

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： 騎行巔峰夢 上車王	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		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、精熟地掌握獨輪車各項中高階騎乘技巧，包括長距離穩定騎乘、熟練的自由上車，並初步嘗試定車。 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，並在自由上車和定車技巧上取得顯著進展。 3. 能將個人進度卡作為學習歷程的完整記錄與反思工具，從挑戰極限中獲得深刻的成就感、自信與運動家精神，並思考如何將所學回饋與傳承。 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	巔峰啟程與領袖初探	健體-E-A1 表現出對運動的興趣與參與。 健體-E-A2 遵守運	1. 最高年級獨輪車運動安全責任與領導力研討。 2. 複習各項已學	1. 具備極高的安全意識與對他人安全的責任感。 2. 鞏固已有的高	1. 「安全領航員」分組討論：如何在高難度練習中確保自己和同伴的	觀察記錄 口頭報告(安全研討) 進度卡目標與	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			動活動的規則與運動倫理。 校訂：能熟練安全規範，檢視個人進度卡，並思考在本學期扮演的學習者與潛在協助者角色。	技巧（長距離騎乘、S 彎、輔助自由上車）。 3. 發下/檢視個人進度卡，引導學生設定本學期「巔峰目標」（如：獨立自由上車、更長距離、定車初探）及可協助同伴的項目。	階騎乘基礎。 3. 能主動設定挑戰性目標，並思考如何發揮個人優勢協助團隊。	安全？ 2. 「騎士技能大盤點」自由練習與技巧檢測。 3. 「我的巔峰宣言與助人計畫」：學生在進度卡上寫下目標及可協助同學的具體方式（如：保護、分享經驗）。 4. 獨輪車隊長/小組長選舉或輪替機制討論。	助人計畫	
第 3-5 週	3	自由上車精進之路	健體-E-A3 表現出協調、平衡等動作素養。 校訂：大部分學生能在極少輔助下熟練自由上車；進階學生能多次成功獨立自由上車。	1. 持續精進自由上車技巧，提高成功率與穩定性。 2. 針對個人自由上車的瓶頸進行分析與克服。 3. 進階學生：追求不同地面、不同情境下的獨立自由上車成功。 4. 進度卡目標：極少輔助下熟練自由上車 / (進階)多次成功獨立自由上車。	1. 大部分學生能在極少輔助下熟練完成自由上車。 2. 進階學生能較穩定地完成獨立自由上車。 3. 顯著提升獨立操控獨輪車的起始能力。 4. 學生在進度卡的引導下，向「上車王」的目標邁進。	1. 「自由上車技巧工作坊」：師生共同分析自由上車的細節動作與發力技巧。 2. 依進度卡分組：A 組（目標提高極少輔助上車的成功率）、B 組（全力衝擊獨立自由上車的穩定性與次數，老師可給予更高難度挑戰，如上車後立即騎行指定路線）。 3. 「我是上車王」挑戰賽：比試連續成功獨立上車次數。	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、安全護具、個人進度卡
第 6-8 週	3	騎行無疆新篇章 (50-55m)	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 50-55	1. 持續增加直線騎乘距離，目標 50-55 公尺。 2. 強調長距離騎乘中的體力調	1. 大部分學生能穩定完成 50-55 公尺直線騎乘。 2. 提升長距離騎乘的綜合應變能	1. 「耐力大挑戰」直線騎乘（可設定多個檢查點）。 2. 依進度卡分組：A 組（穩固 50	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、安全護具、個人進度卡

