

彰化縣埔鹽鄉新水國民小學 114 學年度第 一 學期 彈性學習課程

課程名稱		騎跡之水： 騎士新境界 自由上車探		實施年級 (班級組別)		五年級		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		1. 面對騎乘困難，學生需主動思考、嘗試、修正，體現「讀以學」的探究精神。 2. 培養學生成為 勇敢前行的挑戰者 ，能在獨輪車練習中展現行動力、自我挑戰與堅持毅力。 3. 打造具 獨特性與吸引力 的體育與品格教育活動， 發展學校特色課程 。									
核心素養		A1 身心素質與自我精進：體能發展、情緒調節、自我挑戰與安全意識培養。 B1 符號運用與溝通表達：能口語表達、動作模仿、團體討論與騎乘交流。 C1 道德實踐與公民意識：遵守規則、禮讓同伴、合作完成任務。									
課程目標		1. 引導學生安全、有效地掌握獨輪車中高階騎乘技巧，包括較長距離穩定騎乘、熟練 S 型彎道，並初步嘗試自由上車。 2. 透過分組差異化教學與個人進度卡，大部分學生能達成學期設定的騎乘目標，並在自由上車技巧上取得初步進展。 3. 能熟練運用個人進度卡進行自我監控與目標管理，從不斷的練習與突破中獲得深刻的成就感與自信。 4. 在活動中體驗運動樂趣，學習專注與毅力，促進身心健康發展，達成 F.L.O.W. 中的 Fitness（體適能展現）與行動力。									
配合融入之領域或議題		☐國語文 ☐英語文 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☒健康與體育 ☒生活課程 ☐科技 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☒品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☒安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐國際教育									
課程架構											
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單			
第 1-2 週	2	騎士歸來與新目標設定	健體-E-A1 表現出對運動的興趣與參與。 健體-E-A2 遵守運動活動的規則與運	1. 高階獨輪車運動安全研討與意外預防。 2. 複習直線騎乘(20公尺以上)與	1. 具備高度的安全意識與風險評估能力。 2. 鞏固已有的中階騎乘基礎。 3. 能主動思考並	1. 「安全第一線」案例分析與小組討論（針對可能發生的進階技巧練習意外）。	觀察記錄 口頭報告（安全研討） 進度卡目標設定與策略	獨輪車、安全護具、個人進度卡			

			動倫理。 校訂：能熟練安全守則，檢視個人進度卡，並為本學期更高階技巧學習設定具體目標。	S 型彎道技巧。 3. 發下/檢視個人進度卡，引導學生設定學期挑戰目標（如：更長距離、更複雜 S 彎、自由上車初探）。	設定具有挑戰性的個人學習目標。	2. 「騎跡大師回歸」自由練習與技巧檢測。 3. 「我的騎士宣言」：學生在進度卡上寫下本學期最重要的挑戰目標及達成策略。 4. 獨輪車進階保養與檢查（如：曲柄鬆緊、坐墊高度調整）。		
第 3-5 週	3	S 彎道精進與變化	健體-E-A3 表現出協調、平衡等動作素養。 校訂：能熟練完成 3 錐以上 S 型彎道，並嘗試不同間距或排列的 S 型路徑。	1. 精進 S 型彎道騎乘的流暢度與速度控制。 2. 挑戰更多標記錐（4-5 錐）或更小間距的 S 型彎道。 3. 嘗試在 S 型彎道中加入視線變化或上半身動作配合。 4. 進度卡目標：流暢通過 S 型彎道(4 錐) / 挑戰窄距 S 型彎道。	1. 能熟練、流暢地完成 4-5 錐 S 型彎道。 2. 初步具備應對複雜 S 型路徑變化的能力。 3. 學生依進度卡目標進行練習，並嘗試分析 S 彎技巧的細節。	1. 「S 彎道計時賽」或「S 彎道零失誤挑戰」。 2. 「百變 S 彎」：老師或學生設計不同難度的 S 彎道路線，互相挑戰。 3. 依進度卡分組練習，老師針對不同程度學生提供 S 彎技巧的進階指導（如：重心轉換的時機、踩踏力度控制）。 4. 觀摩獨輪車花式繞樁影片，學習 S 彎的變化與美感。	實作評量（S 型彎道技巧與變化） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡
第 6-8 週	3	長途騎行新里程 (30-35m)	健體-E-B1 表現出純熟的身體操控能力。 校訂：大部分學生能穩定完成 30-35 公尺直線騎乘。	1. 在原有長距離基礎上，持續增加直線騎乘距離，目標 30-35 公尺。 2. 強調長距離騎乘中的體力分配與呼吸調節。 3. 學習在騎乘中	1. 大部分學生能穩定完成 30-35 公尺直線騎乘。 2. 提升長距離騎乘的耐力與心理素質。 3. 進階學生可在進度卡上挑戰更遠距離或更佳騎	1. 「耐力大考驗」直線騎乘挑戰（可分段計時或連續騎乘）。 2. 依進度卡分組：A 組（穩固 30 公尺，注意體力分配）、B 組（挑戰	實作評量（直線騎乘距離與穩定度） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡

				保持穩定的心理狀態，不受外界干擾。 4. 進度卡目標： 穩定騎乘 30 公尺 / 挑戰騎乘 35 公尺。	乘品質。	35 公尺，或嘗試在長距離中保持特定速度)。老師巡迴指導。 3. 「專注力遊戲」：騎乘中進行簡單的聽指令反應（如：聽到拍手變換視線方向，安全前提下）。		
第 9-11 週	3	自由上車初探秘 (扶持)	校訂：能理解自由上車的原理與步驟，並在扶牆或單手扶人輔助下，多次嘗試自由上車動作。	1. 自由上車（原地靜止上車）原理、步驟分解詳細教學（踏板位置、重心、發力）。 2. 扶牆壁或穩固欄杆，反覆練習原地起步上車的感覺。 3. 同學間互相單手輕扶，輔助練習自由上車。 4. 強調安全第一，循序漸進，不怕失敗。 5. 進度卡目標： 扶牆自由上車嘗試 5 次 / 扶人自由上車嘗試 5 次。	1. 深入理解自由上車的技巧要領與常見錯誤。 2. 敢於在輔助下積極嘗試自由上車。 3. 培養耐心與毅力，接受自由上車的挑戰性。 4. 大部分學生能在進度卡上完成輔助自由上車的嘗試次數。	1. 教師詳細示範自由上車的分解動作與完整動作，並說明易錯點。 2. 「牆壁好朋友」：靠牆反覆練習上車瞬間的平衡與發力。 3. 「信任夥伴」：兩人一組，輪流練習，一人輕扶手肘或肩膀，一人嘗試上車。老師強調扶持者僅提供輕微輔助與保護。 4. 觀看自由上車慢動作教學影片，分析細節。	觀察記錄（自由上車嘗試意願與動作） 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡
第 12-14 週	3	騎行巔峰 (40 公尺+)	健體-E-B2 樂於參與各種身體活動，並建立規律運動習慣。 校訂：基礎目標全體能完成 30-35 公尺；進階目標部分學生能挑戰 40 公尺以上直線騎乘。	1. 持續增加直線騎乘距離，目標 35-40 公尺（部分學生挑戰 40 公尺以上）。 2. 練習在長距離騎乘中保持最佳的騎乘效率與姿態。	1. 大部分學生能穩定完成 30-35 公尺騎乘。 2. 進階學生能挑戰 40 公尺以上，並展現優良的騎乘技巧。 3. 提升騎乘的綜合能力與自信。	1. 「四十碼線的榮耀」直線騎乘挑戰。 2. 依進度卡分組練習，老師引導學生思考如何騎得更遠、更省力、更美觀。 3. 「騎行任務	實作評量（直線騎乘最終距離與品質） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡

				3. 針對進階學生：可以在長距離騎乘中加入簡單的任務，如撿拾地上輕物（需極度注意安全）。 4. 進度卡目標：穩定騎乘 35 公尺 / 挑戰騎乘 40 公尺 / (進階)40 公尺+。	4. 學生依進度卡目標進行練習，並為自己的突破感到興奮。	G0」：在安全前提下，進階學生嘗試在騎乘中完成簡單任務（如：用手觸碰指定標的）。 4. 鼓勵學生設定個人最遠騎乘距離紀錄。		
第 15-17 週	3	自由上車的勇氣與技巧	健體-E-C1 表現出對運動的欣賞能力與運動美感。 校訂：大部分學生能在輔助下較多次成功自由上車；進階學生可嘗試減少輔助或短暫放手。	1. 鞏固扶持下自由上車的動作，提高成功率。 2. 嘗試逐漸減少輔助的程度（如：從雙手扶牆到單手扶牆，從夥伴雙手扶到單手輕點）。 3. 針對進階學生：嘗試在極短時間內放開輔助，依靠自身力量完成上車。 4. 進度卡目標：輔助下成功自由上車 3 次 / (進階)嘗試減少輔助自由上車。	1. 大部分學生能在輔助下較穩定地完成自由上車。 2. 進階學生能開始嘗試更高難度的自由上車。 3. 提升獨立完成高難度技巧的信心與能力。 4. 學生在進度卡的引導下，逐步挑戰自由上車的獨立性。	1. 「上車大挑戰」：設定不同輔助等級的自由上車練習區。 2. 依進度卡分組：A 組（重點練習扶牆/扶人熟練上車）、B 組（挑戰減少輔助，或嘗試瞬間放手）。老師重點保護B組的安全。 3. 「慢動作拆解」：師生共同分析自由上車成功的關鍵動作。 4. 夥伴互相錄影，找出可以改進的地方。	觀察記錄（自由上車動作與成功率） 同儕互評 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡
第 18-20 週	3	騎士新境界成果分享	健體-E-C2 樂於展現身體活動的學習成果，並建立自信。 校訂：能自信地展現本學期最佳騎乘表現、S 彎技巧及	1. 綜合複習本學期所學各項技巧。 2. 舉辦「騎士新境界成果分享會」。 3. 學生根據個人進度卡，選擇最引	1. 能在團體面前自信展現個人在本學期所學的最高水平。 2. 透過個人進度卡的呈現，清晰見證自己的成長與付	1. 「騎士技能大匯演」：學生分組或個人展示拿手技巧。 2. 「我的進度卡故事」徵集與分享（可書面或口頭）。	實作評量（綜合表現） 口頭/書面分享 個人進度卡總覽	獨輪車、個人進度卡

			自由上車的嘗試，並樂於分享個人進度卡的突破。	以為傲的進步進行展示（可以是距離、S彎流暢度、自由上車的成功等）。 4. 分享本學期在挑戰高階技巧過程中的心路歷程。 5. 上學期學習總結與展望。	出。 3. 深刻體會挑戰高難度技巧帶來的成就感與自我肯定。 4. 能具體描述自己在進度卡上某個關鍵目標的突破過程。	3. 師生共同票選「本學期最佳進步獎」、「最具勇氣獎」等特色獎項。 4. 頒發「自由上車探險家」或「S彎道騎士」證書，並在進度卡上給予學期總評與高度讚揚。		
--	--	--	------------------------	---	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣埔鹽鄉新水國民小學 114 學年度第 二 學期 彈性學習課程

課程名稱		騎跡之水： 自由上車穩 騎行無垠		實施年級 (班級組別)		五年級		教學 節數		本學期共(19)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. 面對騎乘困難，學生需主動思考、嘗試、修正，體現「讀以學」的探究精神。 2. 培養學生成為 勇敢前行的挑戰者 ，能在獨輪車練習中展現行動力、自我挑戰與堅持毅力。 3. 打造具 獨特性與吸引力 的體育與品格教育活動，發展學校特色課程。									
核心素養		A1 身心素質與自我精進：體能發展、情緒調節、自我挑戰與安全意識培養。 B1 符號運用與溝通表達：能口語表達、動作模仿、團體討論與騎乘交流。 C1 道德實踐與公民意識：遵守規則、禮讓同伴、合作完成任務。									
課程目標		1. 引導學生安全、有效地掌握獨輪車中高階騎乘技巧，包括較長距離穩定騎乘、熟練 S 型彎道，並初步嘗試自由上車。 2. 透過分組差異化教學與個人進度卡，大部分學生能達成學期設定的騎乘目標，並在自由上車技巧上取得初步進展。 3. 能熟練運用個人進度卡進行自我監控與目標管理，從不斷的練習與突破中獲得深刻的成就感與自信。 4. 在活動中體驗運動樂趣，學習專注與毅力，促進身心健康發展，達成 F.L.O.W. 中的 Fitness（體適能展現）與行動力。									
配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☒ 生活課程 ☐ 科技						☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
課程架構											
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單			
第 1 週	1	騎士再進階與目標研討	健體-E-A3 表現出協調、平衡等動作素養。 校訂：能複習上學期技巧，檢視進度	1. 複習長距離騎乘、S 彎及輔助下自由上車。 2. 檢視個人進度卡，師生共同研討	1. 鞏固已學技巧，為更高階挑戰做準備。 2. 能依據進度卡和老師引導，為本學期核心目標	1. 「騎士技能盤點」：自由練習，老師觀察並記錄學生目前各項技巧的熟練度。	實作評量（複習技巧穩定度） 觀察記錄 進度卡目標與計畫	獨輪車、個人進度卡			

