得到教訓與智慧，並發揮潛能。	1. 查找圖書及網路，定義「現代新詩」。 (1) 教師於課前提問：什麼是「現代新詩」？ (2) 學生發表：查找圖書及網路後，發表何謂「現代新詩」。 (3) 以<u>泰戈爾</u>《新月集》中之五首童詩為教學主軸。 2. 閱讀新詩 現代詩示例：〈雲朵和波浪〉<u>泰戈爾</u> 媽媽，住在雲端的人對我喚道—— “我們	資料蒐集整理 口語評量 態度評量 作品評量	圖書館 網路搜尋 投影設備

		邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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	Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Bb-III-4 直接抒情。 ◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝術： 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝		從醒的時候遊戲到白日終止。“我們與黃金色的曙光遊戲，我們與銀白色的月亮遊戲。”我問道：“但是，我怎麼能夠上你那裡去呢？”他們答道：“你到地球的邊上來，舉手向天，就可以被接到雲端裡來了。”“我媽媽在家裡等我呢，”我說，“我怎麼能離開她而來呢？”於是他們微笑著浮游而去。但是我知道一件比這個更好的遊戲，媽媽。我做雲，你做月亮。我用兩隻手遮蓋你，我們的屋頂就是青碧的天空。住在波浪上的人對我喚道——“我們從早晨唱歌到晚上；我們前進又前進地旅行，也不知我們所經過的是什麼地方。”我問道：“但是，我怎麼能加入你們隊伍裡去呢？”他們告訴我說：“來到岸旁，站在那裡，緊閉你的兩眼，你就被帶到波浪上來了。”我說：“傍晚的時候，我媽媽常要我在家裡——我怎麼能離開她而去呢！”於是他們微笑著，跳舞著奔流過去。但是我知道一件比這個更好的遊戲。我是波浪，你是陌生的岸。我奔流而進，進，進，笑哈哈地撞碎在你的膝上。世界上就沒有一個人會知道我們倆在什麼地方。 3. 學生朗誦新詩〈雲朵和波浪〉		
--	--	--	---	--	--	--	--

		明、符合主題的作品。 6-III-4 創作童詩及故事。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。 藝術： 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	通。 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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。		4. 仿詩寫作 (1)教師舉例，從詩中找出最喜歡的詩句： 我是波浪，你是陌生的岸。我奔流而進， 進，進，笑哈哈地撞碎在你的膝上。世界上就沒有一個人會知道我們倆在什麼地方。 (2)請學生從詩中找出最喜歡的詩句，進行仿寫 (3)學生發表仿寫詩句 (4)學生仿詩寫作，並配合詩的內容畫圖 (5)學生發表新詩創作與圖畫作品		
--	--	---	---	--	---	--	--

			3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。					
第 15 週	1	單元四 新詩創作	國語： 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多	國語： Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Bb-III-1 自我情感的表達。 ◎Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Bb-III-4 直接抒情。 ◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個		1. 閱讀新詩 現代詩示例：〈天文學家〉<u>泰戈爾</u> 我不過說：“當傍晚圓圓的滿月掛在迦曇波的枝頭時，有人能去捉住它麼？”哥哥卻對我笑道：“孩子呀，你真是我所見到的頂頂傻的孩子。月亮離我們這樣遠，誰能去捉住它呢？”我說：“哥哥，你真傻！當媽媽向窗外探望，微笑著往下看我們遊戲時，你也能說她遠麼？”哥哥還是說：“你這個傻孩子！但是，孩子，你到哪裡去找一個大得能逮住月亮的網呢？”我說：“你自然可以用雙手去捉住它呀。”但是哥哥還是笑著說：“你真是我所見到的頂頂傻的孩子！如果月亮走近了，你便知道它是多麼大了。”我說：“哥哥，你們學校裡所教的，真是沒有用呀！當媽媽低下臉兒跟我們親嘴時，她的臉看來也是很大的麼？”但是哥哥還是說：“你真是一個傻孩子。” 2. 學生朗誦新詩〈天文學家〉 3. 仿詩寫作 (1) 請學生從詩中找出最喜歡的詩句，進	口語評量 態度評量 作品評量	投影設備

		元文本的閱讀和應用能力。 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。 藝術： 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝術： 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	行仿寫 (2) 學生發表仿寫詩句 (3) 學生仿詩寫作，並配合詩的內容畫圖 (4) 學生發表新詩創作與圖畫作品		
--	--	--	--	---	--	--

			2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。					
第 16 週	1	單元四 新詩創作	國語： 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 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-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 6-III-2 培養思	國語： Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Bb-III-1 自我情感的表達。 ◎Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Bb-III-4 直接抒情。 ◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類		1. 閱讀新詩 現代詩示例：〈紙船〉<u>泰戈爾</u> 我每天把紙船一個個放在急流的溪中。我用大黑字寫我的名字和我住的村名在紙船上。我希望住在異地的人會得到這紙船，知道我是誰。我把園中長的秀利花載在我的小船上，希望這些黎明開的花能在夜裡被平平安安地帶到岸上。我投我的紙船到水里，仰望天空，看見小朵的雲正張著滿鼓著風的白帆。我不知道天上有我的什麼遊伴把這些船放下來同我的船比賽！夜來了，我的臉埋在手臂裡，夢見我的紙船在子夜的星光下緩緩地浮泛前去。睡仙坐在船裡，帶著滿載著夢的籃子。 2. 學生朗誦新詩〈紙船〉 3. 仿詩寫作	口語評量 態度評量 作品評量	投影設備

		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。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。 藝術： 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝術： 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。		(1) 請學生從詩中找出最喜歡的詩句，進行仿寫 (2) 學生發表仿寫詩句 (3) 學生仿詩寫作，並配合詩的內容畫圖 (4) 學生發表新詩創作與圖畫作品		
--	--	--	---	--	---	--	--

第 17 週	1	單元四 新詩創作	國語： 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 6-III-2 培養思	國語： Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Bb-III-1 自我情感的表達。 ◎Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Bb-III-4 直接抒情。 ◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內	1. 閱讀新詩 現代詩示例：〈仙境〉泰戈爾 如果人們知道了我的國王的宮殿在哪裡，它就會消失在空氣中的。牆壁是白色的銀，屋頂是耀眼的黃金。皇后住在有七個庭院的宮苑裡；她戴的一串珠寶，值得整整七個王國的全部財富。不過，讓我悄悄地告訴你，媽媽，我的國王的宮殿究竟在哪裡。它就在我們陽台的角上，在那栽著杜爾茜花的花盆放著的地方。公主躺在遠遠的隔著七個不可逾越的重洋的那一岸沉睡著。除了我自己，世界上便沒有人能夠找到她。她臂上有鐲子，她耳上掛著珍珠；她的頭髮拖到地板上。當我用我的魔杖點觸她的時候，她就會醒過來，而當她微笑時，珠玉將會從她唇邊落下來。不過，讓我在我的耳朵邊悄悄地告訴你，媽媽；她就住在我們陽台的角上，在那栽著杜爾茜花的花盆放著的地方。當你要到河裡洗澡的時候，你走上屋頂的那座陽台來罷。我就坐在牆的陰影所聚會的一個角落裡。我只讓小貓兒跟我在一起，因為它知道那故事裡的理髮匠住的地方。不過，讓我在你的耳朵邊悄悄地告訴你，那故事裡的理髮匠到底住在哪裡。他住的地方，就在陽台	口語評量 態度評量 作品評量	投影設備
-----------	---	-------------	--	---	--	-------------------------------------	------

		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。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。 藝術： 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。 3-III-5 能透過	涵。 藝術： 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	的角上，在那栽著杜爾茜花的花盆放著的地方。 2. 學生朗誦新詩〈仙境〉 3. 仿詩寫作 (1) 請學生從詩中找出最喜歡的詩句，進行仿寫 (2) 學生發表仿寫詩句 (3) 學生仿詩寫作，並配合詩的內容畫圖 (4) 學生發表新詩創作與圖畫作品		
--	--	---	---	--	--	--

			藝術創作或展演 覺察議題，表現 人文關懷。					
第 18 週		單元四 新詩創作	國語： 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-2 理解各種標點符號的用法與表達效果。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	國語： Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 ◎Bb-III-1 自我情感的表達。 ◎Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 ◎Bb-III-4 直接抒情。 ◎Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ◎Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 ◎Cb-III-1 各類文本中的親屬關		1. 閱讀新詩 現代詩示例：〈放逐之地〉泰戈爾 媽媽，天空上的光成了灰色了；我不知道是什麼時候了。我玩得怪沒勁兒的，所以到你這裡來了。這是星期六，是我們的休息日。放下你的活計，媽媽；坐在靠窗的一邊，告訴我童話裡的特潘塔沙漠在什麼地方？雨的影子遮掩了整個白天。兇猛的電光用它的爪子抓著天空。當烏雲在轟轟地響著，天打著雷的時候，我總愛心裡帶著恐懼爬伏到你的身上。當大雨傾瀉在竹葉子上好幾個鐘頭，而我們的窗戶為狂風震得格格發響的時候，我就愛獨自和你坐在屋裡，媽媽，聽你講童話裡的特潘塔沙漠的故事。它在哪裡，媽媽，在哪一個海洋的岸上，在哪些個山峰的腳下，在哪一個國王的國土裡？田地上沒有此疆彼壤的界石，也沒有村人在黃昏時走回家的，或婦人在樹林裡撿拾枯枝而捆載到市場上去的道路。沙地上只有一小塊一小塊的黃色草地，只有一株樹，就是那一對聰明的老鳥兒在那裡做窩的，那個地方就是特潘塔沙漠。我能夠想像得到，就在這樣一個烏云密布的日子，國王的年輕的兒子，怎樣	口語評量 態度評量 作品評量	投影設備

		5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。 藝術： 1-III-2 能使用	係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 ◎Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 ◎Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 藝術： 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 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。 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	地獨自騎著一匹灰色馬，走過這個沙漠，去尋找那被囚禁在不可知的重洋之外的巨人宮裡的公主。當雨霧在遙遠的天空下降，電光像一陣突然發作的痛楚的痙攣似地閃射的時候，他可記得他的不幸的母親，為國王所棄，正在掃除牛棚，眼裡流著眼淚，當他騎馬走過童話裡的特潘塔沙漠的時候？看，媽媽，一天還沒有完，天色就差不多黑了，那邊村莊的路上沒有什麼旅客了。牧童早就從牧場上回家了，人們都已從田地裡回來，坐在他們草屋的簷下的草蓆上，眼望著陰沉的雲塊。媽媽，我把我所有的書本都放在書架上——不要叫我現在做功課。當我長大了，大得像爸爸一樣的時候，我將會學到必須學的東西的。但是，今天你可得告訴我，媽媽，童話裡的特潘塔沙漠在什麼地方？ 2. 學生朗誦新詩〈放逐之地〉 3. 仿詩寫作 (1) 請學生從詩中找出最喜歡的詩句，進行仿寫 (2) 學生發表仿寫詩句 (3) 學生仿詩寫作，並配合詩的內容畫圖 (4) 學生發表新詩創作與圖畫作品	
--	--	--	--	---	--

		視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。					
--	--	---	--	--	--	--	--

彰化縣福興鄉西勢國小114學年度校訂課程「西勢英閱繪」架構圖

Love to Read

Love to Learn

Love to Learn Better

年 級	上 學 期	下 學 期
一年級	• Y o ! Y e s ? • Alphabet Ice Cream • No ! David • Monkey and Me	• Alphabet City • Chicka Chicka Boom Boom • The Very Lonely Firefly • Five Little Monkeys Jumping On The Bed
二年級	• The Bubble Factory • Dr. Seuss' ABC • Bubble Gum, Bubble Gum • I Don' t Want to Be A Frog • Is That A Frog? • Alfie and Bet' s ABC pop-up Alphabet	• Did You Take B from My _ook? • Animalphabet • How Many Seeds in A Pumpkin? • Tap Tap Boom Boom • The Ants Go Marching • An Alphabet of Stories • Froggy' s Lemonade Stand
三年級	• Cows in the Kitchen by Airlie Anderson • Ten Black Dots	• From Head to Toe • Red Rocket and Rainbow Jelly
四年級	• The carrot seed • Whose Mouse Are You? • Cows in the Kitchen • Dogs	• Rosie' s Walk • Not a Box • The Very Hungry Caterpillar • Today is Monday
五年級	• Are You Ready to Play Outside? • I Am Going! • There Is a Bird on Your Head! • Five Senses	• Today Is Moday • Trucker and Train • Five Minutes Peace • Bear About Town
六年級	• The World Turns Round and Round • Click Clack Moo Cows That Type • The Giving Tree • Hamburger and French Fries	• I Wish I Were a Dog • Joseph Had a LittleOvercoat • Seven Blind Mice • The Seasons of Arnold' s Apple Tree

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢英閱繪」六年級 架構圖

Love to Read		Love to Learn	Love to Learn Better
書 目			
上 學 期	• The World Turns Round and Round		
	• Click Clack Moo Cows That Type		
	• The Giving Tree		
	• Hamburger and French Fries		
下 學 期	• I Wish I Were a Dog		
	• Joseph Had a Little Overcoat.		
	• Seven Blind Mice		
	• Hambur ger and French Fries		

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 西勢英閱繪 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢英閱繪	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	呼應本校課程願景： 1. 樂學：以英語閱讀增進小朋友內在思考及解決問題的能力。 2. 悅讀：藉由英語文本閱讀進而養成良好的閱讀習慣，全面提升閱讀教育。 3. 多元：引導學生自我探索、主動學習，透過多元方式分享所得，表現學習成果。 4. 全人：培養面對未來環境的問題能充分認識，進而思考解決，並利用生活的媒介與素材，進行創造力的表現。																																										
核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養																																										
課程目標	1. 具備英語閱讀知能，運用基本邏輯思考策略，提升外語學習效能。 2. 藉著情境練習，培養具備國際語言「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，落實於生活溝通中。 3. 樂於參與團隊活動，培養與他人良好的互動關係，發展與人溝通技巧。																																										
配合融入之領域或議題	<table border="0"> <tr> <td>☐國語文</td><td>☒英語文</td><td>☐本土語</td><td>☐生活課程</td> <td>☐性別平等教育</td><td>☐人權教育</td><td>☐環境教育</td><td>☐海洋教育</td><td>☐品德教育</td> </tr> <tr> <td>☐數學</td><td>☒社會</td><td>☐自然科學</td><td>☐藝術</td> <td>☐生命教育</td><td>☐法治教育</td><td>☐科技教育</td><td>☐資訊教育</td><td>☐能源教育</td> </tr> <tr> <td>☐科技</td><td>☒綜合活動</td><td>☐健康與體育</td><td></td> <td>☐安全教育</td><td>☐防災教育</td><td>☒閱讀素養</td><td>☐多元文化教育</td><td></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td>☐生涯規劃教育</td><td>☐家庭教育</td><td>☐原住民教育</td><td>☐戶外教育</td><td>☒國際教育</td> </tr> </table>							☐ 國語文	☒ 英語文	☐ 本土語	☐ 生活課程	☐ 性別平等教育	☐ 人權教育	☐ 環境教育	☐ 海洋教育	☐ 品德教育	☐ 數學	☒ 社會	☐ 自然科學	☐ 藝術	☐ 生命教育	☐ 法治教育	☐ 科技教育	☐ 資訊教育	☐ 能源教育	☐ 科技	☒ 綜合活動	☐ 健康與體育		☐ 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
☐ 國語文	☒ 英語文	☐ 本土語	☐ 生活課程	☐ 性別平等教育	☐ 人權教育	☐ 環境教育	☐ 海洋教育	☐ 品德教育																																			
☐ 數學	☒ 社會	☐ 自然科學	☐ 藝術	☐ 生命教育	☐ 法治教育	☐ 科技教育	☐ 資訊教育	☐ 能源教育																																			
☐ 科技	☒ 綜合活動	☐ 健康與體育		☐ 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	節	教學單	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量	自編自選教																																			

進度	數	元名稱					方式	材/學習單
第1週 — 第5週	4	The World Turns Round and Round	英語 2-III-1 能唸出英語的語音。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 8-III-4 能了解外國風土民情。 綜合 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。	1. 主要目標單字語音。 2. 學科基礎字詞彙 -世界各國家名稱the USA, Japan, India, Egypt, Korea, the UK 3. 各地風俗習慣及飲食。 4. 尊重並欣賞多元文化。	1. 唸出 the USA, Japan, India, Egypt, Korea, the UK 等課堂中所學的字詞。 2. 辨識目標單字。 3. 認識各地不同的飲食文化。 4. 理解、欣賞多元文化。 5. 尊重與關懷生活周遭來自世界各國新住民族群。	活動一：口語問候 1. 教師以各國語言和同學打招呼。 2. 同學互相問候練習。 3. 英語教室用語Raise your hand. 活動二：繪本教學 1. 教師自編一個生活情境介紹世界各國美食如：Sushi, kimchi。 2. 繪本 The World Turns Round and Round 導讀。 3. 請學生發表印象最深刻的世界美食，如：Japan-Sushi; the USA-hamburger。 4. 生活中享受異國美食經驗分享。 5. 教師發下繪本，再次朗讀故事，全班覆誦。 6. 跟著繪本動畫再自行閱讀欣賞。 活動三：小組討論及分享 1. 教師請小組討論外國有哪些特殊飲食方式？如：回教徒不吃豬肉；吃飯用手抓飯代替筷子。 2. 同學體驗用手抓飯和用筷子兩者之間的差異。 3. 小組討論如何克服多元文化間的差異？如何實踐？	1. 能聽懂並說出生活周遭的新住民國家名稱。 2. 能辨識目標單字及基本句型，例如：the USA, Japan, India, Egypt, Korea, the UK. 基本句型：I'm from 4. 能分享新住民國家特殊飲食及習慣。 5. 能學習欣賞不同文化的生活方式。	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=ucCpt-7yJ_A 2. https://www.youtube.com/watch?v=472AnCrHYVs3 3. 單字圖卡句型條 4. 繪本

						上台分享討論結果。		
第 6 週 第 10 週	5	Click Clack Moo Cows That Type	英語 2-III-11 能進行簡易的角色扮演。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。 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。	1. 動物的叫聲，如：Bark bark Quack Quack Moo Moo 2. 繪本基本句型及單字介紹。 3. 理解繪本內容。 4. 手作課程連結生活經驗。	1. 辨識並模仿動物的叫聲單字，如：Dogs-Bark bark，Ducks-Quack Quack Cows-Moo Moo。2. 理解繪本內容。 3. 唸出基本句型的句子。 如：We' re dogs. We' d like some bones. 4. 分析與運用各類資源，運用創意完成手做課程。	活動一：口語問候 1. 教師以英語和同學打招呼。 2. 同學互相問候練習。 3. 教師再次以各種動物叫聲打招呼，請同學猜出動物名稱。 4. 英語教室常用語教學 活動二：繪本教學 1. 教師呈現繪本中的圖片，遮蓋目標單字，請同學腦力激盪。 Farmer has a problem. His____like to type. 2. 繪本 The World Turns Round and Round 導讀。 3. 教師請同學朗讀簡易句型。We' re___. We' d like some bones. 4. 教師發下繪本，再次朗讀故事，全班覆誦。 活動三：一起用點心 1. 每一小組利用本課學到的動物衍生食品，如：milk、eggs 等食物，設計一到手作料理。如： Milk~ Yogurt Eggs~ Salad 2. 體驗手做點心的過程。 3. 成品與他人分享。 全班共同票選出最佳點心王。	1. 能聆聽辨識繪本中的主要動物單字，例如：cows, hens, duck, farmer, barn, typewriter, blanket. 2. 能以正確的發音朗讀簡易句型的句子。例如：We' re dogs. We' d like some bones. 3. 能理解繪本故事的主要內容。 4. 能體驗手做點心，親手完成一道點心或料	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=V_oD0z6pCj5s 2. 單字圖卡句型條 3. 手做材料 4. 烹飪器材/用具

							理。	
第 11 週 第 15 週	5	The Giving Tree	英語 1-III-12 能聽懂簡易故事及短劇的主要內容。 1-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 6-III-4 會在生活中或媒體上使用學過的英語。 綜合 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。	1. 繪本故事。 2. 生活常用英語語詞。 3. 感知四季的更迭變化。 4. 尊重和珍惜生命。	1. 聆聽繪本故事的主要內容。 2. 排列故事內容先後順序。 3. 使用英語單字如: leaves, forest, swing, hide and see及句子於生活中。 I' m too ____to ____. 4. 覺察生命的變化，實踐尊重和珍惜生命。	活動一： 1. 教師播放影片，學生從影片中感受作者讀韻文的節奏。 2. 教師提問：為什麼母親寫好的信要丟掉而不交給Lady Bird? 3. 請學生預測 Lady Bird 看完影片後會如何回應母親。 活動二：繪本教學 1. 教師導讀繪本 The Giving Tree 2. 教師介紹故事中常用單字及片語。如: leaves, forest, swing, hide and seek 等。 基本句型： I' m too____to____. 2. 同學應用學過的英語單字於繪本中。如: warm, hot, cool, cold。 如: It' s too hot to handle. 3. 同學分享對於四季的個人感受。 4. 教師發下繪本，再次朗讀故事，全班覆誦。 5. 跟著繪本動畫再自行閱讀欣賞。 活動三、綜合活動 1. 小組思考及討論： A. 影片中 Lady Bird 及他的父親和母親的個性特質。 B. 讓學生分享影片中情節是否	1. 能理解課堂中所學的語詞。如: leaves, forest, swing, hide and seek 等語詞。 2. 能了解故事內容，依季節特色做次序排列。 3. 能應用簡易的日常生活用語。 4. 能培養探索生命基本課題知能。 5. 能在生活中實踐尊重和珍惜生命。	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=emaylXVn4w8 2. 單字圖卡句型條 3. 繪本海報 4. 心得分享紀錄單

						與在每個人生活中有類似的經驗。 2 完成小組心得分享紀錄單		
第 16 週 第 20 週	5	Hamburger and French Fries	英語 5-III-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 8-III-4 能了解外國風土民情。 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 社會 1b-III-2 能理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動	1. 簡易的英語生活用語。 2. 國小階段所學字詞的句子的生活溝通。 3. 理解經濟型態的變遷如何影響人們的生活。 4. 對周遭人事物的關懷。	1. 理解 影片的主要 生活用語 內容。 2. 使用目標英語單字如 Hamburger bun 麵包 Beef Patty 漢堡肉 S liced Cheese 切片起士 Lettuce 生菜 Sesame seeds 芝麻 基本句型 What do you want for lunch? I want for lunch 3. 綜合經濟變遷相關資訊，猜測對人們生活的影響。 4. 了解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。	活動一： 1. 教師以各國語言和同學打招呼，同學互相問候練習。。 2. 複習學習過的國家與國旗念法。(the USA, Taiwan, the UK, Japan, Korea)。 3. 教師介紹本單元目標單字。 Hamburger bun 麵包 Beef Patty 漢堡肉 Sliced Cheese 切片起士 Lettuce生菜 Sesame seeds 芝麻 4. 同學分享最愛的漢堡種類。 活動二：眼明手快搶配對 1. 教師投影出美國、台灣、英國、日本、韓國國旗，請學生猜猜這是哪一國的國旗 2. 展示五個國家國旗及其1元錢幣圖案，請學生上台分別為它們配對。 2. 教師說明這5 個國家的1元錢幣唸法，並介紹其代表符號 US Dollar, NT\$ NT Dollar Pound, ¥ Yen , ₩ Won 3. 請學生用英文說出在貨幣上觀察到貨幣上的圖案或人物 4. 教師統整：教師補充說明每個錢幣上的圖案特殊意義。 活動三：查一查「幣」大小	1. 能聽懂基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 2. 能運用目標英語單字於日常生活中。 3. 能認識國外不同於我國的風土民情。 4. 能綜合相關資訊作簡易的預測與連結。 4. 能理解貨幣的多種類型與功能，關注並了解國際貨幣圖案代表的意義。 5. 透過國際貨幣的	1. https://www.youtube.com/watch?v=q7YG5WDREJs 2. https://www.youtube.com/watch?v=t-B3evds-H8 3. 外匯換算網頁 https://tw.money.yahoo.com/currency-converter 4. 貨幣配對遊戲 https://wordwall.net/resource/4956543/currency 5. 教學 PPT、 6. 投影設備 7. 小白板、白板

			關係。		1. 將學生分為 the USA, the UK, Japan 及 Korea 4組，請小組討論並利用平板電腦掃 QR Code 查詢該組的幣別1元等於多少台幣 2. 透過國際貨幣的匯率換算，將答案寫在國旗背面匯率換算取到整數))，如： 1 US Dollar =29 NTDollars 1 pound=38 NT Dollars 1 NT Dollar=3 yen 1 NT Dollar=36 won 比較各國之間的物價關係 3. 教師統整：教師鼓勵學生將這5種1元按照幣值大小列出，使學生有清楚的匯率及幣值概念 活動四：我愛大麥克 1. 教師利用PPT提問： Do you like hamburgers? How much is a Big Mac in Taiwan? 2. 小組利用平板電腦查詢，大麥克在該組代表的國家售價，換算成台幣是多少？並將答案寫在該組的國旗背面。價格取到整數請各組上台展示發表換算成果。 3. 找出價格最低的漢堡在哪一個國家 4. 不同國家的貨幣代表著不同國家物價，而物價所代表的意義是什麼？ 5 教師統整： A. 透過匯率換算操作活動，進一步理解匯率的意義及兌換各國貨幣基本能力。 B. 透過貨幣、物價的學習，瞭解臺灣與國際間的互動息息相關，鼓勵學生學好英語、發展專長，將來才能與國際接軌。	匯率換算，比較各國之間的物價關係。 6. 理解全球化商品對各地居民生活造成的影響。	8. 平板電腦
--	--	--	-----	--	--	---	---------

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢英閱繪」六年級 架構圖

Love to Read

Love to Learn

Love to Learn Better

書 目	
上 學 期	• The World Turns Round and Round
	• Click Clack Moo Cows That Type
	• The Giving Tree
	• Hamburger and French Fries
下 學 期	• I Wish I Were a Dog
	• Joseph Had a Little Overcoat.
	• Seven Blind Mice
	• Hambur ger and French Fries

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 西勢英閱繪 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢英閱繪	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	呼應本校課程願景： 1. 樂學：以英語閱讀增進小朋友內在思考及解決問題的能力。 2. 悅讀：藉由英語文本閱讀進而養成良好的閱讀習慣，全面提升閱讀教育。 3. 多元：引導學生自我探索、主動學習，透過多元方式分享所得，表現學習成果。 4. 全人：培養面對未來環境的問題能充分認識，進而思考解決，並利用生活的媒介與素材，進行創造力的表現。				
核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受， 樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1.具備英語閱讀知能，運用基本邏輯思考策略，提升外語學習效能。 2.藉著情境練習，具備國際語言「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養,落實於生活溝通中。 3.樂於參與團隊活動，培養與他人良好的互動關係，發展與人溝通技巧。				
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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1週 第4週	4	I Wish I Were a Dog	英語 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 5-III-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 6-III-1 具有好奇心，主動向教師或同學提出問題。 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。 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。	1. 故事內容概述與預測。 2. 學科基礎字詞彙。 3. 樂於參與課堂討論。 4. 團體中的角色探索。 5. 感知個人情緒的變化。	1. 綜合繪本的內容及大意。 2. 理解國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。 3. 引發學生的好奇心，針對事物主動提出問題。 4. 參與課程表現自己的想法與同儕合作達成目標。 5. 察覺情緒的變化，養成正向思考的態度。	活動一： 1. 以生活英語與同學打招呼。 2. 教師以 PPT 將繪本中的目標單字遮蓋，請同學腦力激盪預測繪本中的故事內容。 3. 教師介紹故事中常用片語。如:play in the park, howl and bark, do tricks, catch mice 等。 基本句型： What can cats do? Cats can chase robbers. 活動二：繪本教學 1. 繪本 I Wish I Were a Dog. 導讀。 2. 同學應用本課基本句型，延伸練習、如： What can you do? I can play baseball. 3. 教師發下繪本，再次朗讀故事，全班覆誦。 4. 跟著繪本動畫再自行閱讀欣賞。	1. 能預測此繪本的主要動物想法及內容。 2. 能理解故事中常用片語。 如:play in the park, howl and bark, do tricks, catch mice, jump high 等。 基本句型： What can cats do? Cats can chase robbers. 3. 能促發對週遭事物好奇心，並適時傳達自己的觀點與想法 4. 能表現	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=JwFslaLtmA8 2. 單字圖卡 句型條 3. 繪本 PPT 4. 學習單