			公尺直線騎乘。	配、呼吸節奏與心理韌性。 3. 學習在騎乘中應對突發狀況（如：輕微晃動、地面小瑕疵）的能力。 4. 進度卡目標：穩定騎乘 50 公尺 / 挑戰騎乘 55 公尺。	力與運動智慧。 3. 進階學生可在進度卡上挑戰更遠距離或更複雜路況下的穩定騎乘（安全前提）。	公尺，注意騎乘品質）、B 組（挑戰 55 公尺，或嘗試在騎乘中加入老師給予的簡單指令反應）。老師巡迴指導。 3. 「騎行問題解決師」：小組討論在長距離騎乘中可能遇到的問題及解決方案。		
第 9-11 週	3	定車初體驗：靜止的藝術	校訂：能理解定車原理，並在扶牆或單手扶人輔助下，嘗試短暫的雙腳定車（1-3 秒）。	1. 定車（Idling）原理、步驟分解教學（踏板水平、重心微調、小幅前後踩動）。 2. 扶牆壁或穩固欄杆，反覆練習原地踏板水平，嘗試小幅前後踩動以維持平衡。 3. 同學間互相單手輕扶，輔助練習定車。 4. 強調耐心與對細微平衡的感知。 5. 進度卡目標：扶牆定車 3 秒 / 扶人定車 3 秒。	1. 理解定車的基本技巧與困難點。 2. 敢於在輔助下積極嘗試定車。 3. 初步培養定車所需的精細平衡感與耐心。 4. 大部分學生能在進度卡上完成輔助定車的嘗試。	1. 教師詳細示範定車的分解動作與完整動作，並說明重心與踏板的微妙關係。 2. 「牆邊不倒翁」：靠牆反覆練習定車的感覺。 3. 「扶持平衡木」：兩人一組，輪流練習，一人輕扶，一人嘗試定車。老師強調扶持者僅提供極輕微輔助。 4. 觀看定車慢動作教學影片，分析細節。	觀察記錄（定車嘗試意願與動作） 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡
第 12-14 週	3	騎行巔峰 60 米+ & 定車進階	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：基礎目標全體能完成 50-55 公尺；進階目標部分	1. 挑戰直線騎乘 60 公尺以上的個人極限。 2. 針對進階學生（定車基礎較好者）：在扶持定車穩定後，嘗試瞬間	1. 大部分學生能穩定完成 50-55 公尺騎乘。 2. 進階學生能挑戰 60 公尺以上，並開始嘗試獨立定車。	1. 「我的騎行極限」挑戰賽。 2. 依進度卡分組：A 組（全力衝刺最遠直線距離，或精進自由上車後接續騎乘的	實作評量（直線騎乘最終距離） 觀察記錄（定車嘗試） 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			學生能挑戰 60 公尺以上直線騎乘，並嘗試放手定車 (1-2 秒)。	放開輔助，進行 1-2 秒的獨立定車。 3. 自由上車與長距離騎乘的結合練習。 4. 進度卡目標：挑戰個人最遠騎乘距離(60m+) / (進階)嘗試獨立定車 1-2 秒。	3. 顯著提升獨輪車騎乘的綜合實力與技巧多樣性。 4. 學生依進度卡目標不斷挑戰自我，並為定車的初步成功感到興奮。	流暢度)、B 組 (在安全區域嘗試獨立定車，老師重點保護與指導，或練習扶持下更長時間的定車)。 3. 「定車小王子/小公主」選拔 (看誰扶持定車最穩最久，或敢於嘗試獨立定車)。		
第 15-17 週	3	上車王之路：獨立自由上車	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情境下的穩定上車。	1. 追求獨立自由上車的極高成功率與動作美感。 2. 針對進階學生：嘗試在有些微干擾或不同地面情況下進行獨立自由上車 (需老師嚴格評估安全)。 3. 練習上車後立即接著多種騎乘技巧 (如：S 彎、短距加速)。 4. 進度卡目標：高成功率獨立自由上車 / (進階)挑戰情境自由上車。	1. 大部分學生能熟練掌握獨立自由上車技巧。 2. 進階學生能展現更高水平的自由上車能力與應用。 3. 真正體驗到「上車王」的自信與從容。 4. 學生在進度卡上為自己獨立自由上車的成就感到驕傲。	1. 「自由上車隨心所欲」挑戰：在場地內自由移動，隨時嘗試獨立自由上車。 2. 「情境大考驗」：老師設定一些簡單情境 (如：地上有條線，需越過後上車)，讓進階學生挑戰。 3. 依進度卡分組：A 組 (目標百分百獨立上車成功率)、B 組 (挑戰不同情境上車，或上車後接續指定動作)。 4. 師生共同拍攝「上車王」帥氣影片集錦。	實作評量 (獨立自由上車成功率與應用) 觀察記錄 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡
第 18-20 週	3	騎行巔峰夢成果盛宴	健體-E-C2 樂於展現身體活動的學習成果，並建立自信。	1. 綜合複習本學期所學各項頂尖技巧。 2. 舉辦「騎行巔	1. 能在團體面前自信展現個人在本學期所掌握的最高水平獨輪車技巧。	1. 「我是上車王/騎行王/定車初星」個人技能巔峰秀。	實作評量 (綜合表現) 口頭分享 個人進度卡總	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			校訂：能自信地展現本學期最佳騎乘距離、獨立自由上車及定車嘗試，並能清晰闡述個人進度卡的學習精華與領導經驗。	峰夢成果盛宴」。 3. 學生根據個人進度卡，選擇最能代表本學期「巔峰」狀態的項目進行展示。 4. 分享挑戰極限技巧的心路歷程，以及在協助同伴過程中的體會（領導力展現）。 5. 上學期學習總結與畢業展望。	2. 深刻體會透過不懈努力、挑戰極限所帶來的巨大成就感與自我實現。 3. 能有條理、富含情感地分享自己在進度卡上的學習故事、成長感悟及助人經驗。 4. 為自己即將畢業的獨輪車學習歷程感到光榮。	2. 「我的獨輪車領導力時刻」分享會：曾協助過同學的學生分享經驗。 3. 「進度卡畢業回顧」：展示六年級學生精彩的進度卡記錄。 4. 頒發「獨輪車巔峰騎士」榮譽獎章，並在進度卡上留下最珍貴的畢業祝福與肯定。	
--	--	--	--	---	--	---	--

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： 騎跡印鄉情 榮耀傳承		實施年級 (班級組別)		六年級		教學 節數		本學期共(17)節	
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學									
呼應學校背景、課程願景及特色發展		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、精熟地掌握獨輪車各項中高階騎乘技巧，包括長距離穩定騎乘、熟練的自由上車，並初步嘗試定車。 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，並在自由上車和定車技巧上取得顯著進展。 3. 能將個人進度卡作為學習歷程的完整記錄與反思工具，從挑戰極限中獲得深刻的成就感、自信與運動家精神，並思考如何將所學回饋與傳承。 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 1-3 週 (第 2 週春節連假)	2	畢業騎跡：技巧總盤點與傳承使命	健體-E-A3 精熟複雜的運動技能，並能在競賽或表演中展現。 綜-E-A2 體認服務	1. 全面複習獨立自由上車、長距離騎乘、S 彎、定車等技巧。 2. 討論「獨輪車	1. 確保各項高階技巧的穩定性與熟練度。 2. 能清晰表達獨輪車運動所蘊含	1. 「畢業騎士技能大會串」：輪流展示各項技巧。 2. 「獨輪車精神小組討論」：分享	實作評量（技巧熟練度） 口頭報告（傳承構想） 進度卡完成度	獨輪車、安全護具、個人進度卡			