			卡，並針對獨立自由上車與更長距離騎行設定具體、可行的挑戰計畫。	本學期「獨立自由上車」與「更長騎行距離」的訓練重點與階段性目標。 3. 強調獨立自由上車的難度與所需耐心。	制定初步的練習計畫。 3. 對獨立自由上車的挑戰有充分的心理準備。	2. 「我的攻頂計畫」：引導學生在進度卡上規劃本學期自由上車的練習步驟（如：減少輔助程度 -> 嘗試放手 -> 提高成功率）和騎行距離的階段目標。 3. 觀看獨立自由上車成功與失敗案例影片，討論成功要素與常見困難。		
第 2 週		春節連假						
第 3-5 週	3	獨立自由上車的奮鬥（初階）	健體-E-B1 表現出純熟的身體操控能力。 校訂：大部分學生能在極少輔助下（如輕點手指）嘗試自由上車；進階學生可嘗試完全放手自由上車（允許多次失敗）。	1. 持續練習自由上車，重點在減少對輔助的依賴。 2. 嘗試找到最適合自己的上車預備姿勢與發力時機。 3. 針對進階學生：勇敢嘗試完全放開輔助，進行獨立自由上車練習。 4. 強調從失敗中學習，分析原因，不斷調整。 5. 進度卡目標：輕輔助自由上車成功 / （進階）嘗試獨立自由上車。	1. 大部分學生能在極少輔助下完成自由上車。 2. 進階學生能開始勇敢嘗試獨立自由上車。 3. 提升問題分析與自我修正能力。 4. 學生在進度卡的引導下，為獨立自由上車的目標而努力。	1. 「放手一搏」自由上車挑戰：從牆邊開始，逐漸移到空地，嘗試減少輔助。 2. 依進度卡分組：A 組（重點練習極少輔助下的上車穩定性）、B 組（在安全軟墊區或草地嘗試獨立自由上車，老師重點保護與指導）。 3. 「上車秘笈分享」：請上車有心得的同學分享小技巧。 4. 記錄每次嘗試的感覺與遇到的問題。	觀察記錄（自由上車動作與獨立性） 同儕互助 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡

第 6-8 週	3	騎行無垠第一章 (40-45m)	校訂：大部分學生能穩定完成 40-45 公尺直線騎乘。	1. 持續增加直線騎乘距離，目標 40-45 公尺。 2. 練習在更長距離騎乘中保持穩定的速度與流暢的踩踏。 3. 強化騎乘時的專注力與體能。 4. 進度卡目標：穩定騎乘 40 公尺 / 挑戰騎乘 45 公尺。	1. 大部分學生能穩定完成 40-45 公尺直線騎乘。 2. 提升長距離騎乘的續航力與品質。 3. 進階學生可在進度卡上挑戰更遠距離或更佳騎乘姿態。	1. 「耐力騎士」直線騎乘挑戰。 2. 依進度卡分組：A 組（穩固 40 公尺，注意騎乘節奏）、B 組（挑戰 45 公尺，或嘗試在長距離中保持優美姿態）。老師巡迴指導。 3. 穿插獨輪車相關的趣味體能遊戲（如：獨輪車推拉）。	實作評量（直線騎乘距離與穩定度） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡
第 9-11 週	3	獨立自由上車的突破（中階）	健體-E-B2 樂於參與各種身體活動，並建立規律運動習慣。 校訂：部分學生能偶爾成功完成獨立自由上車；大部分學生能在極少輔助下穩定上車。	1. 持續高強度練習獨立自由上車。 2. 針對個人上車的困難點進行分析與針對性練習（如：平衡不穩、發力不足、方向偏移等）。 3. 鼓勵學生互相觀摩，學習成功經驗。 4. 進度卡目標：極少輔助下穩定自由上車 / (進階)偶爾成功獨立自由上車。	1. 大部分學生能在極少輔助下熟練完成自由上車。 2. 部分進階學生能開始體驗獨立自由上車成功的喜悅。 3. 顯著提升面對高難度技巧的毅力與抗挫折能力。 4. 學生在進度卡上標註自己自由上車的進展。	1. 「自由上車闖關賽」：設置不同難度的上車點（如：平地、微斜坡-需安全評估）。 2. 依進度卡分組：A 組（目標提高極少輔助上車的成功率與穩定性）、B 組（全力衝擊獨立自由上車，老師提供即時指導與保護）。 3. 「我的上車小竅門」分享會。 4. 觀看並模仿高手的自由上車動作。	觀察記錄（自由上車獨立性與成功率） 實作評量 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡
第 12-14 週	3	騎行無垠第二章 (50 公尺+)	校訂：基礎目標全體能完成 40-45 公尺；進階目標部分學生能挑戰 50 公尺以上直線騎乘。	1. 挑戰直線騎乘 50 公尺的里程碑。 2. 學習在極長距離騎乘中保持穩定的心理狀態與體能輸出。	1. 大部分學生能穩定完成 40-45 公尺騎乘。 2. 進階學生能挑戰 50 公尺以上，並嘗試在長距離中加	1. 「五十碼線的榮耀」直線騎乘大挑戰。 2. 依進度卡分組，老師針對不同目標的學生提供	實作評量（直線騎乘最終距離與品質） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡

				3. 針對進階學生：可嘗試在長距離騎乘中加入簡單的變速或小幅繞行。 4. 進度卡目標：穩定騎乘 45 公尺 / 挑戰騎乘 50 公尺 / (進階)50 公尺+ 或加入變化。	入技巧變化。 3. 顯著提升獨輪車騎乘的綜合實力。 4. 學生依進度卡目標不斷挑戰自我。	騎乘策略和心理建設。 3. 「騎行變奏曲」：進階學生嘗試在長距離騎乘中，老師給予指令進行簡單變速或繞行放置的標記物（需極寬鬆安全）。 4. 鼓勵學生記錄個人最遠騎乘距離，並在班級「騎跡榜」上留名。		
第 15-17 週	3	自由上車穩如泰山（高階）	健體-E-C1 表現出對運動的欣賞能力與運動美感。 校訂：大部分學生能較多次成功獨立自由上車；進階學生可追求更高成功率或不同地面嘗試。	1. 追求獨立自由上車的穩定性與高成功率。 2. 嘗試在不同類型的平坦地面（如 PU 跑道、水泥地）進行獨立自由上車練習（需確保安全）。 3. 學習自由上車後的順暢起步騎乘。 4. 進度卡目標：多次成功獨立自由上車 / (進階)不同地面嘗試獨立自由上車。	1. 大部分學生能較為熟練地完成獨立自由上車。 2. 進階學生能開始挑戰不同情境下的自由上車。 3. 顯著提升獨輪車操控的自主性與自信心。 4. 學生在進度卡上記錄自己自由上車的最高成就。	1. 「自由上車大師賽」：比試在規定時間內成功獨立自由上車的次數。 2. 「場地挑戰者」：在老師確保安全的前提下，讓進階學生嘗試在不同質地的平坦地面練習自由上車。 3. 依進度卡分組：A 組（目標提高獨立上車成功率）、B 組（挑戰不同地面或上車後立即接續穩定騎乘）。 4. 師生共同研究自由上車後如何快速調整重心並順暢騎出。	實作評量（獨立自由上車成功率與穩定性） 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、個人進度卡

第 18-20 週	3	自由騎士成果盛典	健體-E-C2 樂於展現身體活動的學習成果，並建立自信。 校訂：能自信地展現本學期最佳騎乘距離與獨立自由上車技巧，並能清晰闡述個人進度卡的學習與成長。	1. 綜合複習本學期所學各項高階技巧。 2. 舉辦「自由騎士成果盛典」。 3. 學生根據個人進度卡，選擇最能代表本學期巔峰成就的項目進行展示（如：長距離騎乘、獨立自由上車連續成功等）。 4. 分享挑戰獨立自由上車等高難度技巧的心得與收穫。 5. 學期學習總結與表揚。	1. 能在團體面前自信展現個人在本學期所掌握的最高階獨輪車技巧。 2. 深刻體會透過不懈努力達成高難度目標的巨大成就感。 3. 能有條理、富含情感地分享自己在進度卡上的學習故事與成長感悟。 4. 為自己進度卡上輝煌的記錄感到無比自豪。	1. 「我是自由騎士」技能展示會：學生輪流展示最拿手的技巧。 2. 「我的獨輪車攻頂日記」分享會：學生分享挑戰自由上車或長距離的心路歷程。 3. 師生共同評選「本學期自由上車王」、「騎行千里馬」等特色獎項。 4. 頒發「獨輪車騎士勳章」，並在進度卡上記錄學期總成就與師長最誠摯的讚賞。	實作評量（綜合表現） 口頭分享 個人進度卡總覽	獨輪車、個人進度卡
-----------	---	----------	---	---	--	---	-------------------------------	-----------

註：行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第一學期彈性學習課程（校訂課程）

項目：其它類課程(學校活動、議題宣導)

教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十一週	戶外教育	E-B2	1. 善用校外教學，認識生活環境。 2. 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境。	參加學校校外教學活動，認識地方環境，如生態、環保、地質、文化等的戶外學習。	7	活動參與學習單	自編教材	

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第二學期彈性學習課程（校訂課程）

項目：其他類課程(學校活動、議題宣導)

教學期程	主題/單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十二週	校慶系列活動	E-C2	展現團隊合作精神	1. 促進身心平衡發展，努力參與各項活動。 2. 學習同儕互助與合作。	7	動態展演 態度檢核	自編教材	

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第一學期 彈性學習課程

課程名稱	文本之水：故事時光機	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(51)節 (原 60 節 - 戶外教育 7 節 - 交通安全 2 節 = 51 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				
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。 B1 符號運用與溝通表達 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。 C3 多元文化與國際理解 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 人 C2 能覺察偏見並能尊重差異，而能避免歧視行為，建立友善與包容之人際關係，進而在發展社會參與和團隊合作的素養。 性 A3 維護自我與尊重他人身體自主權，善用各項資源，保障性別權益，增進性騷擾、性侵害與性霸凌的防治能力。				
課程目標	1. 培養閱讀興趣，享受聽故事與讀繪本的樂趣。 2. 學習基本的閱讀理解策略，能重述故事大意並表達簡單想法。 3. 結合「新水三寶」與「花椰菜故鄉」意象，進行感官體驗與創意發想。 4. 藉由多元文本及故事引導，滋養學生的表達力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☒ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

教學進度	節數	教學單元 名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1-4週	12	《三國演義》啟航：背景、人物與開篇（聚光文創版，前段章節）	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化，並能與當代社會對照。	1. 認識《三國演義》的時代背景、作者與版本特色。 2. 學習閱讀古典小說的初步方法，梳理主要人物關係。 3. 閱讀並討論開篇重要事件（如：桃園三結義、黃巾之亂、董卓亂政等）。	1. 能說出《三國演義》發生的時代背景與小說特色。 2. 能辨識並描述至少五位主要開場人物的特質與關係。 3. 能運用摘要策略，簡述開篇重要事件的起因、經過與初步影響。 4. 對閱讀長篇歷史小說產生興趣，並建立初步的閱讀框架。	1. 導讀：介紹《三國演義》的魅力與聚光文創版本特色。 2. 分組閱讀指定章回，製作人物關係圖與大事紀時間軸。 3. 討論：桃園三結義的意義？董卓為何能亂政？	學習單、小組討論	《三國演義》 （聚光文創版）
第5週	1	圖書館探奇	5-III-12 運用圖書館(室)進行資料蒐集。	認識各類型圖書館及其功能。	1. 能說出至少三種類型圖書館及其主要服務對象。 2. 解不同圖書館資源的特性。	1. 介紹各類型圖書館的圖片或網站。 2. 討論不同圖書館的特色與服務。	口頭問答、資料查找	簡報
	2	性別平等視角	性A3 維護自我與尊重他人身體自主權，善用各項資源，保障性別權益。 性E8 培養性別平等的價值觀，尊重多元性別特質。	1. 討論性別刻板印象與歧視。 2. 認識性別平等的重要性與相關權益。	1. 能辨識生活中的性別刻板印象。 2. 建立性別平等的初步觀念，尊重多元性別。	1. 觀看性別平等宣導影片或繪本故事。 2. 討論：男生/女生一定要怎樣嗎？ 3. 「打破刻板印象」活動。 4. 認識與性別平等相關的求助資源。	口頭問答	簡報
第6-8週	9	《三國演義》	國5-III-7 運用比	1. 選讀經典計	1. 能分析至少兩	1. 深入閱讀選定章	人物評價、口頭報告	《三國演義》

		義》計謀風雲與英雄本色（聚光文創版，中段章節選讀）	較、分析、歸納等方法，提升理解與思考能力。 國 5-III-9 閱讀不同文類的文本，體會不同文本的寫作方式、風格與思想情感。 綜 2b-III-2 覺察個人與他人在思考、行為與做事方法上的差異，並能適切調適。	謀與重要戰役。 2. 分析人物在關鍵事件中的性格表現、決策與影響。 3. 討論「英雄」的多元定義與價值觀。	個經典計謀或戰役的策略與成敗因素。 2. 能針對選讀的人物，從其言行中分析其性格特質與價值觀。 3. 能參與討論，從不同角度評價歷史人物的「英雄」形象。 4. 提升對複雜情節與人物的理解與分析能力。	回，進行事件梳理與人物行為分析。 2. 「三國計策簿」：記錄並分析書中重要計謀。 3. 「英雄榜」：提名自己心目中的三國英雄，並說明理由。 4. 觀看相關戰役的動畫或戲劇片段，比較文本與影像呈現。		（聚光文創版）
第 9-11 週		（配合學校行事，無核心課程）	（原為大型活動扣除節數）					
第 12-15 週	12	《100 個你一定要知道的歷史故事（一）》廣泛閱讀與主題探索	國 5-III-7 運用比較、分析、歸納等方法，提升理解與思考能力。 國 5-III-10 從閱讀中學習觀察與描寫的方法，並能應用於寫作中。 閱 E10 認識不同時代的歷史與文化，並能與當代社會對照。	1. 廣泛閱讀書中不同時代或主題的歷史故事。 2. 學習將單一歷史事件放置於更廣闊的歷史脈絡中理解。 3. 依據共同主題（如：發明、戰爭、探險、重要人物）將故事分類與比較。	1. 能針對選讀的歷史故事，說出其主要內容、發生時代與重要影響。 2. 能將不同歷史事件進行橫向或縱向的比較，找出共同主題或模式。 3. 能從歷史故事中汲取經驗與智慧，並對歷史的延續性與多樣性產生概念。 4. 培養對多元歷史故事的閱讀興趣與自主探索能力。	1. 教師引導學生進行地毯式閱讀或跳躍式選讀。 2. 「歷史故事地圖／時間軸」：將閱讀的故事標註並串聯。 3. 撰寫閱讀心得或短篇報告，分享印象最深刻的故事及其原因。	閱讀心得、主題報告、口頭發表	《100 個你一定要知道的歷史故事（一）》
第 16 週	3	認識社區	社 2b-III-1 透過	1. 認識「社區」	1. 能說出自己社區	1. 討論：什麼是社區？	踏查記錄、地圖繪	社區地圖（參