						活動三： 1. 老師請同學以故事主角的觀點，說出每種動物的一個優點及缺點。 2. 小組討論：高矮胖瘦是缺點嗎？如何將缺點變成優點？ 3. 如何以實際行動力改善生理缺點？ 4. 心得分享 完成學習單	自己興趣與長處，並說出自己的想法和感想。 5. 培養正向思考的學習態度及自我反省的能力。	
第5週 第8週	4	Joseph Had a Little Overcoat	英語 1-III-13 能辨識簡易句子語調所表達的情緒和態度。 5-III-6 能正確的發音及適切的速度朗讀或吟唱簡易歌謠韻文。 7-III-4 對教師或同學討論的內容能舉出示例或反例。 綜合 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 辨識句子語調的情緒和態度。 2. 簡易的歌謠韻文。 3. 學科基礎內容理解。 4. 美感與創意的展現。	1. 能分辨不同語調的情緒表達和態度。 2. 能朗讀或吟唱簡易的歌謠韻文。 3. 勇於發表個人想法，能針對討論內容提出不同的例子。 4. 展現美感與創意於日常生活中，豐盈生活的樣貌。	活動一：繪本教學 1. 教師唸出多種高低差異語調，請同學猜測老師表達的情緒或態度。 2. 老師介紹流行雜誌服飾，並融入本課單字，如：overcoat, vest, jacket, necktie, scarf, handkerchief 等。 基本句型： Joseph had a jacket. It got old and worn. He made a vest out of it. 3. 學生介紹今日身上衣著名稱。 活動二： 1. 繪本 Joseph Had a Little Overcoat. 導讀。 2. 同學複誦正確的發音及	1. 能分辨句子語調表達的情緒和態度。 2. 能理解故事中主要字詞，如：overcoat, vest, jacket, necktie, scarf, handkerchief 等。基本句型：Joseph had a jacket. It got old and worn. He made a	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=HYT40UgDfIw 2. 衣物改造影片 https://www.youtube.com/watch?v=w6Pk8JEJ5sI 3. 單字圖卡句型條 4. 繪本 5. 流行雜誌

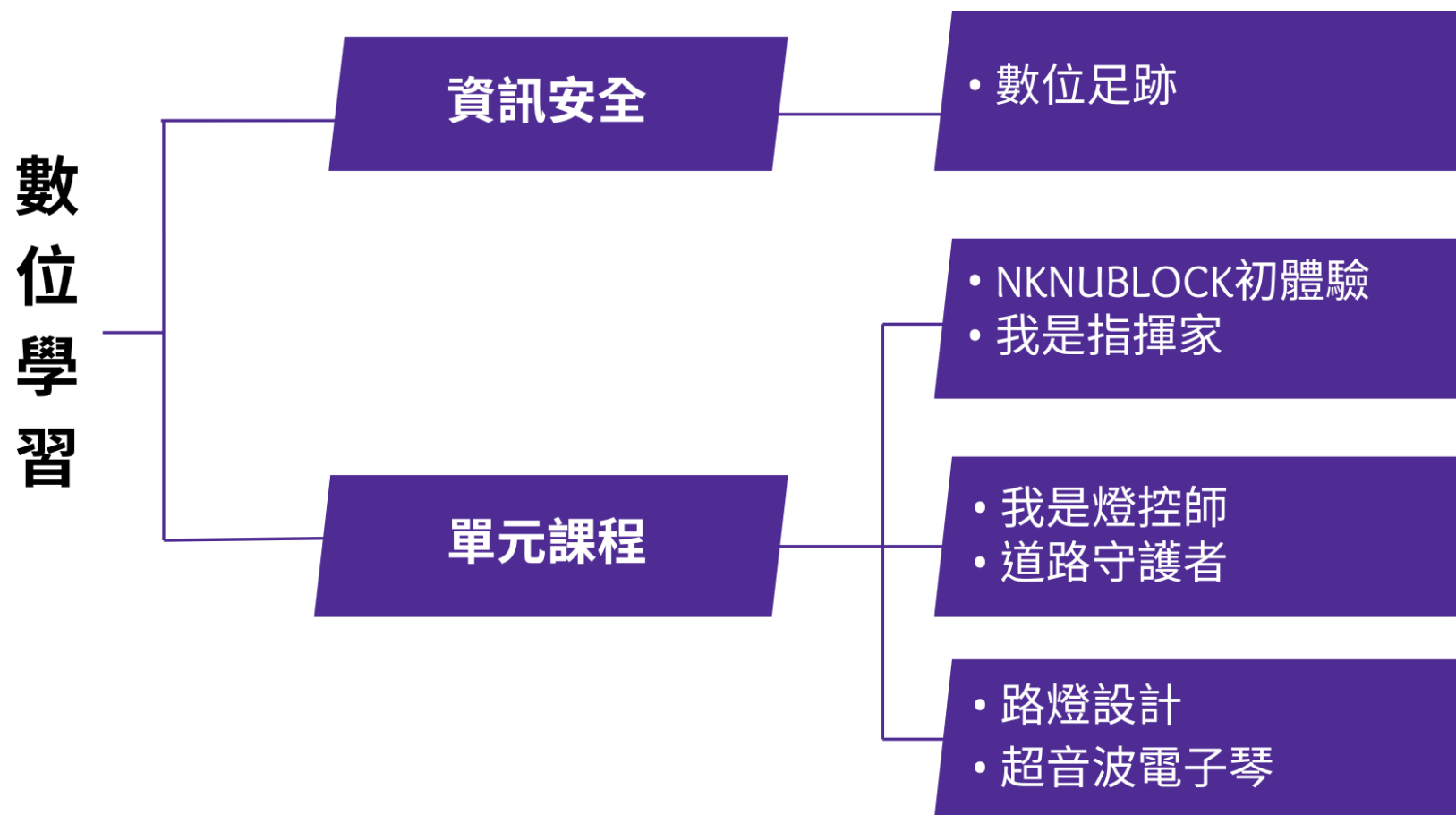
						句型。 3. 教師發下繪本, 再次朗讀故事, 全班覆誦。 4. 跟著繪本動畫再自行閱讀欣賞。 活動三：小小裁縫師(2節) 1. 老師請同學討論及發表家中舊衣物的收納情形。 1. 利用舊衣物堆積家中的圖片, 同學分享感受。 2. 播放如何改造舊衣物影片 https://www.youtube.com/watch?v=w6Pk8JEJ5sI 3. 老師分享自己的舊衣改造過程及經驗, 鼓勵同學自己動手做改造, 並分享心得。 4. 同學改造家中閒置的舊衣物。 5. 成果分享。	vest out of it. 3. 能以正確的發音及適切的速度朗讀韻文。 4. 師生討論、發表家中的舊衣物處理情形, 以正反例說明。 5. 動手改造舊衣物, 解決生活問題, 豐富生活經驗。 6. 作品發表。	6. 家中舊衣物 7. 針線盒剪刀
第9週 第13週	5	Seven Blind Mice	英語 2- III-11 能進行簡易的角色扮演。 3- III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 5-III-8 能以正確的發音及	1. 故事角色。 2. 繪本主要內容。 3. 簡易故事 4. 思考日常生活問題。	1. 能扮演簡易的故事角色。 2. 能理解繪本主要內容。 3. 能朗讀簡易故事及短劇內容。 4. 能組織相關資訊作系統性的猜測。 5. 能分析各類日常生活的問題, 組織相關資訊尋求最佳解決策略。	活動一：繪本教學 1. 以生活英語與同學打招呼。 2. 教師將請同學矇住眼睛, 體驗盲人之感。 3. 故事內容預測。 4. 情境教學 活動二：繪本教學	1. 能模仿故事中的七隻主角角色, 進行角色扮演。 2. 能正確唸出單字及基本句型。 如: Sunday,	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=3vMvfAdW88 2. 單字圖卡

			適切的速度朗讀簡易故事及短劇。 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。 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。			1. 繪本 Seven Blind Mice 導讀。 2. 學生以正確發音唸出單字及句型，如：Sunday, Monday, red, blue, purple, first, second, third.。 如：On Monday, Red Mouse went first to find out 3. 同學嘗試進行角色扮演。 4. 教師發下繪本，再次朗讀故事，全班覆誦。 活動三：瞎子摸象體驗 1. 老師準備物品於密閉箱中，每個人嘗試以手指觸碰並猜測箱內物品。討論不同物品對於每個人的感覺是否相同？將收集到的資訊加以分析與整合。 2. 小組心得分享。 3. 完成學習單。	Monday, red, blue, purple, first, second, third. 句型：On Monday, Red Mouse went first to find out. 3. 能用適當的速度唸出簡易故事。 4. 能綜合相關資訊作系統性的思考。 5. 能分析、綜合各類資源，以解決日常生活的問題。	句型條 3. 繪本 4. 密閉箱 5. 便利貼 6. 學習單
第14週 第18週	5	The Seasons of Arnold's Apple Tree	英語 5-III-3 能聽懂、讀懂國小階段基本字詞及句型，並使用於簡易日常溝通。	1. 理解繪本故事內容。 2. 學科基礎字詞彙。 3. 聯想力的開發與運用。 4. 說出示例或	1. 能理解繪本故事內容。 2. 能學會本課的主要內容字詞及句型。 3. 舊學習套用聯想法於新字詞學習中。 4. 能舉例說出教師或同學討論的內容。	活動一：口語練習 1. 教師複習上周句型。 2. 同學之間能以生活英語互動。 3. 教師以當日氣候為例子，搭配服飾單字，說	1. 能聽、讀國小階段基本字詞及句型： spring, summer, fall,	1. 繪本動畫 https://www.youtube.com/watch?v=AzzmUQpEdM

		7-III-1 運用已學過字詞之聯想以學習新的字詞。 *7-III-4 對教師或同學討論的內容能舉出示例或反例。 9-III-2 能將事件依故事的發展加以排序。 自然 tr-III-1 能觀察、記錄大自然現象與習得的知識。 環境教育 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲息地。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	反例。 5. 排列四季順序。 6. 大自然的觀察與變化。 7. 愛護地球與我們的環境。 8. 北極熊漫畫創作。	5. 能正確排列大自然一年四季順序。 6. 能覺察大自然生命的變化，記錄相關知識。 7. 能理解人與自然和平相處，進而保護重要棲息地。 能創作美勞作品。	出季節關鍵字，如 It' s hot everywhere. People wear shorts. 請同學猜出季節名稱。 4. 同學嘗試練習表達四季特色。如: It' s white and cold. People wear coat and boots. 活動二：繪本教學 1. 教師將繪本PPT中的目標單字遮蓋，請同學腦力激盪。 It' s . The apple trees are bare. 2. 繪本 The Seasons of Arnold' s Apple Tree 導讀。 3. 同學能依故事的發展加以排序四季順序。 4. 老師收集各個季節美景圖片，如:櫻花、梅花、楓葉，同學舉手搶答。 5. 教師再次朗讀故事，全班覆誦。 6. 跟著繪本動畫再自行閱讀欣賞。 活動三：北極熊想要有個家 1. 每個人分享自己最愛的	winter, hot, leaves, snow, warm, cool 等語詞。句型: It' s winter . The apple trees are bare. 2. 能以示例或反例回答問題。 3. 聯想並說出一年四季不同特色。 4. 能將繪本依故事先後順序句型，正確排列出來。 5. 能觀察氣候導致大自然變化，生物消失變化歷程。 6. 愛護我們生長的環境。 能以北極熊為主角，創	s 2. 單字圖卡句型條 3. 繪本 PPT 4. 地球的孤兒 https://www.youtube.com/watch?v=yKIGAv3BNLM 5. 繪畫紙張上色工具
--	--	---	--	--	--	--	---

					季節及原因；動物們也有適合它們生長的季節嗎？ 2. 播放地球的孤兒-北極熊世紀滅絕危機，看完影片後，小組成員共同討論：氣候變遷導致大自然有哪些變化？ 分析比較這些變化對人類或動物的益處及壞處？ 3. 為了減少大自然的被破壞，我們可以採取哪些行動？ 活動四: Save Polar Bears 1. 班上同學分成四組，以北極熊為主角，創作四格漫畫。 2. 作品與創作理念和全班同學分享。	作美勞作品。	
--	--	--	--	--	---	--------	--

彰化縣西勢國小114學年度第一學期校訂課程六年級「西勢科技」架構圖



彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 西勢科技 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢科技	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	呼應本校之學校願景： 1. 樂學：學生能夠依所欲培養的素養，以解決生活情境中所面臨的問題，並能因應生活情境之快速變遷而與時俱進，包括科技教育與資訊教育議題融入。 2. 多元：依課程目標與發展重點，著重在系統操作、圖文創作、自造教育、網路運用等。 3. 全人：培養學生以人為本的「終身學習者」。				
核心素養	☒ A1身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 ☒ A2系統思考與解決問題 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 ☒ B2科技資訊與媒體素養 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 ☒ B3藝術涵養與美感素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	課程的重要性在於能提高學生資訊素養，培養創新思維，增強學生的學習效率和競爭力。透過資訊教育學習如何使用科技數位設備，有效地利用資訊科技，提高其資訊素養；並能掌握資訊知能應用於他領域學習之中。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 健康與體育 ☒ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 生活課程 ☒ 資訊教育與科技教育融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

教學 期程	節 數	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	教學資源 學習策略	評量 方式
		學習表現	學習內容			
第 1-3 週	3	運 t-V-2能 使用程式設 計實現運算 思維的解題 方法 。	P-II-1 程式 設計工具的 介紹與體驗	單元一 NKNUBLOCK 初體驗 活動一:介紹 NKNUBLOCK 介紹 NKNUBLOCK 介面與各式積木功能，舞台區及角色，積木方塊堆疊輸出程式功能等 指導學生如何使用公版教具，公版教具的元件介紹，及使用時的注意事項。插拔線材時，要注意保護線材，以免接觸不良。使用後需整理教具放置於收納盒中，開始使用需燒錄軟體，學會排除障礙，重新燒錄。強調愛護教具的重要性，以免弄壞會使未來無較具使用的窘境。 1. 介紹 5012 智慧數控教具平台的模擬器 2. 搖桿介紹，建立變數搖桿 A0 為讀取類比腳位的數值，觀察搖桿左右移動，X 軸的數值變化，並請學生加以記錄；建立變數搖桿 A1 為讀取類比腳位的數值，觀察搖桿上下移動，上下 Y 軸的數值變化，並請學生加以記錄。 3. 設定 D7 變數，設數位腳位 7 為 input_pullup,模擬器按滑鼠右鍵，觀察數值變化為 1，放開滑鼠右鍵數值呈現為 0，實物則按下按鈕為 1，放開按鈕為 0。 4. 建立變數溫度並設 D2 腳位的溫度，利用模擬板變更數值觀察其變化，建立變數濕度並設 D2 腳位的濕度，利用模擬板變更數值觀察其變化。 5. 建立光照度的變數並設定將光照度積木放入，讓學生觀察當手遮住光照度感應器的數值及讓日光燈直射的數值並加以記錄。 6. 建立變數霍爾感測器 A6 並設定為類比腳位 A6，讓學生利用磁鐵南極及北極靠近霍爾感測器，觀察騎術值變化並加以記錄。 7. 建立超音波距離的變數，設定好程式積木，利用手放置於超音波前方，讓學生觀察其數值的變化。	高師大 nknublock 網 站資源 公版教具元件 搖桿 溫溼度感測器 光照度感測器 霍爾感測器 超音波感測器	1. 觀察記錄 2. 參與態度

第 4-6 週	3	運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法 運 a-V-3 能探索新興的資訊科技。	P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 P-III-1 程式設計工具的基本應用	單元二 我是指揮家 活動一 超音波感測器及 RGB LED - 生活上自動調節燈光的情境問題討論 - 討論合適解決自動調節燈光情境問題之感測元件 - 討論將問題切割成「超音波感測實作」以及「LED 燈條連動反應」等兩個子問題 - 認識超音波感測器及 LED 燈條 - 透過元件控制實驗，了解超音波感測器及 LED 燈條的操控及限制 活動二 距離與亮度 - 探討「超音波感測實作」子問題之解決方法 - 探討「RGB LED 連動反應」子問題之解決方法 - 情境流程圖討論 - 程式設計之變數意義及用途學習 - 運用超音波感測器結合 LED 燈條達成「距離越遠，亮度越大」的效果實作 - 探討如何解決「亮度變化不明顯」的問題及問題修正策略 - 透過程式修正，動手解決問題使亮度變化更加明顯 - 程式設計之運算子與運算式的概念及運用方式學習 活動三 進階練習 - 運用超音波感測器及 LED 燈條達成主題任務：「距離越近，亮度越大」的問題分析與解決策略規劃討論 - 情境流程圖討論 - 運用超音波感測器結合 LED 燈條達成「距離越近，亮度越大」的效果實作 - 透過程式，使亮度變化更加明顯 - 完成作品上傳作業	高 師 大 nknublock 網 站資源 公版教具元件 超音波感測器 LED 燈條 超音波	- 觀察記錄 - 作品繳交 - 參與態度
第 7-9 週	3	運 t-V-2 能使用程式設計實現運算思維的解題方法	P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 P-III-1 程式設計工具	單元三 我是燈控師 活動一：搖桿、LED 及 8*8 點矩陣 - 生活中旋鈕開關的情境問題討論 - 討論合適模擬旋鈕開關情境問題之感測元件 - 討論將問題切割成「搖桿感測實作」、「8*8 點矩陣連動反應」以及	高 師 大 nknublock 網 站資源	- 觀察記錄 - 作品繳交 - 參與態度

		運 a-V-3 能探索新興的資訊科技。	的基本應用	「LED 連動反應」等子問題 4. 認識搖桿、LED 及 8*8 點矩陣 透過元件控制實驗，了解搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣的操控及限制 活動二:用搖桿控制亮度 1. 探討「搖桿感測實作」子問題之解決方法 2. 探討「8*8點矩陣連動反應」子問題之解決方法 3. 探討「LED燈條連動反應」子問題之解決方法 4. 情境流程圖討論 5. 程式設計之變數自我改變數值的意義與用途 6. 說明單一條件判斷式(如果...那麼...)的意義與用途，並實際操作 7. 經由引導達成「搖桿向右推動時，LED變亮，顯示箭頭向右的圖案」的效果實作 8. 能透過討論擬定出可行的問題解決策略達成「搖桿向左推動時，LED變暗，顯示箭頭向左的圖案」的效果實作 活動三 進階練習 1. 探討如何解決「讓亮度的數值維持在 0~255 之間」的數學問題及問題修正策略 2. 透過程式實作，設定亮度範圍 3. 配合演算法步驟，堆疊積木完成程式	公版教具元件 搖桿 LED燈條 8*8 點矩陣	
第 10 週	1	運 a-IV-能了解資訊科技相關之法律、倫理及社會議題，以保護自己與尊重他人。	IS-03-04 資料安全	單元三 資訊安全-數位足跡 1. 引起動機 教師提問：鼓勵學生發表意見 請試著說說看,什麼是「數位足跡」? 2. 動畫教材播放 3. 討論與說明 (1) 引導學生閱讀延伸學習文章 (2) 教師提問, 請學生發表意見: 請試著上網搜尋自己的名字, 並和同學分享你找到哪些屬於你的數位足跡。 你是否曾經有過將照片或影片上傳到網路但事後感到後悔的經	均一平台	1. 觀察記錄 2. 作品繳交 3. 參與態度

				驗?請提出來和同學分享。 (3) 說明「小野狼的小標語」內文: 1. 任何資料一旦被放到網路上,就有可能成為公開的資訊。 2. 當資料已在網路上擴散時,雖然我們無法徹底刪除既有的數位足跡,但可以試著從現在開始為自己建構合宜的新足跡。		
第 11-13 週	3	運 t-V-2能使用程式設計實現運算思維的解題方法 運 a-V-3能探索新興的資訊科技。	P-II-1 程式設計工具的介紹與體驗 P-III-1 程式設計工具的基本應用	單元四 道路守護者 活動一 行人專用號誌 1. 生活中行人專用號誌的情境問題討論 2. 討論合適模擬行人專用號誌情境問題之感測元件 3. 認識搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器 4. 透過元件控制實驗,了解搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器的操控及限制,以及蜂鳴器的安全注意事項 活動二 顯示小動畫 1. 情境流程圖討論 2. 說明雙向條件判斷式(如果...那麼...否則...)的意義與用途,並實際操作 3. 利用程式在 8*8 點矩陣上顯示小動畫 活動三 搖桿控制小紅人行走 1. 經由引導並自己動手完成「搖桿壓下時,8*8點矩陣會顯示小紅人行走」的效果實作 2. 能自己獨立完成「搖桿沒壓下時,8*8點矩陣會顯示小紅人站立,且蜂鳴器發出警示音」的效果實作 3. 依照演算法步驟完成積木堆疊達成主題任務	高 師 大 nknublock 網 站資源 公版教具元件 搖桿 8*8點矩陣 蜂鳴器 LED	1. 觀察記錄 2. 作品繳交 3. 參與態度
第 14-16 週	3	運 t-V-2能使用程式設計實現運算思維的解題方法 運 a-V-3能探索新興的	P-III-1 程式設計工具的基本應用	單元五 路燈設計 活動一:動動腦 1. 生活路燈的控制情境問題討論 2. 討論合路燈省電的情境問題之感測元件 3. 引導學生思考合適的感控元件模組,並說出選擇的原因 4. 透過元件控制實驗,了解減速馬達的操作及限制 活動二:動手做	高 師 大 nknublock 網 站資源 公版教具元件 超音波感測器	1. 觀察記錄 2. 作品繳交 3. 參與態度

		資訊科技。		1. 從主題任務中找出關鍵句，進行主題任務情境分析，以了解任務執行方式 2. 討論將問題切割成「光照度」以及「燈條的連動反應」 3. 討論情境流程圖，理解每個模組所需進行的任務 4. 了解迴圈(重複...次)的的意義、用途及使用時機 5. 根據情境流程圖，擬定出演算法步驟 活動三 省電路燈 1. 依照演算法步驟完成積木堆疊達成主題任務「省電路燈」 2. 延伸進階練習，運用「超音波距離」達成有人靠近請天黑燈才會亮起的功能 討論將問題切割成「一般狀態天黑就亮燈」以及「人煙罕至的荒郊野外有人天黑才會亮燈的狀態」兩個子問題程式設計之「狀態切換概念」的意義與使用方式 5. 完成後上傳作業製作業繳交區	8*8點矩陣 蜂鳴器 直流馬達 RGB LED	
第 17-20 週	4	運 t-V-2能使用程式設計實現運算思維的解題方法 運 a-V-3能探索新興的資訊科技。	P-III-1 程式設計工具的基本應用	單元五 超音波電子琴 活動一:動動腦 1.老師利用超音波距離，控制蜂鳴器發出聲音。 2.討論如何設定積木使之在不同的距離內發出不同聲調。 活動二:動手做 1.利用條件超音波距離再 0 至 10 之間發出 Do，超音波距離 11 至 20 間發出 Re，以此類推已完成超音波的電子琴製作。 2.完成者試著模擬演奏歌曲。 3.討論情境流程圖，理解每個模組所需進行的任務 4.了解迴圈(重複...次)的的意義、用途及使用時機 5.根據情境流程圖，擬定出演算法步驟 活動三:我喜歡的音樂 1. 請學生上網找尋自己喜歡的歌曲樂譜 2. 利用程式積木排列出歌曲的旋律 3. 動作快的學生可以請學生配合旋律設計Led的畫面，如:動漫一般。	高 師 大 nknublock 網 站資源 公版教具元件 超音波感測器 RGB LED 8*8點矩陣 蜂鳴器 伺服馬達 減速馬達	1. 觀察記錄 2. 作品繳交 3. 參與態度

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 西勢科技 彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	西勢科技	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	呼應本校之學校願景： 1. 樂學：學生能夠依所欲培養的素養，以解決生活情境中所面臨的問題，並能因應生活情境之快速變遷而與時俱進，包括科技教育與資訊教育議題融入。 2. 多元：依課程目標與發展重點，著重在系統操作、圖文創作、自造教育、網路運用等。 3. 全人：培養學生以人為本的「終身學習者」。				
核心素養	☒ A1身心素質與自我精進 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 ☒ A2系統思考與解決問題 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 ☒ B2科技資訊與媒體素養 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 ☒ B3藝術涵養與美感素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。				
課程目標	課程的重要性在於能提高學生資訊素養，培養創新思維，增強學生的學習效率和競爭力。透過資訊教育學習如何使用科技數位設備，有效地利用資訊科技，提高其資訊素養；並能掌握資訊知能應用於他領域學習之中。				
配合融入之領域或議題	☒ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 健康與體育 ☒ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 生活課程 ☒ 資訊教育與科技教育融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
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)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第一週	1	自由軟體與創用 CC	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 1 章 自由軟體與創用 CC 活動一：了解自由軟體，介紹自由軟體、免費軟體、及商業軟體。 活動二：創用 CC，介紹創用 CC 及其核心授權要素。 ～第一節結束/共 2 節～ 活動三：使用創用 CC 來創作，如何使用創用 CC 宣告。 活動四：搜尋含有創用 CC 素材，使用教育部數位教學資源入口網，進行創用 CC 素材蒐尋。	口頭報告、學習單	
第二週	1	自由軟體與創用 CC	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評	【主題】：行動社群 1. 教師播放有關行動社群的動畫短片。 2. 引導學生分組討論，進而明白使用行動社群應有的安全、隱私、尊重觀念，並	口頭報告、學習單	

			2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	學會保護自己。 3. 讓學生進全民資安素養網，透過遊戲及測驗，加深使用行動社群的正確觀念與行為。		
第三週	1	認識影片製作	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 2 章 認識影片製作 活動一：影片製作的流程，介紹影片製作企劃書，並試著分組規劃工作。 活動二：影片的腳本，腳本構思、編寫、設計的重點及技巧，並看影片練習編寫劇本。	口頭報告、學習單	
第四週	1	認識影片製作	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的	活動三：使用 XMind 來設計腳本，心智圖簡介與 XMind 的使	口頭報告、學習單	

			紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	用。		
第五週	1	校園植物幻燈秀	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 3 章 校園植物幻燈秀 活動一：相片幻燈秀，開啟 OpenShot、認識 OpenShot 面板及檔案管理。	口頭報告、學習單	

			方法整理					
第六週	1	校園植物幻燈秀	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	活動二：加入檔案到時間軸，認識時間軸、預覽視窗、編輯工具列、縮放滑桿及時間軸特效。 活動三：儲存檔案，將工作儲存成 osp 專案檔。	口頭報告、學習單	
第七週	1	定格動畫	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 4 章 定格動畫 活動一：定格動畫範例欣賞，欣賞有名的定格動畫，並瀏覽練習範例的腳本。 活動二：製作前準備（素材），上網蒐尋創作 CC 的音樂素材。 活動三：匯入連續檔案，匯入練習範例檔並預覽。	口頭報告、學習單	

			宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理			活動四：動畫字幕，用文字製作簡易開場封面。		
第八週	1	定格動畫	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	活動五：加入時間軸，將開場封面檔與練習檔加入時間軸。 活動六：加入特效，加入陳舊線條特效。 活動七：儲存、匯入檔案，將工作存成專案檔，並匯入練習影片。 活動八：分割影片，將影片進行分割，並將練習影片插入。 活動九：匯入聲音檔，將範例聲音檔及下載的音樂素材加入影音軌，設定淡入效果，最後播放成果。	口頭報告、學習單	
第九週	1	嗯嗯男孩	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與	第 5 章 嗯嗯男孩(一) 活動一：建立一個新的專案，將範例影片加入並儲存專案。	口頭報告、學習單	

			思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	活動二：影音素材匯入，將影音檔匯入專案。 活動三：時間軸及編輯工具應用，介紹編輯工具的使用。 活動四：製作 KUSO 旋轉特效片頭，複製影片片段並設定旋轉效果。		
第十週	1	嗯嗯男孩	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 6 章 嗯嗯男孩(二) 活動五：加上字幕，選擇字幕範本並加入文字 活動六：字幕屬性，設定字幕文字字型、顏色。 活動七：進階編輯，將字幕拖放至時間軸內編輯，並加入 logo 字幕及音樂檔。 活動八：上傳至 YouTube，將編輯好的影片匯出成視訊，並上傳至 YouTube。	口頭報告、學習單	