			的內涵與重要性，並展現實踐的意願。 校訂：能複習所有高階技巧，並思考如何將獨輪車技能與經驗傳承給學弟妹。	精神」：堅持、勇敢、互助、創新等。 3. 規劃「騎跡傳承」活動：思考如何向低年級學弟妹介紹獨輪車、示範技巧或分享學習經驗。 4. 進度卡目標：各項技巧熟練度檢核 / 騎跡傳承活動初步構想。	的品格與精神。 3. 能主動參與規劃有意義的傳承活動。	個人在獨輪車學習中感受最深的品格。 3. 「騎跡傳承企劃案」：分組討論並擬定如何向學弟妹介紹獨輪車的活動方案（如：製作海報、短劇表演、技巧示範等）。 4. 檢視並完成個人進度卡上尚未達成的挑戰目標。		
第 4-6 週	3	社區走讀：行前最後整備與安全演練	社-E-A2 參與社區的活動，體認社區是大家共同生活的場域。 行-E-A1 辨識生活環境中的危險情境，以維護自身安全。 校訂：最終確認社區走讀路線與細節，進行戶外騎乘安全演練與應急處理。	1. 再次確認「四聖宮社區走讀」路線、參訪點、時間安排、雨天備案等。 2. 針對戶外實際路況（如：人行道、巷弄、避開車輛）進行安全騎乘演練。 3. 學習應對戶外突發狀況（如：車輛故障、輕微擦傷）的基本處理。 4. 進度卡目標：戶外安全騎乘演練通過 / 應急處理知識問答。	1. 熟悉社區走讀的完整計畫與應注意事項。 2. 具備在戶外複雜環境中安全騎乘的意識與基本技能。 3. 提升戶外活動的應變能力與團隊合作精神。 4. 進度卡上記錄戶外騎乘能力的準備情況。	1. 「社區走讀模擬行」：在校園內模擬戶外路況進行騎乘演練（如：避開移動障礙、上下小緩坡）。 2. 交通安全規則複習與情境判斷。 3. 簡易急救包內容介紹與使用說明。 4. 分組討論戶外騎乘可能遇到的問題及應對策略，老師給予補充。	安全知識測驗 戶外騎乘演練觀察 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡
第 7-9 週	3	騎跡印鄉情：四聖宮社區走讀實踐	社-E-B1 透過實地參與，了解鄰近社區的歷史、文化或生活特色。 語-E-A2 運用適當的感官，探索生	1. 在師長帶領與安全維護下，以獨輪車進行社區走讀。 2. 深入參訪四聖宮，聽取廟宇歷史	1. 能安全、有序地以獨輪車參與社區走讀活動。 2. 深刻體驗在地社區的歷史文化與人文風情。 3. 提升觀察力、訪	1. 「鐵馬探廟趣」：分組由師長帶隊，依規劃路線騎乘至四聖宮，沿途觀察記錄。 2. 「四聖宮故事	活動參與度 觀察記錄 訪談記錄（若有） 學習單/筆記	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			活，體驗與察覺人、事、物的美、善、真。 校訂：以獨輪車進行社區走讀，深入參訪四聖宮及周邊，進行深度觀察、記錄與互動。	故事，觀察建築特色與宗教文物。 3. 訪問社區耆老或店家（若事先安排），了解在地生活與變遷。 4. 運用多元方式（文字、繪畫、攝影、錄音）記錄走讀過程中的發現與感動。	談能力與多元記錄能力。 4. 將獨輪車技能實際應用於生活情境中。	多」：聘請導覽員或由老師解說廟宇歷史與特色。 3. 「老街尋寶記」：訪問社區店家或者耆老，完成指定任務（如：詢問一道古早味小吃的做法）。 4. 「騎跡小記者」：學生分工合作，進行攝影、筆記、訪問等記錄工作。		