		(一):社區探索與地圖繪製	實地踏查、訪談、蒐集資料等方式，了解居住社區或學校鄰近社區的人文、自然環境與產業活動。 C2 道德實踐與公民意識 E-C2 理解並遵守團體規範，參與校園或社區活動，關懷生活環境。	的定義、類型與組成要素。 2. 學習觀察與記錄社區中的人文景觀、自然環境與重要設施。 3. 練習運用符號與比例尺繪製社區地圖。	的名稱、主要特色與幾個重要地標。 2. 能運用觀察技巧，記錄社區環境的特點。 3. 能與小組合作，完成一份標示清晰的社區地圖。 4. 培養對社區環境的覺知與愛護。	我們的社區有什麼特別的地方？ 2. 行前規劃：分組認領社區區域，討論觀察重點與記錄方式。 3. 實際進行社區踏查，記錄地標、店家、公園、學校等。 4. 回校後，指導學生繪製社區地圖，學習使用圖例與方位。 5. 分組展示並解說社區地圖。	製與解說、小組合作表現	考用)、相機、筆記本、圖畫紙、測量工具(簡易)
第 17-18 週	6	《三國演義》經典再現與深度思辨(聚光文創版,重點章回精讀)	國 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 國 5-III-11 閱讀多元文本，並進行評估與思辨，提出自己的觀點。 C2 道德實踐與公民意識 E-C1 認識與反思個人的價值觀，並展現合宜的行為。	1. 精讀《三國演義》中後期重要章回，聚焦人物的抉擇與命運。 2. 針對書中人物的忠奸、智愚、成敗等進行多角度評價與思辨。 3. 討論書中呈現的價值觀(如：忠義、權謀、仁德)及其在不同時代的詮釋與意義。	1. 能針對至少兩位《三國演義》中後期人物，進行有理據的性格、行為評價與多方觀點比較。 2. 能理解歷史人物評價的複雜性，並尊重不同觀點，提出自己的判斷依據。 3. 能參與價值思辨的深度討論，清晰表達自己的看法並聆聽他人意見，反思個人價值觀。 4. 提升批判性閱讀、獨立思考與口語表達的能力。	1. 選定重點章回進行文本細讀與討論。 2. 「價值觀對對碰」：討論書中的核心價值觀在現代社會的適用性與轉變。 3. 透過人物評論，闡述個人觀點與反思。 4. 「如果歷史可以重來」：假設某個關鍵點改變，推演可能的結局。	人物評論/報告、深度討論參與、學習單	《三國演義》(聚光文創版)、人物傳記補充資料、網路資源
第 19-20 週	6	學期閱讀總回顧與	國 5-III-13 進行專題探究，整合資	1. 總結本學期閱讀《三國演	1. 能系統性地回顧並總結本學	1. 「我的閱讀足跡」：整理本學期	閱讀筆記整理、海報/簡報製作、口頭	

		知識整合 訊，提出觀點，並進行口頭或書面發表。 A1 身心素質與自我精進 E-A2 培養好奇探究的習慣，並樂於學習。 B1 符號運用與溝通表達 E-B2 具備口語表達及展演的素養。	義》與《100個歷史故事（一）》的學習心得。 2. 整合不同文本的知識，進行主題性的比較或連結。 3. 運用多元方式（如：簡報、海報、口頭報告）呈現個人或小組的學習成果與反思。	期在歷史閱讀方面的學習與成長。 2. 能嘗試將《三國演義》中的人物/事件與《100個歷史故事》中的相似主題進行比較分析。 3. 能選擇一個感興趣的歷史相關主題，進行簡單的資料整理與口頭分享。 4. 提升知識整合、反思與表達的能力。	閱讀筆記與心得。 2. 「三國 V.S. 世界史」：討論兩本書中相似的人物類型或事件模式。 3. 個人或小組口頭報告，分享本學期印象最深刻的歷史人物、事件或學習心得。	報告、同儕回饋	
--	--	---	---	---	--	---------	--

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第二學期 彈性學習課程

課程名稱	文本之水：古今大冒險	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(48)節 (原 57 節 - 校慶活動 7 節 - 交通安全 2 節 = 48 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				
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。 B1 符號運用與溝通表達 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。 C3 多元文化與國際理解 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。 人 C2 能覺察偏見並能尊重差異，而能避免歧視行為，建立友善與包容之人際關係，進而在發展社會參與和團隊合作的素養。 性 A3 維護自我與尊重他人身體自主權，善用各項資源，保障性別權益，增進性騷擾、性侵害與性霸凌的防治能力。 環 B3 能欣賞、創作與環境相關的藝術與文化，體會自然環境與人造環境之美，豐富美感體驗。				
課程目標	1. 培養閱讀興趣，享受聽故事與讀繪本的樂趣。 2. 學習基本的閱讀理解策略，能重述故事大意並表達簡單想法。 3. 結合「新水三寶」與「花椰菜故鄉」意象，進行感官體驗與創意發想。 4. 藉由多元文本及故事引導，滋養學生的表達力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☒ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☒ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

教學進度	節數	教學單元 名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單
第1-6週 (第2週春節 連假)	15	《100個你一定要知道的歷史故事(一)》 深度剖析與跨文化比較	國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 國5-III-7 運用比較、分析、歸納等方法，提升理解與思考能力。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化，並能與當代社會對照。 C3 多元文化與國際理解。	1. 精選書中不同文明、時代的代表性歷史故事進行深度剖析。 2. 學習分析歷史事件的深層原因、多方影響以及歷史敘事的觀點。 3. 運用比較策略，探討不同文化背景下相似歷史主題(如：帝國興衰、社會變革、科技發展)的異同。 4. 練習從跨文化的視角理解歷史，培養全球視野。	1. 能針對選讀的歷史故事，進行深入的因果分析、影響評估、觀點辨識與跨文化比較。 2. 能熟練運用比較和歸納策略，分析不同歷史現象的本質、模式及其文化意涵。 3. 能從歷史故事中提煉出深刻的啟示，並與當代全球議題進行有意義的連結。 4. 能撰寫結構完整、觀點清晰、具比較視野的歷史分析報告或評論。	1. 教師引導學生選讀具代表性且適合進行深度分析與跨文化比較的歷史故事。 2. 「歷史事件深度挖掘」：運用魚骨圖、SWOT分析等工具，深入探討事件的多重面向。 3. 「文明對話錄」：選擇不同文明的相似歷史事件或人物進行比較研究，探討其文化脈絡與普世價值。	文本分析筆記、比較分析報告、主題報告、深度心得/評論撰寫、口頭發表	《100個你一定要知道的歷史故事(一)》、歷史地圖、相關紀錄片片段、比較分析表格、各文明補充資料
第7週	3	圖書館利用教育(七)：資訊倫理與智慧財產權深究	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。 資E3 體認網路使用的潛在風險，學習保護個人資訊與尊重他人智慧財產權。	1. 深入探討智慧財產權的類型與保護範疇。 2. 學習辨識與避免抄襲、剽竊等學術不當行為。 3. 討論網路假訊息的辨識與應對策	1. 能清楚說明智慧財產權的重要性與常見類型。 2. 能在學術寫作或報告中，正確引用資料並註明出處。 3. 能運用多種方法查證網路資訊的真偽。	1. 介紹著作權法中與學生相關的條文(簡化)。 2. 「抄襲大揭秘」：分析抄襲案例，討論其嚴重性。 3. 練習不同情境下的資料引用。 4. 「假訊息追追追」：提供網路訊息，讓學生分組查	資料引用作業、案例分析報告、假訊息查證報告、公約制定參與	智慧財產權宣導資料、學術倫理教材、網路訊息查證工具介紹

			C1 道德實踐與公民意識 E-C2 理解並遵守團體規範。	略。 4. 培養負責任的數位公民素養。	4. 建立尊重智慧財產、謹慎使用網路資訊的態度與行為。	證其來源與可信度。		
第 8 週	3	認識社區 (二): 社區組織運作與公民參與	社 2b-III-3 了解社區或部落的形成、發展、組織運作與生活方式，並能積極參與相關事務。 社 2b-III-5 規劃並參與社區或部落服務活動，建立自我價值感與增進社會互動能力。 C2 道德實踐與公民意識 E-C2 理解並遵守團體規範，參與校園或社區活動。	1. 深入了解社區中至少一個組織的運作模式、服務內容與面臨的挑戰。 2. 探討公民如何參與社區事務，促進社區發展。 3. 學習規劃小型的社區服務或倡議行動。	1. 能詳細描述一個社區組織的運作方式及其對社區的貢獻。 2. 能提出至少兩種公民參與社區事務的途徑。 3. 增強社區認同感與公民責任感。	1. 選擇一個社區組織進行參訪或深度訪談。 2. 模擬「社區發展會議」，針對社區議題進行討論並提出改善方案。 3. 分組草擬一份「我的社區微行動」企劃書。	訪談報告、口頭分享	社區組織聯繫資訊、訪談工具、企劃書範本
第 9-11 週	(彈性)	(配合學校行事，無核心課程)	(原為大型活動扣除節數)					
第 12-14 週	9	《100 個你一定要知道的歷史故事(一)》批判性閱讀與觀點建立	國 5-III-9 閱讀不同文類的文本，體會不同文本的寫作方式、風格與思想情感。 國 5-III-11 閱讀多元文本，並進行評估與思辨，提出自己的觀點。 A2 系統思考與解決問題 E-A3 具備規劃及執行計畫的能力，並能隨時檢視和省思，從	1. 針對書中具有爭議性或多重詮釋的歷史事件/人物進行批判性閱讀。 2. 學習辨識歷史敘事中的作者立場、偏見或省略。 3. 練習蒐集不同觀點的資料，並形成個人對歷史事	1. 能針對一個具爭議性的歷史事件，分析至少兩種不同觀點的論述。 2. 能初步評估不同歷史資料的客觀性與證據強度。 3. 能針對複雜的歷史議題，提出個人見解並以多元證據支持，同時能回應	1. 選擇書中具多重詮釋空間的歷史故事或人物。 2. 引導學生查找不同來源的資料（如：其他歷史著作、紀錄片、學術文章摘要），比較不同觀點。 3. 「歷史觀點對對碰」：分組代表不同觀點進行辯論或座談。 4. 討論：歷史的真相	議題探究報告、辯論/座談參與、資料評估筆記、評論文章撰寫	《100 個你一定要知道的歷史故事(一)》、不同觀點的史料或評論文章、網路學術資源(教師篩選)

			經驗中學習。	件的獨立判斷。 4. 學習以清晰、有條理的方式表達個人觀點並進行辯護。	不同意見。 4. 提升批判性思維、獨立判斷、證據運用與理性溝通的能力。	只有一個嗎？我們如何接近歷史真實？		
第 15 週	3	認識社區 (三): 社區問題探究與方案發想	社 2b- III -4 探究與分析社區或部落發展過程中可能產生的問題，並提出解決與永續發展的策略。 C2 道德實踐與公民意識 E-C3 培養關懷本土與全球的永續發展議題，並身體力行。 A2 系統思考與解決問題 E-A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的素養。	1. 延續對社區的認識，聚焦於一個具體的社區問題進行深入探究。 2. 學習運用系統思考分析問題的成因、影響與利益相關者。 3. 腦力激盪並初步評估可行的解決方案。	1. 能針對一個社區問題，進行系統性的成因與影響分析。 2. 能從不同利益相關者的角度思考問題。 3. 能與小組合作，發想至少三個針對該問題的解決方案，並初步評估其優缺點。 4. 培養問題解決導向的思考與合作能力。	1. 延續先前社區觀察，選擇一個小組感興趣的社區問題（如：東螺溪的污染、在地文化傳承困難、弱勢關懷不足）。 2. 指導學生運用「5W1H」、「魚骨圖」等工具分析問題。 3. 訪談社區居民、相關組織或專家，了解不同觀點。 4. 小組腦力激盪，發想解決方案，並製作SWOT分析表評估。 5. 初步構思行動方案的雛形。	問題分析報告、解決方案提案（含SWOT分析）、訪談記錄	社區觀察紀錄、訪談工具、問題分析工具（如魚骨圖、SWOT分析表）
第 16-18 週	9	歷史與社會的交響：專題研究與跨領域整合	國 5- III -13 進行專題探究，整合資訊，提出觀點，並進行口頭或書面發表。 A1 身心素質與自我精進 E-A2 培養好奇探究的習慣，並樂於學習。 B1 符號運用與溝	1. 選擇一個結合歷史（如《100個歷史故事》）與當代社會議題（如社區問題、全球議題）的專題進行深入研究。	1. 能獨立或合作完成一個具跨領域視野的專題研究。 2. 能有效地整合歷史知識與社會觀察，分析當代議題。 3. 能根據研究主題與內容，選擇並	1. 引導學生思考歷史如何影響現在，或從歷史中尋找解決當代問題的智慧。 2. 學生自選或分組選定專題（如：從古代水利工程看現代水資源管理—連結東螺溪；從歷史上的瘟疫看現代公共	跨領域專題研究報告/作品、公開發表表現、提問應對與深度反思	各類歷史文本、社會議題資料、學術資料庫、圖書館資源、多媒體製作軟體/工具、訪談與調查工具