第十一週	1	自製 MV	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 7 章 自製 MV(一) 活動一：匯入素材，新增專案檔並將範例檔匯入。 活動二：儲存檔案，將專案檔儲存為個人 MV。 活動三：增加多個影音軌，在專案檔中加入五個影音軌。 活動四：編製動畫字幕，使用動畫字幕編輯器加入字幕。 活動五：多影音軌剪輯，將素材分別加入影音軌。 活動六：轉場(遮罩)效果編製，將影片加入轉場效果。	口頭報告、學習單	
第十二週	1	自製 MV	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	【課後練習】 將「班級介紹影片」加入動畫字幕及轉場效果。 第 8 章 自製 MV(二) 活動一：設定影音特效，將影片加入特效。 活動二：增加影音軌，增加圖片軌並加入照片。	口頭報告、學習單	

			討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理			活動三：加入字幕，在影片中加入介紹字幕。 活動四：匯出成 DVD 影片格式，將剪輯好的影片匯出成 DVD 格式		
第十三週	1	超級主播	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 9 章 超級主播 活動一：匯入素材，將練習用素材檔匯入專案檔案，並建立分類資料夾。 活動二：移動素材，將素材檔移動至適合該分類的資料夾。 活動三：子母畫面及動態效果，在影片中加入數個影音軌，並加入子母畫面及動畫式切換畫面。	口頭報告、學習單	
第十四週	1	超級主播	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評	活動四：進階設定一屬性(一)，介紹剪輯屬性：一般、長度、速度、音訊。 活動五：進階設定一屬性(二)，介紹剪輯	口頭報告、學習單	

			2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	屬性：配置 活動六：進階設定一屬性(三)，介紹剪輯屬性：視訊		
第十五週	1	獨一無二	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENSOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENSOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 10 章 獨一無二 活動一：自製轉場效果，使用 GIMP 製作轉場效果圖。 活動二：匯入自製轉場效果，將自製的轉場效果匯入軟體中。	口頭報告、學習單	
第十六週	1	獨一無二	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的	活動三：YouTube 我的頻道，註冊 YouTube 進入「我的頻道」。	口頭報告、學習單	

			紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	活動四：我的頻道圖示，設定「我的頻道」圖示。 活動五：我的頻道背景，設定「我的頻道」背景，並上傳影片。		
第十七週	1	超級主播	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	第 9 章 超級主播 活動一：匯入素材，將練習用素材檔匯入專案檔案，並建立分類資料夾。 活動二：移動素材，將素材檔移動至適合該分類的資料夾。 活動三：子母畫面及動態效果，在影片中加入數個影音軌，並加入子母畫面及動畫式切換畫面。	口頭報告、學習單	

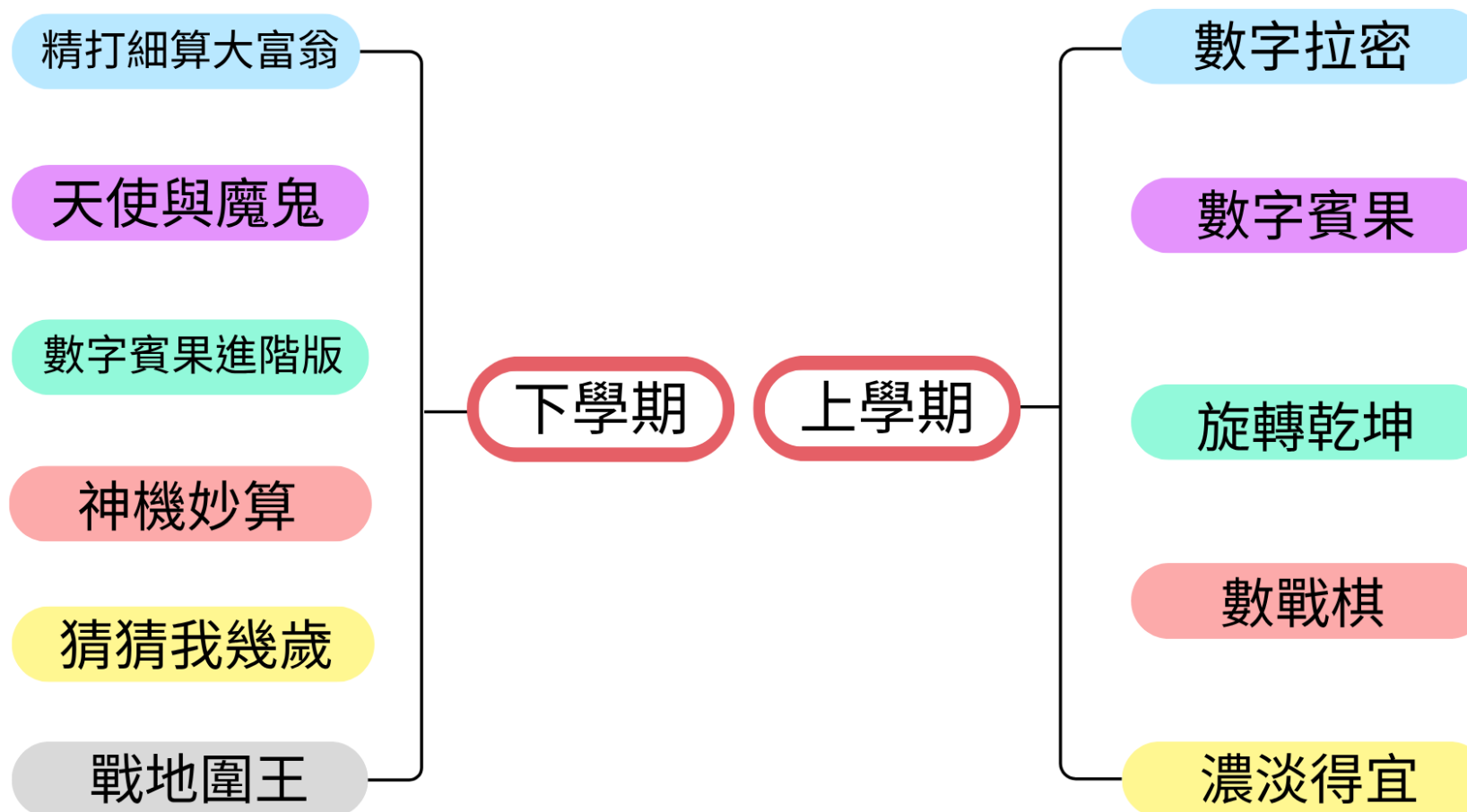
			方法整理					
第十八週	1	超級主播	1c-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的紀錄與分類，並依據習得的知識思考資料的正確性及辨別 2a-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀思考討論等，提出適宜探究之問題 2c-III-1 能分析比較、製作圖表運用簡單數學等方法整理	1. 認識 ezgo 作業系統。 2. 認識自由軟體，並由基礎學習 OPENS HOT 的各項操作。 3. 藉由 OPENS HOT 製作幻燈片、動畫、影片等等。	If-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響 Ic-III-4 本量與改變量不同，由兩者的比例可評估變化的程度 If-III-1 世界與本地不同性別科學家的事蹟與貢獻	活動四：進階設定→屬性(一)，介紹剪輯屬性：一般、長度、速度、音訊。 活動五：進階設定→屬性(二)，介紹剪輯屬性：配置 活動六：進階設定→屬性(三)，介紹剪輯屬性：視訊	口頭報告、學習單	

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢好數養」六年級 架構圖

Love to Read

Love to Learn

Love to Learn Better



彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 西勢好數養 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱		西勢好數養	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		呼應學校願景「樂學」 藉由遊戲活動引起學生學習的興趣，活化課堂教學，同學們一起激盪腦力、從動手做中認識數學，進而引起學生的數學學習動機，讓學生在玩樂中學習培養思考的習慣，並增進解決問題的能力，學生透過實體操作及遊戲競賽，養成學習數學內容的具象經驗，讓學生體會與數學單元連結的關鍵點，過程中學習與他人互相合作，如何有效與人溝通，化解彼此的衝突。							
核心素養		數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術能力，並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團隊目標。							
課程目標		1. 提供學生適性學習的機會，培育學生探索的信心與正向態度。 2. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和表述等各項能力。 3. 培養使用工具解決問題的正確態度。 4. 培養思考問題、分析問題和解決問題的能力。							
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	學習內容	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	數字拉密	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。綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。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。	1. 以分類活動自然引導孩子創造自己的文氏圖，協助孩子發展邏輯推理能力。 2. 藉由「數字牌」和「倍數指令牌」直觀而明顯的操作，從遊戲中可逐步釐清與理解倍數的包含關係。 3. 透過數字分類、類拉密遊戲操作活動，奠定高年級學生數學邏輯推理的基礎。	活動一：「住在哪裡好」分類活動 【具體操作二個集合的關係，發展文氏圖】 (一) 1~30 的數字代幣做分類 1. 發給每組 1~30 的數字代幣。 2. 請每組將桌上的數字代幣做分類，並說說看是怎麼分的？學生可能的做法有： (1) 奇數和偶數。 (2) 1~9，10~30（只有個位數的，有二位數的）。 (3) 可以被 5 整除的，不能被 5 整除的。 (4) 可以被 10 整除的，不能被 10 整除的。 (二) 1~30 中的「2 的倍數」數字代幣再次分類 1. 發給每組 3 種不同顏色毛根 6 根（提醒孩子，若毛根不夠長，可 2 條串聯在一起使用）。 2. 請小組再將「2 的倍數」分為二類，並說出分類的依據。若學生還是無法分類，老師應繼續提問啟發孩子。 教師參考提問： (1) 你看見 2、4、6……30 的數字代幣中有哪些數字很特別？ (2) 這些特別的數字可以區別出來嗎？該怎麼做？ (3) 一種顏色的毛根代表一種特徵，那麼毛根要怎麼運用才能將同性質的數字區別開來呢？ 3. 協助學生體驗倍數的包含關係，並透過數字代幣的操作說出「如果是 10 的倍數，那麼也一定是 2 的倍數」。 4. 完成學習單。再試試其他的分類方法，小組合作找出更多的「如果是…，那麼也一定是…」的倍數照樣造句！ (三) 問題與討論 1. 1~30 的數字代幣中，將「3 的倍數」和「4 的倍數」利用毛根標示出來。引導孩子發現 12 和 24 應該都能符合「3 的倍數」、「4 的倍數」才是正確的標示方法。 學生可能作法：	實作評量：能完成分類活動	台師大數學教育中心
-------	---	------	--	---	---	---	--------------	-----------

						2. 小組討論後，修正毛根標示位置。 3. 小組發表：12、24 放在二種顏色毛根的中間位置是代表甚麼意義？ 4. 完成 學習單。小組合作，以彩色筆將 1~30 的數字代幣中「3 的倍數」和「4 的倍數」的分類結果畫出來。		
第 2 週	1	數字拉密	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。綜 2c-III-1 分析與判讀各類 資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。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。	1. 以分類活動自然引導孩子創造自己的文氏圖,協助孩子發展邏輯推理能力。 2. 藉由「數字牌」和「倍數指令牌」直觀而明顯的操作,從遊戲中可逐步釐清與理解倍數的包含關係。 3. 透過數字分類、類拉密遊戲操作活動,奠定高年級學生數學邏輯推理的基礎。	活動二：「數字拉密」遊戲【移動數字牌組體驗集合與集合關係】 (一) 遊戲說明： 1. 每組 4 人。 2. 「倍數指令牌」與「數字牌」洗牌後，每人發「倍數指令牌」4 張和「數字牌」6 張。其餘「數字牌」放置中間作為共用牌。 3. 每人手中共有 10 張牌，率先將10 張牌全部打出者勝利。 4. 「數字拉密」的組合與出牌原則： (1) 需要 張以上倍數指令牌和張以上的數字牌。 (2) 數字牌可以重複出現，但倍數指令牌不得重複。 (3) 數字牌可更換組合（挪到其他組合），倍數指令牌不能更換組合。 (4) 數字牌要符合倍數指令牌的倍數關係，依出牌順序 向右侧排列即可。 (5) 多張倍數指令牌要注意其對應關係，且在左側按照 倍數大小排列。 (二) 遊戲開始 1. 決定先後順序：每家各抽一張數字牌，數字大者先出，（抽出的牌再插入公用牌），以逆時鐘方向輪流出牌。 2. 破冰行動（第一次出牌的組合）：需要有 1 張的「倍數指令牌」和至少 3 張的「數字牌」，且數字牌總和要大於 30。 3. 每位玩家皆要完成破冰行動後方能開始出牌遊戲(破冰行	實作評量：能認真參與遊戲	台師大數學教育中心

					動只需一次)。若玩家無法破冰，就抽一張數字牌，當次拿的數字牌必需等到下一輪才能出。 4. 破冰後，就可出牌遊戲。只要符合組合規則，當次出牌張數不限，如果沒牌可出，就抽一張數字牌，換下一位玩家。 5. 最先將手中牌全部打出者為冠軍。 6. 所有玩家將手上的牌全部打出，或是剩餘玩家手中只剩數字牌皆無倍數指令牌(死牌)，遊戲即結束。			
第 3 週	1	數字拉密	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。綜 2c-III-1 分析與判讀各類 資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。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。	1. 以分類活動自然引導孩子創造自己的文氏圖,協助孩子發展邏輯推理能力。 2. 藉由「數字牌」和「倍數指令牌」直觀而明顯的操作,從遊戲中可逐步釐清與理解倍數的包含關係。 3. 透過數字分類、類拉密遊戲操作活動,奠定高年級學生數學邏輯推理的基礎。	【第二節課開始】 一、 數字拉密遊戲 (一) 數字拉密遊戲。 孩子初接觸這個遊戲時，通常只來得及看顧手中數字牌是否能併入桌面已有組合，或手中的指令牌有否3張以上的數字牌可搭配。待玩過一、二次之後，孩子就會機靈地等待機會，想辦法不使用公用牌，而選擇破壞桌面已有的組合，搭配手中的牌形成新組合打出去(孩子戲稱這是「偷牌」)。 「偷牌」不僅能讓遊戲更具趣味性與挑戰性，也讓孩子有更多思考策略的機會，更多元體驗數字的包含關係。 「數字拉密」遊戲中會有許多種組合出現，且這些組合也會隨時做更動。建議讓孩子多玩幾次，熟悉遊戲方式後，孩子才會靈活運用偷牌技巧。 (二) 經驗分享：你有什麼秘訣可贏得勝利呢？ 學生可能分享： (1) 要盡量找出可以偷的牌來配自己的指令牌。 (2) 有些數字是可以挪來挪去的，要仔細找出來。 (3) 指令牌是比較難打出去的，要多想想「倍數的照樣造句」。 (4) 有時候要忍住，選擇摸牌，然後再一次打很多張出去，要不然有時候只打數字牌出去，很可能被下一位玩家馬上偷去用。 二、 問題與討論	實作評量：完成學習單	台師大數學教育中心

						(一) 28 和 56 是 2 的倍數，可以偷來搭配 7 的倍數指令牌嗎？說說看為什麼可以這樣做呢？ (二) 1~50 還有哪些數字也是可以這樣做的呢？這類的數字該如何命名呢？ (三) 「5 的倍數」指令牌可以直接放在「10 的倍數」右方嗎？為什麼呢？這麼做代表什麼意義呢？ (四) 如果想打出「10 的倍數」指令牌該怎麼做？說說你的理由！ (五) 6 的倍數也一定是 2 的倍數。有玩家就想到「是 6 的倍數也一定是 3 的倍數」，於是放入「3 的倍數」指令牌可以嗎？ 三、挑戰題：可以一次就把手中的牌全部打出來嗎？ (一) 小組討論後，合作動手試試看！說說看，有甚麼秘訣嗎？ (二) 完成學習單。試著自己努力完成學習單上的挑戰題！		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 4 週 - 第 7 週	4	數字賓果	6-n-13 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性	透過共同活動與討論察覺兩數量關係變化，並透過觀察與修正形成解題策略，解決生活中相關問題。	(1) 透過列表或圖示，找出解決難免問題的方法。 (2) 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式。 (3) 能進習解題，並檢驗解的合理性。	先備性活動 引起動機—手指魔術 1. 請全班學生伸出右手，比出「剪刀」或「布」的手勢，接著請代表算出手指頭總數，寫在黑板上，同時將舉「剪刀」的人數，和舉「布」的人數紀錄在紙上(附件一)，不要讓老師看到。 2. 教師根據黑板上的手指總隻數猜出舉「剪刀」的人數，和舉「布」的人數。 3. 教師關鍵問話？ 根據黑板上的數據來看，我猜，一定不是全班都舉「剪刀」。	活動評量 紙筆評量	台師大數學教育中心

					想想看，老師怎麼知道？ 同理，老師也可以知道什麼事實？ 我覺得，舉剪刀的有()人，舉布的有()人。 猜猜看，老師是怎麼知道的？ 活動一：數字賓果遊戲一 認識牌卡：請各組檢查自己拿到的牌卡，說說看，這副牌有什麼特別的地方？ 牌卡組合：數字牌：48張(只有兩個數字) 賓果牌數張，每張數字不同 遊戲規則說明： 洗牌(數字)，每人發8張牌，剩餘牌放中間。 抽出一張賓果牌當作這一輪的目標。 觀察手中8張牌的總合和賓果數相差多少。每一回丟出一張手中的牌，並從中間那疊剩餘牌中抽回一張，直到手中的8張數字牌合起來等於賓果數就「Bingo」！ 猜拳最贏的抽賓果牌，遊戲開始。 分組進行數字賓果(2、4牌組)遊戲，並記錄結果於統計單中(附件二)。 活動二：數字賓果遊戲探討 根據紀錄表，討論數字賓果相關數學概念。 教師關鍵性問話：仔細觀察紀錄單，說說看，你發現了什麼？ 相同牌點組合時，當總張數固定，賓果數也固定，則兩種牌的組合張數也相同。 相同牌點組合時，當總張數固定，賓果數越大，較大牌點的紙牌張數也越多。 相同牌點組合時，當總張數固定，賓果數越小，較小牌點的紙牌張數也越多。		
--	--	--	--	--	---	--	--

					活動三：遊戲密碼探討 回想遊戲過程，討論數字賓果相關數學概念。 玩數字賓果(2, 4)時，取得的8張牌如下，該輪的賓果密碼是28，請問，該怎麼換牌呢？至少要換幾次才能Bingo？ 賓果時，2有幾張？4有幾張？ 玩數字賓果(2, 4)時，該輪的賓果密碼是20，有人說：「唉呀！我的總和和賓果密碼差4。」猜猜看，他手上的牌點數總和可能是多少？請問，他最快換幾次牌就可以Bingo，為什麼？ 賓果時，2有幾張？4有幾張？ 活動四：數字賓果遊戲二 分組進行數字賓果(其他牌組)遊戲。遊戲規則相同 活動五：賓果密碼探討 玩數字5, 10賓果時，如果每個人發8張牌，你認為最大、最小的賓果牌數字分別是多少才合理，為什麼？ 玩數字3, 7賓果時，如果每個人發8張牌，你認為賓果牌數字有沒有可能是36，為什麼？ 玩數字3, 7賓果時，如果每個人發8張牌，賓果牌數字是36時，3有幾張？7有幾張？ 活動六：賓果牌設計與討論 老師來不及為數字牌(11、13)的牌組設計賓果牌，請各組替老師完成這項任務。 活動七：擬題與解題 「老師手上有一些牌，牌上的點數都是11或13，請問11、13各有幾張？」 想一想，要提供哪些訊息，才會是唯一解？ 文句怎麼描述才清楚？ 算完後，回頭檢查題意是否清楚，做最後確認。		
--	--	--	--	--	--	--	--

						「手指魔術」跟「數字賓果」有關係嗎？說說看，你發現了什麼？ 請利用手指魔術的情境，設計一個數學問題。 綜合活動—課本習題討論與檢驗 請翻開課本，讓我們一起來看看下列問題： 1元和5元錢幣共有7個，合起來是15元，1元和5元錢幣各有幾個？ 快樂農場養了雞和兔子共12隻，牠們共有34隻腳，雞和兔子各有幾隻？ 這些問題與我們的賓果遊戲有什麼關係？請說說看？ 這些問題該怎麼解決？請說說看。 說說看，透過這個課程，你學到什麼？ 檢驗活動—課本習作題目習寫、手指魔術展演。為提供老師更多元的選擇，附件四中設計延伸探討檢驗題供老師們參考使用。 延伸活動：數字規律的探討與發現		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第8週-第10週	3	旋轉乾坤	s-III-6 認識線對稱的意義與其推論	5-s-04 能認識線對稱與簡單平面圖形的線對稱性質。	1. 能分類旋轉 180 度可辨識及旋轉 180 度不可辨識撲克牌(不考慮每張牌左上角和右下角數字，只觀察中	一、準備活動：（祕密進行不能讓學生知道） （一）教師事先準備一副撲克牌，並將其中旋轉 180 度後可辨識的牌，放在牌的最上方。 （二）在這副撲克牌中，旋轉 180 度後可辨識的牌有 22 張。 （三）將 22 張牌設定好同一個可辨識牌的方向，並記好它的方向。 二、教學活動：	學習單 口頭報告 遊戲化評量 實作評量	台師大數學教育中心

				間圖案部份)。 2. 能說出旋轉 180 度可辨識撲克牌的特徵。 3. 能運用鏡子將旋轉 180 度不可辨識撲克牌再次分類。 4. 能說出運用鏡子而歸為同一類型撲克牌的圖案特性，並進行各類型的命名。 5. 能找出線對稱撲克牌之對稱軸的數量。 6. 能建立線對稱與點對稱圖形的操作型幾何表徵心像。	(一) 布置情境 魔術引動驚奇： (1) 魔術表演 (老師找一名同學當助手，其餘同學圍繞周圍觀看聆聽) 1. 拿出一副撲克牌，展開給學生檢查，是一副正常牌。 2. 面朝下撥牌，讓學生從設定好的 22 張牌中任選 1 張牌，例如梅花 5。 3. 請學生記好該張牌的花色和點數。 秘訣：當觀眾看牌和記牌當下，老師在眾人不知不覺中須將手上的撲克牌旋轉 180 度。 4. 可讓學生隨意將牌插進牌堆中（注意學生手上的牌不能被旋轉）。 5. 老師將牌洗亂，包括使用印度式洗牌法和鴿尾式洗牌法（即彈洗）。 秘訣：牌洗得越均勻，魔術越容易成功。因為如果僅出現 1 張或 2 張（方向相反）旋轉 180 度後可辨識的牌，就不易辨識關鍵牌是哪一張！此時老師得另有臨機應變作法（例如排成將撲克牌排成 5×3 方陣、5×4 方陣等等）。 6. 老師聲稱能「感應撲克牌所散發出來的特異能量」。 7. 接著翻開 12 張牌，排成 4×3 方陣，以手掌在上方作感應狀，並口唸咒語。 8. 重複步驟七，每一輪都翻開 12 張牌，直到梅花 5 出現才停止。 9. 老師用手指著梅花 5 說，你的牌就是這張對吧！ (2) 以魔術展現的魔力激發學生主動探究圖形的對稱： 1. 請學生觀察桌面上的牌，你覺得老師是怎麼辦到的？（猜猜看） 2. 絕大多數學生不知道老師怎麼辦到的。此時老師可以魔術術語引起學生學習興趣，鼓勵學生想要學會心電感應的魔術表演，需要通過三關考驗，才能成為一名厲害的魔術師！		
--	--	--	--	---	--	--	--

					(二) 關卡考驗 邁向魔術師之路： 第一關：簡化魔術 連結對稱性 (1) 鋪陳另一個相關的小魔術： 老師隨意從牌堆中拿出 4 張撲克牌（其實不是隨意，是需 3 張旋轉 180 度後可辨識的牌，再搭配 1 張旋轉 180 度後不可辨識的牌）放在桌上，轉身（或蒙上眼睛）。再請一位觀眾，選擇一張牌把它上下顛倒（或者轉 180 度）過來。老師轉身（或睜開眼睛）後，聲稱能「感應撲克牌所散發出來的特異能量」，然後明確指出哪一張牌被觀眾旋轉了 180 度。同時請學生仔細觀察，並說說看老師是怎麼辦到的。 (2) 辨認活動 1. 老師語帶神秘的告訴學生，這就是成為魔術師的第一道考驗。 2. 老師再次隨意抽出另外 5 張撲克牌。指定一位學生可旋轉任意一張撲克牌，也可以旋轉後再調換撲克牌位置。 3. 老師確認學生能指出被旋轉的撲克牌。 4. 當老師能確認所有學生皆可達成第一階段的撲克牌辨認，便可請學生回到自己的座位。恭喜學生順利往第二個考驗邁進！ 第二關：撲克牌分類 強化對稱的感覺 (1) 發給每位學生一副撲克牌。 (2) 請學生忽略每張牌左上角和右下角數字，只觀察中間圖案部份，將 52 張撲克牌(抽掉鬼牌)分成旋轉 180 度後可辨識及不可辨識兩類。 (3) 請學生點數可辨識牌的張數。 (4) 老師檢視學生 22 張可辨識牌是否都分類正確？ (5) 請學生仔細觀察「旋轉 180 度後可辨識」撲克牌，並說說看所發現此類撲克牌的特性（或特徵）。(例如：方塊只有方塊 7 可以辨識；都沒有人頭牌；拿紙遮在中間，左邊是右邊的分身)學生所謂的分身是指左右兩邊圖形一模一樣(要忽略每張牌左上角和右下角數字)。		
--	--	--	--	--	--	--	--

					(6)為持續學生數學魔術的熱情，老師安排小小的魔術表演檢定考試，請學生二個人合作做魔術表演檢定考試。 (7)學生通過魔術表演檢定考試，恭喜通過第二個考驗，往最後一個考驗邁進。 第三關：實物操作 操作鏡子檢驗對稱性 (1)再分類活動 1. 依據學生的發表「拿紙遮在中間，左邊是右邊的分身」，老師帶出第三關的鏡子分類活動。 2. 發給每位學生一面鏡子。 3. 老師繼續追問：可以怎麼運用鏡子來證明這 22 張撲克牌「左邊是右邊的分身」？ 4. 請學生忽略每張牌左上角和右下角數字，觀察中間圖案部份。利用鏡子對「旋轉 180 度不可辨識」撲克牌做分類？ 5. 學生進行「旋轉 180 度不可辨識」撲克牌的分類活動。 6. 學生須能將「旋轉 180 度不可辨識」撲克牌再分成二類，說出此二類撲克牌圖案的特性。 7. 老師恭喜大家通過三個考驗！但為了成為偉大的魔術師，鼓勵學生將撲克牌的秘密做最後的統整歸納。 8. 提問：用鏡子進行完分類，此時桌面上共有三類撲克牌。請問你能使用鏡子來再一起說明這三類的分類依據嗎？（統整學生的學習） （三）自主命名與數學上命名： 1. 依據你所觀察到的特徵，請對這三類撲克牌進行命名。 2. 老師引導學生回顧第一次分類過程，是依「旋轉 180 度可不可辨識」作為分類依據。在數學上「旋轉 180 度後圖形不變」稱為點對稱（旋轉對稱的一類）。 3. 老師引導學生回顧第二次分類過程，是依「鏡子直放或橫放，鏡像與鏡子前方圖形能組成與原撲克牌相同之圖形」作為分類依據，在數學上稱為線對稱。 4. 「鏡子直放，鏡像與鏡子前方圖形能組成與原撲克牌相同		
--	--	--	--	--	---	--	--

						之圖形」稱為左右對稱(或垂直對稱，即旋轉 180 度可辨識的 22 張牌)；「鏡子橫放，鏡像與鏡子前方圖形能組成與原撲克牌相同之圖形」稱為上下對稱(或水平對稱)。所以第二次分類旋轉 180 度不可辨識的 30 張撲克牌中，數字牌(或是以學生自然命名的名字為稱呼)是左右對稱且上下對稱的圖形；人頭牌則不是線對稱圖形。 5. 教學者運用魔術術語，讓學生自發性地觀察撲克牌圖案位置，再藉由鏡子的輔助，自然地發現對稱軸的位置，進而將整副撲克牌分類成 0、1、2 條對稱軸(可配合學習單任務二進行對稱軸命名的活動)。 (五)完成學習單 三、魔術破解：與學生討論如何設定 22 張可辨識撲克牌的方向，魔術表演者要將手中撲克牌做甚麼動作才能在觀眾選取某張撲克牌後插入還可順利區別？		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 11 週-第 18 週	8	數戰棋	n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。	N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。	1. 透過商為整數，餘數是 0 的整數除法，認識整除的意義。 2. 了解倍數的意義。 3. 能找出某數的倍數。 4. 了解因數的意義。 5. 找出某數	任務一：從百數表認識因數、倍數 壹、臆測活動 1:造例、觀察、組織 一、奠基活動進行：每組 4 人，每 2 人一組進行「數戰棋」奠基遊戲。 (一)、教師利用簡報說明數戰棋遊戲規則。 1. 分發教具以作為遊戲準備： (1) 學生兩兩一組。 (2) 每組拿一張遊戲盤以及一副棋子。 (3) 雙方玩家分別將自己的十顆棋子依序放在棋盤上，白方放在 1~10 的位置，黑方則放在 91~100 的位置，當作自己的領地。 2. 教師進行遊戲說明：	工作單 發表想法 分組討論報告	台師大數學教育中心