第 10-12 週	3	走讀成果集整與創意呈現	藝-E-A1 透過藝術創作，表達個人的情感與想法。 資-E-A1 運用資訊科技蒐集、分析、呈現資料，並與人分享。 校訂：整理社區走讀的資料與心得，並以多元、創新的方式製作成果報告或作品。	1. 分組或個人整理社區走讀所蒐集的文字、圖片、影音等資料。 2. 討論並確定成果呈現的方式（如：圖文報告、簡報、微電影、手繪地圖、戲劇表演等）。 3. 學習運用適當的工具與軟體製作成果作品。 4. 進度卡目標：完成社區走讀成果作品初稿。	1. 能將零散的資料進行有效的組織與整合。 2. 學習運用多元媒材與工具進行創意表達。 3. 培養團隊合作與溝通協調能力。 4. 進度卡上記錄成果製作的進度。	1. 「社區故事工作坊」：引導學生將走讀見聞轉化為故事或主題報告。 2. 「數位小尖兵」：學習使用簡報軟體、影片剪輯軟體或線上地圖工具製作成果。 3. 「創意DIY工作坊」：利用回收物或美術材料製作與社區主題相關的作品。 4. 老師提供技術指導與資源協助，鼓勵學生發揮創意。	作品初稿評量 團隊合作觀察 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡
第 13-14 週	2	騎跡傳承：學長姐的分享時刻	綜-E-A3 運用溝通與合作的技巧，與他人建立並維繫良好的關係。 校訂：將先前規劃	1. 依據先前規劃，準備並演練傳承活動的內容。 2. 實際到低年級班級或集合場	1. 能清晰、有條理地向學弟妹介紹獨輪車。 2. 能自信、安全地示範所學技巧。	1. 「騎跡小老師」行前培訓與演練。 2. 實際進行「騎跡傳承」活動，可包含：	觀察記錄（傳承活動表現） 學弟妹回饋（若有） 進度卡記錄	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			的「騎跡傳承」活動付諸實行，向低年級學弟妹示範技巧、分享經驗，傳遞獨輪車精神。	地，進行獨輪車介紹、技巧示範或互動遊戲。 3. 分享個人學習獨輪車的心得、克服困難的經驗，以及獨輪車帶來的樂趣與成長。 4. 進度卡目標：完成一次騎跡傳承活動。	3. 能以親切、鼓勵的態度與學弟妹互動，傳遞正面能量。 4. 在進度卡上記錄完成傳承活動的喜悅與反思。	－ 獨輪車構造與安全短劇。 － 六年級高超技巧示範秀（如：自由上車、S彎、短暫定車）。 － 「學長姐帶我騎」體驗活動（安全前提下，協助低年級扶持）。 － 學習經驗分享與 Q&A。 3. 活動後進行檢討與心得分享。		
第 15-16 週	2	畢業騎跡成果發表與感恩	健體-E-C2 樂於展現身體活動的學習成果，並建立自信。 校訂：舉辦盛大的畢業獨輪車成果發表會，呈現社區走讀成果與個人精湛技藝，並表達對師長與同伴的感恩。	1. 進行畢業成果發表會的最後彩排與準備。 2. 正式舉辦「騎跡印鄉情・榮耀傳承」畢業成果發表會。 3. 內容可包含：社區走讀成果展、個人/團體獨輪車技巧秀、獨輪車精神短劇、感恩致詞等。 4. 邀請師長、家長、社區人士及學弟妹共同參與。	1. 能在大型場合自信、流暢、精彩地呈現六年所學。 2. 深刻體驗團隊合作完成大型活動的成就感。 3. 能真誠表達對師長、同伴及社區的感恩之情。 4. 為自己六年來的獨輪車學習歷程畫下最完美的句點。	1. 成果發表會節目流程確認與細部調整。 2. 場地佈置、器材準備、人員分工。 3. 正式舉辦「騎跡印鄉情・榮耀傳承」畢業成果發表會。 4. 發表會後進行感恩茶會或交流活動。	成果發表會整體表現 觀眾回饋 個人反思	獨輪車、安全護具、個人進度卡
第 17-18 週	2	騎跡永續：回顧與展望	生-E-A1 肯定自我，展現個人特質，積極參與有益身心的活動，並探索未來的發展。 校訂：總結六年「騎跡之水」課程的學	1. 師生共同回顧六年來「騎跡之水」課程的點點滴滴與重要時刻。 2. 完成「我的騎跡之路」個人學習歷程檔案（可包	1. 能系統性地整理與反思個人在獨輪車學習上的完整歷程。 2. 深刻體認獨輪車運動帶來的多方面益處。	1. 「時光隧道」回顧活動：播放歷年照片/影片，分享難忘回憶。 2. 「我的騎跡寶盒」製作：學生整理個人進度	個人學習歷程檔案評量 心得分享 未來展望	獨輪車、安全護具、個人進度卡