			通表達 E-B3 具備運用數位科技進行表達、溝通與合作的素養。 社EAb-III-1 認識歷史發展與當代社會的關聯。	- 學習跨領域整合知識，從歷史脈絡中理解當代問題的根源與發展。 - 運用多元媒介與表達方式，呈現具深度與創意的研究成果。	靈活運用多種表達媒介（如：研究報告、紀錄短片、互動式展覽、倡議網站），呈現具深度、創意與說服力的研究成果。 展現高層次的自主學習、批判思考、問題解決、跨領域整合與多元表達能力。	衛生；從古代民主思想看現代公民參與）。 - 指導學生進行文獻回顧、資料分析、田野調查（若可能）、專家訪談等。 - 舉辦「歷史與社會對話」專題發表會，鼓勵學生運用創新方式呈現。		
第 19-20 週	6	學期閱讀總結與未來展望	A2 系統思考與解決問題 E-A3 具備規劃及執行計畫的能力，並能隨時檢視和省思，從經驗中學習。 B1 符號運用與溝通表達 E-B2 具備口語表達及展演的素養。 C2 道德實踐與公民意識 E-C1 認識與反思個人的價值觀。	- 系統性回顧本學期在歷史閱讀、思辨與社區關懷方面的學習歷程。 - 反思個人在知識、技能與價值觀上的成長與轉變。 - 展望未來如何將所學應用於生活，並持續關注歷史與社會議題。	- 能清晰、有條理地總結本學期的主要學習收穫與挑戰。 - 能具體說明個人在思辨能力、觀點表達或社區參與方面的進步。 - 能提出至少一個未來持續學習或參與社會的計畫或想法。 - 內化終身學習與公民責任的素養。	「我的學習成長檔案」整理與分享（可包含筆記、報告、作品、反思日誌等）。 「世界咖啡館」：分組討論本學期印象最深刻的學習主題、遇到的困難與克服方法、以及對未來的期許。 「給未來的自己一封信」：寫下對歷史學習的持續興趣，或對參與社區事務的承諾。 - 班級閱讀成果壁報或線上展覽。	學習檔案整理與呈現、小組討論參與、反思寫作、口頭分享	本學期所有學習材料、反思引導單

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第 1 學期五年級彈性學習探究之水課程計畫

課程名稱	遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☒ 專題 ☒ 議題) 2. ☐ 社團活動與技藝課程 (☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念	1. 以學生興趣為出發點：使用學生較有興趣之遊戲程式，作為課程範例，提高學生的學習動機。 2. 深入淺出、循序漸進：將程式設計的各種概念排序，引導學生一步一步的學習更深的程式技巧。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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 具備運用科技規劃與執行計畫的基本概念，並能應用於日常生活。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。				
課程目標	1. 學生能熟悉 Scratch 3 之介面，能獨立製作完整的程式作品。 2. 學生能理解「判斷」、「迴圈」、「變數」、「事件」……等程式概念，並應用於自己的作品中。 3. 學生能設計動畫作品，呈現故事內容。 4. 學生能設計「打地鼠」類的遊戲。 5. 學生能設計「跳跳龍」類型的遊戲。 6. 學生能設計「迷宮」類型的遊戲。 7. 學生能設計二人對打的遊戲。 8. 學生能設計「射擊」類型的遊戲。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☒ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育

表現任務		軟體操作、口頭報告、將作品分享給同學或家人						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1 週	1	一、認識 Scratch 3(1) (議題：資訊)	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	Scratch 軟體介面與程式執行的方式。	1. 能設計 Scratch 舞台與修改圖片 2. 能產生 Scratch 的角色	1. 選擇並設定背景圖片 2. 選擇並設定角色的名稱及其他屬性	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是 Scratch	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 2 週	1	一、認識 Scratch 3(2) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	讓角色依不同的事件，執行不同的動作	1. 能使用「當綠旗被點擊」與「當角色被點擊」事件，來讓程式執行 2. 能儲存及開啟 Scratch 的檔案	1. 學習事件驅動的概念 2. 學習「當綠旗被按」、「當角色被點擊」的差異	程式設計：新增一個角色，被點擊後會說話。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 3 週	1	二、我是小導演(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	3 個角色在舞台上動作。	1. 能設定「舞台」的背景，並會進行切換 2. 學習讓「角色」在背景切換時出現	學習「廣播」的概念，運用「廣播」指令來控制程式的進行	口頭問答：能說出「廣播」的概念	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 4 週	1	二、我是小導演(二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	使用廣播指令，製作動畫故事	1. 能使用「廣播」的方式，來進行「角色」間的對話 2. 設定每個「角色」的初始值	1. 學習讓「角色」在背景切換時出現 2. 使用「廣播」的方式，來進行「角色」間的對話 3. 設定每個「角色」的初始值	1. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 2. 程式設計：用廣播指令，讓角色動作	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 5 週	1	三、打精靈(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	當精靈露臉時，如果被搥子打到，會	1. 能讓「角色」跟隨滑鼠移動，並依滑鼠左鍵切換造型	1. 使用「移動到鼠標」指令，讓角色能隨滑鼠移動。	口頭問答：如何讓角色做出生動	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	改變造型	2. 使用「亂數」，決定「精靈」改變造型的時間	2. 使用「隨機取數」指令，來取得亂數值。	的動作。	2. 教學光碟
第 6 週	1	三、打精靈（二） （議題：資訊）	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	當精靈露臉時，如果被搥子打到，會改變造型	1. 能使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態	使用巢狀的「如果」指令，判斷搥子是否搥下？同時精靈是否露臉以及是否碰到搥子。	程式設計：角色消失與隱藏。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 7 週	1	四、跳跳龍（一） （議題：資訊、科技）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	製作一個類似 Google 首頁跳跳龍的遊戲	1. 能寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 2. 能繪製「角色」，打上文字	把二個地板的圖片，輪流讓它向左方移動，即可產生背景移動的錯覺。	程式設計：減少 x 軸的值，讓圖片向左方移動	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 8 週	1	四、跳跳龍（二） （議題：資訊、科技）	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。	製作一個類似 Google 首頁跳跳龍的遊戲	1. 能設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 2. 能使用「變數」呈現時間	把主角的 y 軸值減少，再增加，讓主角有跳動的感覺。	程式設計：判斷跳跳龍有無碰到障礙物。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 9 週	1	五、我的創意迷宮（一） （議題：資訊）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	用鍵盤的上、下、左、右鍵，控制主角在迷宮中移動	能改變「角色」的 x、y 軸的值，來控制上、下、左、右	改變 x 軸的值，可讓角色左、右移動，改變 y 軸的值可讓角色上、下移動	口頭問答：說明 x 軸、y 軸所代表的意義。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 10 週	1	五、我的創意迷宮（二） （議題：資訊）	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	用變數記錄目前的分數以及食物的數量	能使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態	1. 取得目前計時器的值，並指定成分數值 2. 當主角吃到食物時，將變數的值減少	程式設計：設定與使用變數	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 11 週	1	五、我的創意迷宮（三）	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	製作完整的迷宮遊戲	1. 能設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩	1. 判斷主角是否碰到迷宮 2. 判斷主角是否碰	程式設計：使用碰撞判斷指令	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

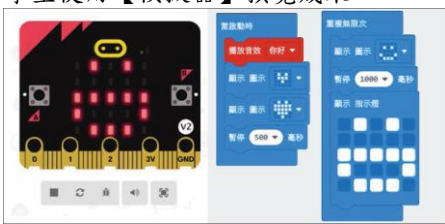
		(議題：資訊)			2. 能自行加入遊戲的創意	到食物		2. 教學光碟
第 12 週	1	六、雪地乒乓 (一) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	製作二人對打的遊戲	能設計二人對打類型的遊戲	1. 讓右邊的玩家可以，使用滑鼠控制角色上、下移動 2. 讓左邊的玩家可以，用鍵盤的上、下鍵，控制角色上下移動	口頭問答：說出哪些積木可以放在條件積木中。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 13 週	1	六、雪地乒乓 (二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	製作二人對打的遊戲	1. 能使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 2. 能善用「複製」的技巧加速遊戲的設計	球在碰到檔板時的反射角度，是用亂數決定的，如此可以增加遊戲的不可預期性，還可避免「每次玩都一樣」的狀況。	1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 14 週	1	六、雪地乒乓 (三) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	製作二人對打的遊戲	能測試並找到遊戲的「錯誤」	如果兩個玩家都使用鍵盤操作，會造成其中一方無法讓按鍵連續動作，所以設計成一方使用滑鼠，另一位使用鍵盤。	口頭問答：什麼是變數。	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 15 週	1	七、貓咪射擊手 (一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	有二關的射擊遊戲	能設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲	按下空白鍵時，子彈會定位到貓咪的 x 軸位置，再改變 y 軸的值向上射出	程式設計：發射子彈	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 16 週	1	七、貓咪射擊手 (二) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	有二關的射擊遊戲	能製作二個關卡的遊戲	第二關也可以修改成，精靈被趕跑之後，隔幾秒再出現，這樣，遊戲就可以玩得比較久。	程式設計：貓咪發射子彈時，造型也會改變	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 17 週	1	七、貓咪射擊手 (三)	資 E6 認識與使用	有二關的射擊遊戲	能利用「背景」的切	使用「當背景切換	程式設計：讓第	1. 智識家-遊戲自

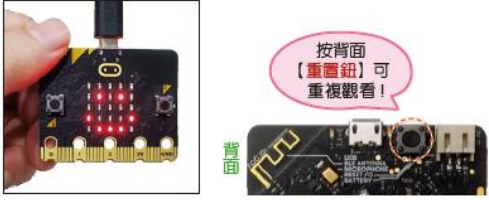
C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

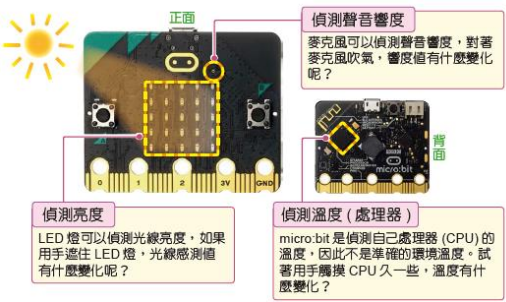
		(議題：資訊)	資訊科技以表達想法。		換，讓不同關卡的「角色」出現	成○○」指令，可以判斷是否已經進入第二關	二關的背景、角色出現	由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 18 週	1	七、貓咪射擊手(四) (議題：資訊)	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	有二關的射擊遊戲	1. 能使用變數顯示遊戲說明 2. 能加入音效、背景音樂，讓遊戲更完整	變數也可以是文字形態，所以能用來製作遊戲的說明	口頭回答：變數有那二種形態？	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 19 週	1	八、分享我的作品(一) (議題：資訊)	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	註冊成為 Scratch 網站的會員	能成功註冊 Scratch 網站	使用自己的帳號、密碼，註冊成為 Scratch 的會員	軟體操作：註冊網站	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟
第 20 週	1	八、分享我的作品(二) (議題：資訊)	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	上傳並分享作品	能上傳自己的作品，並設定分享	上傳完作品後，加上操作說明，再分享給網友	軟體操作：設定分享	1. 智識家-遊戲自由 e 學園 4 Scratch 3 2. 教學光碟

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第 2 學期五年級彈性學習探究之水課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	micro:bit V2 小創客大世界	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(19)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題) 2. ☐ 社團活動與技藝課程 (☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念	本課程旨在發展運算思維，藉由練習程式設計，運用運算思維描述與思考解決問題的方法。引導學生認識 micro:bit 開發板，能使用基本的感測功能，學習使用電腦科技與真實世界互動。並能使用開發板模擬日常生活中，各種科技產品的運作方式，瞭解科技如何解決生活中的問題。熟悉免費編輯器 MakeCode for micro:bit 的使用方法，能編輯程式並在開發板上運行。 1. 系統與模型：讓學生理解 micro:bit 電路板運作的方式。 2. 結構與功能：學會 micro:bit 電路板各元件的功能與開發實作。 3. 交互作用與關係：察覺電子設備如何與真實世界互動。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。				
課程目標	1. 學生能理解 micro:bit 電子元件的運作方式。 2. 學生能操作 MakeCode for micro:bit 軟體進行程式編輯與模擬執行。 3. 學生能探索生活中的電子元件應用，將 micro:bit 與實際經驗連結，形成生活科技的概念。 4. 學生運用 micro:bit 模擬螢火蟲發光，察覺人類活動對自然環境的衝擊。 5. 學生能動手實踐生活科技的設計。 6. 學生能發想並畫出生活中的電子元件應用創意。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☒ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☒ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育

表現任務			軟體操作、口頭問答、程式作品：「啟動亮燈」、「動感骰子」、「搖搖計數器」、「多元感測儀」、「電子寵物」、「音樂播放器」、「迷你電子琴」、「大家來抓寶」、「兩隻螢火蟲」、「螢火蟲家族」、「射擊小蜜蜂」、「射擊小蜜蜂-函式版」、「創客加油站：紅綠燈」、「創客加油站：電流急急棒」、「創客加油站：伺服馬達」、「創客加油站：遙控機器人」。					
課程架構脈絡								
教學 期程	節 數	單元與 活動名 稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選 教材 或學習單
第 1 週	1	一、 micro:bit 初體驗 （議題：資 訊、科技）	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 英 6-III-6 在生活中接觸英語時，樂於探究其意涵並嘗試使用。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 能 E4 了解能源的日常應用。	資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 知道什麼是 micro:bit。 2. 認識 MakeCode for micro:bit。 3. 認識 micro:bit 編輯器介面。 4. 認識堆疊程式積木。 5. 學會連接與將程式寫入 micro:bit。 6. 完成專案：【啟動亮燈】	一、 準備活動 1. 教師介紹 micro:bit 是什麼。 2. 教師說明硬體與軟體搭配運作，micro:bit 可以做哪些事情。 3. 教師說明 micro:bit 電的來源。 二、 發展活動 1. 活動一：認識 micro:bit 主板（硬體） (1) 學生拿起 micro:bit 主板，認識各部位名稱與功能。 (2) 學生能分辨 micro:bit 主板正面與背面功能。 2. 活動二：認識 MakeCode for micro:bit（軟體） (1) 學生認識編輯器軟體，並能取得軟體。 (2) 學生啟動離線版 micro:bit 編輯器，認識操作介面。 3. 活動三：啟動亮燈 (1) 學生新增專案，編排啟動時點亮 LED 燈的積木。 (2) 學生加入播放音效積木。 (3) 學生使用【模擬器】預覽成果。  4. 活動四：將專案下載到 micro:bit 執行 (1) 學生儲存專案為 .hex 檔案。 (2) 學生將 micro:bit 主板連接到電腦。 (3) 學生將專案下載到 micro:bit 主板並執行。 (4) 學生使用 micro:bit 主板背面的重置鈕，重新啟動 micro:bit、觀看 LED 燈。	1. 口頭問答：能說出 micro:bit 的 USB 插孔位置。 2. 操作評量：完成啟動亮燈。 3. 創意發想圖：在本課【塗鴉發明區】畫出創意。 4. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。	1. 校園 -micro:bit V2 小創客大世界 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 硬體考考你】、【認識 MakeCode for micro:bit 介面】