				的所有因數。 6. 了解倍數和因數的關係。 7. 了解公因數的意義。 8. 能找出兩數的所有公因數。 9. 察覺 1 是任意正整數的公因數。 10. 認識最大公因數。 11. 了解公倍數的意義。 12. 能找出兩數的所有公倍數。 13. 認識最小公倍數。 14. 能判別 2、5、10、3 的倍數。 15. 能解決因數、倍數問題	(1) 從白色玩家開始，雙方輪流移動自己的棋子，白色玩家的棋子必須向著黑色玩家的領地（數字較大的方向）進攻，黑色玩家則剛好相反，必須向數字較小的一方前進。 (2) 一次只能往在下一個橫排的十個數字中移動一步，不能後退或橫向移動。 (3) 百數表的數字為被除數，圍棋子為除數。可以將這顆棋子上方數字整除的格子即為這顆棋子可移動的地方，若不整除則不可移動。例如黑色 6 號棋子可走的位置是能被 6 整除的 12 號格子以及 18 號格子，其他格子則不能走。 (4) 要前進的格子中有對方的棋子，則可將該子吃掉 (5) 玩家在移動/吃子後，對面玩家可以立即檢驗該顆棋子的移動是否合乎規則，如果不合乎規則，該顆走錯的棋子立即死亡，自己被誤吃的棋子則放回原位。 (6) 玩家棋子到達對方領地後可「升級」，將棋子翻面，翻面後的棋子改以後退方式走棋/吃棋，由於沒有數字，將可不受整除規則限制。 (7) 先將對方棋子吃完者獲勝。 (二)、學生每 2 人一組進行「數戰棋」奠基遊戲。 二、個別解題(個人造例)：每組發下 1 張工作單(如附件二)，請同學每人分配 2-3 題解題，完成工作單。 (一)、教師宜讓學生有充分的時間完成個人工作單，由於 1 個人學生要回答 10 個問題，時間可能會很久，教師可讓每組每個學生回答 2~3 個問題。 (二)、各個學生在將個人遊戲時棋子的移動情形記錄時，教師宜鼓勵學生思考，若學生有錯誤情形發生，教師宜用「關鍵性問話」取代指正學生的錯誤。 三、小組討論(小組資料彙整並檢驗)：每個人報告自己的紀錄，互相檢驗是否正確。 貳、臆測活動 2:發現關係並提出猜想		
--	--	--	--	---	--	--	--

					一、 個別活動：學生個別觀察小組工作單，並在個人工作單(如附件三)寫下自己發現什麼數學想法。 二、 小組分享：每個人報告自己發現的數學想法，組員相互檢驗正確性。 三、 小組討論(提出小組猜想)：小組成員分類、比較各個想法，並彙整小組的數學想法(可以不只一個)，如附件四。 參、 臆測活動 3:驗證猜想 一、 小組分享(檢驗猜想)：各組報告發現的數學想法，全班檢驗是否正確。 (一)、各小組都有其猜想，教師可請某一小組報告其小組的猜想。 (二)、各小組報告時，也需要把各小組工作單一齊展示。 (三)、小組的猜想可能有對有錯，因此，全班檢驗很重要。全班檢驗旨在檢驗 小組的猜想是否在小組工作單是有憑有據。 二、 全班討論(歸類猜想)：觀察比較各組的工作單，有哪些分類方法。 (一)、教師宜在某一組報告後和全班檢驗完，進行全班討論，目的在歸類各小組的猜想，如此一來，相同的猜想不用重複報告。 (二)、各組報告後、全班討和論歸類後，教師宜將各歸類的想法呈現在黑板上。 三、 全班討論(提出全班猜想)：同意這組發現的數學想法嗎?提出例子支持或是反駁。 教師宜在全班歸類猜想後，進行全班討論，透過各小組工作的數據來支持或是反駁全班提出的猜想。 肆、 臆測活動 4:猜想一般化 一、 全班討論：這些數學想法在「任意數字」的情況下都能成立嗎？為什麼？ 當全班提出猜想後，教師宜提出「這些數學想法在任意數字的情況下都能成立嗎？」，讓數學概念不局限在 1~100 以內		
--	--	--	--	--	---	--	--

					的數字討論，此時，學生對因數、倍數、公因數和公倍數的意義才算完整。 二、 歸納全班提出的數學想法。 任務二：從問題紀錄辨認因數、倍數問題 壹、 臆測活動 1:造例、觀察、組織 一、 個別活動(個人解題)：老師出了 6 個題目(布題如下)，如附件五，請每一組的小朋友分別解題，並把問題和結果記錄在題目下面。 二、 小組分享(小組檢驗)：每個人報告自己解題結果和記錄，互相檢驗是否正確。 在小組討論時，宜讓每個學生分享自己的解題紀錄，其他小組成員先檢驗答案是否正確，檢驗完，再由第 2 位學生分享。 三、 小組討論(小組資料彙整)：觀察小組的 6 個題目和算式紀錄，可以怎麼分類？並依類別彙整並說明分類理由，如附件六。 貳、 臆測活動 2:發現關係並提出猜想 一、 個別活動(提出個人猜想)：學生個別觀察小組工作單，並在個人工作單寫下自己發現什麼數學想法，如附件七。 二、 小組分享：每個人報告自己發現的數學想法，組員相互檢驗正確性。 (一)、教師宜讓每個學生分享自己的數學想法，其他小組成員先檢驗這個學生的想法是否在小組工作單找到依據，檢驗能找到依據、說明正確，再由第 2 位學生分享其數學想法。 (二)、教師宜鼓勵每個學生分享其想法，每個想法都是很寶貴的，尤其對低成就學生而言，分享的經驗能堅固其學習。 三、 小組討論(提出小組猜想)：提出小組認為合理的數學想法(可以不只一個)，如附件八。 參、 臆測活動 3:驗證猜想 一、 小組分享(檢驗猜想)：各組報告發現的數學想法，全班		
--	--	--	--	--	---	--	--

						檢驗是否正確。 二、 全班討論(擴充例子驗證猜想)：只有這 6 個題目符合這些數學想法嗎？其他的例子和情境也成立嗎？舉例說明。當全班提出猜想後，教師宜提出「只有這 6 個題目符合這些數學想法嗎？」，此時，學生可能擬題的方式回答，此時，學生對因數、倍數、公因數和公倍數的應用問題，不僅能解題，也能分辨問題了。 三、 歸納全班提出的數學發現。		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 19-20 週	2	濃淡得宜	n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。	N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係（比例思考的基礎）。解決比的應用問題。	6-n-09 能認識比和比值，並解決生活中的問題	一、【活動一、好喝的果汁】(定性推理) 教師調配兩杯(A、B)不一樣甜的果汁，讓學童藉由味覺比較「不一樣」的口感，並讓學童推論比較甜的原因。教師再另調配一杯(C)果汁，從中倒出大小兩杯(一杯 50 毫升；一杯 100 毫升)，讓學童推論兩杯「一樣甜」的原因。 (一) 試喝教師調好的果汁(建立「不一樣」的味道)。 老師：「夏天喝冰涼的果汁最好了！老師用濃縮果汁配上水調出來兩杯果汁，先讓大家嘗嘗看。」 (二) 建立「一樣」的味道 老師：老師另調配一瓶 C 果汁要請大家喝，但在喝之前，想請你們預測哪一杯果汁會比較甜並說明理由。 二、【活動二、黃金配方】(相等的比) 為了維持果汁味道相同的需求，在調配果汁時，學生會察覺「濃縮果汁液與水兩數量維持一定的倍數關係」。藉由這樣的操作情境，引導學生經驗「比」和「相等的比」之意義。 (一) 黃金配方與比的記錄方式 老師：「經過表決，大家認為 C 杯的果汁最好喝！現在老師偷偷把配方告訴你們，請你們將黃金配方記錄下來」	遊戲化評量 口頭報告 學習單	台師大數學教育中心

					老師追問：「你覺得哪一個表示方法比較容易看出濃縮果汁與水的關係？」 老師：介紹比的符號與表示。「4:10」讀做四比十。4 叫做前項，在這裡代表濃縮汁的杯數；10 叫做後項，在這裡代表水的杯數。 (二) 調果汁 老師：「我們得到好喝果汁的黃金配方是「濃縮果汁液：水是 4:10」， 現在每個組別要依照校慶分配的區域調出所指定的果汁量。應該怎麼做呢？紀錄在學習單。」 (三) 學習單討論(抽象推論) 老師：你們是如何知道自已的組別要用多少濃縮汁呢？ 老師追問：這些表格上的數據調出來的果汁味道都一樣嗎？那這些「比」有甚麼關係？ 三、【活動三、誰比較酸？】(比值) 透過半具體物(圖畫紙)的操作讓學童了解異類量的比不同時，比值存在的意義。 (一) 固定後項比前項 老師：小昌和小平調檸檬汁，小昌用 3 杯檸檬汁配 5 杯水，小平用 2 杯檸檬汁配 5 杯水，請問小昌和小平誰的檸檬水比較酸？ (二) 前後項都不同的比較(兩數對間有整數倍的關係)：(3:6vs 2:3)教師用教具(圖畫紙)佈題，教師發下教具讓學童透過半具體操作物思考 老師：如果兩人的調配檸檬汁的成分都沒有相同的杯數，要怎麼比較誰調得比較酸呢？你們有辦法根據小樂和小學所調製的檸檬汁成分判斷誰調得檸檬水比較酸嗎？和同學討論後，說明你們的想法。 (三) 前後項都不同的比較(數對內的項，有一項是另一項的		
--	--	--	--	--	---	--	--

					整數倍)：(例 2:4 vs 3:5) 老師：小花調檸檬水的成分是檸檬汁 2 杯配水 4 杯，小朵調檸檬水的成分是檸檬汁 3 杯配水 5 杯，誰的檸檬水比較酸呢？請說明你的想法。 四、綜合活動—【活動四、特調高手】 (一) 卡牌介紹：共 48 張 1. 濃縮汁卡牌(有顏色的卡牌)—卡牌上標示的數字代表濃縮汁的杯數。有數字 1-5 各 4 張，數字 6 有 2 張，指定牌有 2 張。共 24 張。 2. 水卡牌(白色的卡牌)—卡牌上標示的數字代表水的杯數。有數字 2、4、6、8、10 各 4 張，數字 12 有 2 張，指定牌有 2 張。共 24 張。 3. 指定牌—玩家可以指定為任意數字的卡牌。 (二) 遊戲規則： 1. 一組有 4 位玩家，每位玩家手上有 6 張濃縮汁卡牌和 6 張水卡牌，每次出牌皆須打出 1 張濃縮汁卡牌和 1 張水卡牌。 2. 玩家手上若有指定卡牌，則可以指定為任意數字。 3. 沒有牌可以打或不想出牌的玩家可以喊「PASS」，喊「PASS」的玩家，當次回合則不可以再出牌。 4. 先將手上所有卡牌打完的玩家為第一名，第二位將所有卡牌打完為第二名，以此類推。 (三) 遊戲開始： 1. 濃縮汁卡牌、水卡牌各 24 張分別均勻洗牌，發給每位玩家濃縮汁卡牌 6 張、水卡牌 6 張。 2. 拿到「『味道一樣』4 杯」水卡牌的玩家優先擔任關主，出牌，並且說出指令：「味道一樣」。 3. 例如：關主打出「1」濃縮汁卡牌和「4」水卡牌，並且說出指令：「味道一樣」。		
--	--	--	--	--	--	--	--

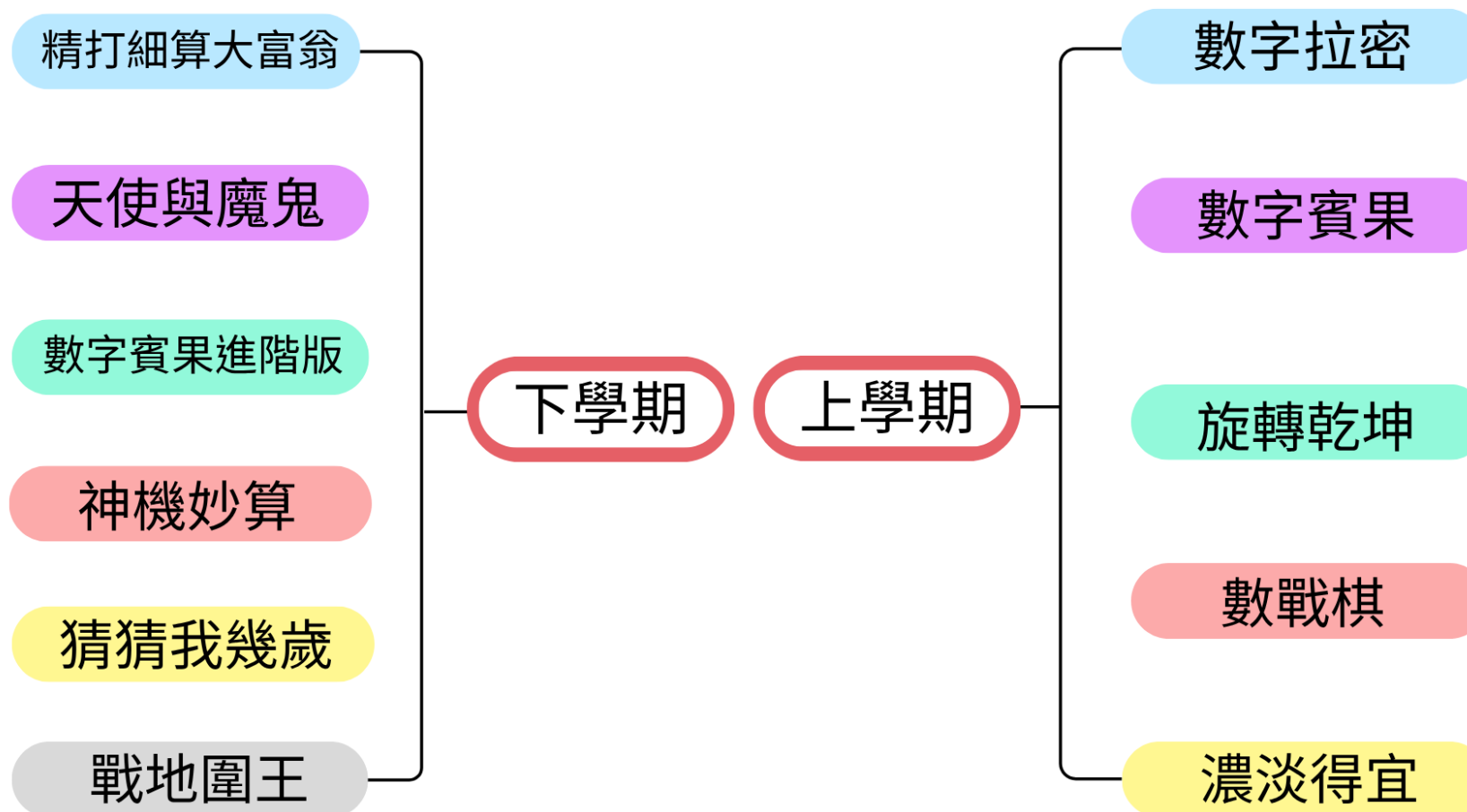
					4. 接著逆時針的下一位玩家出牌，要打出「濃縮汁：水=1：4」味道一樣的牌組，例如「2：8」、「3：12」都可以。 5. 如果玩家沒有牌可以出或不想出牌，則喊「PASS」。 6. 該次回合，若有三位玩家喊出「PASS」，則由最後一位出牌者取得新回合的重新出牌權(就是新回合的關主)。 7. 新關主可以重新出牌，並決定新指令：「味道一樣」、「比我濃」、「比我淡」三者之一。 8. 若有玩家持有指定牌，則可以視情況，指定該卡牌為任意數字。例如關主打出「5：10」指定「味道一樣」，玩家可以打出「3：6」，玩家也可以打出「6 和指定水卡牌」，並且說「水」指定「12」。 9. 玩家若對打出的卡牌組合有疑慮，可對他人提出挑戰。被挑戰者要說明「味道一樣」、「比我濃」或「比我淡」的理由，若說明後發現出牌錯誤則收回打出的卡牌，並且暫停乙次出牌。 10. 遊戲持續到出現第一名、第二名與第三名玩家，結束。 (四) 遊戲建議		
--	--	--	--	--	--	--	--

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢好數養」六年級 架構圖

Love to Read

Love to Learn

Love to Learn Better



彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 西勢好數養 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢好數養	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	呼應學校願景「樂學」 藉由遊戲活動引起學生學習的興趣，活化課堂教學，同學們一起激盪腦力、從動手做中認識數學，進而引起學生的數學學習動機，讓學生在玩樂中學習培養思考的習慣，並增進解決問題的能力，學生透過實體操作及遊戲競賽，養成學習數學內容的具象經驗，讓學生體會與數學單元連結的關鍵點，過程中學習與他人互相合作，如何有效與人溝通，化解彼此的衝突。				
核心素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術能力，並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團隊目標。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。				
課程目標	1. 提供學生適性學習的機會，培育學生探索的信心與正向態度。 2. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和表述等各項能力。 3. 培養使用工具解決問題的正確態度。 4. 培養思考問題、分析問題和解決問題的能力。				
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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1週-第4週	4	精打細算大富翁	n-III -10 嘗試將較複雜的情境或模式中數量關係以算正確表述，並據推理解題。 r-III -2 熟練數（含分、小）的四則混合計算。	N-5-10 解題：比率與應用。整數相除的應用。含「百分率」、「折」、「成」。	認識百分率及其在生活中的應用。 理解並熟悉小數與百分率之間的換算。	一、先備性活動 (一)計算機操作初體驗 1. 教師展示 500 元商品卡，請學生發表，「成本是什麼意思？」 2. 如果老闆想要加三成作為「定價」，猜猜看，「定價」應該比「成本」高？還是比低為什麼？ 3. 請學生利用計算機算出「定價」，教師引導學生將算式紀錄在黑板上。 例： $500 \times 30\% + 500 = 650$ 4. 店裡辦促銷活動，商品一律打七折請問這樣的「售價」是多少？請學生利用計算機算出「售價」，教師引導學生將算式紀錄在黑板上。 例： $650 \times 70\% = 455$ 5. 請學生將計算機歸零，教師口說重新布題：「商品 500 元，加三成是定價，再打七折變成售價」，請學生跟著教師的布題在計算機上操作相對的按鍵，計算過程中不得再歸零並說出算機上的答案。 6. 學生操作的計算機畫面如下，請比較結果為什麼跟前面的算式結果不一樣？ 7. 引導學生將兩個算式合併寫成一，並與計機視窗上的算式進行比較，研究兩種差異性。 8. 引導學生討論：手寫算式合併時，可用「括號」區分兩步驟問題的計算順序，但計算機上並沒有「括號」按鍵該如何操作計算機，才能出正確的答案？	遊戲化評量 口頭報告 學習單	台師大數學教育中心

					9. 引導學生發現計算機 正確操作步驟如下： 10. 教師重新布題二 ~三題，確定學生能正操作計算機。 (二)如果計算機上沒有「%」按鍵，怎麼辦？ 1. 教師展示 600 元商品卡，請學生加三成作為「定價」，但不能使用計算機上的 按鍵，請學生計算出「定價」。 2. 接上面情境，店裡辦促銷活動商品 一律打七折請問這樣的「售價」是多少？ 3. 請學生將計算機歸零，教師口說重新布題：「商品 600 元，加三 成，再打七折」，請學生跟著教師的布題在計算機上操作相對的按鍵，計算過程中不得再歸零也能使用 按鍵，並 說出計算機上的答案。 4. 請學生發表計算機的操作方式，練習將百分率變成小數。 5. 引導學生發現 計算機正確操作步驟如下： 6. 重新布題二 ~三題，確定學生能正操作計算機。 二、 遊戲式活動 (一)【遊戲一】消費高手 1. 每組 4 人。 2. 遊戲一開始，每個玩家先發下 1000 元代幣 20 張，總計 20000 元，其餘代幣放在正中央當成銀行。 3. 「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」分別洗牌後，放置中間作為共用牌。 4. 猜拳決定玩家先後順序。 5. 玩家每次需翻開一張「商品卡」、一張「加成卡」、一 張「打折 卡」， 算出該商品的金		
--	--	--	--	--	---	--	--

					額，以「四捨五入」計到十位，付出代幣給銀行，收回剛翻開的「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」各一張。 舉例而言，玩家 A 翻翻到的三張牌卡如下： $(1000 \times 20\% + 1000) \times 80\% = 960$，玩家應該付出 960 元給銀行。 6. 玩家須將本次消費行為紀錄在「精打細算大富翁」學習單。 7. 每個玩家輪流進行翻牌消費，待遊戲 3 輪後停止，沒有使用的「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」則收回銀行統一放置。 8. 玩家剩餘的代幣，亦交回銀行由點收將金額紀錄在「精打細算大富翁」學習單。 (二)【遊戲二】購物達人 1. 將所有的「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」都攤開放在桌上。 2. 每個小組有 2000 元的購物金預算，請玩家進行討論，自行選取「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」的組合方式，看哪一組可以購買到總價最高的產品？（商品價值計算方式以「卡」上的標價為準） 3. 小組玩家須將購物計畫寫在「購物達人」學習單上，上台發表購物計畫，看哪一組玩家是真正智慧型的消費高手——購物達人！ (三)【遊戲三】理財高手 1. 接續「消費高手」遊戲，根據「精打細算大富翁」學習單上的紀錄，每個玩家拿回【遊戲一】「消費高手」桌遊時獲得的三張「商品卡」、三張「加成卡」、三張「打折卡」以及未使用的剩餘代幣。 2. 猜拳決定玩家先後順序。		
--	--	--	--	--	---	--	--

					3. 玩家每次出牌，必須打一張「商品卡」、一張「加成卡」、一張「打折卡」，算出該商品的金額，以「四捨五入」計到十位，將商品賣給銀行，取回出得到的代幣。至於「卡」、「加成卡」、「打折卡」的組合方式，由玩家考量利益，自由決定。 4. 玩家須將本次消費行為紀錄在「精打細算大富翁」學習單相對應的商品欄位，並計算該在兩次買入與賣出之間價差是多少？ 是賺錢賠還不 5. 每個玩家輪流進行販賣商品，待手中所有都給銀後遊戲結束，玩家計算擁有的代幣。 6. 擁有最多代幣的玩家，則為本遊戲的「大富翁」。 三、問題與討論 1. 如果玩家手上同時擁有下列「商品卡」、「加成卡」、「打折卡」，請問會有那些可能的出牌組合方式？哪一種組合方式可以跟銀行換取最多的代幣？請小組討論後，發表你的想法。 2. 日常生活中，老闆要進行商品買賣時為了賺取利潤一定會考慮到「成本」與售價之間的關係。請問在遊戲中，你是否發現如何運用「加成」與打折去創造較多的利潤呢？說你看法。 3. 教師布題：如果不使用計算機上的「%」和「.」（小數點）兩個按鍵，如何進行「加成」與打折計算？請學生小組討論，研究解決問題的策略，並分享、說明想法。 四、「高雄地產大亨」桌遊 【遊戲人數】：四人一組（若有第五、六人可當銀行）		
--	--	--	--	--	--	--	--

					【遊戲器材】： 計算機、遊戲圖紙會牌卡 50 張、命運牌卡 40 張、骰子遊戲 代幣（一千元、兩百硬幣）、跳棋（四色各一）、小房屋（四色各 10~15 個） 【遊戲設置】： 1. 遊戲開始前，將遊戲圖 紙擺在桌子中間，然後將「命運」牌卡跟「機會」牌卡徹底洗牌後，放上遊戲圖紙上指定位置。 2. 每個玩家選定一跳棋代表自己，將放在遊戲圖紙「起點」位置。 3. 發給每位玩家 5000 元代幣（1000 元代幣四張，100 元代幣 10 張）。 4. 將剩下的 代幣 放置一旁當銀行。 5. 玩家猜拳決定遊戲順序，以順猜拳決定遊戲順序，以順時針進行。 【遊戲流程】： 1. 玩家每次前進，都需擲骰子決定幾格遊戲行第一圈時不可以在土地上蓋房屋。 2. 遊戲進行第二圈時，玩家可以選擇在土地上蓋房屋（房屋需與跳棋相同顏色），一次只能蓋棟房屋，而且需付給銀行 500 元，此時，若玩家手上有「打折卡」，也可使用，例如：玩家使用「五折卡」，那麼，玩家僅需支付銀行 250 元，就可以在土地上蓋一棟房屋。 3. 一塊土地上，最多可以蓋四棟房屋（不限定是同一個玩家）。 4. 若玩家停留的土地上蓋有房屋，必須先給付「休息費」主人，每棟房屋 100 元，例如：玩家停留的土地上有三棟房屋那麼就必須付出 300		
--	--	--	--	--	---	--	--

					元。此時，若房屋主人手上有「加成卡」，也可以提出使用，要求路過此地的玩家依照「加成卡」支付同樣金額「休息費」，例如：玩家 A 停留在玩家 B 的房屋前，玩家 B 使用「加成卡 — 二成」，那麼玩家 A 便須支付給玩家 B「休息費」 120 元，玩家可在給付「休息費」後選擇土地上加蓋自己的房屋。 5. 若玩家經過的土地上蓋有自己的房屋，則不需要支付「休息費」。 6. 若玩家付不出「休息費」，可選擇將房屋賣給銀行，每棟房屋賣給銀行可兌換代幣 400 元，此時，若玩家手上有「加成卡」，也可使用，但一張「加成卡」僅能使用次賣屋行為。例如：玩家 A 要賣出兩棟房屋，原本售價是 800 元，因為使用「加成卡 — 一加五成」，所以，玩家 A 可向銀行領取賣屋代幣 1200 元。 7. 「加成卡」使用時機： 販售房屋給銀行時。 收取停留在土地上的玩家「休息費」時，一棟房屋只能使用張「加成卡」。 8. 「折扣卡」使用時機： 在土地上蓋房屋時。 停留在土地上，被其他玩家收取「休息費」時一張折扣卡」僅能使用在一棟房屋。 損失現金時（被玩家收錢、繳交房屋稅可用，但遺失現金遇到搶匪時，不可使用。） 9. 每個玩家一次僅能使用一張「加成卡」或「折扣卡」，以玩家先後出牌順序決定。例如：玩家 A 經過玩家 B 的房		
--	--	--	--	--	---	--	--

						屋，原本要支付 100 元「休息費」，玩家 A 使用「打五折」卡，玩家 B 拿出「加成卡—加五成」，「休息費」計算方式如下： $100 \times 50\% = 50$ (因玩家 A 使用「打五折」卡) $50 \times 50\% + 50 = 25 + 50 = 75$ (因玩家 B 拿出「加成卡—加五成」) 10. 同一位玩家，次只能使用張「機會卡」或命運(不包含 翻牌卡)。 11. 若有任一玩家宣告破產，遊戲即終止銀行統計所房屋價值及手上代幣，財富最高者即為此次遊戲的「地產大亨」！		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 5 週-第 7 週	3	天使與魔鬼	6-n-13 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性	N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題	1. 利用桌遊活動發現等差數列的 Pattern。 2. 利用擬題活動進行數學轉譯活動。	一、先備性活動 (一)數字牌5, 10 的數字賓果桌遊： (1)遊戲規則 1. 四人一組 2. 學生一人發牌，每人8 張牌，剩餘的牌放在中間，並抽出一張賓果牌放中間。 3. 假設抽出的賓果牌數字是55，則數字總和率先達到55 的為贏家。 4. 學生倆倆猜拳，贏的人開始抽牌，其餘玩家依逆時針方向進行。 5. 遊戲規則，先計算自己所有牌的數字總和是多少，並計算和賓果牌數字的差距是多少。然後從中間牌堆中抽一張牌，替換手上的一張牌，使得數字和逐次逼近賓果牌數字，替換掉的排放在一旁，不再使用。 6. 魔鬼牌是無用之牌，要及早將它替換掉。	活動評量 紙筆評量	台師大數學教育中心