			習與成長，完成個人學習歷程檔案，並對未來的獨輪車運動或相關探索進行展望。	含進度卡、心得、照片、作品等)。 3. 討論獨輪車運動對個人品格、體能、心智的影響與啟發。 4. 展望未來：是否會持續獨輪車運動？想挑戰哪些新的目標？如何將獨輪車精神運用到其他領域？	3. 對未來抱持積極探索的態度，並將運動精神遷移至生活中。 4. 完成一份充滿個人印記的獨輪車學習歷程檔案。	卡、學習單、照片、獎狀等，放入自製的寶盒中。 3. 「未來騎士的梦想」分享會：討論未來想如何延續獨輪車的樂趣或挑戰。 4. 師長給予畢業祝福與期許。		
--	--	--	---	---	---	---	--	--

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：史海挖挖哇	實施年級 (班級組別)	六年級	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1-5週	15	《歷史故事II》深度探索一：從漢末到三國初現(故事34-約42)	國5-III-6 熟習摘要策略。 國5-III-7 運用比較、分析、歸納等方法。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化。 社EAc-III-1 探討世界重要歷史事件。	1. 深入閱讀王莽篡漢至三國鼎立初期的歷史故事。 2. 分析重要人物(王莽、王充、蔡倫、張衡、張仲景、董卓等)的時代背景、思想、發明與貢獻/影響。 3. 探討東漢外戚宦官專政的原因與影響,以及黃巾之亂的爆發。	1. 能針對選讀的歷史故事,進行深入的背景分析、因果探討、影響評估與人物評價。 2. 能比較分析不同歷史人物的思想、發明或作為及其歷史定位。 3. 能理解朝代興衰的複雜因素,並對歷史事件進行初步的評價。 4. 培養對中國古代史的濃厚興趣、深度理解與批判性思考能力。	1. 導讀與概覽本時期歷史,建立時間概念與問題意識。 2. 專題討論:東漢的衰敗給我們什麼啟示? 3. 觀看相關紀錄片或動畫,進行文本與影像的比較分析。	學習單	《100個你一定要知道的歷史故事(二)》
第6週	3	圖書館利用教育(八):學術研究與論文初探	5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路。 資E5 學習運用資訊科技工具與資源。 閱E12 能利用圖書館的參考工具書及網路資源。	1. 認識學術研究的基本流程。 2. 學習使用圖書館的學術資料庫或進階檢索工具。 3. 初步了解研究報告或小論文的基本架構。	1. 能說出學術研究的幾個重要步驟。 2. 能嘗試使用圖書館的進階檢索功能查找特定主題的資料。 3. 知道研究報告應包含哪些基本要素。 4. 培養進行系統性研究的初步能力。	1. 介紹學術研究的意義與步驟。 2. 示範如何使用學校或公共圖書館的線上資料庫。 3. 提供一篇簡短的研究報告範例,分析其架構。 4. 針對一個歷史小主題,練習查找相關學術性資料。	資料庫檢索練習、資料查找成果	圖書館學術資源介紹、資料庫使用手冊
第7-8週	6	《歷史故	國5-III-9 閱讀不	1. 深入閱讀董	1. 能針對選讀的三	1. 精讀選定章回,進行	課堂討論、口頭提問	《100個你一

		事Ⅱ》深度探索二：三國鼎立的智慧與挑戰（故事42-44）	同文類的文本。 國 5-III-11 閱讀多元文本，並進行評估與思辨。 C2 道德實踐與公民意識 E-C1 認識與反思個人的價值觀。 社 EAc-III-2 探討重要思想、信仰與價值觀。	卓亂政後、三國鼎立形成、諸葛亮與關羽等相關故事。 2. 分析三國時期主要人物的性格、謀略、品格及其歷史評價。 3. 探討忠義、權謀、仁德等價值觀在亂世中的體現與衝突。	國人物與事件，進行深入的背景分析、性格剖析、策略評估與歷史影響探討。 2. 能比較不同人物在相似情境下的抉擇與後果。 3. 能從多元角度評價歷史人物的功過是非，並反思其價值觀。 4. 提升對古典文學名著的欣賞與思辨能力。	人物關係與事件發展的梳理。 2. 「三國風雲人物誌」：為諸葛亮、關羽等核心人物撰寫詳細的人物分析報告。 3. 「如果我是軍師」：針對某個歷史情境，提出自己的計策。 4. 欣賞與《三國演義》相關的戲曲、影視片段。		定要知道的歷史故事（二）》、三國演義相關文本節選
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 週	3	認識社區(一)：社區踏查與多元樣貌	社 2b-III-1 透過實地踏查、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。	1. 認識「社區」的多元構成。 2. 學習運用多元感官與記錄工具進行社區踏查。 3. 初步觀察與記錄社區中的特色、問題與資源。	1. 能說出自己社區的名稱、地理範圍及至少三項人文或自然特色。 2. 能運用訪談、拍照、筆記等方式記錄社區踏查所見所聞。 3. 能與小組合作，初步歸納社區的優勢與待改進之處。 4. 培養對社區環境的敏銳觀察力與初步的田野調查能力。	1. 討論：我們的社區是什麼樣子？ 2. 行前規劃：分組確定踏查主題，設計訪談問題與觀察記錄表。 3. 實際進行社區踏查與訪談。 4. 回校後整理踏查資料，製作「社區探索報告」或簡報。 5. 分組發表與交流。	踏查記錄、訪談報告、小組合作	社區地圖
第 13-15 週	9	《歷史故	國 5-III-11 閱讀	1. 閱讀「三	1. 能針對選讀的	1. 深入閱讀選定的人	作品賞析報告詩歌	《100 個你一

		事II》深度探索三：魏晉風度與南北融合(故事45-51)	多元文本，並進行評估與思辨。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化。 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。 A3 藝術涵養與美感素養 E-A2 透過接觸多元的藝術作品，提升感受力與美感。	曹」、「建安七子」、「竹林七賢」、三分歸晉、淝水之戰、魏孝文帝改革、王羲之、顧愷之、陶淵明等故事。 2. 分析魏晉南北朝的社會風氣、文化藝術特色與民族融合現象。 3. 探討時代精神與個人追求的關係。	人物與事件，深入分析其歷史背景、文化意涵與時代意義。 2. 能欣賞並評析魏晉時期的文學、書法、繪畫等藝術成就。 3. 能理解民族融合對中華文化的影響。 4. 培養對中國古代文化藝術的審美與思辨能力。	物傳記與事件始末。 2. 「魏晉名士風采展」：分組介紹「三曹」、「竹林七賢」等人物及其作品/思想。 3. 書法/繪畫欣賞：體驗王羲之的書法或顧愷之的畫作風格。 4. 詩歌賞析與創作：選讀陶淵明或建安文學作品，嘗試仿作。 5. 討論：魏孝文帝改革的意義與挑戰？	創作/朗誦、專題討論	定要知道的歷史故事(二)》
第 16-20 週	15	《歷史故事II》深度探索四：隋唐的開端與氣象(故事52-58)	國5-III-11 閱讀多元文本，並進行評估與思辨。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化。 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。 社EAc-III-1 探討世界重要歷史事件與發展趨勢。	1. 閱讀祖沖之、隋文帝統一、科舉制度、大運河、隋滅唐興、玄武門之變、魏徵等故事。 2. 分析隋唐初期的政治制度革新、科技文化成就與社會發展。 3. 探討歷史人物在時代變革中的作用與影響。	1. 能針對選讀的隋唐歷史故事，分析其時代背景、重要成就、制度變革與歷史影響。 2. 能比較隋朝的統一與唐初的開創在制度與文化上的異同。 3. 能從魏徵等人物的故事中，學習諫言、輔政的智慧與勇氣。 4. 培養對中國古代政治與科技發展的興趣。	1. 閱讀並討論選定的歷史故事。 2. 「隋唐制度大發現」：比較分析科舉制度、三省六部制等重要制度的影響。 3. 「科技之光」：介紹祖沖之、大運河等科技成就及其在當時的意義。 4. 討論：隋朝為何迅速滅亡？唐朝初年為何能開創盛世？	專題討論	《100 個你一定要知道的歷史故事(二)》