								
						三、綜合活動 - 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：micro:bit 啟動與控制 LED 的方式，可以用來發明什麼裝置，讓生活更有趣？ - 學生從課本習題複習所學。		
第 2 週		春節連假						
第 5~6 週	2	二、動感骰子搖搖搖 (議題：資訊、科技)	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。 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。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。	- 認識 micro:bit 之輸入與感測。 - 認識變數與亂數。 - 學會設計判斷式【如果否則】。 - 完成專案：【動感骰子】 - 完成專案：【搖搖計數器】	一、準備活動 - 教師介紹程式積木的類別，提醒學生可以用顏色分類。 - 教師說明如何搜尋積木。 - 教師說明本課主題：電子骰子。 二、發展活動 - 活動一：動感骰子 - 教師說明程式流程圖，強調【條件式】的程式邏輯。 - 學生新增專案。 - 學生編排當按 A 時，出現 dice 文字。 - 學生建立變數「骰子」。 - 學生編排當晃動時，產生亂數骰子點數。 - 學生編排「如果...否則...」的判斷式，顯示骰子對應的 LED 圖案。 - 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。	- 口頭問答：能說出變數的意義。 - 操作評量：完成動感骰子。 - 操作評量：完成搖搖計數器。 - 創意發想圖：在本課【塗鴉發明區】畫出創意。 - 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。	- 校園-micro:bit V2 小創客大世界 - 老師教學網站影音互動多媒體：【條件式流程圖-填空遊戲】

						(2) 學生建立變數「次數」、「開關」。 (3) 學生編排當按 A 時，次數歸零。 (4) 學生編排變數開關，設計倒計時開始與結束。 (5) 學生編排當晃動時，次數加 1。 (6) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。 三、綜合活動 - 進階作業 p36：設計一個【抽號碼機】，隨機從 1~20 中抽出一個號碼，並顯示出來。 - 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：用加速度感測器發明一個物品。 - 學生從課本習題複習所學。		
第 7~8 週	2	三、我的電子寵物 (議題：資訊、科技)	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 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。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 N-III-1 科技的基本特性。 科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。	- 學會感測光線、溫度與聲音響度。 - 學會觸碰標誌執行程式。 - 知道並排【重複無限次】的意義。 - 學會顯示滾動圖像與大型圖像。 - 完成專案：【多元感測儀】 - 完成專案：【電子寵物】	一、準備活動 - 教師舉例課本 p44 的四種智慧感應裝置。 - 教師請學生分享：生活中用到智慧感應的裝置。 二、發展活動 - 活動一：多元感應儀 - 學生新增專案。 - 學生建立變數「亮度」、「溫度」、「響度」。 - 學生編排重複無限次將感測值分別記錄到變數中。 - 學生編排按鈕分別顯示變數值。 - 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。  - 活動二：電子寵物 - 教師介紹「電子寵物」，請學生分享是否有聽說過或者擁有電子寵物。 - 教師說明重點程式流程圖，說明【重複結構】與【條件迴圈】的程式邏輯。 - 學生新增專案。 - 學生編排當環境太暗時，寵物會睡著。	- 口頭問答：說出如何不斷感測亮度。 - 操作評量：完成電子寵物。 - 操作評量：完成多元感測儀。 - 創意發想圖：在本課【塗鴉發明區】畫出創意。 - 多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。	- 校園-micro:bit V2 小創客大世界 - 老師教學網站影音互動多媒體：【智慧感應電器連連看】

			養感恩之心。			(5) 學生編排當環境太吵時，寵物不開心。 (6) 學生編排當溫度太高時，顯示滾動圖像。 (7) 學生編排觸碰標誌時，寵物開心。 (8) 學生編排每隔 5 秒鐘，寵物覺得無聊。 (9) 學生編排姿勢傾斜時，寵物會跟著傾斜。 (10) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。  三、 綜合活動 1. 進階作業 p47: 使用多元感測儀測量周圍環境的「亮度」、「溫度」、「響度」數值，並記錄下來。 進階作業 運用本節成果，使用 micro:bit 測量你的周遭環境，每種情境都測試兩次，並記錄在下面的表格吧！ <table><tr><th>情境</th><th colspan="2">用手遮住</th><th colspan="2">室內燈光</th></tr><tr><td>光線感測值</td><td>①</td><td>②</td><td>①</td><td>②</td></tr></table> <table><tr><th>情境</th><th colspan="2">室內（不碰觸）</th><th colspan="2">室內（手摸 CPU）</th></tr><tr><td>溫度感測值</td><td>①</td><td>②</td><td>①</td><td>②</td></tr></table> <table><tr><th>情境</th><th colspan="2">手輕敲桌面</th><th colspan="2">用力吹氣</th></tr><tr><td>響度感測值</td><td>①</td><td>②</td><td>①</td><td>②</td></tr></table> 你記錄的結果與預期的一樣嗎？與大家分享看看。 2. 進階作業 p56：設計一個【智能燈火】，設計火焰動畫，拍手時點亮燈火，吹氣熄滅燈火，燈火亮 5 秒後自動熄滅。 3. 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：各式各樣的感測器，讓生活更便利，你想讓哪個物品裝上哪種感測器呢？ 4. 學生從課本習題複習所學。	情境	用手遮住		室內燈光		光線感測值	①	②	①	②	情境	室內（不碰觸）		室內（手摸 CPU）		溫度感測值	①	②	①	②	情境	手輕敲桌面		用力吹氣		響度感測值	①	②	①	②		
情境	用手遮住		室內燈光																																			
光線感測值	①	②	①	②																																		
情境	室內（不碰觸）		室內（手摸 CPU）																																			
溫度感測值	①	②	①	②																																		
情境	手輕敲桌面		用力吹氣																																			
響度感測值	①	②	①	②																																		
第 2	四、音樂播放器	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方	1. 學會運用音效積木。	一、 準備活動 1. 教師請學生分享生活中的音樂播放器。	1. 口頭問答：請說出	1. 校園 -micro:bit																															

9~10
週(議題：資
訊、科技)

途與運作方式。

資識 t-III-3 運用運
算思維解決問題。**藝 1-III-5** 能探索
並使用音樂元素，進
行簡易創作，表達自
我的思想與情感。**自 ah-III-1** 利用科
學知識理解日常生
活觀察到的現象。**人 E5** 欣賞、包容個
別差異並尊重自己
與他人的權利。

法。

資識 P-III-1 程式設
計工具的基本應用。**科識 A-III-1** 日常科
技產品的使用方法。**音 E-III-3** 音樂元
素，如：曲調、調式
等。**自 INc-III-3** 本量與
改變量不同，由兩者
的比例可評估變化的
程度。**自 INe-III-6** 聲音有
大小、高低與音色等
不同性質，生活中聲
音有樂音與噪音之分，
噪音可以防治。2. 學會分辨並
連結引腳。3. 學會轉換
LED 長條圖之
數值對應。4. 完成專案：
【音樂播放器】5. 完成專案：
【迷你電子琴】

2. 教師說明 micro:bit 引腳如何當作可觸碰的按鈕。

3. 教師提醒教室禮儀，播放音樂時不要干擾其他同學。

二、發展活動

1. 活動一：音樂播放器

(1) 教師說明重點程式流程圖，解釋播放器的各種功
能：播放、停止、音量控制、靜音...等。

(2) 學生新增專案。

(3) 學生編排按 A 播放，按 B 停止。

(4) 學生編排使用 P1、P2 引腳做大小聲的音量控制。

(5) 學生編排使用 P0 引腳做靜音開關。

(6) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。



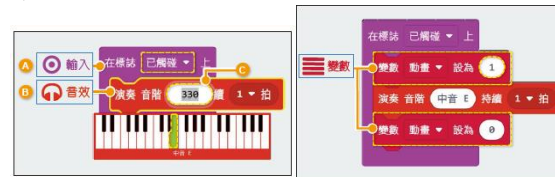
2. 活動二：迷你電子琴

(1) 教師舉例音效類積木中的各種音樂處理積木。

(2) 學生新增專案。

(3) 學生設計動畫開關，控制開始播放與停止播放長條
圖 LED 燈動畫。

(4) 學生編排 7 個音階觸發按鈕。



(5) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。

三、綜合活動

1. 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：生活中有各

如何讓
micro:bit 引
腳變成可觸
碰的按鈕。

2. 操作評
量：完成音
樂播放器。

3. 操作評
量：完成迷
你電子琴。

4. 創意發想
圖：在本課
【塗鴉發明
區】畫出創
意。

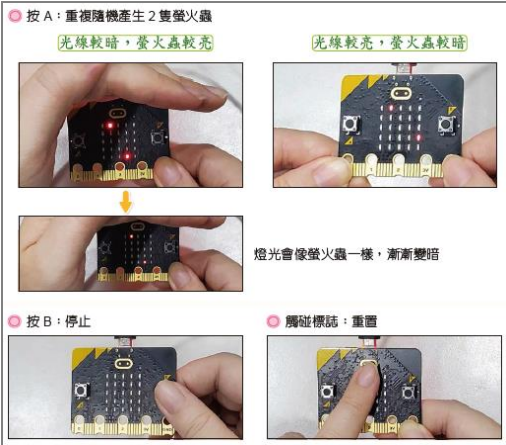
5. 多媒體測
驗：【第四課
測驗遊戲】。

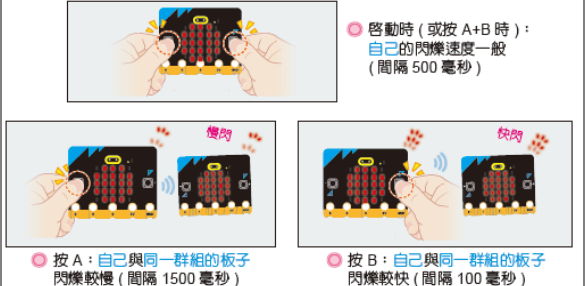
V2 小創客
大世界

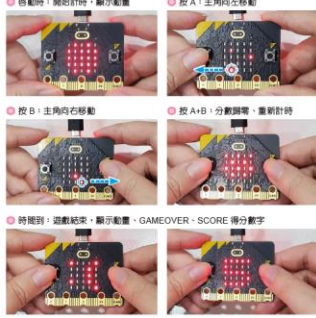
2. 老師教
學網站影
音互動多
媒體

						式各樣的開關，哪些開關改成觸摸的方式會更方便呢？ 2. 學生從課本習題複習所學。		
第 11~12 週	2	五、大家來抓寶 (議題：資訊、科技)	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 自 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。 能 E4 了解能源的日常應用。	科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 自 INe-III-9 地球有磁場，會使指北針指向固定方向。	1. 認識羅盤。 2. 學會操作羅盤測量方位。 3. 理解邏輯運算之【且】與【或】。 4. 理解數學之絕對值。 5. 完成專案：【大家來抓寶】	一、準備活動 1. 教師說明羅盤的用途。 2. 教師舉例現代科技的羅盤內建在許多行動裝置中。 3. 教師說明重點程式流程圖，解釋電子羅盤模式與抓寶模式。 4. 教師說明 micro:bit 的方位感測值表示的東南西北角度範圍。 二、發展活動 1. 活動一：大家來抓寶(一)(電子羅盤) (1) 學生新增專案。 (2) 學生建立「模式」變數來切換電子羅盤與抓寶模式。 (3) 學生建立「方向」變數，重複記錄方位感測值。 (4) 學生編排按 A 時進入電子羅盤模式(模式為 1)，根據「方向」判斷所指向的方位。 (5) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。 ▼實際遊玩 2. 活動二：大家來抓寶(二)(電子羅盤+抓寶模式) (1) 學生繼續編輯大家來抓寶。 (2) 學生編排按 B 時進入抓寶模式(模式為 2)，寶物會隨機產生在數字 0~360 之間。 (3) 學生編排感測到附近有寶物時，也就是當(方位感測值-寶物)的絕對值<20，顯示圖示。 (4) 學生編排按標誌來抓寶、加 1 分、重新產生寶物。 (5) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。	1. 口頭問答：能說出羅盤的用途。 2. 操作評量：完成大家來抓寶。 3. 創意發想圖：在本課【塗鴉發明區】畫出創意。 4. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。	1. 校園-micro:bit V2 小創客大世界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

					三、綜合活動 1. 學生使用電子羅盤在教室測試，在課本 p88 寫出各地點的方位。 ▼實際遊玩 E 東方 N 北方 S 南方 W 西方 實際使用羅盤在教室測試，寫出下面地點的方位吧！ <table border="1"><tr><th>目標</th><td>教室黑板</td><td>操場</td><td>校門</td></tr><tr><th>方位</th><td></td><td></td><td></td></tr></table> ▲如果不是正方位，就填寫東北、東南、西北...等 2. 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：micro:bit 的羅盤還能運用在哪裡呢？ 3. 學生從課本習題複習所學。	目標	教室黑板	操場	校門	方位					
目標	教室黑板	操場	校門												
方位															
第 13~14 週	2	六、復育螢火蟲 (議題：資訊、環境)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 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。 自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 自 INe-III-11 動物有覓食、生殖、保護、	1. 學會運用燈光積木。 2. 學會標示燈光座標。 3. 學會發送與接收廣播。 4. 完成專案：【兩隻螢火蟲】 5. 完成專案：【螢火蟲家族】	一、準備活動 1. 教師提問：你知道為什麼在都市，幾乎都看不到螢火蟲嗎？ 2. 教師說明螢火蟲的習性與現代過度光照的影響。 3. 學生開啟影片【小小螢火蟲的誕生】(來自阿里山國家風景區管理處)，認識螢火蟲的發光原理。 4. 教師說明 micro:bit 運用 LED 燈模擬螢火蟲的概念。 5. 教師說明 micro:bit 可以用座標標示 LED 燈，使用燈光積木控制每顆 LED 的亮暗。 6. 學生在課本 p99 標示出(3,4)位置的燈。 二、發展活動 1. 活動一：兩隻螢火蟲 (1)教師說明重點程式流程圖，解釋【重複判斷迴圈】與【次數迴圈】。	1. 口頭問答：能說出 micro:bit LED 座標的定義。 2. 操作評量：完成兩隻螢火蟲。 3. 操作評量：完成螢火蟲家族。 4. 創意發想圖：在本課【塗鴉發明	1. 校園-micro:bit V2 小創客大世界 2. 老師教學網站影音互動多媒體							