					7. 當有玩家手上所有牌的數字總和率先達到賓果牌數字時，就喊「賓果」。遊戲繼續進行直到產生第二名、第三名、第四名，遊戲結束。 (二)討論活動:(討論提問單) (1)轉譯「5, 10 的數字賓果桌遊」的條件，討論符合哪種情境下的數學問題。 (2)發現「5, 10 的數字賓果桌遊」是否有設計不妥的地方，如何改進。 二、進階式活動:(擬題練習單) (一)擬題活動 (1)利用另一題「撲滿存錢問題」，討論改變賓果牌與改變遊戲規則。 (2)利用特定極(大，小)值解法，討論其他解法，建立學生一般化的初步概念。 (二)改變數字牌變成2 和4，先討論賓果牌的改變，再討論符合遊戲內容的數學情境，並擬出文字情境題。 三、分析應用活動~桌遊設計大玩咖(遊戲設計單) (一)請利用「2 種數字牌」、「賓果牌」、「魔鬼牌」、「天使牌」(學生討論決定魔鬼牌和天使牌的用途)設計桌遊。 (二)將桌遊的遊戲規則寫在遊戲設計單，一組一個。 (三)利用空白卡片，自行設計屬於自己那組的「數字賓果牌」。 四、遊戲所需相關材料(如：計分表等) (一)「數字5，10 賓果」每組1 套。 (數字5，10 各24 張，魔鬼牌4 張，賓果牌40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80 各一張)。		
--	--	--	--	--	--	--	--

					(二)討論提問單 (三)擬題練習單 (四)遊戲設計單 (五)每組空白名片二盒(設計桌遊用)，奇異筆四隻，彩色鉛筆一盒 討論提問單 進行完「數字牌5, 10 的數字賓果桌遊」後，請回答下列問題，每個問題請小組討論 一、若您手上8 張全部都是數字牌5, 請問賓果數是多少?為什麼? 若您手上8 張全部都是數字牌10, 請問賓果數是多少?為什麼? 二、每丟一張數字牌5，換回一張數字牌10，手中數字牌總和會(變多 ， 變少)多少? 每丟一張數字牌10，換回一張數字牌5，手中數字牌總和會(變多 ， 變少)多少? 三、請寫出「每人手中有8 張5, 10 的數字牌」所有賓果牌可能的答案多少?並寫下你的想法 四、若賓果牌是55，手中數字牌總和是80(沒有魔鬼牌)，請問： (1)手中數字牌有幾張5? 有幾張10? (2)至少要換幾次才會賓果?說說看要怎麼換? 五、「撲滿存錢問題」： 撲滿中有5 元和10 元硬幣共有8 枚，撲滿中一共有65 元，請問5 元硬幣有幾枚? 10 元硬幣有幾枚? 根據「5, 10 的數字賓果」遊戲規則對照「撲滿存錢問題」回答下列問題： (1)數字牌5 代表()，數字牌10 代表() (2)手上8 張數字牌代表() (3)賓果牌的數字代表()		
--	--	--	--	--	--	--	--

						(4)請列出賓果牌可能的數字?()，請詳細說明賓果牌數字在「撲滿存錢問題」裡代表的意義。 (5)遊戲規則中規定魔鬼牌一定要丟棄，想想看：為什麼一定要設計魔鬼牌？ 六、「數字牌5, 10 的數字賓果桌遊」有沒有你覺得不好玩的地方，你覺得可以怎麼改變遊戲設計？請寫下你們小組的設計改變，並說明理由。		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 8 週-第 10 週	3	數字賓果進階版	6-n-13 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性	透過共同活動與討論察覺兩數量關係變化，並透過觀察與修正形成解題策略，解決生活中相關問題。	1. 能簡化或圖示給定的題目，透過思考、分析找出解題的方法。 2. 能利用常用的數量關係，列出恰當的算式，進行解題，並檢驗解的合理性。	一、準備活動：3 和 7 的數字賓果牌換牌遊戲。 (一)遊戲器材：3 和 7 數字牌各 28 張、賓果牌 9 張 (二)規則說明： 1. 學生 4 人 1 組。 2. 學生一人將數字牌洗牌，並將數字牌發給每人 8 張牌，並抽出一張賓果牌放中間。 3. 將數字牌面朝下，數字牌 3 和數字牌 7 都放在 1 堆，賓果牌放在一旁不使用。 4. 由發牌者先出牌，其餘玩家依逆時針方向進行。 5. 出幾張牌，就要數字牌堆中拿幾張牌。 6. 丟出的牌放在中間同數字的下方，以方便換牌。 7. 優先達成賓果數字的為贏家。例如抽出的賓果牌數字是 20，則數字總和率先達到 20 的為贏家。 (三)各組進行遊戲。 (四)教師統計換牌次數和總結： 1. 如果手上數字牌總和比賓果數大，就把 7 換成	口頭發作評量 紙筆評量	台師大數學教育中心

						3；如果手上數字牌總和比賓果數小，就把3 換成7。 2. 每換 1 張都差4，把1 張7 換成1 張3，就少4；把1 張3 換成1 張7，就多4。 二、 發展活動 (一)從遊戲中促動解題策略 1. 我會解題～多元解題策略 (1) 遊戲規則說明： 學生4 人1 組。 學生一人發牌，將數字牌3 和7 發給每人 8 張牌，並抽出一張賓果牌放中間。 桌上數字牌3 在1 堆、數字牌7 在1 堆，數字面向上。 由發牌者先出牌，其餘玩家依逆時針方向進行。出幾張牌，就拿幾張，而且可選擇數字牌的數字。 優先達成賓果數字的為贏家。 (2) 各組進行遊戲。 (3) 全班討論：教師邀請各組贏家說明贏的策略。 由換牌多次先進行分享，再由換牌一次的分享。教師追問贏的策略。 2. 勇敢假設，就有解～有效率的解題策略 (1)遊戲規則說明： A學生4 人1 組。 A桌上數字牌3 在1 堆、數字牌7 在1 堆，數字面向上。 A字牌張數和賓果數由教師公布。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						A由號碼最少的先出牌，其餘玩家依逆時針方向進行。 A優先達成賓果數字的為贏家。 (2)數字牌張數為8 張，數字牌張數組合和賓果數由教師公布。 AA教師公布數字牌：數字牌共8 張，7 要多2 張。 A各組取牌。 A教師公布賓果數。 各組解題，優先完成任務者為贏家。 分享和討論：重點在於如何更換牌達成賓果數。 (3) 數字牌張數為8 張，數字牌張數組合各組決定，賓果數由教師公布。 A各組取牌。 教師公布賓果數。 A各組解題，優先完成任務者為贏家。 分享和討論：先分享選擇牌組的理由，再分享解題策略。 (4)數字牌張數不再為8 張，如10 張。數字牌張數各組決定，賓果數由教師公布。。 A各組取牌。 AA教師公布賓果數。 A各組解題，優先完成任務者為贏家。 A分享和討論： a. 先分享選擇牌組的理由，再分享解題策略。 b. 張數改變，解題策略沒有改變。 (二)與生活常見數量關係連結並解題： (1) 教師布題：公車上的乘客有 20 人，大人的票價是15 元，小孩的票價是8 元，一共收到216 元。乘客中，有幾個大人？有幾個小孩？ (2) 個人解題。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						(3) 全班討論： 這個問題可以想成15 和8 有20 張，賓果數是216。 A學生可能的回答： a. 如果 20 人都是票價8 元的小孩，就會少算 $216-160=56$，因為把1 個小孩換成1 個大人，會多7，所以要換8 個，所以大人有8 個， 小孩有12 個。 b. 如果 20 人都是票價15 元的大人，就會多算 $300-216=84$，因為把1個小孩換成1 個大人，會少7，所以要換12 個，所以大人有8 個， 小孩有12 個。 三、綜合活動：引導學生做學習心得總結 (一)鼓勵學生說明從這節課學到的概念和方法。 (二)師生就今天的學習做討論與歸納。		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第11週-第13週	3	神機妙算	n-II-3 理解除法的意義，能做計算與估並應用於日常題。 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。	N-6-1 20 以內的質數和質因數分解：小於 20 的質數與合數。2、3、5 的質因數判別法。以短除法做質因數的分解。	透過預測餘數的過程，覺察「被除數與除數3」之間的關係	壹、教學準備 一、教師部分：準備數字卡、學習單、古氏積木、（黑板、電子白板擇一） 二、學生部分：兩人一組 貳、活動流程 一、判斷2的倍數和5的倍數： （一）當除數為「2」，若個位數為「0、2、4、6、8」，則此數能被2整除；若個位數為「1、3、5、7、9」，則此數無法整除，且餘數為1。 （二）當除數為「5」，若個位數為「0、5」，則此數能被5整除；若個位數為「1、2、3、4、6、7、8、9」，則此數無法整除，餘數會因個位	口頭發表 實作評量 紙筆評量	台師大數學教育中心

					數字不同而不同。 二、活動一 (一) 教師提問什麼是3的倍數？(以乘法概念來說，就是好幾個3相加) 那什麼不是3的倍數？(好幾個3相加，還多了1或2)，引導餘數概念。 (二) 教師提問，如何像2, 5一樣，可以很快判斷一個很大的數是否為3的倍數。 例如：23459是否為3的倍數？ (三) 規則說明及計分標準、開始遊戲 1. 先將數字卡洗牌，倒蓋靜置於桌上。學生兩兩猜拳，猜贏的先翻牌。 2. 預測當此數除以3後的餘數為何？並將預測的數字填入學習單中。(學生可使選擇用古氏積木輔助思考) 3. 接著自行用紙筆計算出正確的餘數。 4. 計算正確，得一分；若預測也對，得一分。 5. 接下來，依序輪替翻牌、預測、計算，至36張牌玩完。加總得分，最高分者獲勝。 (四) 讓學生寫入發現的規則。 1. 教師強調，例如40, 400, 4000都可以和4一樣，用4的判別方式。 2. 原因$40=4\times 9+4$，$400=4\times 99+4$，...；或者只要找4的餘數即可。 三、活動二~四（進階遊戲） (一) 活動二：進行全班討論。教師提問，假如要把每3個布丁裝一盒，我有5個，你有8個，你和我的布丁裝盒後會剩下幾個？ 1. 分別先算你和我的布丁，再把剩下的布丁合起來裝。$5\div 3=1\cdots 2$，$8\div 3=2\cdots 2$，$(2+2)\div 3=1\cdots 1$		
--	--	--	--	--	--	--	--

						2. 先把你和我的布丁全加起來，再裝盒。 $(5+8) \div 3 = 4 \cdots 1$ →兩種方法，剩下的布丁數一定會一樣，也代表兩者的餘數相同。 (二) 活動三：兩人分別擲骰子，並將點數記錄在學習單中，依據上述布丁的想法，找出餘數。 (三) 活動四：規則說明及計分標準、開始遊戲 1. 抽一張進階題目卡，依照卡牌上位置，抽數字牌。 2. 將抽出的數字，記錄在學習單被除數的欄位，並預測當此數被 3 除時，餘數為何？ 3. 接下來，依序輪替翻牌、預測、計算，加總得分，最高分者獲勝。 (四) 學生發現的規則是結合活動一、二的方法。 1. 把數字加起來，再判斷餘數 2. 把每個位值的數的餘數找出來，再相加，再看餘數。 (五) 最後，解答一開始的問題，23459 是否為 3 的倍數？1. 從每個位值的餘數判斷較不易。2. 將 23459 的每個數相加，$2+3+4+5+9=23$，再將 $23 \div 3 = 7 \cdots 2$，因為餘數為 2，非 3 的倍數。		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第 14 週- 第 16 週	3	猜猜我幾歲	n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以	N-6-9 解題：由問題中的數量關	1. 能透過線段圖了解題意，找出解決年齡問題的方	準備活動 1. 老師準備每生一張空白紙、骰子 6 顆、目標牌每組 6 張(不同倍數關係)、年齡表徵圖每組 8 張(不同歲數，但爸爸與弟弟的差相同)、學習單	口頭發表實作評量	台師大數學教育中心

			算式正確表述，並據以推理或解題。 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。 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	係，列出恰當的算式解題 (R-6-4)。 可包含 (1) 較複雜的模式 (如座位排列模式)；(2) 較複雜的計數：乘法原理、加法原理或其混合；(3) 較複雜之情境：如年齡問題、流水問題、和差問題、雞兔問題。 連結 R-6-2、R-6-3。	法。 2. 能利用常用的數量關係，列出恰當的算是，進行解題，並檢驗解的合理性。	每生一張，小白板每組一個。 2. 學生準備：鉛筆、橡皮擦、尺。 教學活動 活動一 1. 老師發下空白紙請學生就這六年所學畫出自己媽媽的年齡數線圖。 老師也在黑板呈現自己畫的數線圖。 2. 接著老師請學生就在同一張圖上畫上自己的年齡數線圖。 預期答案：0 歲對齊的數線圖。 3. 老師等學生畫好後，看是否有年度對齊的數線圖，若沒有，老師再 在黑板上畫出年度對齊之數線，請學生倆倆欣賞並討論這兩個圖的差別，事後舉手發表。 預期答案：一個是從0 歲開始對齊，一個是年度對齊，兩個都可以看到彼此的年齡差……。 4. 老師請學生分別在兩種數線圖上再畫出老師 24 歲的年齡線圖。 5. 老師小結：這兩個圖形的差異就在於對齊的方式不同。同樣的數學 題目，有各式各樣不同的圖形表徵方式，這就意味著有不同的方法解題，因此不要拘泥於課本老師所教，要學會去判斷哪種圖比較合適於你使用。 活動二 1. 老師將學生每 4~6 人一組，發下每組一顆骰子、紅色目標牌6 張、白色的年齡表徵圖8 張。	紙筆評量	
--	--	--	---	--	---	--	------	--

					每生一張學習單。並講解遊戲規則： (1)每人發一張年齡表徵圖及一張目標牌。 (2)等等遊戲過程中，你可以在年齡表徵圖(裡面有起始點對齊的格子圖、同年度上下對齊的格子圖兩種)上選擇一種表徵方式來當操作工具，若覺得不好用可以隨時換別種表徵圖示。 (3)輪流投擲骰子。 (4)每投出一個數字後可選擇等同此數字或彼此數小的數字代表幾年前(返老還童)或幾年後(長大成熟)。將加或減年齡劃入你選擇的表徵圖裡面，並判斷是否達到目標牌的倍數。 (5)如此輪流，最快達到目標牌倍數者獲勝。 (6)最先完成者可以再去幫助其他人。最後在比賽看看哪組最快全員達到目標牌，則可獲勝 2. 開始遊戲。 3. 小組討論從剛剛的遊戲過程中哪種表徵圖比較好操作？為甚麼？將 答案填入學習單中。 學生：同年度上下對齊的格子圖，不容易畫錯。 4. 小組繼續討論從剛剛的遊戲過程中為何丟出的數字想要用加的(減的)，並從整組的結果看看使否有發現甚麼？並將發現的結果寫在學習單中。 學生：用矇的矇到的、因為一直加下去發現離目標牌的數字越來越遠，所以改用減的……。 5. 各組發表。 6. 老師小結：此遊戲大部分的人都覺得同年度對齊的年齡圖比較好 用，因為爸爸多畫(減)幾歲，弟弟就多畫(減)幾歲，也比較不容易劃。且在差不變的前提之下，兩者間的倍數越大，年齡越小。		
--	--	--	--	--	---	--	--

						活動三 1. 承接活動二，老師要請學生將活動二的結果畫在附件四的格子圖中，並用線分割出倍數關係。 2. 將整組圖第二題放一起比較。小組討論從圖中找出相同的關係。寫入學習單中。 預期答案：年齡差都不變、分割出的每一格都是弟弟的歲數、爸爸比弟弟多(倍數-1)個弟弟的長度……等 3. 各組發表。 4. 老師將圖呈現在黑板並小結：若題目是五倍(四倍)關係，爸爸歲數的長度就是5(4)個弟弟的歲數長，且其中四段(三段)合起來的歲數就是爸爸與弟弟的歲數差。 5. 老師提問：如果不給真實年齡，爸爸的年齡是弟弟的6倍，是否能用數線表示爸爸和弟弟的年齡來？請各組畫在小白板。 6. 老師提問：接續上一題，爸爸與弟弟相差25歲，則弟弟幾歲呢？請各組討論出來。 7. 完成學習單。		
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第17週- 第18週	2	戰地圍王	S-III-2 認識圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方	S-5-3 扇形：扇形的定義。「圓心角」。扇形可視為圓的一部分。	建立三角形邊長關係的動態具體心像 提出三角形的邊長關係	【遊戲 I：圍兵營】 (1) 故事情節： 各位小小兵，現在兩人一組，你們同為一個陣營，都是負責建造的工兵，現在老師要給你們一個任務，老師給你們一些扣條，請你們利用扣條圍出	口頭發表 實作評量 紙筆評量	台師大數學教育中心

			式。	將扇形與分數結合（幾分之幾圓）。能畫出指定扇形。	舉例驗證 延伸思考	自己陣營的營地，而營地要圍越多間越好，請問你們覺得圍什麼形狀最好？可以用最少的根數就圍出一個營地？（引導學生回答出三角形。） 既然大家都覺得圍成三角形最好，那我們就開始比賽圍三角形的營地，看誰能在時間內圍出最多的營地？ (2) 遊戲說明 a. 教具： 扣條1包（紅5藍2黃3綠4紫3橘4，共21支）、紅藍筆、空白紙、便利貼(計分用)、大型扣條(教師用) b. 人數：兩人一組 c. 時間：5分鐘 d. 玩法： (a) 先在白紙中間圍出一個三角形(3根紅色)當起始營地。 (b) 玩家選定的代表色（紅、藍筆） (c) 猜拳，贏的先開始，首先挑選2根扣條，從起始營地開始，拼成一個三角形得1分。（三角形是向外延伸，相連在一起。） (d) 圍好營地，用自己的代表顏色描出該三角形。（畫內輪廓，且該張紙就成為「兵營圖」） (e) 把扣條用完或拼到不能拼就遊戲結束。 (3) 思考時間 訪問沒有把扣條全數拼完的組，詢問為何沒用完？若每一組都有把扣條拼完，老師就自己展示事先準備好的扣條組，詢問全班：「全班都好厲害，		
--	--	--	----	--------------------------	--------------	--	--	--

					都把扣條全部用完，剛剛老師也自己圍營地，可是老師還剩兩根拼不起來，請問你們有何好的建議？」 【遊戲Ⅱ：築砲台】 (1) 故事情節： 各位小小兵，經過辛苦建兵營後，沒想到，身處前後位置的雙方陣營要準備開戰，開戰前，各位工兵們，必須為自己陣營打造砲台，而砲台的形狀長這樣子（老師示範），請問它是三角形嗎？（請小朋友回答）， 它是有個缺口，沒辦法成為三角形，（若有小朋友回答，把已經是三角形的形狀打開就變成砲台，老師可補充說明：因為砲台要有防禦功能，兩側的牆面必須短一點，所以不能拿原本能組成三角形的長度刻意打開做成砲台），待會老師給各組5分鐘，看你們雙方能打造幾個砲台？ (2) 遊戲說明 a. 教具： 扣條1包（紅5藍2黃3綠4紫3橘4，共21支）、原子筆、空白紙、便利貼（計分用）、大型扣條（教師用） b. 人數：兩人一組（分前後兩隊對戰） c. 時間：5分鐘 d. 玩法：(a) 兩人一組，每次拿3根扣條組成砲台形狀的「非三角形」。 (b) 將組好的砲台繪製在白紙上，這張紙就是該陣營的「砲台圖」，組好的砲台不能拆掉，待會要檢驗能不能用。 (c) 時間到，請雙方陣營互相檢驗對方的砲台，		
--	--	--	--	--	---	--	--

					確認砲台的兩側牆(兩邊)靠攏起來是無法變成三角形才成功。(一個砲台得一分) (3) 思考時間 1. 請各組思考看看，能不能把砲台依造型來分類，若只能分兩類，會如何分類?請說說分類的依據為何? ※補充-猜測學生會用顏色分類，此時老師可在黑板展示依長度的分類法，讓學生去觀察與發現兩種類型:一為兩條接起來比較短；另一種是兩條接起來剛好一樣長 【小組討論】 (1) 提出臆測 a. 請各組(4人)開始討論從兩個遊戲中，你們發現什麼數學原理? 怎樣情況才能拼成三角形?怎樣情況無法拼成? b. 小組上台發表結論 (2) 全班結論 各組發表後，老師引導、潤飾，全班討論擬出共識-「兩邊之和大於第三邊」 【例題驗證】 (1) 遊戲例題 對於構成三角形的長度條件，全班已經有共識，現在請大家拿出剛剛繪製的「兵營圖」、「砲台圖」，請量出長度並進行運算驗證，看有沒有符合全班提出的性質。(請各舉3個例子並加上運算方式寫在大白板上)，最後請小組發表運算結果。 (2) 老師布題		
--	--	--	--	--	---	--	--

						此階段則將帶學生從具體操作轉成純數字例題判斷。最後將下面例題(圖3-4-2)製作成挑戰單，貼在教室後方的動腦闖關區。學生可以利用課餘時間找夥伴共同解題。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 西勢寫手 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	西勢寫手	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	呼應學校願景「樂學」「悅讀」「多元」 寫作需要策略，具體可行的策略可以幫助學生在各方面的學習上更加成長。因此，本課程設計以指定文本為媒介，透過閱讀探究與延伸學習，引領學生建立有效的寫作策略。							
核心素養	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規畫活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。							
課程目標	1. 體會文字傳達人與人之間互動的溫暖，以及從大自然中得到的啟發。 2. 養成主動閱讀課外讀物的習慣，並配合作家作品的資料搜尋，擴大閱讀的領域。 3. 學會與他人分享討論創作歷程，並欣賞其他的人的寫作作品。							
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	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教 材/學習單

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1週 第6週	6	單元一 擷取品格的珍寶	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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。	Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。 Bd-III-3 議論文本的結構。	能運用恰當文字語彙，抒發情感，表達意見 學習在生活中發現情趣，豐富心靈生活。 能認識格言及諺語，理解意涵，並配合生活情境應用。 能用心精讀，深究內容，歸納大意。 運用不同角度的論據，讓議論文章更具有說服力。	1. 課前教師先準備兩張圖片（同一主角，但有不同情境），引導學生觀察圖片的前後連結與關係。 2. 教師提示：(1)從圖片的前後順序，推測是回溯以往的情境。(2)圖一的人物動作最為開頭，可加入動作描寫。(3)圖二的舊情境，屬於腦海中的回想，可以透過手中之物聯想、內心獨白或是加上動作表情。 3. 小組討論分享，並推選上臺發表，其他組的成員再給予報告小組回饋。 4. 教師總結，從圖片中的焦點之物引發聯想，藉由主角的動作細部描寫，烘托出整個事件的情境。情境與事件描寫是門藝術，雖沒有標準答案，只要扣緊主題，合乎情理，細膩感人，即可達到效果。 1. 教師引導學生，小組交流學習所得到的知識。 2. 教師提示學生生活報告的方式，說出自己某次心境轉折的經過。 (1)請學生事先準備某個「心情轉變」的經驗，例如： ①參加比賽，原本缺乏信心，最後卻還是努力上場……。 ②對某人原本有些成見，但是因為聽到某些消息、看到某些舉動，讓原本的想法有了改變……。 ③對朋友或家人做了什麼事情，事後想起心裡覺得過意不去，但卻無法開口說「對不起」……。 (2)在聆聽後，針對同學的發言提問，或	口頭評量 觀察評量 實作評量	

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						是給予回饋。 3. 透過幾種描寫情緒的變化方式，修整自己的報告，完成片段寫作。 1. 請學生先朗讀第一則格言，教師搭配語文讀寫，示範讀懂古文的方法： (1)用方法：不看注釋，試著圈出不懂的詞語，再利用過去學過的方法試著猜測意思：上下文、部件或拆詞。 (2)看注釋：無法翻譯的文字，對照注釋，放回句中理解句意，並利用注釋印證剛才所推測的詞語意思是否正確。 (3)理句意：教師放聲思考，用自己的話說出文言文大概的意思。 2. 教師幫每個小組學生編號，並指派任務。（如：每組一號負責第二則格言） 3. 同任務學生組成專家小組，一起合作討論同一則格言，相互協助理解教材內容，待充分理解後再回到「原屬小組」教導其他成員，若過程中有問題，可以請教老師。 4. 學生回到「原屬小組」，學生輪流分享在專家小組討論之內容，解釋格言意思。 5. 等小組分享後，再由教師解答小組討論時所仍無法解決的問題。		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單									
						教學引導 (1)閱讀第二、三段，思考作者這兩段的內容與提出的論點之間有什麼關係？ <table><tr><td colspan="2">論點：每一個人都有無限的潛能，只要願意精進努力學習，多做多得，勤奮堅持，就能遇見更好的自己。</td><td>與論點關係</td></tr><tr><td>第二段</td><td>嚴長壽多做多得的態度，把握機會讓自己成長，提升能力，看見自己更多的可能性。</td><td>與論點正面相關。願意多付出，讓自己能力累積更多，也同時讓自己一直進步。</td></tr><tr><td>第三段</td><td>方仲永天資聰穎，欠缺持續成長的學習，最後才能與普通人一樣。</td><td>與論點相反。因為不願意持續學習，無法遇到更好的自己。</td></tr></table> (2)教師統整：分別從正反兩面的思考角度，提出論據闡述觀點。 (3)小組合作，練習以「談合作」為題，提出合作的事例和不合作導致結果不如預期的事例，並完成學習單。 ①使用關鍵詞搜尋資料，例如：「合作＋事例」、「不合作＋事例」。 ②小組針對搜尋到的資料進行討論與分享。	論點：每一個人都有無限的潛能，只要願意精進努力學習，多做多得，勤奮堅持，就能遇見更好的自己。		與論點關係	第二段	嚴長壽多做多得的態度，把握機會讓自己成長，提升能力，看見自己更多的可能性。	與論點正面相關。願意多付出，讓自己能力累積更多，也同時讓自己一直進步。	第三段	方仲永天資聰穎，欠缺持續成長的學習，最後才能與普通人一樣。	與論點相反。因為不願意持續學習，無法遇到更好的自己。		
論點：每一個人都有無限的潛能，只要願意精進努力學習，多做多得，勤奮堅持，就能遇見更好的自己。		與論點關係															
第二段	嚴長壽多做多得的態度，把握機會讓自己成長，提升能力，看見自己更多的可能性。	與論點正面相關。願意多付出，讓自己能力累積更多，也同時讓自己一直進步。															
第三段	方仲永天資聰穎，欠缺持續成長的學習，最後才能與普通人一樣。	與論點相反。因為不願意持續學習，無法遇到更好的自己。															

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單																						
						③完成學習單。 ●論點：談合作 <table><tr><td></td><td>簡要說明事例</td><td>事例結果</td><td>自己的想法</td></tr><tr><td>合作事例</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>不合作事例</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 1. 指導學生根據搜尋到的資料做出摘要筆記。 2. 複習論據的寫法 (1)論據寫作方式： <table><tr><td>什麼人物</td><td>遇到什麼困難</td><td>如何解決</td><td>產生的影響或啟發</td><td>我的小評論</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> (2)根據論據的寫作方式，閱讀自己搜尋的資料後，摘要出 2 ~3 個論據。 3. 提醒學生的寫作思考 (1)論據是否與論點相呼應。 (2)自己的小評論要總結前面的論據重點 (3)例子可以有「古今中外」的面向，也可以正例、反例。 4. 教師指導學生完成筆記後，組內交流。		簡要說明事例	事例結果	自己的想法	合作事例				不合作事例				什麼人物	遇到什麼困難	如何解決	產生的影響或啟發	我的小評論							
	簡要說明事例	事例結果	自己的想法																											
合作事例																														
不合作事例																														
什麼人物	遇到什麼困難	如何解決	產生的影響或啟發	我的小評論																										
第 7 週 第 12 週	6	單元二 品嘗美食的 滋味	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 6-III-2 培養思考	Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	學習在生活中發現情趣，豐富心靈生活。	1. 教師可以依據課文的內容，讓孩子們類畫到自我的生活經驗。教師可以詢問學生，「談到臺灣的美食時，你有沒有特別想向大家介紹某種美食？」或者「有沒有	口頭評量 觀察評量 實作評量																							