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：夢想啟航 G0	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(42)節 (原 51 節 - 校慶活動 7 節 - 交通安全 2 節 = 42 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	《歷史故事II》深度探索五：盛唐風華與文化交流(故事59-62)	國5-III-6 熟習摘要策略。 國5-III-7 運用比較、分析、歸納等方法。 國5-III-8 運用自我提問、推論等策略。 閱E10 認識不同時代的歷史與文化。 A3 藝術涵養與美感素養 E-A2 透過接觸多元的藝術作品。 C3 多元文化與國際理解。	1. 深入閱讀玄奘、文成公主、一代女皇武則天、開元盛世等相關故事。 2. 分析唐代鼎盛時期的政治、經濟、文化、對外關係。 3. 探討重要歷史人物的功過評價與時代影響。	1. 能針對選讀的盛唐歷史故事，進行深入的背景分析、文化特色詮釋與歷史意義探討。 2. 能欣賞唐代在文學、藝術、宗教等方面的多元成就，並理解其開放包容的文化特質。 3. 能從玄奘、文成公主等人物事蹟中，理解文化交流的重要性與挑戰。 4. 能對武則天等具爭議性歷史人物進行多角度評價。	1. 導讀與討論盛唐時期的歷史文化特色與重要轉折。 2. 「大唐文化盛宴」：分組研究唐代某一文化領域（詩歌、樂舞、繪畫、服飾、中外交流等）並進行展示與介紹。 3. 「玄奘之路/文成公主之路」：追溯其路線，討論其歷史貢獻與文化意義。 4. 欣賞唐代樂舞、服飾、壁畫等藝術形式。	課堂討論、口頭提問	《100個你一定要知道的歷史故事(二)》
第7週	3	圖書館利用教育(九)：媒體識讀與批判性評估	5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路。 資E4 培養對於各類資訊的識讀與評估能力。 B1 符號運用與溝通表達 E-B1 理解與運用多元的表意符號。	1. 認識不同媒體的特性與訊息呈現方式。 2. 學習辨識媒體訊息中的觀點、立場、偏見與宣傳技巧。 3. 培養批判性評估媒體內容的能力。	1. 能說出至少三種不同媒體的特性及其常見的訊息傳播方式。 2. 能針對一則媒體報導，初步分析其可能的觀點或偏見。 3. 提升對媒體訊息的警覺性與批判性思考能力。	1. 比較不同媒體對同一事件的報導。 2. 「廣告大解密」。 3. 「假新聞辨識挑戰」。 4. 討論社群媒體訊息的特性與查證的重要性。	媒體分析報告、廣告評論、假新聞辨識練習	各類新聞報導、廣告範例、社群媒體截圖、媒體識讀教材

					4. 建立負責任的媒體閱聽人素養。			
第 8 週	3	認識社區 (二):社區永續的挑戰與行動構思	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。 環E4 關心全球環境問題，並具備採取行動的意願。	1. 探討社區在環境保護、文化保存、經濟發展等永續面向的現況與挑戰。 2. 學習蒐集與分析社區相關數據或案例。 3. 思考社區永續發展的可能契機與個人可參與的角色。	1. 能針對社區一個永續發展議題，進行資料蒐集與初步分析。 2. 能說出社區在永續發展方面面臨的至少一項挑戰與一個潛在契機。 3. 能提出個人對促進社區永續發展的初步想法。 4. 增強對社區永續發展議題的關注與參與意識。	1. 邀請社區人士、文史工作者或在地創業者分享經驗。 2. 針對特定社區永續議題(如:東螺溪的未來、在地「花椰菜」產業的創新、老屋活化)，進行資料查找與小組討論。 3. 「社區SWOT分析」:分析社區在永續發展上的優勢、劣勢、機會與威脅。 4. 腦力激盪:我們可以為社區的永續做些什麼?	SWOT分析報告、議題討論記錄、口頭分享	社區發展計畫、相關新聞報導、訪談資料、SWOT 分析工具
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 12-18 週	21	《歷史故事II》深度探索六:唐末藩鎮與歷史的迴響(故事63-66及全書總覽與思辨)	國5-III-9 閱讀不同文類的文本。 國 5- III -11 閱讀多元文本，並進行評估與思辨。 C2 道德實踐與公民意識 E-C1 認識與反思個人的價值觀。 社EAc-III-2 探討重要思想、信仰與價值觀的形成與影響，並反思其在現代社會的意義。	1. 深入閱讀杜甫與李白、佛教的傳播、藩鎮割據等唐末故事，並對《歷史故事(二)》全書的歷史脈絡與核心主題進行總結與反思。 2. 探討歷史發展的規律性、偶然性，	1. 能針對唐末的歷史事件與文化現象，進行深入的分析、評價，並與盛唐時期進行比較反思。 2. 能從杜甫、李白的詩歌中深刻感受時代的變遷與個人情感，並進行文學賞析。 3. 能嘗試從更宏	1. 精讀並討論唐末相關故事，分析藩鎮割據的成因與影響。 2. 「詩歌中的時代印記」:深度賞析杜甫與李白的代表作，探討其作品與時代的互動關係。 3. 「歷史長河的省思」:製作《歷史故事(二)》全書的綜合性主題心智圖或概念圖，梳理重	課堂討論、口頭提問	《100 個你一定要知道的歷史故事(二)》