			環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。	訊息傳遞以及社會性的行為。	(2) 學生新增專案。 (3) 學生編排程式，隨機點亮 2 個燈，代表 2 隻螢火蟲，當環境的光線越暗，螢火蟲的光越亮。 (4) 學生編排程式，重複 10 次迴圈，讓螢火蟲的光漸漸變暗。 (5) 學生編排重複判斷迴圈，按 A 開始(產生螢火蟲)，按 B 停止(不產生螢火蟲)，能正確使用【不成立】的積木邏輯。 (6) 學生編排觸碰標誌時，重置專案。 (7) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看。  2. 活動二：螢火蟲家族 (1) 教師介紹 micro:bit 的廣播機制，能在多個 micro:bit 之間溝通，就像螢火蟲互相溝通。 (2) 教師說明重點程式流程圖。 (3) 學生新增專案。 (4) 學生編排程式，發送廣播文字「快閃」、「慢閃」。 (5) 學生編排程式，接收廣播文字，判斷快閃與慢閃時的不同間隔時間。 (6) 學生編排程式，按 A+B 時重置專案。 (7) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，分成 2~3 人一組，玩玩看。	區】畫出創意。 5. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。
--	--	--	---	----------------------	---	---

						 三、綜合活動 - 進階作業 p114: 學生修改本課範例【螢火蟲家族】，增加一個【慢慢閃】(間隔時間 2500 毫秒)的訊息。 - 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意: 利用無線傳輸可以做甚麼? - 學生從課本習題複習所學。		
第 15~17 週	3	七、射擊小蜜蜂 (議題: 資訊)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係, 並用文字或符號正確表述, 協助推理與解題。 自 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-6-3 數量關係的表示: 代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係, 學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 自 INc-III-6 運用時間與距離可描述物體的速度與速度的變化。	- 學會運用遊戲積木。 - 能概述函式的用法。 - 學會解決程式錯誤。 - 完成專案: 【射擊小蜜蜂】 - 完成專案: 【射擊小蜜蜂-函式版】	一、準備活動 - 教師請學生分享: 你遊玩過的遊戲中, 有哪些必要的元素?(生命、角色、得分...等。) - 教師說明 micro:bit 的遊戲類積木。 二、發展活動 - 活動一: 射擊小蜜蜂 (1) 教師說明重點程式流程圖, 解釋遊戲機制。 (2) 學生新增專案。 (3) 學生創建遊戲角色。 (4) 學生設定角色移動的方式。 (5) 學生設定判斷遊戲運行與遊戲結束。 (6) 學生設定遊戲結束時, 顯示得分數字。 (7) 學生安排遊戲運行時, 子彈重複產生、角色偵測碰撞與得分、扣分規則。 (8) 學生在模擬器測試後, 將專案下載到 micro:bit 主板上, 玩玩看。	- 口頭問答: 能說出使用函式的優點。 - 操作評量: 完成射擊小蜜蜂。 - 操作評量: 完成射擊小蜜蜂-函式版。 - 創意發想圖: 在本課【塗鴉發明區】畫出創意。 - 多媒體測驗:【第七課測驗遊戲】。	- 校園-micro:bit V2 小創客大世界 - 老師教學網站影音互動多媒體

						 2. 活動二：射擊小蜜蜂-函式版 (1) 教師說明函式能簡化程式。 (2) 若本課專案一尚未完成，請學生開啟範例檔案練習，若已完成請開啟專案一、另存專案來編輯。 (3) 學生建立函式：產生蜜蜂、產生子彈。 (4) 學生在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上，玩玩看(與前一個專案的遊玩方式相同)。 3. 活動三：除錯 (1) 學生認識除錯(debug)概念與除錯的辦法(細心觀察、模組化設計、善用工具、註解與備份)。 (2) 學生開啟【microbit-動物大搬家-除錯題.hex】，找出範例中的錯誤，並另存專案。 三、 綜合活動 1. 進階作業 p133：修改本課專案一的成果，設計一個倒數計時動畫，啟動時先顯示數字 3、2、1，才開始遊戲。 2. 進階作業 p142：開啟範例【microbit-動物大搬家-半成品.hex】，呼叫【大象跑】函式，完成範例。 3. 學生在課本【塗鴉發明區】畫出創意：你想設計什麼樣的遊戲？ 4. 學生從課本習題複習所學。		
第 18~20 週	3	創客加油站 (議題：資訊、科技)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 科議 P-III-2 工具與	1. 知道 micro:bit 如何外接零組件。 2. 能遵守用電安全。 3. 能運用 micro:bit 創作設計。	一、 準備活動 1. 教師說明將 micro:bit 外接零組件，可以完成各種生活科技產品，踏上創客之路。 2. 教師叮囑學生遵守用電安全。 3. 學生課前準備各專案需要的材料。 二、 發展活動 1. 活動一：紅綠燈 (1) 教師說明專案內容：將 micro:bit 的引腳連接不同的	1. 口頭問答：能說出鱷魚夾的用途。 2. 操作評量：完成紅綠燈。 3. 操作評	1. 校園-micro:bit V2 小創客大世界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。
藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。
自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。
安 E4 探討日常生活應該注意的安全。

材料的使用方法。
科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。
視 E-III-3 設計思考與實作。
自 INa-III-6 能量可藉由電流傳遞、轉換而後為人類所應用。利用電池等設備可以儲存電能再轉換成其他能量。

4. 完成專案：**【紅綠燈】**
5. 完成專案：**【電流急急棒】**
6. 完成專案：**【伺服馬達】**
7. 完成專案：**【遙控機器人】**

LED 燈，用程式控制燈光閃爍的時間。

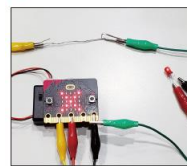
- (2) 學生清點確認材料：LED 燈泡(紅/黃/綠各 1 個)、鱷魚夾(7 條)、迴紋針(或長尾夾)1 個。
- (3) 教師介紹材料用途。
- (4) 學生編排紅綠燈所需積木，在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上。
- (5) 學生參考硬體接線圖，完成紅綠燈接線。



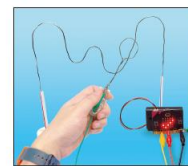
2. 活動二：電流急急棒

- (1) 教師說明專案內容：運用 micro:bit 引腳通電與不通電的原理，將 micro:bit 連接到手持鐵絲與軌道鐵絲，當手持鐵絲與軌道鐵絲互相觸碰時即通電、遊戲失敗。
- (2) 學生清點確認材料：LED 燈泡 1 個、鱷魚夾 5 條、鐵絲 1 捲、迴紋針 2 個、吸管 1 條。
- (3) 教師介紹材料用途。
- (4) 學生編排電流急急棒所需積木，在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上。
- (5) 學生參考硬體接線圖，完成電流急急棒接線。

迴紋針測試



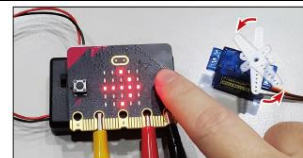
鐵絲設計成果



3. 活動三：伺服馬達

- (1) 教師說明專案內容：將 micro:bit 引腳連接馬達，使用按鈕控制馬達轉向。
- (2) 學生清點確認材料：杜邦線(公對公)3 條、鱷魚夾 3 條、伺服馬達 1 個。
- (3) 教師介紹材料用途。
- (4) 學生編排伺服馬達所需積木，在模擬器測試後，將專案下載到 micro:bit 主板上。
- (5) 學生參考硬體接線圖，完成伺服馬達接線。

量：完成電流急急棒。
 4. 操作評量：完成伺服馬達。
 5. 操作評量：完成遙控機器人。
 6. 多媒體測驗：【第八課測驗遊戲】。



4. 活動四：遙控機器人

(1) 教師說明專案內容：micro:bit 使用廣播遙控另一塊連接到馬達的 micro:bit，讓機器人轉動頭部(轉動馬達)。

(2) 學生清點確認材料：

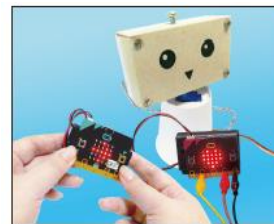
A. 硬體接線材料：杜邦線(公對公)3 條、鱷魚夾 3 條、伺服馬達 1 個、micro:bit+USB 線 2 組。

B. 機器人造型材料：螺絲 5 顆、紙杯 1 個、零食紙盒 1 個、金蔥鐵絲 1 根。

(3) 教師介紹材料用途。

(4) 學生編排遙控機器人所需積木，在模擬器測試後，將專案下載到 2 塊 micro:bit 主板上。

(5) 學生參考硬體接線圖，完成遙控機器人接線。



三、綜合活動

1. 學生從課本習題複習所學。

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年第一學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	寰宇之水：雲遊 FUN 世界	實施年級 (班級組別)	五年級	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				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	1. 視野力拓展 (W - Wonder)：透過多元感官體驗，初步認識世界的多元樣貌，對不同文化、環境與生活方式產生好奇與興趣。 2. 表達力滋養 (L - Literacy)：鼓勵學生透過觀察、模仿、口語分享 及簡單創作，表達對世界的初步感知與情感。 3. 創造力啟迪 (O - Open-mindedness)：培養對新事物開放的態度，鼓勵學生發揮想像力，進行探索性的思考與創意表現。 4. 行動力展現 (F - Fitness)：透過參與遊戲、角色扮演、動手操作等活動，展現學習的活力與初步的實踐能力。 5. 國際素養萌芽：建立對不同文化的尊重與包容態度，培養作為世界小公民的初步情感與關懷。				

配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☒ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
1	1	校園 VR 探險趣 - 藝術角落奇遇記	資 E-II-1 能利用數位工具進行資料蒐集、整理與呈現。 藝 2-I-1 透過各種藝術媒介，表達個人的情感和想法。(欣賞校園藝術) 綜 2-I-3 學習關懷環境。(欣賞與維護校園美感) (W: 探索校園藝術, L: 描述藝術品(口頭), O: 體驗 VR 新科技/詮釋藝術, F: 主動操作 VR/參與討論)	校園美感與藝術： 透過虛擬實境體驗或展示校園內的藝術裝置、壁畫、特色建築細節或學生優秀美術作品。 連結： 簡單描述看到的藝術品風格、色彩或感受。	1. 能安全並興奮地參與校園藝術主題虛擬實境體驗活動。(行動力) 2. 能說出至少一項透過虛擬實境欣賞到的校園藝術特色或自己的感受(母語或簡單詞彙)。(表達力、視野力) 3. 培養對校園環境美感的欣賞與愛護之心。(創造力)	1. 課前引導： 帶領學生實地觀察校園中的藝術品，或欣賞校園攝影照片。 2. 活動說明： 介紹虛擬實境設備使用方式與安全注意事項。 3. 分組體驗： 學生輪流體驗「藝術角落奇遇記」虛擬實境內容 4. 分享回饋： 體驗後，邀請學生分享「最喜歡的藝術品」或「VR 體驗中最有趣的發現」。	觀察參與度、VR 操作、口頭分享	主要教材： 校園藝術主題虛擬實境設備
2-3	2	自由號角 - 北美夢想地 (探索北美洲)	國 E-Ia-3 透過閱讀、討論與分享，認識不同國家或地區的風土民情。	地理與文化： 北美洲的地理位置、主要國家(美國、加拿大、墨西哥)	1. 能在地圖上指出北美洲的位置，並說出至少兩個北美洲國家的名稱。	1. 「北美印象」啟動： 播放北美洲代表性音樂或展示風景圖片，引	口頭問答、地圖指認、國旗地標配對	數位學習平台

			社 2a-I-3 說出不同文化背景者在食、衣、住、行、育、樂等方面的特色。(以北美洲為例) 資 E-II-2 能安全且合乎規範地使用網路資源。(查找資料) (W: 探索北美文化, L: 認識北美國家/地標, O: 比較文化差異/批判思考, F: 規劃虛擬旅程)	哥)、國旗、首都、著名地標 (如自由女神像、尼加拉瀑布、瑪雅金字塔)、多元文化特色 (如爵士樂、楓糖、亡靈節)。 連結： 國家名稱 (USA, Canada, Mexico), 地標名稱 (Statue of Liberty...)。	(視野力) 2. 能辨識並說出至少三個北美洲著名地標或文化象徵。(視野力、表達力) 3. 對北美洲的多元文化現象 (如音樂、節慶) 產生興趣。(視野力) 4. 學習運用數位資源初步查找與北美洲相關的資訊。(行動力)	導學生分享對北美洲的印象。 2. 地圖探索之旅： 展示世界地圖和北美洲地圖，介紹地理位置與主要國家。 3. 數位地標打卡： 利用線上地圖服務或360度環景網站，虛擬遊覽北美洲著名地標。 4. 文化萬花筒： 播放介紹北美洲各國文化的短片或圖片集。 5. 「我的北美夢想旅程」規劃： 學生分組選擇一個北美洲國家，利用安全的兒童搜尋引擎查找該國特色。 6. 線上資源運用： 查找與北美洲相關的兒童歌曲、互動地圖或文化介紹網站。		
4-7	4	城市大冒險 (地點與交通主題，融入北美城市特色)	國 E-Ia-3 透過閱讀、討論與分享，認識不同國家或地區的風土民情。	核心概念： 城市中常見地點 (如博物館、劇院、體育館、地鐵站)、	1. 能說出至少四個城市中常見地點的名稱及其功能。(表達力)	1. 「城市印象」與線上互動： 展示世界各地著名城市圖片，討論城	線上平台學習記錄、口頭問答	數位學習平台