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單									
			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。		能用心精讀，深究內容，歸納大意。 結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 仿寫的學習與訓練，從句子到段落，再從段落到完整的篇章。	一種美食給你留下深刻印象？」又或者「有哪些美食背後蘊含著有趣的歷史典故或豐富的情感呢？」 2. 讓孩子們透過九宮格曼陀羅法的探究思考策略，引導學生開始構思自己最喜歡、最能代表家鄉或是最印象深刻的美食： (1)我們可以選擇自己最喜愛或感覺最深的臺灣美食進行撰寫。詩中我所要描寫美食是：_____，我的題目叫做：（_____）。 (2)思考時，我們可以透過六感（視覺、聽覺、味覺等）或六何法（歷史典故、製作過程或叫賣方式等）面向作為取材的路徑，例如：臭豆腐的名稱就與他那獨特的香味相互呼應；蚵仔煎則與鄭成功的歷史故事有關；奶茶在古代更是用來治病的良方……等，這些資料都是非常有趣的素材。例如以「鼎邊銼」這道美食為主題，可以整理出以下的資訊： <table><tr><td>大大圓圓 熱的鐵鍋</td><td>食材下鍋時，發出的聲音</td><td>冬天的基隆吹著強烈的東北季風</td></tr><tr><td>濃郁的湯頭 香味四溢</td><td>（主題：鼎邊銼）</td><td>食材放在小小的湯碗</td></tr><tr><td>廚師將白色的米漿淋在鍋邊</td><td>米漿像是在比賽一圈一圈的奔流而下</td><td>饕客期待品嚐這鮮美的滋味</td></tr></table>	大大圓圓 熱的鐵鍋	食材下鍋時，發出的聲音	冬天的基隆吹著強烈的東北季風	濃郁的湯頭 香味四溢	（主題：鼎邊銼）	食材放在小小的湯碗	廚師將白色的米漿淋在鍋邊	米漿像是在比賽一圈一圈的奔流而下	饕客期待品嚐這鮮美的滋味		
大大圓圓 熱的鐵鍋	食材下鍋時，發出的聲音	冬天的基隆吹著強烈的東北季風															
濃郁的湯頭 香味四溢	（主題：鼎邊銼）	食材放在小小的湯碗															
廚師將白色的米漿淋在鍋邊	米漿像是在比賽一圈一圈的奔流而下	饕客期待品嚐這鮮美的滋味															

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單																																				
						1. 教師請學生再次閱讀課文，並依照自然段及意義段將課文內容重點紀錄，完成【段落摘要學習單】A 部分。 2. 搭配學習單討論，讓學生思考作者的如此安排的用意。【段落摘要學習單】 <table><tr><th colspan="7">最好的味覺禮物</th></tr><tr><th colspan="2">果的動手目的和結果汁</th><th colspan="3">②①童年回憶：李子芭樂汁醬</th><th>動手的實況鳳梨</th><th>意義段</th></tr><tr><th>六</th><th>五</th><th>四</th><th>三</th><th>二</th><th>一</th><th>自然段</th></tr><tr><td>子最好的味覺禮物。</td><td>作者看到孩子們努力舔淨殘餘的泡沫，而感動到歡喜，她認為自己動手做的果汁，就是給孩子</td><td>豐沛的汁液。</td><td>中經歷的美好，想像植物在成長過程中</td><td>作者想讓孩子們嘗嘗食物真正的味道，想像植物在成長過程中</td><td>的自信。她嘗嘗味道，讓她建立了味覺，請</td><td>醬糖熬煮成一鍋甜美的李子果醬。</td><td>取出果核，再讓媽媽加入黃砂糖，熬煮成一鍋甜美的李子果醬。</td><td>作者和一群女生幫忙切開李子</td><td>抽獎帶回來的果汁機，做出好</td><td>作者回憶童年時，媽媽用爸爸</td><td>料。作為孩子們的茶飲</td><td>汁，作為孩子們的茶飲</td><td>作者和小朋友們一起動手做鳳梨</td><td>A 課文內容重點(發生的事件)</td></tr></table> 1. 教師複習引導學生回憶簡報的結構，包括前言、說明和結語的內容要素。 2. 學生依照選擇的世界美食主題，使用分解說明和舉例說明的方法，製作簡報介紹。 3. 學生根據所學的簡報結構和內容呈現原則，撰寫一份簡報稿，包括前言引起注意、說明清晰介紹和結語總結的部分。 4. 學生在簡報中說明美食的特色、口感、獨特之處，並提供相關的圖片和文字說明。	最好的味覺禮物							果的動手目的和結果汁		②①童年回憶：李子芭樂汁醬			動手的實況鳳梨	意義段	六	五	四	三	二	一	自然段	子最好的味覺禮物。	作者看到孩子們努力舔淨殘餘的泡沫，而感動到歡喜，她認為自己動手做的果汁，就是給孩子	豐沛的汁液。	中經歷的美好，想像植物在成長過程中	作者想讓孩子們嘗嘗食物真正的味道，想像植物在成長過程中	的自信。她嘗嘗味道，讓她建立了味覺，請	醬糖熬煮成一鍋甜美的李子果醬。	取出果核，再讓媽媽加入黃砂糖，熬煮成一鍋甜美的李子果醬。	作者和一群女生幫忙切開李子	抽獎帶回來的果汁機，做出好	作者回憶童年時，媽媽用爸爸	料。作為孩子們的茶飲	汁，作為孩子們的茶飲	作者和小朋友們一起動手做鳳梨	A 課文內容重點(發生的事件)		
最好的味覺禮物																																												
果的動手目的和結果汁		②①童年回憶：李子芭樂汁醬			動手的實況鳳梨	意義段																																						
六	五	四	三	二	一	自然段																																						
子最好的味覺禮物。	作者看到孩子們努力舔淨殘餘的泡沫，而感動到歡喜，她認為自己動手做的果汁，就是給孩子	豐沛的汁液。	中經歷的美好，想像植物在成長過程中	作者想讓孩子們嘗嘗食物真正的味道，想像植物在成長過程中	的自信。她嘗嘗味道，讓她建立了味覺，請	醬糖熬煮成一鍋甜美的李子果醬。	取出果核，再讓媽媽加入黃砂糖，熬煮成一鍋甜美的李子果醬。	作者和一群女生幫忙切開李子	抽獎帶回來的果汁機，做出好	作者回憶童年時，媽媽用爸爸	料。作為孩子們的茶飲	汁，作為孩子們的茶飲	作者和小朋友們一起動手做鳳梨	A 課文內容重點(發生的事件)																														

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單																															
						5. 學生在簡報的結語部分選擇一個簡短有力或富有創意的文句，以強調該美食的特色和魅力。 6. 學生依照簡報檢核表檢視自己的簡報內容是否符合簡報原則。 <table><tr><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>項目</td><td rowspan="2">簡報檢核表</td></tr><tr><td>點。簡報說明有適時使用色彩凸顯重點。</td><td>簡報說明有運用「三」的法則說明重點。</td><td>簡報結語能突出該美食的特色和魅力。</td><td>簡報說明有以文字加上圖片或照片輔助說明。</td><td>簡報稿包含前言、說明和結語三個部分。</td><td>簡報主題是否明確。</td><td>內容</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>達到</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>未達到</td></tr></table>	6	5	4	3	2	1	項目	簡報檢核表	點。簡報說明有適時使用色彩凸顯重點。	簡報說明有運用「三」的法則說明重點。	簡報結語能突出該美食的特色和魅力。	簡報說明有以文字加上圖片或照片輔助說明。	簡報稿包含前言、說明和結語三個部分。	簡報主題是否明確。	內容								達到								未達到		
6	5	4	3	2	1	項目	簡報檢核表																																
點。簡報說明有適時使用色彩凸顯重點。	簡報說明有運用「三」的法則說明重點。	簡報結語能突出該美食的特色和魅力。	簡報說明有以文字加上圖片或照片輔助說明。	簡報稿包含前言、說明和結語三個部分。	簡報主題是否明確。	內容																																	
							達到																																
							未達到																																

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						1. 探索多元的靈感：寫作時，可以先依據題意確定範疇，再依據「六感」或是「六何」法作為取材的路徑，以簡單的句子記錄素材。例如：以第四課鼎邊銼為例，將搜尋到或想到的內容寫成簡單的句子。教師透過問答的策略，引導學生進行取材與構思： (1) 針對主題我們可以想到哪些讓人印象深刻的面向呢？ (2) 我們可以利用哪些動詞和形容詞描述食物的特色？ (3) 這道美食有什麼有趣的來龍去脈？ (4) 品嚐這道料理時，會帶給我們什麼樣的感受？ ① 仔細觀察，這道美食有哪些特點？（顏色、形狀、聲音、動作……） （學生自由作答。例如：大大圓圓熾熱的鐵鍋／白色的米漿一圈一圈的沿著鍋邊流下／食材下鍋時發出辟哩啪啦的聲音） ② 發揮聯想把想到的（像什麼？做什麼？是什麼？）記錄下來。（學生自由作答。例如：圓形的鐵鍋就像是跑道一樣；白色的米漿像賽跑選手，在鐵鍋賽道上衝刺賽跑；顧客就像是裁判，雙眼盯著選手們的表現。） ③ 運用擬人的技巧，想像一下這些美食、食材或是器具可能會說什麼話？他們有什麼樣的心情？（學生自由作答。例如：米漿很興奮、歡喜的在鐵		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單													
						鍋中奔跑／跑完這圈我們就可以跳入鐵鍋溫泉中泡湯。) 2. 編排有序的句子：腦力激盪後，可以依據「具體到抽象」的原則，將句子進行有序列的編排。教師引導學生藉由上述的回答，挑選最有把握且有趣的句子，以具體（眼中所見各種事物）到有抽象（內心的觸動或靈感），按照有序的脈絡進行編排： <table><tr><th>序列</th><th>取材路徑</th><th>主題：鼎邊銼</th></tr><tr><td rowspan="2">具體</td><td>視覺</td><td>廚師將白色的米漿淋在鍋邊</td></tr><tr><td>視覺、觸覺</td><td>大大圓圓熾熱的鐵鍋</td></tr><tr><td rowspan="2">抽象</td><td>視覺</td><td>米漿像是在比賽，一圈一圈的奔流而下</td></tr><tr><td>感受</td><td>饕客期待品嚐這鮮美的滋味</td></tr></table> 3. 潤飾優美的詞語：在句中加入充滿想像與創意的調味，使詩句變得生動有趣。「意境」是詩的靈魂，少了它詩便無法生發。一首富有情感的詩句是多番琢磨、創意堆砌的結晶。透過巧妙的修辭與語言的潤飾，不僅能增添華麗的詩句，更能藉由句式的巧妙安排與奇思妙想的連結，傳達內心真摯的情感，使詩篇融合巧思，動人心弦。以下是以「鼎邊銼」為主題，將「事實句」融入「想像與情感」之中，修	序列	取材路徑	主題：鼎邊銼	具體	視覺	廚師將白色的米漿淋在鍋邊	視覺、觸覺	大大圓圓熾熱的鐵鍋	抽象	視覺	米漿像是在比賽，一圈一圈的奔流而下	感受	饕客期待品嚐這鮮美的滋味		
序列	取材路徑	主題：鼎邊銼																			
具體	視覺	廚師將白色的米漿淋在鍋邊																			
	視覺、觸覺	大大圓圓熾熱的鐵鍋																			
抽象	視覺	米漿像是在比賽，一圈一圈的奔流而下																			
	感受	饕客期待品嚐這鮮美的滋味																			

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						潤轉變為美妙詩句： 事實句 廚師將白色的米漿淋在鍋邊 白色的米漿沿著鍋邊流下 大大圓圓熾熱的鐵鍋 + 想像與情感 米漿小子當選手 圓圓的鍋子像跑道 一圈一圈的跑 ↓ 詩句 在滾燙的圓形運動場中， 一圈又一圈的衝刺， 米漿小子成了第一名！		
						1. 找出文本中烹煮野菜稀飯的步驟過程。 (1)生水熬煮白米 (2)灑下小魚乾做引味 (3)倒下大把龍葵 (4)好生攪拌粥汁收乾近乎黏稠 (5)熄火前加上細鹽調味 2. 書寫一段一道菜的過程 (1)上網蒐集資料，決定要書寫的菜肴名稱。		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						(2)根據資料，先以步驟條列整理出過程（畫插圖）。 (3)再以連接詞串聯各個步驟，成為短文。 1. 教師請學生說出文中有哪些詞語，具有下列特色：成語、用法結構與一般口語文字不同。找出上述特色的詞語，教師將詞語寫在黑板上。 2. 認識這幾個詞語的意思，可以透過查字典、舉例說明、經驗分享等方式理解詞語的意思。 ①理所當然。 ②乏人問津。 ③放之四海而皆準。 ④嗤之以鼻。 3. 運用上述四個詞語，造出完整的句子。教師可做下列的變化，強化練習效果： (1)單獨造句。 (2)串聯兩個以上，造出情境更豐富的句子。 (3)造出句子，並表演出句子的情境。 (4)用動作表演出詞語的意思，讓同學猜是哪一個。例如：要演示「嗤之以鼻」，可以裝出嫌棄、撇嘴、搖頭模樣。		
第13週 第16週	4	單元三 展現思辨的 智慧	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫	c-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景	仿寫的學習與訓練，從句子到段落，再從段落到完整的篇章。	1. 師生共同提出熟悉的成語，提出後簡單說出成語的意思，之後把成語寫在黑板上，並加上編號。（可以直接從「活動一成語接龍」產生的成語，延伸做這個活動。）	口頭評量 觀察評量 實作評量 同儕互評	

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
			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。	物間接抒情。 Ad-III-1 意義段與篇章結構。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。	從句子前後的移位、變動，到語法、語序的重新安排，訓練各種不同文章改寫的要領。 運用一些饒富趣味的詩作，引導學生掌握並適當的詮釋作者所要傳達的情感意念。 能認識格言及諺語，理解意涵，並配合生活情境應用。	2. 集合約二十個成語之後，把數字做成紙籤，讓學生分組演出成語故事。 3. 即興演出，不需特意寫出劇本。小組中討論好表現方式即可，可以演出成語的典故，也可以依照成語的意思，演出相關的生活情境。例如：「狡兔三窟」演員可以是兔子、松鼠（或其他的動物），松鼠看到兔子躲進洞裡，問兔子說：「咦？你上次不是住這個地方呀！」藉此展開成語的故事；或是設計「通緝犯如同狡兔三窟，有許多藏匿的地點」的現代情節，演繹「狡兔三窟」的成語。 4. 教師提供編劇小祕訣，可以先用成語造一個句子，之後演出句子的情境。 1. 選擇一則笑話，可以自己編寫，也可以在網路上搜尋。在原本故事中，加入四到五個成語。成語取代或加強原本笑話中的句子，但不可以改變原有的意思。 2. 完成後把笑話再說一次，讀一讀改寫後「包含成語的笑話」。 3. 參考：原本的笑話 驗與咽 這天，王伯伯感到身體不適，便到醫院看門診。會診的醫師檢查過之後說：「這位先生，待會兒要請你先驗血，然後再驗尿，明天驗大便。」 王伯伯聽到馬上皺著眉頭說：「醫生呀，這是新興的治療方法嗎？我想我是可以『咽』血與『咽』尿啦！但這個『咽』大便……我想實在沒辦法，可以		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						換其他的治療方式嗎？」 醫師：「……」（資料來源：國語日報親子電子報） 改編後的笑話 一向身強體壯、虎背熊腰的王伯伯，很少去醫院報到。這天一大早，他感到頭暈目眩、身體不適，只好到醫院看門診。會診的醫師鉅細靡遺的檢查過之後說：「這位先生，待會兒要請你先驗血，然後再驗尿，明天驗大便。」 王伯伯聽到面有難色的說：「醫生呀，治療的方法真是日新月異啊，我想我是可以『咽』血與『咽』尿啦！但這個『咽』大便……我想實在沒辦法，可以換其他的治療方式嗎？」 醫師：「……」 1. 寫作前，先完成「學習地圖」閱讀有方法：讀懂寓言中的寓意，理解如何在讀完一則寓言中，找到藏在故事情節中的哲理。 2. 請學生細讀習作第六大題的內容，教師提問： (1)說明中，指出本次寫作有怎樣的任務？ (2)讀一讀「思路引導1 讀寓言」你打算以哪一則寓言當作本次寫作主題？ (3)讀一讀「思路引導2 找寓意」你如何		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						找出這則寓言的寓意？教師可讓學生思考： ①作者想告訴讀者什麼樣的道理？我從寓言中學會了什麼道理？ ②寓言中有哪些主題或核心信息，對我們的生活有引導作用，可能是誠實、勤奮、勇氣等正向的內容。 (4)讀一讀「思路引導3 反省思考」，這個寫作提示，主要是針對自己平時的作為檢討，從已經發生過的事件省思。 (5)讀一讀「思路引導4 運用改變」，這個寫作提示，主要是針對自己運用寓意的期許，寫出願景、期許自己之後能做到什麼。 3. 指導學生閱讀寓言—刻舟求劍，圈選寓言的寓意，寫作時也可以用這個寓言當作題材。 4. 指導學生細讀思路引導的提醒，擬定寫作的主題，安排各段段落內容。 5. 完成後，交互觀摩作品，並給予對方意見。 1. 成語中有許多都運用了文言文，以精簡的方式表達意思。師生共同提出熟悉的成語，說出這個成語假如用白話文，該怎麼說。例如： ●入境隨俗：進入到一個地方，就隨著當地風俗習慣行事。 ●狡兔三窟：狡猾的兔子有三個藏身的洞窟。（比喻藏身之處很多或有多種避禍的準備。）		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						●聞雞起舞：一聽到雞啼聲，就立刻起床操練武藝。（比喻把握時機，及時行動。） ●老馬識途：老馬認識走過的路。（比喻有經驗的人對情境比較熟悉。） 2. 集合約二十個成語之後，師生共同討論，文言文相較於白話文，有哪些不一樣的地方。 3. 找出的成語可以延伸各種語文活動，例如： (1)即興演出，不需特意寫出劇本。小組中討論好表現方式即可，可以演出成語的典故，也可以依照成語的意思，演出相關的生活情境。 (2)比手畫腳猜一猜：不說話，用比畫的方式，演出成語，讓其他人猜一猜是哪一個。		
第17週 第20週	4	單元四 擁抱經典的真情	6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 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-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。	Bb-III-1 自我情感的表達。 Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 Bb-III-4 直接抒情。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景	從句子前後的移位、變動，到語法、語序的重新安排，訓練各種不同文章改寫的要領。 結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 運用恰當文字語彙，抒發情感，表	1. 評量重點：能依據故事的氛圍，運用場景的描寫元素進行寫作練習。 2. 指導方式 (1)教師說明：如果能運用上面場景描寫元素，就能練習描寫場景，營造場景的氛圍。 (2)教師引導：第十二段描述：四姐妹在母親回家時，給出「最熱烈的歡迎」，試著從母親的狀態（從外面回來、穿著）、以及四姐妹的年齡排序，想一想他們可能分別會對母親做哪些事，來表達熱烈的歡迎呢？ (3)教師引導提問：	口頭評量 觀察評量 實作評量	

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
				物間接抒情。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	達意見。 善用引用法、比喻法、排比法、誇飾法、譬喻法、擬人法、設問法等修辭法使文章更加吸引人。 仿寫的學習與訓練，從句子到段落，再從段落到完整的篇章。	①當媽媽走進家門的時候，四姐妹可能會一起做什麼？要說出動作和神情。（學生自由作答。舉例：四姐妹可能會開心的叫著媽媽，然後一起湧到媽媽的身邊。） ②媽媽的身上有哪些穿著？對於這些穿著，四姐妹可以做些什麼事？（學生自由作答。媽媽戴著帽子、穿著大衣。可以幫媽媽輕輕的摘下帽子，把帽子上的雪抖落，接著掛起來。可以協助媽媽把大衣上脫下，把上面的雪抖落，然後再把大衣掛好。） ③媽媽從很冷的外面回來，依據課文前面的描述，佩斯應該會做什麼？為什麼？（佩斯應該會把烤好的拖鞋拿來給媽媽穿。因為他已經幫媽媽把拖鞋烤暖和了。） ④想一想，還有哪些事情四姐妹可以為媽媽做，來表達熱烈的歡迎？（學生自由作答。親吻、擁抱、遞熱茶、拿點心、用自己的手幫媽媽搓手、說甜蜜的話語：你回來了，真好！媽媽累嗎？媽媽我好想你……。） 3. 學生習寫		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						1. 寫作前，教師揭示寫作題目「寫一封信給○○○」，請學生閱讀作文練習。 (1)教師說明：本課文選錄自<u>綠屋的安妮</u>這部小說，安妮受到誤解失去友情，當朋友有難卻仍伸出援手，從安妮身上看到她對朋友的真情，感受到友情的可貴。在閱讀小說時，常常某個人物的經歷、言行或特質，會觸動我們心弦，牽動我們的思緒。因此，寫一封信給小說人物時，可以針對人物引起我們共鳴、有深刻感受的部分書寫。 (2)選擇寫作範圍：請學生思考最喜歡什麼類型的小說？（歷史、奇幻、懸疑、驚悚……）曾閱讀過的小說中，哪個人物讓你印象深刻？有什麼特色？最吸引人的地方是什麼？ (3)構思寫作內容：說說看要寫一封信給小說人物，會想對他說什麼話？可以如何安排書信內容？此部分可參考「思路引導」正文的寫作方向。 (4)重新閱讀小說：找出人物重要經歷或令人印象深刻部分，歸納人物特質。 2. 寫作時，教師再次揭示寫作題目，引導學生思考： (1)審題與取材引導：教師請學生讀題，說一說題目的重點和範圍。（是以書信的格式，小說人物為寫信對象，表達對小說人物的想法。） (2)請學生思考書信的格式內容由哪些部分組成？閱讀習作第五大題「思路引		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單																			
						導」，確認書信格式。 (3)正文內容敘述：正文是整個書信的主體，也是主旨所在，要具體、明確的將自己的想法、意見或感受，表達給對方知道。在本正文中要寫出想對小說人物說的話，可以分二到三段，以一段一重點方式，連結關鍵事件（困境、衝突）人物的言行及應對，提出對人物的想法和感受，並說明人物對自己的影響和內心對人物的期盼。這部份可以參考此部分可參考「語文讀寫」及「思路引導」正文的寫作方向。 3. 寫作後，完成寫作自評表。請學生檢查自己是否做到，做到的打勾，沒做到的回到文章中修正。 <table><tr><td>☐掌握書信格式</td><td>☐連結關鍵事件，敘述對人物的想法和感受</td></tr><tr><td>☐表達人物對自己的影響</td><td>☐提出對人物的期盼</td></tr></table> 1. 教師事先準備正面及反面人物特質卡。 如：正面人物特質卡 <table><tr><td>謙虛</td><td>好學不倦</td><td>大公無私</td><td>溫柔體貼</td><td>寬宏大量</td></tr><tr><td>和藹可親</td><td>心思細密</td><td>活潑好動</td><td>小心謹慎</td><td>樂於助人</td></tr></table> 反面人物特質卡 <table><tr><td>冒冒失失</td><td>自私自利</td><td>膽小怕事</td><td>吝嗇</td><td>驕傲</td></tr></table>	☐ 掌握書信格式	☐ 連結關鍵事件，敘述對人物的想法和感受	☐ 表達人物對自己的影響	☐ 提出對人物的期盼	謙虛	好學不倦	大公無私	溫柔體貼	寬宏大量	和藹可親	心思細密	活潑好動	小心謹慎	樂於助人	冒冒失失	自私自利	膽小怕事	吝嗇	驕傲		
☐ 掌握書信格式	☐ 連結關鍵事件，敘述對人物的想法和感受																										
☐ 表達人物對自己的影響	☐ 提出對人物的期盼																										
謙虛	好學不倦	大公無私	溫柔體貼	寬宏大量																							
和藹可親	心思細密	活潑好動	小心謹慎	樂於助人																							
冒冒失失	自私自利	膽小怕事	吝嗇	驕傲																							

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單							
						<table><tr><td>暴躁</td><td>草率</td><td>自卑</td><td>衝動</td><td>狡猾</td></tr></table> 2. 教師提問： 如果想把<u>暖暖</u>描述成一個樂於助人的 人，可以怎麼說？ 如果想把<u>暖暖</u>描述成一個自私自利的 人，可以怎麼說？ 3. 全班分組討論，各組口述發表時，老師 記錄關鍵詞語在黑板上。 ●<u>暖暖</u>是個樂於助人的人，<u>因為他在街 上看到拾荒的老婆婆，推着沉甸甸的手 推車時。雖然他力氣不大，但總是會對 著老婆婆說：『我來幫你推。』」</u> ●<u>暖暖</u>是個自私自利的人。<u>期中考時， 同學忘了帶橡皮擦，著急的不得了，後 來看到他的鉛筆盒裡，有兩塊橡皮擦， 鼓起勇氣開口跟她借時，沒想到他竟然 一口回絕，不肯借給同學。</u> 4. 請學生回想剛剛用了什麼方法形塑人物 特質。 5. 請學生翻開語文讀寫，讀一讀、想一 想，並完成學習單。 6. 教師總結：我們可以透過他人或自己的 言行線索，刻畫出不同的人物特質。 1. 教師在黑板張貼激問、懸問和提問三種 設問圖卡。 2. 發下學習單，請學生先小組討論設問類 型，再張貼在相對應的設問類別下並說明 分類理由。 <table><tr><td><u>故宮博物館每週一休館嗎？（懸問）</u></td></tr><tr><td>這是個能證明自己能力的機會，你怎</td></tr></table>	暴躁	草率	自卑	衝動	狡猾	<u>故宮博物館每週一休館嗎？（懸問）</u>	這是個能證明自己能力的機會，你怎		
暴躁	草率	自卑	衝動	狡猾											
<u>故宮博物館每週一休館嗎？（懸問）</u>															
這是個能證明自己能力的機會，你怎															

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						能錯過呢？（激問） 閱讀有什麼好處？閱讀能增廣見聞，充實自我，還能活絡思考，增進問題解決能力，更能陶冶性情，促進心靈的成長。（提問） <u>臺灣</u>最美的風景難道不是人嗎？（激問） 這家醫院是否響應了免費愛心送餐活動？（懸問） 鯨魚是魚類嗎？其實鯨魚並不是魚類，而是屬於哺乳類動物的一種海洋生物。（提問） 3. 請學生挑選其中一個句子，改成另外兩種設問方式。 原句：<u>臺灣</u>最美的風景難道不是人嗎？（激問） （學生自由作答。例句：<u>臺灣</u>最美的風景是人嗎？（懸問） 什麼是<u>臺灣</u>最美的風景？<u>臺灣</u>人充滿人情味，是<u>臺灣</u>最美的風景。（提問）） 4. 學生分享討論的結果。 1. 分組討論：「小草，你的足步雖小，但你擁有足下的大地。」作者想用大小對比來凸顯什麼效果？作者想要表達什麼？ 藉由大小對比凸顯雖然是小草自身的一小步，但是，小草底下卻是整片大地。不要只侷限在個人的眼前，放大目光，到群體世界，每個一小步都涵蓋整體，也都影響著整體。 2. 相對詞仿作詩：請學生找出一組相對的		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
						詞語，用這首詩的句型，創作一句詩，並說明想要表達的意思。 3. 分享仿作詩： （ ），（ ） 雖（ ），但 （ ） 我想表達：（ ）		

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 西勢寫手 彈性學習課程（校訂課程）

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱		西勢寫手	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		呼應學校願景「樂學」「悅讀」「多元」 寫作需要策略，具體可行的策略可以幫助學生在各方面的學習上更加成長。因此，本課程設計以指定文本為媒介，透過閱讀探究與延伸學習，引領學生建立有效的寫作策略。							
核心素養		國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。 國-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規畫活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。							
課程目標		1. 體會文字傳達人與人之間互動的溫暖，以及從大自然中得到的啟發。 2. 養成主動閱讀課外讀物的習慣，並配合作家作品的資料搜尋，擴大閱讀的領域。 3. 學會與他人分享討論創作歷程，並欣賞其他的人的寫作作品。							
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	學習內容	學習目標	學習活動		評量方式	使用教材

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材										
第1週 第5週	5	單元一望見美麗的大地	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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。	Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。◎ Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Bc-III-4 說明文本的結構。	1. 能用心精讀，深究內容，歸納大意。 2. 藉由旅遊文章分享，了解自然及人文資產的重要。 3. 學習在生活中發現情趣，豐富心靈生活。 4. 結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 5. 善用引用法、比喻	1. 以總分總的結構，運用蒐集整理的馬達加斯加島動物資料，以「馬達加斯加島的奇珍異寶」為題，進行小組創作 2. 文章結構可參考下列表格： <table><tr><th>段落</th><th>大綱</th></tr><tr><td>第一段</td><td>總說馬達加斯加島的物種特色。</td></tr><tr><td>第二段</td><td>介紹馬達加斯加島上的（ ）。</td></tr><tr><td>第三段</td><td>介紹馬達加斯加島上的（ ）。</td></tr><tr><td>第四段</td><td>總結馬達加斯加島的保護與生態維護。</td></tr></table> 3. 完成後，各組上臺報告，其他同學仔細聆聽。	段落	大綱	第一段	總說馬達加斯加島的物種特色。	第二段	介紹馬達加斯加島上的（ ）。	第三段	介紹馬達加斯加島上的（ ）。	第四段	總結馬達加斯加島的保護與生態維護。	口頭評量 觀察評量 實作評量	
段落	大綱																	
第一段	總說馬達加斯加島的物種特色。																	
第二段	介紹馬達加斯加島上的（ ）。																	
第三段	介紹馬達加斯加島上的（ ）。																	
第四段	總結馬達加斯加島的保護與生態維護。																	