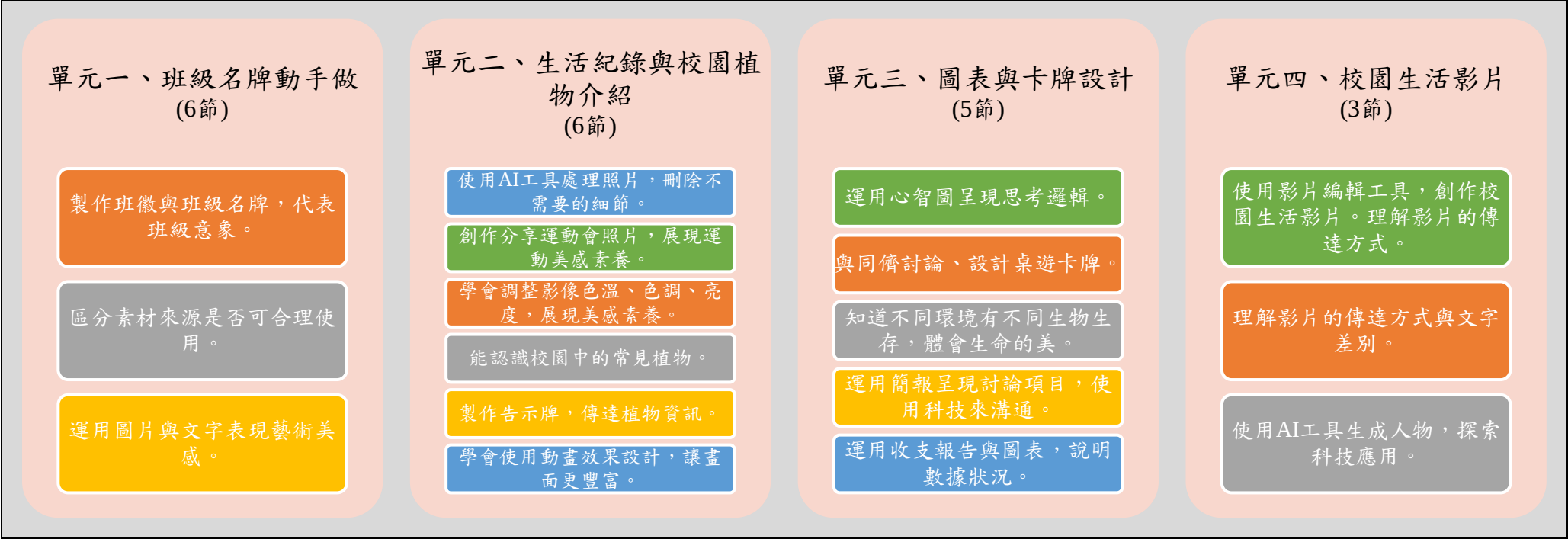
			閱E12 能利用圖書館的參考工具書及網路資源，進行資料查證與專題研究。	以及不同史觀的詮釋。 3. 從歷史的興衰更迭中，學習批判性地看待歷史教訓、人類經驗，並連結當代社會議題進行深度思辨與價值建構。	觀的哲學或社會學角度，思考歷史發展的模式、規律與偶然性，並對書中呈現的歷史觀點進行批判性反思與提問。 4. 培養對歷史的深度理解、獨立思考能力與人文關懷，並能將歷史智慧應用於理解當代社會的複雜性，形成自己的價值判斷與行動準則。	要脈絡、核心概念與個人感悟。 4. 「假如我是歷史學家」：選擇書中一個具爭議的歷史事件或人物，嘗試從不同史觀進行詮釋與評價，並說明自己的觀點與理由。		
--	--	--	-------------------------------------	---	---	--	--	--

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第 1 學期六年級彈性學習探究之水課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	本課程介紹 Canva 在生活中的應用，讓學生正確認識多媒體可作為傳達訊息的媒介，熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧。運用前沿 AI 科技增進科技應用的能力。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。藉由心智圖的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。能由學習多媒體影片處理過程中，體會科技學習的樂趣。 1. 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。 2. 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☒ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 E-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-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-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. 學生能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 學生能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 學生能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 學生能繪製心智圖來規劃設計，將思考以視覺化方式呈現。 5. 學生能製作簡報與統計圖表，用以討論園遊會議題與說明收支資訊。 6. 學生能製作桌遊卡牌，與同儕互動，和諧人際關係。 7. 學生能下載與分享自己創作的多媒體內容。				