			社 2a-I-3 說出不同文化背景者在食、衣、住、行、育、樂等方面的特色（北美城市交通與生活）。 （W：探索北美城市/交通方式，L：學習地點/交通詞彙/問路指路，O：使用線上地圖/比較交通，F：規劃城市遊覽/VR 城市體驗）	交通工具（如地鐵、計程車、巴士、渡輪）、詢問與指引方向。 文化連結： 介紹北美洲著名城市（如紐約、多倫多、墨西哥城）的特色景觀、交通系統與生活節奏。	2. 能辨識並說出至少三種不同的交通工具。（表達力） 3. 能透過線上互動練習，增進對城市地點與交通方式的理解。（行動力） 4. 欣賞北美洲大城市的多元風貌與便捷的交通。（視野力）	市特色，結合數位課程學習城市地點、交通工具的說法。 2. 「我的城市一日遊」規劃： 學生選擇一個北美洲城市，規劃包含至少三個地點的一日遊行程，並思考交通方式。 3. 北美城市掠影： 觀看介紹紐約地鐵、多倫多街景或墨西哥城廣場的影片/圖片，討論其特色。 4. 「城市交通大挑戰」： 設計包含多種交通工具的迷宮或路線圖，讓學生規劃最佳路徑。 5. 線上資源探索： 利用線上地圖規劃從 A 點到 B 點的交通方式。		
8-11	4	節慶同歡樂 （節慶與月份主題，融入北美節慶）	國 E-Ib-2 認識並尊重不同文化在飲食、衣著、節慶等方面的差異。 數-E-A2 認識時間	核心概念： 月份名稱、日期表達、常見節慶活動與相關物品。 文化連結： 介紹	1. 能說出至少六個月份的名稱並理解其順序。（表達力） 2. 能描述至少一	1. 「月份轉盤」與線上互動： 製作月份轉盤，練習月份順序，結合數位課程學習月	線上平台學習 記錄、口頭問答	數位學習平台

			常用的單位。(認識月份與日期) 藝 2-I-3 透過集體創作與展演，體驗藝術與生活的連結(節慶活動)。 (W: 探索北美節慶/文化意涵, L: 學習月份/節慶詞彙/描述活動, O: 使用線上資源比較, F: 製作節慶飾品/模擬過節)	北美洲的重要節慶，如感恩節(美國/加拿大)、萬聖節(美國/加拿大)、美國獨立紀念日、加拿大國慶日、墨西哥亡靈節，了解其由來、習俗與慶祝方式。	個北美洲節慶的慶祝方式或特殊習俗(母語輔助)。(表達力、視野力) 3. 能透過線上互動練習，增進對月份與節慶詞彙的認識。(行動力) 4. 樂於參與模擬節慶活動，並欣賞不同文化的節慶氛圍。(創造力)	份、節慶活動的說法。 2. 「我的節慶日曆」：學生在空白月曆上標示出自己知道的節慶以及本單元介紹的北美節慶。 3. 北美節慶焦點：選擇1-2個北美節慶進行深入介紹(如感恩節的由來與火雞大餐、萬聖節的「不給糖就搗蛋」)，觀看相關影片。		
12-15	4	運動真有趣 (運動與健康主題，融入北美流行運動)	健 E-II-1 認識運動的益處，並能參與規律運動。 體 E-II-1 表現出對運動的喜好。 社 2a-I-3 說出不同文化背景者在食、衣、住、行、育、樂等方面的特色(北美運動文化)。 (W: 探索北美運動/健康生活, L: 學習運動名稱/描述益處, O: 使用線上資源研究/比較, F: 體	核心概念：各式運動名稱(籃球、棒球、冰球、美式足球等)、運動的好處、運動規則(淺談)。 文化連結：介紹北美洲流行的運動項目及其在當地文化中的地位，如美國的NBA、MLB、NFL，加拿大的冰球。	1. 能說出至少三種北美洲流行的運動項目。(表達力) 2. 能說出至少一項運動對健康的好處。(表達力) 3. 能透過線上互動練習，增進對運動詞彙與規則的理解。(行動力) 4. 培養對運動的興趣，並欣賞不同運動的技巧與團隊精神。(視野力)	1. 「運動明星」開場與線上互動：展示北美著名運動員圖片或精彩片段，討論運動種類，結合數位課程學習運動名稱、相關說法。 2. 「我的運動日誌」：學生記錄一週的運動情況，或畫出自己最喜歡的運動。 3. 北美運動瘋：介紹籃球、	線上平台學習記錄、口頭問答、	數位學習平台

			驗運動/VR 運動遊戲)			棒球、冰球等北美流行運動的規則簡介、精彩時刻影片。 4. 線上資源探索： 查找喜愛的北美運動隊伍或球員的資訊 (圖片為主)。		
16-20	5	大自然探險家 (自然景觀與戶外活動主題，融入北美國家公園)	國 E-Ia-3 透過閱讀、討論與分享，認識不同國家或地區的風土民情與自然生態。 環 E-Ib-1 認識全球環境及其與人類生活的相互關係 (國家公園與保育)。 自-E-A1 能透過感官的運用，察覺事物或現象的狀態與特性。(觀察自然景觀) (W: 探索北美自然奇景/戶外活動, L: 學習描述景觀/活動, O: 使用線上資源規劃/關懷環境, F: 製作景觀模型/VR 國家公園)	核心概念： 自然景觀名稱 (山、河、湖、森林、沙漠、海洋)、戶外活動 (爬山、露營、釣魚、划船)、環境保護概念。 文化連結： 介紹北美洲壯麗的國家公園 (如黃石公園、大峽谷、班夫國家公園) 及其生態特色與保育意義。	1. 能說出至少三種不同的自然景觀名稱。(表達力) 2. 能描述至少一項在北美洲國家公園可以進行的戶外活動。(表達力、視野力) 3. 能透過線上互動練習，增進對自然景觀與戶外活動詞彙的理解。(行動力) 4. 培養對大自然的熱愛與保護環境的責任感。(視野力、創造力)	1. 「自然之美」圖片欣賞與線上互動： 展示世界各地及北美洲的自然奇景圖片，結合數位課程學習景觀、戶外活動的說法。 2. 北美洲國家公園巡禮： 透過影片或360度環景網站，虛擬遊覽黃石公園、大峽谷等，認識其特色動植物與地貌。 4. 「戶外探險家」故事分享： 閱讀或聆聽關於在國家公園探險或露營的趣味故事。 5. 環保小尖兵： 討論如何在戶外活動中保護	線上平台學習 記錄、口頭表達	數位學習平台

					環境。		
--	--	--	--	--	-----	--	--

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年第二學期 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量(自由選取**參考表**填寫、上下學期合併為 1 檔上傳)

8-1 各年級普通教育之彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、及「其他類課程」規範，並應經學校課發會審議通過。(逐年實施之國小四至六年級得依九年一貫課綱之規定執行-自擬表格)

參考表(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	寰宇之水：奇境 E 探 FUN	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(19)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				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	1. 視野力拓展 (W - Wonder)：透過多元感官體驗，初步認識世界的多元樣貌，對不同文化、環境與生活方式產生好奇與興趣。 2. 表達力滋養 (L - Literacy)：鼓勵學生透過觀察、模仿、口語分享 及簡單創作，表達對世界的初步感知與情感。 3. 創造力啟迪 (O - Open-mindedness)：培養對新事物開放的態度，鼓勵學生發揮想像力，進行探索性的思考與創意表現。 4. 行動力展現 (F - Fitness)：透過參與遊戲、角色扮演、動手操作等活動，展現學習的活力與初步的實踐能力。 5. 國際素養萌芽：建立對不同文化的尊重與包容態度，培養作為世界小公民的初步情感與關懷。				
配合融入之領域或議題	☐國語文 ☒英語文 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☒綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☒環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☒多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☒國際教育				

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
1	1	校園 VR 探險趣 - 時光穿梭校史館	資 E-II-1 能利用數位工具進行資料蒐集、整理與呈現。 社 2a-I-1 比較不同時代人們的生活方式與器物。(連結校史) 綜 2-I-1 欣賞並模仿他人的表演。(若 VR 含人物故事) (W: 探索校園歷史/傳承, L: 聆聽校史故事/描述文物, O: 體驗 VR 新科技/思考今昔, F: 主動操作 VR/參與討論)	校園歷史與傳承: 透過虛擬實境深入導覽校史館, 觀看歷史照片、重要文物 3D 模型、聆聽校友故事或學校重要發展歷程的動畫。 連結: 簡單描述印象深刻的校史事件或文物。	1. 能安全並興奮地參與校史館虛擬實境體驗活動。(行動力) 2. 能說出至少一項透過虛擬實境了解到的學校歷史或重要文物(母語)。(表達力、視野力) 3. 對學校的歷史與傳承產生認同感與自豪感。(創造力)	1. 課前引導: 預先瀏覽校史館的實體或網頁資料, 或訪問資深師長談談學校的過去。 2. 活動說明: 介紹虛擬實境設備使用方式與安全注意事項。 3. 分組體驗: 學生輪流體驗「時光穿梭校史館」虛擬實境內容 4. 分享與回饋: 體驗後, 請學生分享「最讓我驚訝的校史故事」或「我想對以前的學長姐說的話」。 5. 延伸活動: 製作「我們的校史小報」或「給未來學弟妹的時空膠囊」。	觀察參與度、VR 操作、口頭分享	主要教材: 校史室虛擬實境設備。
2		春節連假						

3	1	雨林森巴頌 - 感受南美洲 (探索南美洲)	國 E-Ia-3 透過閱讀、討論與分享，認識不同國家或地區的風土民情。 社 2a-I-3 說出不同文化背景者在食、衣、住、行、育、樂等方面的特色。(以南美洲為例) 環 E-Ib-1 認識全球環境及其與人類生活的相互關係 (雨林生態)。 (W: 探索南美文化/生態, L: 認識南美國家/地標/動植物, O: 比較文化/思考雨林保育, F: 體驗森巴/製作手工藝)	地理與文化： 南美洲的地理位置、主要國家 (巴西、阿根廷、秘魯、哥倫比亞等)、國旗、首都、著名地標 (如亞馬遜雨林、馬丘比丘、伊瓜蘇瀑布、基督像)、特色文化 (如森巴舞、探戈、印加文化、足球)。 連結： 國家名稱 (Brazil, Peru...), 地標名稱 (Amazon Rainforest...)。	1. 能在地圖上指出南美洲的位置，並說出至少兩個南美洲國家的名稱。(視野力) 2. 能辨識並說出至少三個南美洲著名地標或文化特色。(視野力、表達力) 3. 對南美洲的熱情文化 (如森巴舞) 或神秘古文明 (如印加文化) 產生興趣。(視野力) 4. 初步了解亞馬遜雨林的重要性與保育議題。(視野力)	1. 「南美印象」 啟動： 播放熱情的森巴音樂或展示亞馬遜雨林、馬丘比丘等震撼圖片，引導學生感受南美洲的獨特魅力。 2. 地圖探索與國家速寫： 展示世界地圖和南美洲地圖，介紹地理位置與主要國家，學生分組快速查找一個南美國家的基本資料並分享。 3. 數位地標奇航： 利用線上地圖服務或 360 度環景網站，虛擬遊覽南美洲著名地標。 4. 文化萬花筒： 播放介紹南美洲各國文化 (森巴舞、探戈、印加文化、特色美食) 的短片或圖片集。 5. 線上資源運用： 查找與南美洲相關的兒童故	口頭問答、地圖指認、國旗地標配對	數位學習平台
---	---	-------------------------------------	---	---	---	--	-------------------------	---------------

						事、音樂或紀錄片片段。		
4-7	4	回憶時光機 (過去經驗與故事主題，融入南美傳說)	國 E-IIb-1 運用感官，體驗、欣賞並描述生活周遭及不同文化背景的人事物（分享個人經驗）。 語 E-II-1 能聽懂日常生活對話和故事。 (W: 探索個人/文化記憶, L: 學習描述過去事件/聽故事, O: 使用線上資源記錄/比較傳說, F: 製作故事繪本/戲劇扮演)	核心概念： 描述過去發生的事情（使用過去式動詞的簡單概念，教師引導）、分享個人難忘的經驗、聽懂並複述簡單的故事。 文化連結： 欣賞南美洲的民間故事或神話傳說（如黃金國的傳說、亞馬遜雨林的神話），了解其文化意涵。	1. 能用簡單的說法描述一件過去發生的個人經驗。(表達力) 2. 能聽懂並大致理解一個簡化的南美洲民間故事。(視野力) 3. 能透過線上互動練習，增進對描述過去事件說法的理解。(行動力) 4. 欣賞不同文化中故事傳承的意義與想像力。(視野力、創造力)	1. 「我的難忘時刻」分享與線上互動： 學生分享一件難忘的過去經驗（如生日、旅行），結合數位課程學習描述過去事件的簡單說法。 2. 「故事時光蛋」：學生將難忘經驗的關鍵詞或圖畫放進「時光蛋」（自製紙盒）中，輪流抽取並分享。 3. 南美傳說探秘： 講述簡化的黃金國傳說或雨林神話，觀看相關動畫或圖片。 4. 線上資源探索： 查找更多南美洲的兒童故事或傳說。	線上平台學習 記錄、口頭分享	數位學習平台
8-11	4	奇思妙想比一比 (比較與形容主題，融入南美動植物特色)	自-E-A1 能透過感官的運用，察覺事物或現象的狀態與特性（比較動植物）。 國 E-IIa-1 透過生活體驗與藝術作品，感	核心概念： 使用形容詞描述事物 (big, small, long, short, colorful, fast, slow)、進行簡單的	1. 能運用至少三個形容詞描述南美洲特色動植物。(表達力) 2. 能用簡單的說法比較兩種事物的差異 (如 "The toucan's	1. 「誰比較特別？」開場與線上互動： 展示兩種相似但有差異的物品，引導比較，結合數位課程學	線上平台學習 記錄、口頭描述與比較	數位學習平台