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材																		
					法、排比 法、誇飾 法、譬喻 法、擬人法 等修辭法使文章更加吸引人。 6. 過渡的學習與訓練，從句子到段落，再從段落到完整的篇章。	從作者的親身經歷出發描寫馬丘比丘的景觀，古城神秘的氛圍、令人嘆為觀止的風景，與金字塔有異曲同工之妙的石牆，在在都引人入勝。在旅行中，我們可以學習的事情很多，「讀萬卷書，行萬里路」貼切呼應這樣的想法。旅行需用心體會、用眼觀察，將途中的見聞記錄下來。 1. 以修辭技巧增加文采：運用轉化修辭、排比句豐富文章內容。 2. 思路引導 (1)寫作第一步：確定事件 你在旅行中發生哪些特別的事件？不管是正面的、負面的，都可以把它寫下來，再選擇其中一個最深刻、最有感覺或最能發揮的事件作為主題。 (2)寫作第二步：取材與構思 寫這篇文章時，可以善用「六何法」（6W）來進行寫作。「旅行教會我的事」就是要敘述旅行中發生了什麼事？帶給你什麼樣的感受或省思？有什麼特別之處？ (3)寫作第三步：教師引導學生參考表格，擬定寫作大綱，並依照大綱完成整篇文章。 <table><tr><th>段落</th><th>大綱</th><th>內容</th></tr><tr><td>第一段</td><td>背景和原因</td><td></td></tr><tr><td>第二段</td><td>經過</td><td></td></tr><tr><td>第三段</td><td>結果</td><td></td></tr><tr><td>第四段</td><td>我學到的事</td><td></td></tr><tr><td>第五段</td><td>感受和省思</td><td></td></tr></table> 1. 說明文需要運用不同的說明方法，就說明對象作出說明。由於說明事物和說明事理的特質各有不同，為了更有效和清晰作解說，說明有多種表達方法： (1)下定義：定義說明是指就所說明的對象作解說，常以「……是……」句式呈現。	段落	大綱	內容	第一段	背景和原因		第二段	經過		第三段	結果		第四段	我學到的事		第五段	感受和省思			
段落	大綱	內容																								
第一段	背景和原因																									
第二段	經過																									
第三段	結果																									
第四段	我學到的事																									
第五段	感受和省思																									

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材														
						(2)舉例子：舉例說明是透過舉出具體的例子，把抽象和複雜的事物或事理具體化。 (3)列數據：數字說明是運用準確的數據說明事物本質。 (4)用比喻：比喻說明是指以人們熟悉的事物或事理作比喻，把抽象的事物變具體。 (5)分類別：分類說明是指按事物的特質、形態、類別、功用等作分類。 (6)作比較：比較說明是指為了讓事物或事理的特徵更突出，便將兩種事物的特徵作出比較，使讀者更容易掌握作者所表達的中心思想。 (7)引用說明：引用說明是指作者引用名言、諺語、典故、傳說等說明事理，使文章更有權威性。 2. 教師揭示以下例句並提問，這些句子運用何種說明方法？ <table><tr><th>例句</th><th>說明方法</th></tr><tr><td>蜘蛛是無脊椎動物，屬節足動物類，以捕殺其他節足動物為生。</td><td>下定義</td></tr><tr><td>動物的繁殖方式，可分為胎生和卵生兩大類。</td><td>分類別</td></tr><tr><td>臺灣的平均年降雨量為 2515 毫米，超過世界平均年降雨量。</td><td>列數據</td></tr><tr><td>紙有多種用途，除了用來書寫，也可以作為包裝紙、列印紙、複寫紙、衛生紙、面紙、宣紙等。</td><td>舉例子</td></tr><tr><td>太陽為太陽系的中心，發出巨大的熱力有如千萬個火盤同時燃燒。</td><td>用比喻</td></tr><tr><td>努力是很重要的，<u>孔子</u>曾說：「學如逆水行舟，不進則退。」</td><td>引用說明</td></tr></table> 1. 教師揭示第二大題，請學生判斷並說明句子是否使用「以三個或三個以上結構相似、語氣一致的詞語或句子表達意思」的寫作技巧。例如： (1)溪流隨季節而變化，時而寬，時而窄，時而緩，時而急，溪聲也時時變換調子。	例句	說明方法	蜘蛛是無脊椎動物，屬節足動物類，以捕殺其他節足動物為生。	下定義	動物的繁殖方式，可分為胎生和卵生兩大類。	分類別	臺灣的平均年降雨量為 2515 毫米，超過世界平均年降雨量。	列數據	紙有多種用途，除了用來書寫，也可以作為包裝紙、列印紙、複寫紙、衛生紙、面紙、宣紙等。	舉例子	太陽為太陽系的中心，發出巨大的熱力有如千萬個火盤同時燃燒。	用比喻	努力是很重要的， <u>孔子</u> 曾說：「學如逆水行舟，不進則退。」	引用說明		
例句	說明方法																					
蜘蛛是無脊椎動物，屬節足動物類，以捕殺其他節足動物為生。	下定義																					
動物的繁殖方式，可分為胎生和卵生兩大類。	分類別																					
臺灣的平均年降雨量為 2515 毫米，超過世界平均年降雨量。	列數據																					
紙有多種用途，除了用來書寫，也可以作為包裝紙、列印紙、複寫紙、衛生紙、面紙、宣紙等。	舉例子																					
太陽為太陽系的中心，發出巨大的熱力有如千萬個火盤同時燃燒。	用比喻																					
努力是很重要的， <u>孔子</u> 曾說：「學如逆水行舟，不進則退。」	引用說明																					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材
						(2)春風吹拂的午後，一群小孩在草地玩耍，打兩個滾，踢幾腳球，賽幾趟跑，捉幾回迷藏，歡笑聲不絕於耳。 (3)風是淘氣的小孩，悄悄鑽進門縫裡，走動時吹熄桌上點亮的燭火；風是調皮的小孩，偷偷溜進庭院裡，離開時帶走地上枯黃的葉子。 2. 請學生以「究竟……究竟……究竟……」的句式增加文句氣勢，完成句子練習。		
第6週 第12週	7	單元二 品味生活的點滴	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 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。	Bb-III-1 自我情感的表達。 Bb-III-2 人際交流的情感。 Bb-III-3 對物或自然的感悟。 Bb-III-4 直接抒情。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	1. 能用心精讀，深究內容，歸納大意。 2. 學習在生活中發現情趣，豐富心靈生活。 3. 結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 4. 過渡的學習與訓練，	1. 教師布題：畢業將至，同學們也將離別，趁這個機會，對你的好朋友訴說心中之情。請學生選擇一位朋友，或是給全班同學一封離別信，並寄上祝福。 2. 教師提示 (1)校園中有哪些地方會讓你想起這位同學？ (2)回想自己與這位好友最常一起做的事，你對他印象最深刻的事情是什麼？ (3)回想過去點滴，想對他說哪些話呢？ (4)再過不久即將畢業，可以透過這封信對他寄予祝福或期許。 3. 教師複習寫作格式。	口頭評量 觀察評量 實作評量 同儕互評	
						1. 練習從事件細節中，找出作者想傳達的情感。 (1)事件一：母親先去巷口等七孀，然後幾個穿著雨鞋、戴著手套的女人，就這麼踏街而行。 情感：陪伴。 細節：等七孀、幾個女人踏街而行。 (2)事件二：王功海邊的堤防上，三三兩兩的人影提著各自的工具，逐漸向海灘靠攏。 情感：聚集。 細節：靠攏。 (3)事件三：走過海灘來到蚵寮，那裡會有燈泡映照著女人們的臉，也會有蚊子嗡嗡飛舞，女人們就圍坐在椅		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材
					從句子到段落，再從段落到完整的篇章。	子上，專注工作著。 情感：感謝。 細節：燈泡映照女人們的臉、蚊子嗡嗡飛舞、專注工作。 2. 教師統整：這段文字沒有直接寫出情感的詞語，而是藉由描述的事婦人夜晚到堤防工作的場景，間接傳達出心中對媽媽與蚵鄉婦女的敬重。		
						1. 從事件細節中，找出作者想傳達的情感。 (1)事件一：父親會把我包裹得如同冰天極地裡的小雪球：雨衣、雨鞋、頭巾、帽子……，用這樣的裝扮跟著去看「寄蚵苗」。 情感：呵護。 細節：把我包裹得像小雪球 (2)事件二：父親和叔伯們整個下半身都得浸入冰透的海水中，我只能坐在排筏邊看大家工作。 情感：疼愛。 細節：父親下半身進入冰透的海水中、我坐在排筏上 (3)事件三：一眼望去，清晨透亮的海面，穿著各色雨衣的蚵民，人人手上一把蚵串，緩慢步行於海水中。 情感：感謝。 細節：蚵民拿著蚵串緩慢步行於海水中 2. 指導學生完成習作第五大題，提醒學生描述生活事件時，著重於事件和細節的描寫。 3. 請學生自由分享自己的生活事件，再由同學推測他間接表達的是哪種情感。		
						1. 審題引導：教師請學生揭示寫作題目「一張舊照片」，請學生進行審題。（「一張」，只能選擇一張照片，重點是照片代表的意義。「舊」表示必須是比較久以前的照片，不能是近期的照片。） 2. 取材引導：請學生朗讀說明的內容，回顧本單元各課聚		

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材																	
						焦的類型：第四課友情的記憶，第五課親情、鄉情的記憶，第六課童年的記憶。並請學生選出一張最有感覺的舊照片。 3. 請學生朗讀思路引導的內容，並參考寫作提示，以「現在—過去—現在」的結構進行敘寫。 4. 請學生可參考以下的寫作大綱，先構思寫作要點，再寫出一篇完整的文章。 <table><tr><td>現在</td><td>此刻看著照片的心情，以及照片代表的意義。</td></tr><tr><td>過去</td><td>1. 寫出照片拍攝的時間、地點、人物、景物等。 2. 詳細寫出照片故事的起因、經過（高潮）和結果。（過程中用形容詞細膩描寫照片人物的動作、表情、對話。）</td></tr><tr><td>現在</td><td>寫出對照片中的事件，產生的心情與感想。</td></tr></table> 5. 寫作自評表：請學生檢查自己是否有做到，做到的打勾，沒做到的回到文章中修正。 回溯照片故事，結構為「現在—過去—現在」的寫作順序。 完整敘述照片事件的起因、經過（高潮）和結果。 描寫照片人物的動作、表情和對話。 透過景物或是事件抒發情感，表現出人物的情感。	現在	此刻看著照片的心情，以及照片代表的意義。	過去	1. 寫出照片拍攝的時間、地點、人物、景物等。 2. 詳細寫出照片故事的起因、經過（高潮）和結果。（過程中用形容詞細膩描寫照片人物的動作、表情、對話。）	現在	寫出對照片中的事件，產生的心情與感想。													
現在	此刻看著照片的心情，以及照片代表的意義。																								
過去	1. 寫出照片拍攝的時間、地點、人物、景物等。 2. 詳細寫出照片故事的起因、經過（高潮）和結果。（過程中用形容詞細膩描寫照片人物的動作、表情、對話。）																								
現在	寫出對照片中的事件，產生的心情與感想。																								
第 13 週 第 18 週	6	單元三 向著明亮的那方	6-III-1 根據表達需要，使用適切的標點符號。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-3 掌握	Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。 Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、	1. 能用心精讀，深究內容，歸納大意。 2. 學習在生活中發現情趣，豐富心	<table><tr><td></td><td>為何型</td><td>什麼型</td><td>談論型</td><td>如何型</td></tr><tr><td rowspan="2">課名</td><td>為生命找出口</td><td>真正的「聰明」</td><td rowspan="2">談遇見更好的自己</td><td rowspan="2">如何張開追夢的翅膀</td></tr><tr><td>在挫折中成長</td><td>真相？真相！</td></tr><tr><td>作文</td><td>在○○中成長</td><td>真正的勇敢</td><td>談合作</td><td>如何遇見更好的自己</td></tr></table> 2. 教師說明：議論文四種形式，以「如何型」寫法最特別，與前三種較不同。以<u>如何張開追夢的翅膀</u>為例，結		為何型	什麼型	談論型	如何型	課名	為生命找出口	真正的「聰明」	談遇見更好的自己	如何張開追夢的翅膀	在挫折中成長	真相？真相！	作文	在○○中成長	真正的勇敢	談合作	如何遇見更好的自己	口頭評量 觀察評量 實作評量 量	
	為何型	什麼型	談論型	如何型																					
課名	為生命找出口	真正的「聰明」	談遇見更好的自己	如何張開追夢的翅膀																					
	在挫折中成長	真相？真相！																							
作文	在○○中成長	真正的勇敢	談合作	如何遇見更好的自己																					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	使用教材														
			寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	反證等。 Bd-III-3 議論文本的結構。	靈生活。 3. 結合生活經驗，學習語文，應用語文，達到獲取資訊，傳達消息的能力。 4. 過渡的學習與訓練，從句子到段落，再從段落到完整的篇章。 5. 統整議論文讀寫序列，運用「如何型」議論文結構進行寫作。	構是：提出論點↓提方法（一段一方法）↓總結。我們可以學習樣的結構進行寫作。 〈如何張開追夢的翅膀〉 提論點 需要行動才能美夢成真 提方法 方法1：閱讀 方法2：勤奮 方法3：從失敗中學習 方法4：培養興趣 總結 勇敢張開追夢的翅膀。 3. 首段，提出論點，例如： <table><tr><th colspan="2">論點的寫法（參考自楊裕賢教授「議如反掌」）</th></tr><tr><td>別人的話</td><td>詩人<u>荷馬</u>把夢想解釋成「禮物」，彷彿這是每一個人都可以輕易擁有的。</td></tr><tr><td>自己的話</td><td>然而，許多人空有夢想，卻瞻前顧後，遲遲不敢踏出追夢的步伐，讓夢想依然是夢想，令人感到惋惜。</td></tr><tr><td>總和的話</td><td>夢想需要努力付出，更需要堅定不移的行動，才能讓夢想落實，美夢成真。</td></tr></table> 4. 提出方法：對未來的憧憬或期盼是我們成為更好自己的北極星。你未來的夢想是什麼？要如何做才能達到呢？在思考要有哪些方法時，也可以運用下列的聯想圖進行資料匯整，協助取材與構思。例如： 5. 提出方法的時候，我們可以查找相關例子印證這些方法是具體有效的，讓這些論據成為證明方法的最佳佐證。 6. 擬定寫作大綱 <table><tr><th colspan="3">「如何成為更好的自己」寫作大綱</th></tr><tr><td>第一段</td><td>提出論點</td><td></td></tr></table>	論點的寫法（參考自楊裕賢教授「議如反掌」）		別人的話	詩人 <u>荷馬</u> 把夢想解釋成「禮物」，彷彿這是每一個人都可以輕易擁有的。	自己的話	然而，許多人空有夢想，卻瞻前顧後，遲遲不敢踏出追夢的步伐，讓夢想依然是夢想，令人感到惋惜。	總和的話	夢想需要努力付出，更需要堅定不移的行動，才能讓夢想落實，美夢成真。	「如何成為更好的自己」寫作大綱			第一段	提出論點			
論點的寫法（參考自楊裕賢教授「議如反掌」）																						
別人的話	詩人 <u>荷馬</u> 把夢想解釋成「禮物」，彷彿這是每一個人都可以輕易擁有的。																					
自己的話	然而，許多人空有夢想，卻瞻前顧後，遲遲不敢踏出追夢的步伐，讓夢想依然是夢想，令人感到惋惜。																					
總和的話	夢想需要努力付出，更需要堅定不移的行動，才能讓夢想落實，美夢成真。																					
「如何成為更好的自己」寫作大綱																						
第一段	提出論點																					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動				評量方式	使用教材
						第二段	方法 1（論據）				
						第三段	方法 2（論據）				
						第四段	方法 3（論據）				
						第五段	結語（重申論點）				

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢學藝」架構圖



參考表(三) 社團活動與技藝課程

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期

社 團 名 稱	益智魔方	教 學 者	級任教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課 程 目 標	1. 透過益智課程活動參與，體認各種益智與休閒活動的價值，提昇並開發腦力潛能。 2. 藉由課程進行時的小組競賽，達成同儕間的良好互助並達到共好。 3. 經由觀摩與切磋，精熟更進階的益智技巧。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	1. 提升課程內涵的益智性與趣味性，呼應學校「樂學」之願景。 2. 開發與授與學生社團課程，呼應學校「多元」之願景。 3. 促進腦力與潛能的開發，呼應學校「全人」之願景。
核 心 素 養	1. E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 2. E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 3. E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 課堂觀察。 2. 學習態度。 3. 競賽積分。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	交通安全	守法不機車
2	交通安全	守法不機車
3	腦力潛能開發介紹益智介紹	介紹大腦潛能開發的知識
4	認識 3x3 魔方基本架構	介紹魔術方塊基本知識與發展歷程
5	練習與熟練魔方底層	透過老師講解熟練底層拼湊練習
6	練習與熟練魔方第一層	透過老師講解熟練第一層拼湊練習
7	練習與熟練魔方第二層	透過老師講解熟練第二層拼湊練習
8	練習與熟練魔方第三層	透過老師講解熟練第三層拼湊練習

9	練習與熟練魔方第頂層	透過老師講解熟練頂層拼湊練習
10	混和練習	練習與熟練
11	期中分組魔方競賽評分	掌握分組競賽技巧達到教學與益智效果
12	疊杯運動的操作解說	介紹疊杯運動知識與發展歷程
13	3-3-3 式疊杯法練習	透過老師講解熟悉 3-3-3 式疊杯法基礎步驟
14	3-6-3 式疊杯法練習	透過老師講解熟悉 3-6-3 式疊杯法基礎步驟
15	花式循環疊杯法練習	透過老師講解熟悉花式循環疊杯法基礎步驟
16	疊杯綜合練習法練習	學生自由練習疊杯操作技巧與
17	疊杯綜合練習法練習	學生自由練習疊杯操作技巧與
18	期末分組疊杯競賽評分	掌握分組競賽技巧達到教學與益智效果
19	品德教育	我可以更好
20	品德教育	我會試著了解你

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期

社團名稱	象棋社	教 學 者	級任教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課程目標	一、能了解各項棋藝基本規則，遵守對奕應有之規範。 二、經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。 三、透過對弈活動，培養積極參與、公平競爭、團隊合作，促進良好的身心發展。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	一、透過棋藝活動培養專注、邏輯推理並促進身心健康發展。 二、分析評估學生身心特質與學習程度，規劃適合的棋藝課程計畫，發揮潛能。 三、藉由發現學習之樂趣，養成終身學習的良好習慣，增強反應、邏輯推演能力、專注力、判斷力與創造力，形塑健康生活型態。 四、培養學生傾聽與合作的能力，呼應學校「全人」之願景。

核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	評量方式 (學習表現)	1. 每次課程參與及完成度。 2. 課堂學習態度，隨機進行評量。 3. 評量學生遵守下棋禮儀與規則， 正確走出棋子走法
------	---	------------------------	---

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	交通安全	守法不機車
2	交通安全	守法不機車
3	楚河漢界初相逢：認識象棋	利用影片，讓學生了解象棋起源變化，隨機進行評量，說出棋子名稱
4	起手無回大丈夫：象棋規則	了解象棋大小、數量、棋盤，隨機進行評量，說出棋盤上呈現的符號所代表的意義
5	以棋會友來熟識－象棋：大小通吃	解說象棋大小通吃規則，並讓學生實際操作，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
6	以棋會友來熟識－象棋：大小通吃	認識每顆棋子可控制的點，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
7	短兵相接來過招－象棋：暗棋	解說象棋暗棋規則，並讓學生實際操作，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
8	短兵相接來過招－象棋：暗棋	認識每顆棋子可控制的點，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
9	勝負輸贏誰決定－象棋：暗棋－明棋連吃	解說象棋暗棋－明棋連吃規則，並讓學生實際操作，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走法
10	勝負輸贏誰決定－象棋：暗棋－明棋連吃	認識每顆棋子可控制的點，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走法
11	調兵遣將保疆土－象棋：暗棋－暗棋連吃	解說象棋暗棋－暗棋連吃規則，並讓學生實際操作，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走法
12	調兵遣將保疆土－象棋：暗棋－暗棋連吃	認識每顆棋子可控制的點，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
13	小小棋盤妙用多－象棋麻將	解說象棋麻將規則，並讓學生實際操作，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
14	小小棋盤妙用多－象棋麻將	認識每顆棋子可控制的點，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
15	勝負未決不放棄－象棋比賽	進行社團象棋比賽，學生動手下一盤棋，可以判

		斷輸、贏，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
16	勝負未決不放棄—象棋比賽	進行社團象棋比賽，學生動手下一盤棋，可以判斷輸、贏，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
17	勝負未決不放棄—象棋比賽	進行社團象棋比賽，學生動手下一盤棋，可以判斷輸、贏，理解勝、負、和棋的原因，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法
18	期末評量	評量，學生正確走出棋子走法，了解象棋規則
19	品德教育	我可以更好
20	品德教育	我會試著了解你

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第一學期

社團名稱	拼圖社	教 學 者	班級教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課程目標	1. 訓練邏輯思考，提升專注及挫折容忍力。 2. 學生能經由實作活動，運用策略，解決問題。 3. 學生能相互欣賞同儕間的作品，並對個人與他人作品進行策略分享。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	1. 提升自我肯定，呼應學校「樂學」之願景。 2. 提升邏輯、認知及專注力，呼應學校「悅讀」之願景。 3. 增進問題解決及挫折忍耐力，呼應學校「多元」之願景。 4. 增進傾聽與合作的能力，呼應學校「全人」之願景。
核心素養	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 能專心聽講，並進行提問與回答 20%(口語) 2. 能完成作品並運用策略加快速度 60%(實作) 3. 能互助合作並分享策略 20%(應用)

	綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。		
--	---	--	--

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	交通安全	守法不機車
2	交通安全	守法不機車
3	(一)拼圖-觀察與練習	觀察整體顏色區域如何區分並進行實作練習
4	(一)拼圖-找出邊界與練習	找出黃金四角並進行實作練習
5	(一)拼圖-找出邊界與練習	找出拼圖邊界並進行實作練習
6	(二)拼圖-圖案分類與練習	拼出主圖案與實作練習
7	(二)拼圖-圖案分類與練習	拼出主體特色元素與實作練習
8	(二)拼圖-圖案分類與練習	拼出次圖案與實作練習
9	(二)拼圖-圖案分類與練習	拼出背景特色元素與實作練習
10	(三)拼圖-顏色分類與練習	將不同顏色進行分類與實作練習
11	(三)拼圖-區塊分類與練習	將較少顏色區塊拼出並實作練習
12	(三)拼圖-形狀分類與練習	將同顏色另外分類並實作練習
13	(三)拼圖-形狀分類與練習	觀察同顏色不同形狀拼圖片並實作練習
14	(四)拼圖計時	拼圖時進行計時，記錄完成時間
15	(四)拼圖計時	拼圖時進行計時，挑戰更短時間完成
16	(四)合作拼圖	2 人合作進行拼圖
17	(五)期末心得分享 1	練習發表
18	(五)期末心得分享 2	練習發表
19	品德教育	我可以更好
20	品德教育	我會試著了解你

參考表(三) 社團活動與技藝課程

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期

社團名稱	益智魔方	教 學 者	級任教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課程目標	1. 透過益智課程活動參與，體認各種益智與休閒活動的價值，提昇並開發腦力潛能。 2. 藉由課程進行時的小組競賽，達成同儕間的良好互助並達到共好。 3. 經由觀摩與切磋，精熟更進階的益智技巧。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	1. 提升課程內涵的益智性與趣味性，呼應學校「樂學」之願景。 2. 開發與授與學生社團課程，呼應學校「多元」之願景。 3. 促進腦力與潛能的開發，呼應學校「全人」之願景。
核心素養	1. E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 2. E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 3. E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 課堂觀察。 2. 學習態度。 3. 競賽積分。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	本校社團活動排定於週二 本週無社團活動節數	無
2	春節連假	無
3	交通安全教育	追風少年 GO
4	交通安全教育	追風少年 GO
5	介紹象棋的歷史與基本架構 象棋基本擺法介紹	介紹象棋基本知識與發展歷程 透過老師講解熟悉象棋基本擺法練習
6	象棋基本走法與規則	透過老師講解熟悉象棋基本走法與規則
7	象棋基本技巧練習	透過老師講解熟悉象棋基本技巧練習
8	象棋進階技巧練習	透過老師講解熟悉象棋進階技巧練習
9	統合象棋基本對弈規則講解 對弈教學	透過老師講解熟悉象棋象棋基本對弈規則 透過教師實際對弈教學熟悉象棋走法與精隨掌握

10	對弈排名賽	掌握分組競賽技巧達到教學與益智效果
11	生命教育	天堂筆記本
12	生命教育	天堂筆記本
13	游泳教學 1	韻律呼吸、水中漂浮水母漂 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習
14	游泳教學 2	水中漂浮站立 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強划手及基本換氣練習
15	游泳教學 3	捷泳打腿練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣、水母漂換氣 捷泳綜合練習
16	游泳教學 4	捷泳打腿距離加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習、仰漂練習
17	游泳教學 5	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強
18	游泳教學 6	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強 水中自救及游泳能力測驗

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期

社團名稱	象棋社	教 學 者	級任教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課程目標	一、能了解各項棋藝基本規則，遵守對奕應有之規範。 二、經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。 三、透過對奕活動，培養積極參與、公平競爭、團隊合作，促進良好的身心發展。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	一、透過棋藝活動培養專注、邏輯推理並促進身心健康發展。 二、分析評估學生身心特質與學習程度，規劃適合的棋藝課程計畫，發揮潛能。 三、藉由發現學習之樂趣，養成終身學習的良好習慣，增強反應、邏輯推演能力、專注力、判斷力與創造力，形塑健康生活型態。 四、培養學生傾聽與合作的能力，呼應學校「全人」之願景。
核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 每次課程參與及完成度。 2. 課堂學習態度，隨機進行評量。 3. 評量學生遵守下棋禮儀與規則， 正確走出棋子走法

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	本校社團活動排定於週二 本週無社團活動節數	無
2	春節連假	無
3	交通安全教育	追風少年 GO
4	交通安全教育	追風少年 GO
5	認識象棋-軍棋	說明「軍棋」的基礎知識，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，擺放棋子在正確位子
6	象棋-軍棋規則：棋盤、布局與棋子走法	了解帥與車的走法與吃法，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點
7	象棋-軍棋規則：棋盤、布局與棋子走法	了解炮與兵的走法與吃法，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點

8	象棋-軍棋規則：棋盤、布局與棋子走法	了解士、象、馬的走法與吃法，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點
9	象棋-軍棋開局走法：布局與棋子走法	了解軍棋開局走法-當頭炮，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點
10	象棋-軍棋開局走法：布局與棋子走法	了解軍棋開局走法-順手炮、列手炮，隨機評量，遵守下棋禮儀與規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點 評量，學生擺放棋子在正確位子，了解象棋規則，正確走出棋子走法，正確說出每顆棋子可行走的點，可以判斷輸、贏，理解勝、負、和棋的原因
11	生命教育	天堂筆記本
12	生命教育	天堂筆記本
13	游泳教學 1	韻律呼吸、水中漂浮水母漂 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習
14	游泳教學 2	水中漂浮站立 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強划手及基本換氣練習
15	游泳教學 3	捷泳打腿練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣、水母漂換氣 捷泳綜合練習
16	游泳教學 4	捷泳打腿距離加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習、仰漂練習
17	游泳教學 5	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強
18	游泳教學 6	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強 水中自救及游泳能力測驗