			受與欣賞文化之美（欣賞南美動植物多樣性）。 （W：探索南美生物多樣性/比較異同，L：學習形容詞/比較級，O：使用線上資源比較/批判思考，F：製作比較圖表/VR生態體驗）	比較（bigger than, smaller than）。 文化連結： 比較南美洲特色動植物（如巨嘴鳥的喙、樹懶的動作、羊駝的毛、食人魚的牙齒）與其他地區動植物的異同。	beak is bigger than the hummingbird's. "）。 （表達力） 3. 能透過線上互動練習，增進對形容詞與比較句型的理解。（行動力） 4. 欣賞南美洲生物多樣性，並學習用不同角度觀察事物。（視野力、創造力）	習形容詞、比較級的說法。 2. 南美奇特生物大揭秘： 介紹巨嘴鳥、樹懶、羊駝等南美特色動物的圖片/影片，引導學生用形容詞描述其特徵，並進行比較。 3. 「超級比一比」圖表製作： 學生選擇兩種南美動植物，製作比較其外觀、習性等特點的圖表或海報。 4. 「我的奇幻生物」創造： 學生發揮想像力，結合不同動物的特徵，創造一種新的奇幻生物並描述它。		
12-15	4	地球 SOS！ （環境保護與倡議主題，融入亞馬遜雨林議題）	環 E-Ib-1 認識全球環境及其與人類生活的相互關係。 國 E-IIc-3 培養對國際事務的好奇心與探索興趣（全球環境議題）。 綜 2-I-3 學習關懷環境，並能採取適當的	核心概念： 討論環境問題（如雨林砍伐、污染）、表達個人看法（I think...）、提出保護環境的建議（We should...）。 文化連結： 聚焦亞馬遜雨林面臨的	1. 能說出至少一個亞馬遜雨林面臨的環境問題。（視野力） 2. 能用簡單的說法表達自己對環境保護的看法。（表達力） 3. 能透過線上互動練習，增進對表達意見與建議句型的理	1. 「地球怎麼了？」影片導入與線上互動： 播放亞馬遜雨林現況或全球環境問題的短片（兒童版），結合數位課程學習表達意見、提出建議的說	線上平台學習記錄、口頭表達意見、小組討論參與度	數位學習平台

			行動。(提出倡議) (W: 探索雨林危機/環保行動, L: 學習表達意見/提出建議, O: 使用線上資源研究/批判思考, F: 設計環保海報/VR 雨林現況)	危機, 了解其對全球生態的重要性, 以及當地原住民為保護雨林所做的努力。	解。(行動力) 4. 培養愛護地球、關懷全球環境的責任感。(行動力、創造力)	法。 2. 「雨林告急」小組討論: 學生分組討論雨林砍伐的原因與後果, 以及我們可以做些什麼。 3. 「我是環保小尖兵」海報設計: 學生設計宣傳保護亞馬遜雨林或節約資源的海報。 4. 「給地球的承諾」: 學生寫下或畫下一個自己可以做到的環保行動。 5. 線上資源探索: 查找國際環保組織為保護雨林所做的努力。		
16-20	5	我的夢想藍圖 (未來計畫與職業探索主題, 融入南美洲未來展望)	國 E-Ie-3 統整並展現本學期對國際文化的學習成果。 家 E-II-3 探索自己的興趣、能力與價值觀, 作為生涯規劃的參考。 綜 2-I-1 欣賞並模仿他人的表演 (夢想發	核心概念: 表達未來想做的事 (I want to be a... / I'm going to...)、描述夢想職業、規劃簡單的未來步驟。 文化連結: 介紹南美洲在科技、環	1. 能運用簡單句型說出自己未來想成為什麼或想做什麼。(表達力) 2. 能說出至少一個為了實現夢想可以努力的方向。(創造力) 3. 能透過線上互動練習, 增進對描述未	1. 「長大後, 我想...」分享與線上互動: 學生分享自己的夢想職業或未來計畫, 結合數位課程學習相關說法。 2. 「我的夢想板」製作: 學生利用	線上平台學習 記錄、口頭表達	數位學習平台

			表)。 (W: 探索未來職業/南美發展, L: 學習描述未來計畫/表達夢想, O: 使用線上資源規劃/解決問題, F: 製作夢想板/VR 職業體驗)	保、觀光等領域的發展潛力, 以及當地年輕人可能追求的梦想。	來計畫說法的熟練度。(行動力) 4. 培養對未來抱持積極態度, 並對南美洲的發展潛力產生興趣。(視野力)	圖片、文字、繪畫製作個人夢想板, 呈現對未來的期許。 3. 南美洲的未來之星: 介紹南美洲在科技創新、永續農業、生態旅遊等方面的發展案例, 或當地年輕人追夢的故事。 4. 「如果我是南美洲的小小發明家/探險家」: 學生發揮想像, 為南美洲的某個問題提出創意解決方案或規劃一個探險計畫。 5. 「夢想啟航」分享會: 學生輪流上台分享自己的夢想板或未來計畫。	
--	--	--	--	--------------------------------------	--	--	--

彰化縣縣立新水國民小學114學年度第一學期校訂課程計畫

課程名稱	快樂平安行		實施年級	高 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	
綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。			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. 透過討論與發表，了解因兒童特性及外在環境（天氣、能見度、道路狀況、通行空間）造成的用路危險。 2. 了解無號誌路口及特殊路段中可能出現的危險並能運用停、看、聽、想四個穿越道路口訣提出安全行走的具體策略。 3. 覺察上下學中會遇到的用路危險情境並能提出安全的行走策略。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
綜合活動領域	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。	
健康與體育領域	1b-III-2 認識健康技能和生活技能的基本步驟。 1b-III-3 對照生活情境的健康需求，尋求適用的健康技能和 生活技能。		Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
融入議題	學習主題	實質內涵		
安全教育議題	安全教育概論 日常生活安全	安 E2 了解危機與安全。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。		
教材來源	交通安全教案手冊-國小篇			
學習資源	交通安全教案手冊(國小篇)-教具學習單檔			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式
第 10-11 週	【第一節 道路安全行】 [活動一] 環境大不同 （一）教師說明情境：娜娜假日時全家回到奶奶家，娜娜發現這裡的道路環境與家裡附近不太一樣。 （二）教師展示「道路環境」圖卡（附件 III-4），並提問圖片是什麼樣的道路呢？		5分鐘	口語評量： 學生自由發表想法

	1. 無號誌路口。 2. 無號誌路段。 3. 彎道。 [活動二] 行走智多星 (一) 教師提問並請學生發表：娜娜在上述 3 種道路情境中穿越時，會遇到什麼危險呢？為什麼？ (二) 教師歸納學生回答並補充說明： 1. 無號誌路口、無號誌路段：車輛不停讓、無法判斷何時能通過。 2. 彎道：看不到來往車輛、無法判斷何時能通過、被草叢樹木遮蔽視線。 [活動三] 統整歸納 教師複習穿越道路「停、看、聽、想」四原則。 1. 停：停在安全的地方等待。 2. 看：看看號誌和車輛。 3. 聽：聽聽交通的聲音。 4. 想：想想安全的做法 【第二節 道路安全行】 [活動一] 複習上節課穿越道路「停、看、聽、想」四原則 [活動二] 情境討論 (一) 教師發下「穿越道路」情境圖（附件III-5），每組一張，請學生想一想，娜娜要如何運用「停、看、聽、想」四口訣安全的行走，需依照情境指出符合該情境的具體策略 (二) 待學生討論完，教師發下「穿越道路」策略卡（附件III-6），每組一套，請學生將策略卡與情境圖配對。 (三) 請每組學生逐一上臺發表「停、看、聽」的具體策略（參照策略卡）及選擇的理由，除上述停看聽口訣、重點及策略卡外，各情境可補充答案： 1. 情境一：在有人行道的地方，行人應站在人行道上停等；即使小綠人的燈已亮起或前方行車專用號誌（紅綠燈）轉為綠燈時，仍應查看來往車輛再穿越。 2. 情境二：在巷內靠邊行走，若要繞越障礙物時，應先探頭確認前後方來往車輛再繞	30分鐘 5分鐘 ~第1節完~ 3分鐘 6分鐘 6分鐘 20分鐘	高層次紙筆評量： 規劃行程 與討論 行 前檢查、可 能遇到 的情境。 學習單撰寫。 高層次紙筆評量： 針對遇到 的危險 狀 況提出解 決 方法， 並寫出心 得。
--	--	---	--

	越。 3. 情境三：應行走於停止線前至路緣以內。 ※補充說明：沒有行穿線處，透過延伸線的概念去明定行人的行走規定，在發生事故時能給予行人更明確的保障。 4. 情境四：盡量在直線路段穿越道路，讓駕駛能提早看見你。 (四) 教師以「行人不可穿越」情境圖（附件III-7）提醒：除了上面的特殊路況之外，還有三個絕對不可以任意穿越的路段 [活動三] 統整活動 (一) 行人在無號誌路口及路段（坡道、彎道和直線路段）穿越時，比在有號誌路段及路口穿越更加危險，因此盡量選擇有號誌路段及路口穿越 (二) 小朋友在無號誌路口，或者能夠穿越的路段（坡道、彎道和直線路段）穿越時，盡量跟大人一起較安全。 (三) 穿越道路時善用停、看、聽、想的策略，以謹慎的用路態度、正確的用路知識與行走技能才能真正保障自己的安全		
	※統整歸納 1. 保持專心過馬路，隨時觀察左右來往的車輛。 2. 不任意衝進路中，讓駕駛有足夠的時間看見行人。 3. 遵守交通規則、遵循號誌、指揮人員指示、走行人穿越道。	5分鐘 第二節完	口語評量： 能說出穿越道路時避免發生危險的作法

彰化縣縣立新水國民小學114學年度第二學期校訂課程計畫

課程名稱	自行車逍遙遊		實施年級	高 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		
綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。			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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		
課程目標	1.學習自行車的基本檢查與保養。 2.學習並演練自行車基本的安全騎乘行為。 3.指出騎乘自行車常見的風險及其預防方法。 4.認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。				
跨領域	學習重點				
領域	學習表現		學習內容		
綜合活動領域	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-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。		
健康與體育領域	1b-III-2 認識健康技能和生活技能的基本步驟。 1b-III-3 對照生活情境的健康需求，尋求適用的健康技能和生活技能。		Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。		
融入議題	學習主題		實質內涵		
安全教育議題	安全教育概論 日常生活安全		安 E2 了解危機與安全。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。		
教材來源	交通安全教案手冊-國小篇				
學習資源	交通安全教案手冊(國小篇)-教具學習單檔				
進度(週次)	學習活動 教學流程			時間	評量方式
第 10-11 週	【第一節 自行車放大鏡】 一、引起動機 活動一 騎車大調查（3 分鐘） （一）教師說明：小志班上將結合「畢業系列活動」，由同學分組共同規劃自行車戶外教育活動。因此，讓我們來想想他們在行前需要做好什麼準			3分鐘	口語評量： 學生自由發表想法

	備？ (二) 教師將自行車牽進教室內，並調查： 1. 會騎乘自行車的人數。 2. 家中有自行車的人數。 二、發展活動 活動二 行前檢查 (25 分鐘) (一) 教師針對以下問題進行提問： 1. 騎乘自行車時如果煞車不靈會有什麼危險？ 2. 騎乘自行車前，你覺得有哪些地方是需要檢查的，才能確保騎乘的安全？ (二) 教師播放「正確選擇- 自行車挑選與檢查保養」影片，並再親自示範與複習自行車行前的基本檢查。 (三) 教師發下各組學生一份「自行車基本檢查表」學習單 (附件III-11) 各組學生針對自行車基本檢查的項目及其檢查重點，進行分工 (口述項目者、檢查者、觀察者、紀錄)，並逐項檢查與記錄。 活動三 簡易維修 (一) 教師提問，平時騎乘自行車時，曾遇到哪些故障的情況？ (二) 教師歸納後，說明「落鏈」是較常遇到且可以自行處理的故障，並播放「掉鏈條快速處理方式」影片，說明排除落鏈的技巧，再親自示範讓學生了解。 三、統整活動 活動四 歸納統整 教師歸納：小志班上的同學在行前一定要先進行基本的檢查，再加上學會簡易維修，才不致造成騎車時因零件失靈而發生危險的情形。所以，有安全的交通工具，才是騎乘自行車的基本條件。 第二節 快樂出發去 [活動一] 行前說明 (一) 教師說明：在學會自行車的基本檢查、簡易維修，以及了解自行車的交通規則與避開危險的方法之後，若是我們班也要來騎乘自行車進行戶外教育活動，接下來就要分組討論與規劃行程，將學校所學加以實踐體驗，並應用在生活之中。 (二) 教師提問：你知道學校或家裡附近有哪些自行車道，或能安全騎乘自行車的地方嗎？	25分鐘 10分鐘 2分鐘 ~第一節完 5分鐘	
--	--	--	--

[活動二] 行前規劃與實踐體驗	10分鐘	
(一)行前規劃		
1. 邀請家長擔任各組的愛心志工協助照顧學生的安全。 2. 請學生自行準備、借用或租借自行車（都會地區學生家裡有自行車的比率不高，但部分地區已有共享單車可供租借）。 3. 教師在校利用課餘時間或請家長在家協助指導還不會騎乘自行車的學生（活動當天若有學生仍不會騎乘自行車，可另行安排由家長協助搭乘其他交通工具前往）。 4. 發下戶外教育家長同意書。		
(二) 實踐體驗	15分鐘	
1. 教師指導學生共同討論與規劃學校附近適合全班同學騎乘自行車的自行車道或安全路線之行程。 2. 教師指導學生於行前複習自行車的基本檢查、簡易維修、騎乘注意事項、解決危險的方法等。 3. 教師發下「快樂出發去檢核表」學習單，討論出發前檢查、出發前可能遇到的情境。 4. 教師與家長共同帶領學生依規劃的行程進行戶外教育活動。		
[活動三] 統整活動		高層次紙筆評量：
(一) 教師指導學生撰寫「快樂出發去檢核表」學習單討論此次活動實際遇到的危險狀況、解決危險狀況的方法，以及活動後的心得。	10分鐘	針對遇到的危險狀況提出解決方法，並寫出心得。
(二) 教師統整在道路上騎乘自行車時，除了先做好行前檢查，也要遵守自行車的交通規則，並隨時注意周遭的情況、避開危險，以及做好保護自身安全的措施。	第二節完	