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度 第二學期

社團名稱	拼圖社	教 學 者	班級教師
年 級	六年級	場 地	班級教室
課程目標	1. 訓練邏輯思考，提升專注及挫折容忍力。 2. 學生能經由實作活動，運用策略，解決問題。 3. 學生能相互欣賞同儕間的作品，並對個人與他人作品進行策略分享。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	1. 提升自我肯定，呼應學校「樂學」之願景。 2. 提升邏輯、認知及專注力，呼應學校「悅讀」之願景。 3. 增進問題解決及挫折忍受力，呼應學校「多元」之願景。 4. 增進傾聽與合作的能力，呼應學校「全人」之願景。
核心素養	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 能專心聽講，並進行提問與回答 20%(口語) 2. 能完成作品並運用策略加快速度 60%(實作) 3. 能互助合作並分享策略 20%(應用)

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	本校社團活動排定於週二 本週無社團活動節數	無
2	春節連假	無
3	交通安全教育	追風少年 GO
4	交通安全教育	追風少年 GO
5	(一)益智拼圖	運用 T 字板，拼出 5 種指定圖形
6	(一)益智拼圖	運用 T 字板，拼出 10 種以上指定圖形

7	(二)立體拼圖	運用立體積木，拼出基本圖形
8	(二)立體拼圖	運用立體積木，拼出進階圖形
9	(三)創意拼圖	不限主題，進行創意拼圖
10	(三)創意拼圖 心得分享	指定主題，進行創意拼圖 練習發表
11	生命教育	天堂筆記本
12	生命教育	天堂筆記本
13	游泳教學 1	韻律呼吸、水中漂浮水母漂 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習
14	游泳教學 2	水中漂浮站立 捷泳打腿加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強划手及基本換氣練習
15	游泳教學 3	捷泳打腿練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣、水母漂換氣 捷泳綜合練習
16	游泳教學 4	捷泳打腿距離加強練習、浮板打腿前進 捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習、仰漂練習
17	游泳教學 5	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強
18	游泳教學 6	捷泳打腿加強、划手及基本換氣練習 捷泳綜合練習 捷泳距離加強 水中自救及游泳能力測驗

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢行安」架構圖



參考表(五)跨領域

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度第一學期六年級西勢行安校訂課程計畫

課程名稱	守法不機車		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
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。			A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共同用路人應了解的交通規範。 3. 實踐道路上的交通規範與互利用路人的觀念。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。		Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
綜合領域	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。		Ca-III-1 環境潛藏的危機。 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。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
安全教育議題	A-III-2 了解交通工具與用路人行為可能導致的危險。 B-III-1 培養理想的用路文化。 Ca-III-2 學習並演練安全穿越路段的方法。		1. 危險感知能力 2. 用路倫理與責任 3. 步行與運具使用	
教材來源	交通安全教育指引手冊			
參考資料	●過馬路的孩子 https://www.youtube.com/watch?v=Mz6H4Vrj768 ●兒童乘坐機車小撇步 https://www.youtube.com/watch?v=sz65n88rd6M ●看到紅色就拍手 https://www.youtube.com/watch?v=wdj-j8Efy80 ●交通指揮人員手勢 https://www.youtube.com/watch?v=PJy7e1QlmoI ●易混淆標誌 https://www.youtube.com/watch?v=od1041om0Nc			
進度(週次)	學習活動 教學流程			時間 評量方式

第 1 週	一、引起動機 教師連網 CRC 資訊網兒少統計專區，在兒少主要死亡原因資訊：「2016-2020年0-17歲兒童及少年前三大死因依序為源於周產期的特定病況、事故傷害、先天性畸形變形及染色體異常，其中事故傷害前三大死因依序為運輸事故、意外溺死或淹沒、跌倒(落)，合占兒少事故傷害死亡人數之68.0%。」兒少三大死因的事故傷害中，又以運輸事故最高。接下來，我們將要來更深入了解。 二、發展活動 (一)活動一：兒少事故與交通事件的探究 1. 教師揭示「104-108 年兒童及少年作為第一當事人之行人主要交通事故類型」，請學生看表說出主要交通事故的類型最多的二類型。 參考答案：穿越道路中、衝進路中 2. 教師歸納：兒少事故傷害最高的運輸事故。而兒少主要交通事故類型是穿越道路中、衝進路中。 3. 學生觀看影片「兒童乘坐機車小撇步」並 4. 學生發表，教師歸納補充乘坐機車的注意事項。 (1)騎乘機車要戴合格安全帽。 (2)機車限乘二人車速要放慢 (3)禁止三貼、禁止站立於踏板、禁止站立於後座 (4)不騎乘在大車視線死角或內輪差範圍區 (二)活動二：衝衝衝危險多 1. 遊戲：看到紅色就拍手 (1)教師連網「看到紅色就拍手」並說明遊戲規則，學生看到紅色就拍手。 (2)遊戲之後，讓學生發表感想。 (3)教師結語：視覺看見紅色，傳達到腦並下指令讓身體產生拍手的反應，會有時間差。因此，如果兒童直接衝過馬路，或是從車陣間跑出來，駕駛會來不及反應。 (三)提問與討論： 1. 問題1：兒童為什麼會想「穿越道路中」、「衝進路中」呢？ 2. 問題2：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」會發生什麼事故呢？ 3. 問題3：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」為什麼會發生事故呢？ 4. 問題4：有哪些能降低兒童「穿越道路中」、「衝進路中」的方法呢？ (四)歸納與結論：兒童身形小，容易處於視野死角內，駕駛專注駕車時，會來不及反應。因此，要確保自己看得見車子夠遠，也要駕駛看得見行人有時間反應。～ 第一節結束 ～	5 分 15 分 15 分 5 分	口頭發表 能踴躍參與討論並發表。 參與態度 能積極參與遊戲，理解視覺與反應的時間差。 口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
-------	---	---	--

第 2 週	一、引起動機 觀看影片「過馬路的孩子」，請學生說一說觀後想法。並且說明馬路上有各種交通標誌來指引我們如何使用馬路。接下來，我們將要來學習馬路上的規範。 二、發展活動 (一)活動一：馬路上的指路人 1. 觀看「交通指揮人員手勢」並模擬 (1)手勢：停止、通行、轉彎 (2)哨音：長音代表停止、短音代表來車通行或轉彎，一短聲表示前進、二短聲表示後退、三短聲表示制止。 (3) 全部停止交通號誌和交通指揮同時，以交通指揮人員優先。 (4)指揮類型： • 停止：全部停止、前後來車停止、前方來車停止、左方來車停止、右方來車停止 • 通行：左方來車速行、右方來車速行 • 轉彎：右方來車左轉彎、左方來車左轉彎 2. 教師隨機播放影片，詢問學生手勢或哨音代表的意義。 3. 小結：大家要熟悉馬路上交通執法人員使用的手勢或哨音，大家一起遵守規範讓交通有秩序、更安全。 (二)活動二：馬路上的過關祕笈 1. 觀看「易混淆的交通號誌教學」，或是運用交通號誌繪本、學校交通號誌牆進行辨識交通號誌教學。 2. 學生用玩平板遊戲(Android-APP)：新交通安全達人 3. 全班搶答計分 (1)教師每次揭示一張交通號誌圖卡、學生把答案寫在白板，教師喊123翻牌，教師公布答案，學生計分到計分紙。 (2)進行12張交通號誌圖卡搶答後，遊戲結束。 3. 發表與分享： (1)最喜歡哪一種遊戲，過程當中有什麼感覺。 (2)經過遊戲後，記憶交通標誌的數量增多狀況。 (3)你印象最深刻的標誌，為什麼？ 4. 情境題：有一處無號誌路口，常有車輛停在路邊，每一次行人通行時，都得從車的前後穿越，以至於常有車禍發生。請問，你覺得這裡如果有哪一個交通號誌，事故就會減少呢？ 參考答案：增設交通號誌、設置禁止停車標誌……等。 三. 歸納統整： 行人的通行空間和權益都必須被保障，了解行人步行的困難與危險後，提醒自己、家人與朋友，不占用行人通行空間、注意行人的動向，共同維護行人的通行安全。	5 分 15 分 15 分 5 分	實作表現 能模擬「交通指揮人員手勢」並知道意義。 參與態度 能積極參與遊戲並熟記交通標誌。 實作表現 能分析問題並提出解決方法。 參與態度 能專注聆聽。
--------------	---	---	--



道路安全設計師

設置交通標誌的目的，除了提供車輛駕駛人及行人了解道路路況的警告、禁制、指示等資訊，也能促進交通安全。

(一) 交通標誌對對碰

A 當心兒童	B 危險	C 當心自行車	D 人車共道	E 汽車專用
F 行人專用	G 禁止自行車	H 禁止進入	I 禁止左轉	
 ()	 ()	 ()		
 ()	 ()	 ()		
 ()	 ()	 ()		

(二) 阿明家附近的巷弄，兩側常常停滿車，甚至有些車輛還開進來，使得大家很不方便行走。有一次，一位老太太昏倒，救護車想開進來，也沒辦法。如果你是負責道路安全的公務員，正要為這裡設置交通標誌，改善這裡的狀況，你會怎麼做呢？



我的設計

參考表(五)跨領域

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度第二學期六年級西勢行安校訂課程計畫

課程名稱	追風少年 G0		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
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。			E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。	
課程目標	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。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	3b-Ⅲ-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。		Ba-Ⅲ-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
綜合領域	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。		Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 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。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
安全教育議題	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。		1. 步行與運具使用 2. 交通知能與科技運用	
教材來源	交通安全教育指引手冊			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

第 3 週	* 課前準備 教師準備腳踏車掛圖，及相關影片。 一、引起動機 1. 播放168交通安全網站宣導影片—《[2014]自行車行駛新規定60秒》，教師引導學童了解騎乘腳踏車，有許多要注意的事項，引導學童重視騎乘腳踏車之安全。 2. 請學童分享曾看過或聽過他人騎腳踏車的錯誤案例。 二、發展活動 1. 介紹腳踏車的基本構造及配備 (1)基本構造：把手、煞車、坐墊、鏈條、輪胎、腳踏板等。 (2)配備：安全帽、車鈴、反光片、燈組等。 2. 腳踏車安全上路：播放168交通安全網站宣導影片—《[2015]愛上安心騎（愛上安心騎—自行車生活禮儀與安全騎乘指南）》，教師引導學童共同討論以下問題。 (1)慎選腳踏車：選擇適合自己的腳踏車，如適合自己身高、考慮使用時機等。 (2)備妥安全配備：如合適的安全帽與服裝、前後燈與反光燈片等。 (3)定期檢查與保養：說明腳踏車安全檢查重要性，特別指出腳踏車哪些部位攸關行車安全，必須隨時檢查並定期保養。 (4)安全上路 ●錯誤行為：逆向行駛、緊跟大行車後面、併排行車、路上競賽追逐等、單手騎車。 ●正確行為：繫緊安全帽帶子、不騎快車、不在車陣中鑽行或蛇行、不併排騎車、遵守交通規則保持安全距離、與側向車輛要1公尺以上、晴天與前車要2部自行車距離、雨天與前車要3部自行車距離、隨時注意周遭情況、禮讓行人、不隨便停放，造成行人的困擾等。 三、歸納統整 安全騎乘腳踏車應注意的事項，以了解騎乘腳踏車應注意的交通安全常識。另外，除了自身必須遵守規則外，在馬路上更要留心別人，做個優良好駕駛。	10 分 25 分 10 分	口頭發表 能踴躍參與討論並發表 實作表現 能正確操作「安全騎乘自行車」
-------	--	-------------------------------------	---

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
第 4 週	* 課前準備 教師準備一輛腳踏車，以及下載相關影片。 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 20 分 10 分	實作表現 能正確操作「安全騎乘自行車」



追風少年 GO

一、騎乘腳踏車時，有哪些行為比較容易導致危險的發生呢？請你試著舉例：

例如：單車雙載→沒有良好的安全措施，行進時乘客容易墜落或受傷。

1

	→	
--	---	--

2.

	→	
--	---	--

二、騎乘腳踏車時，有許多需要注意的安全事項，下列哪些是正確騎乘腳踏車的觀念？請你在()裡打✓：

- () 1.為了求快，腳踏車可以在快車道上行駛。
- () 2.遵守交通標誌、標線、號誌的指示，服從交通警察的指揮。
- () 3.通過十字路口時要停、看、聽，看看左右來車。
- () 4.腳踏車可以載同學，真是方便。
- () 5.晚上，騎腳踏車時要開警示車燈或穿著亮色衣服。
- () 6.騎車時如果有物品掉落，應該要直接停下撿起來。
- () 7.騎乘腳踏車可以不用理會交通號誌。
- () 8.騎腳踏車時，兩人共乘一車比較安全。
- () 9.騎腳踏車前應先檢查車子的裝備是否有問題。
- () 10.腳踏車車速慢，所以不必和前車保持安全距離。

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢有品」架構圖

1

我是禮貌小天使
分工合作我最行

2

感恩的心
寬恕心最美

3

孝順

4

對自己的行為負責

5

尊重彼此創造雙贏
肩負責任做得更好

6

我可以更好
我會試著了解你

參考表(五)跨領域

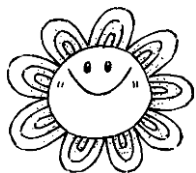
彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度第一學期六年級西勢有品校訂課程計畫

課程名稱	我可以更好		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	1 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。			A2 系統思考與解決問題 C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作	
課程目標	1. 能體諒他人的處境。 2. 反省自己的言語與行為。 3. 學習與自己不同的的人相處。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語領域	5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。		Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	
社會領域	2c-III-1 反省自己或社會的價值觀、偏見與歧視，並探究其緣由。		Aa-III-3 個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。	
綜合活動	2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。		Ba-III-2 同理心的增進與實踐。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
品德教育議題	透過繪本中霸凌故事的討論，省思自己的錯誤行為，並能知道改進的方法。		品 E1 良好生活習慣與德行。 品 EJU8 公平正義。	
教材來源	繪本《不是我的錯》			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

第 19 週	一、引起動機 教師帶領學生共讀繪本——不是我的錯。 二、主要活動 - 請學生在小組內分享看完繪本後的心得，並討論以下問題。 (1)這個事件發生的地點在哪裡？(教室、安親班) (2)這種情形，可以稱為霸凌嗎？為什麼？(可以，因為大家都欺負同一個人) (3)故事裡許多小朋友都說不是我的錯，你覺得他們的說法正確嗎？為什麼？(不正確， ①下課時間發生的事，也還是可以告訴老師。 ②看到同學在哭的時候，可以安慰他。 ③就算每個人都動手打人，自己也不可以打人。 ④每個人都打一下，那個小孩就被打了很多下，會很慘。 (4)你曾經遇過像故事裡的這種情形嗎？你做了些什麼？比較像故事裡的哪一位孩子？你現在覺得有沒有更好的做法呢？ - 學生上台發表討論結果。 - 教師提問，學生舉手回答。 (1)你曾經說過「不是我的錯」這句話嗎？當時是什麼情形？你覺得真的不是自己的錯嗎？ (2)請你想一想，平時我們都很容易看到別人犯錯的地方，但是對於自己犯錯的部分卻不容易發現，也不想承認。請問可以用什麼方法，來幫助自己發現自己的錯呢？ ①每天反省自己做了什麼事情是不好的。 ②請自己要好的朋友提醒自己。 (3)反省自己時，除了想想自己還有什麼地方做得不好，還可以想些什麼內容呢？ ①可以想想別人做得好的部分，向對方學習。 ②自己原本就做得好的部分，以後可以繼續保持。 - 教師總結： (1)當我們在校園內看到發生霸凌事件時，如果能夠多一點勇氣，多一點雞婆，就可以讓霸凌事件不再發生。但是如果每個人都像繪本裡的小朋友一樣，認為不是我的錯，有可能下一個霸凌受害者就會是自己，因此學會如何不讓霸凌事件再次發生，以及發生時，該如何面對，都是很重要的。希望透過這次的討論，能夠讓同學有所成長。 (2)每個人都會有做錯事情的時候，當作錯事情時，如果能夠加以反省改進，讓自己更加進步，不會一直犯錯，這種犯錯就是屬於有意義的犯錯。唯有不斷的檢討自己的行為，見賢思齊，見不賢內自省，才能讓自己越來越好。 三、歸納統整 教師發下學習單，指導學生完成學習單。	5 10 5 10 5 5 5	能專心閱讀繪本。 請每位同學都要認真參與討論。 能踴躍參與討論。 能尊重同學的意見。 提醒學童要尊重他人。 能專心聆聽小組分享。 能踴躍回答問題。 能認真反省。 提醒學童在溝通時，要尊重他人。 能省思自己是否落實「尊重」。 能確實完成學習單。 能仔細聆聽並認真思考。 能確實完成學習單
---------------	---	--	---

課程名稱	我會試著了解你		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	1 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜 1 的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。			C1 道德實踐與公民意識 B1 符號運用與溝通表達	
課程目標	1. 能同理他人的立場。 2. 能主動幫助他人。 3. 能關懷弱勢族群			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現	學習內容		
國語領域	5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。		
綜合活動	2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	Ba-III-2 同理心的增進與實踐。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
品德教育議題	覺察自己與他人的立場差異，並能以同理心解決立場衝突問題。	品 E4 生命倫理的意涵、重要原則、以及生與死的道德議題。 品 E6 同理分享。		
教材來源	周大觀詩作《我還有一隻腳》			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

第 20 週	一、引起動機 教師帶領學生共讀詩作——我還有一隻腳。 我還有一隻腳 周大觀 貝多芬雙耳失聰 鄭龍水雙眼失明 我還有一隻腳 我要站在地球上 海倫凱勒雙眼失明 鄭豐喜雙腳畸形 我還有一隻腳 我要走遍美麗的世界 二、主要活動 1. 請學生在小組內分享找搜尋到的周大觀生平，並討論以下問題。 (1) 周大觀同學為什麼說我還有一隻腳？他發生了什麼事情？ (2) 還有一隻腳和只剩一隻腳，結果都是一隻腳，請問這兩者之間有什麼差別？ (3) 如果你是周大觀同學，你會認為你只剩一隻腳，還是你還有一隻腳呢？為什麼？ (4) 周大觀同學認為自己還有一隻腳，是一種值得珍惜的幸福，請你想一想，你擁有哪些幸福呢？ 2. 學生上台發表討論結果。 3. 教師說明：當我們換個立場思考時，可能就會得到不一樣的答案，而且自己的感覺也會有所改變，就如同周大觀同學將自己截肢這一件事情，想成還有一隻腳，這種樂觀面對的精神，也值得我們學習。 4. 情境討論：教師提供兩個情境，請學生討論情境故事中，每個人的立場及想法，並說出自己覺得較佳的解決方法。 情境一：阿華是班上的風紀股長，老師請他在早自修時間負責管秩序，某天早自修老師出了 5 題數學題目要大家寫，班上數學最差的阿一都不會，因此跑去請教美美，兩人討論題目時，卻被旁邊的君君抱怨很吵，這時阿華把美美和阿一都登記在黑板上，阿一卻抱怨阿華不通人情。 情境二：佩佩是班上的衛生股長，老師將分配掃地工作任務交給佩佩，這時許多同學紛紛來向佩佩表明自己想要做的工作，自己最要好的朋友小君和軒軒更要求佩佩一定要將擦黑板的工作分配給兩人，不然就不跟佩佩當好朋友了。不過佩佩卻發現，沒有人想要倒垃圾及掃廁所，因此佩佩十分困擾。 三、歸納統整 教師發下學習單，指導學生將討論結果記錄於學習單。	5 10 8 2 10 5	請學生事先了解周大觀小朋友。能專心閱讀詩作。 能分享找到的資料。 提醒學童要尊重他人。 能踴躍參與討論。 能尊重同學的意見。 能發表自己的想法。 能專心聆聽。 請學生練習同理故事內的人物。 能踴躍參與討論。 能專心聆聽小組分享。 能確實完成學習單
--------	---	--	---



我可以更好

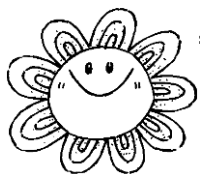
年 班 號
姓名

小朋友，學習別人的長處，改進自己的缺點，才能夠讓自己越來越好。不知道小朋友平時有沒有試著反省自己呢？現在就請你試著回想一下這一週所做過的事，大家一起來反省自己，學習別人的長處吧！



★在本周，我覺得我表現得很好的事情是：





換個腦袋想一想

年 班 號
姓名

小朋友，每個人的立場不同時，所思考的事情和解決的方法也會有所不同，請你就老師上課時所提供的情境，想想看，如果是你，會選擇什麼樣的方法來解決問題吧！

1. 在情境一中，我覺得自己最像()，所以我會覺得
阿華的處理方式()，應該

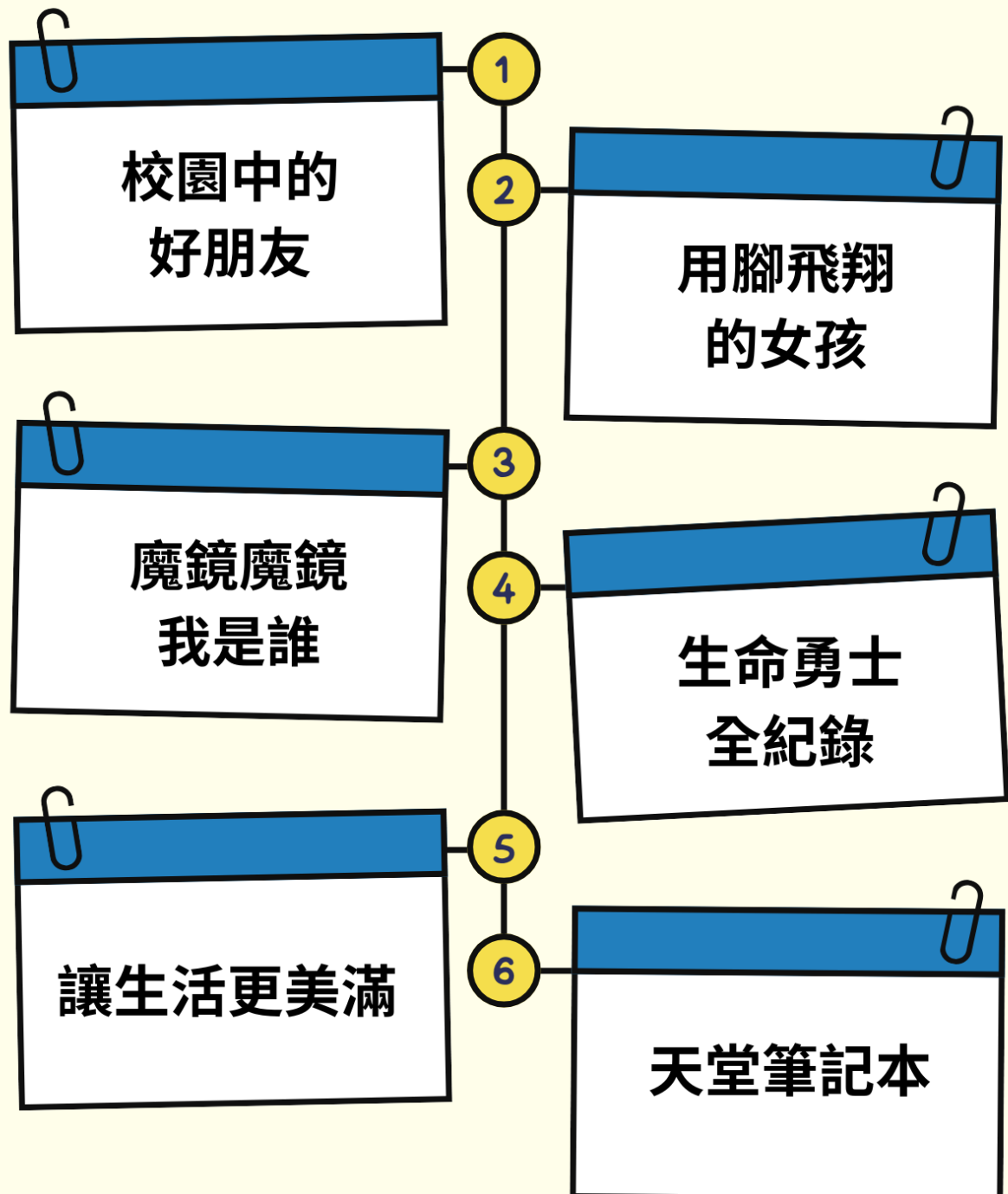
2. 在情境一中，如果我是老師，了解事情的經過之後，我會

3. 在情境二中，如果我是小君，知道了佩佩的煩惱後，我會

4. 在情境二中，如果我是佩佩，我會

5. 在情境二中，如果我是班上其他同學，我會

彰化縣西勢國小114學年度校訂課程「西勢有愛」架構圖

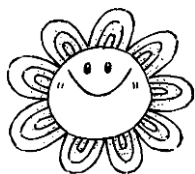


參考表(五)跨領域

彰化縣福興鄉西勢國民小學 114 學年度第二學期六年級西勢有愛校訂課程計畫

課程名稱	天堂筆記本		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 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。 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。			B1 符號運用與溝通表達 A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 了解死亡可能帶來的影響。 2. 正向討論死亡的話題。 利用小書表達自己的想法。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語領域	6-III-4 創作童詩及故事。		Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	
健體領域	1a-III-1 認識生理、心理與社會各層面健康的概念。		Aa-III-3 面對老化現象與死亡的健康態度。	
綜合活動	1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。		Ad-III-4 珍惜生命的行動方案。	
融入議題	學習主題	實質內涵		
生命教育議題	透過小書創作培養面對死亡的正向態度，並能知道把握當下、珍惜生命的重要意義。	生 E4 觀察日常生活中生老病死的現象，思考生命的價值。		
教材來源	繪本《爺爺的天堂筆記》			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

第 11 週 第 12 週	一、引起動機 給學生看海盜旗上骷髏頭的圖案，請學生發表自己看到這個圖案會聯想到什麼。 教師說明許多人看到骷髏頭都是想到死亡，因為害怕死亡，因此看到骷髏頭時會感到害怕。 二、主要活動 (一)【爺爺的天堂筆記】 教師引導學生共同閱讀繪本——爺爺的天堂筆記，並於閱讀之後，進行提問，請學生舉手回答問題。 1. 故事中的爺爺留下了什麼給家人？ 2. 爺爺認為在天堂裡可以遇到什麼人？ 3. 對爺爺來說，天堂是個什麼樣的地方？ 4. 請說出地獄裡會遇到什麼事情？ 5. 你最喜歡天堂的哪一個部分？為什麼？ 6. 爺爺守護家人的方法你最喜歡哪一個？為什麼？ 7. 小男孩最後是期待上天堂，還是希望自己能夠好好活著呢？你是怎麼知道的？ 8. 看完這本書，你覺得爺爺是期待上天堂，還是害怕上天堂呢？為什麼？ (二)我的天堂筆記 1. 教師指導學生利用圖畫紙摺出小書。 2. 請學生學習故事中的爺爺，想一想自己的天堂筆記上，想要紀錄什麼？或是想要讓家人知道些什麼？然後將自己的想法畫在小書上，完成我的天堂筆記。 3. 學生在小組內分享自己的天堂筆記，說明自己創作的想法。 4. 教師找出最好的 3 本天堂筆記，請學生上台發表。 (三)勇敢面對人生終點 教師提問，學生舉手發表。 1. 當你的家人死去時，你會有什麼樣的感受？ 2. 如果死後的世界就像你所規劃的天堂筆記一樣，你最期待天堂裡有什麼呢？ 3. 故事中的爺爺想要變成各種東西來守護家人，你會希望你死去的家人變成什麼回來守護你？ 4. 教師指導學生完成學習單。 三、歸納統整 有人說，世界上唯一公平的事就是死亡，每個人都難逃一死，但是我們卻可以選擇用不同的心境來面對死亡，像故事中的爺爺就是正向思考，想像死後的天堂有許多自己喜歡的事物，也期待自己能夠繼續陪在家人身邊。但是身為小朋友的同學們，也要像小男孩一樣，除了考慮到死後的世界，更要好好把握活著的時間，做自己想做的事，充實自己的生活，快樂的過每一天，才能夠像爺爺一樣上天堂喔！	5 70 5	●能舉手回答問題。 ●能專心聆聽故事。 ●能踴躍發表。 ●能說出自己的想法。 ●能完成小書。 ●能認真思考並回答問題。 ●能確實完成學習單。 ●能仔細思考。
--------------------------------	---	-----------------------------	--



天堂筆記本

年 班 號
姓名

小朋友，故事中的爺爺創作了天堂筆記本，讓人覺得爺爺就算已經上了天堂，仍然好像在小男孩身邊陪伴著他。現在請你針對以下的問題認真的思考，把想法寫下來或畫下來。

如果你已經上了天堂，你會用什麼方式來守護自己的家人？

如果你能夠寄一封信給已經死去的人，請問你會想寫信給誰？想對他說些什麼呢？請你把信件的內容寫下來。