	8. 學生能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。	
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	上課態度、軟體操作、口頭問答、各課課後遊戲測驗。 完成「班級名牌」、「班徽」、「運動會照片拼貼相簿」、「校園植物告示板」、「生物環境桌遊卡牌」、「園遊會擺攤討論簡報」、「收支報告簡報」、「校園生活影片」。	

課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)



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 1~3	3	一、認識 Canva	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能註冊與加入 Canva 班級，並了	一、準備活動 1. 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。 2. 教師說明教育版帳號與申請方式。	1. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 2. 軟體操作：能	1. 巨岩 -Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多

週			題。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 品 EJU4 自律負責。	資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。	解教育帳號使用權。 3. 學會搜尋與加入圖像。 4. 會製作班級名牌。 5. 學會將作品下載成圖片。 6. 學會分享作品。 7. 完成「班級名牌」。	二、發展活動 1. 活動一：認識介面 (1) 學生註冊 Canva 免費帳號，並加入教師班級。 (2) 學生認識介面與基本功能。 2. 活動二：設計班級名牌 (1) 學生搜尋與加入圖片、文字，學習排版與色彩搭配，製作班級名牌。 (2) 學生知道如何命名檔案。 3. 活動三：下載與分享 (1) 學生學習如何下載作品，知道如何使用連結分享、協作或者交作業。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生搜尋並選用能代表自己的元素，設計一張個人名牌。	搜尋與收藏範本。 3. 多媒體測驗：【第一課測驗遊戲】。	媒體：【智慧財產權考考你】、【認識 Canva 介面】
第 4~6 週	3	二、我們的班徽	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資識 D-III-2 系統化數位資料管理方法。 資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 注意到生活中的 LOGO。 2. 能搜尋與加入圖案。 3. 能安排圖層上下位置。 4. 能輸入文字。 5. 能舉例班徽的應用。 6. 完成「班徽」。	一、準備活動 1. 教師提問：觀察課本中的 LOGO，有哪些你有看過呢？說說看這些 LOGO 代表的事物。 2. 教師說明 LOGO 設計要素，包含代表色、象徵物與名稱。 二、發展活動 1. 活動一：班徽設計 (1) 學生以 800x800 像素建立圖像。 (2) 學生搜尋徽章範本並修改，加入班級代表色、文字與象徵物。 2. 活動二：班徽美化與輸出 (1) 學生添加圖示，安排裝飾。 (2) 學生完成班徽細節調整，輸出透明背景圖片。 (3) 學生觀察課本中舉例班徽的應用。	1. 軟體操作：能搜尋與加入動物圖案。 2. 口頭問答：說出生活中的 LOGO。 3. 多媒體測驗：【第二課測驗遊戲】。	1. 巨岩 -Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【物件順序的概念】、【圖片等距分佈】

						 三、 綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生選用能代表自己的範本與元素，設計自己的個人徽章。		
第 7~9 週	3	三、運動會全紀錄	資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 健 Fb-III-1 健康各面向平衡安適的促進方法與日常健康行為。	1.學會運用 AI 解決圖像美化問題，在合適的情境使用魔法橡皮擦、魔法展開、背景移除工具。 2.整理運動會照片，設計封面與拼貼照。 3.能下載多頁作品並解壓縮。 4.完成「運動會照片拼貼相簿」。	一、 準備活動 1. 教師介紹照片拼貼的藝術。 2. 教師說明 AI 工具的使用。 二、 發展活動 1. 活動一：照片整理與編輯 (1)學生上傳運動會照片。 (2)學生使用 AI 工具（如背景移除）編輯相片。 (3)學生加入班徽、文字與裝飾等，完成封面設計。 2. 活動二：拼貼設計 (1)學生使用拼貼範本，將多張照片組合為拼貼。 (2)學生加入說話泡泡，使畫面更豐富。 (3)學生將兩頁作品下載成壓縮檔，並能解壓縮。  三、 綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生繼續新增頁面，上傳照片，完成更多頁的拼貼作品。	1.軟體操作：能製作拼貼照片。 2.口頭問答：能說出如何清除照片上不需要的部分。 3.多媒體測驗：【第三課測驗遊戲】。	1.巨岩 -Canva 魔法工作室 2.老師教學網站影音互動多媒體：【物件群組】、【什麼是去背圖片】
第 10~12 週	3	四、校園植物知多少	資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝 1-III-2 能使用視覺	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的	1.學會使用形狀邊框裝飾照片。 2.學會調整照片色溫、色調、亮度。 3.學會製作告示	一、 準備活動 1. 學生口頭分享在學校常見的植物。 2. 教師說明植物展示牌的用途。 二、 發展活動 1. 活動一：上傳植物資料 (1)學生建立 29.7x21 公分的設計。	1.軟體操作：能舉例校園中的植物名稱。 2.口頭問答：能說出亮度對影像的影響。	1.巨岩 -Canva 魔法工作室 2.老師教學網站影音互動多媒體

			元素和構成要素，探索創作歷程。 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。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	辨識與溝通。 自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。	牌，展示植物。 4. 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。 5. 完成「校園植物告示板」。	(2) 學生加入背景圖與形狀邊框。 (3) 學生將拍攝或範例的校園植物照片上傳整理，使用形狀邊框裝飾照片。 2. 活動二：告示牌設計 (1) 學生搜尋並加入告示牌元素。 (2) 學生完成告示牌圖文設計。 3. 活動三：簡單動畫製作 (1) 學生透過「瓢蟲飛行」動畫設計，製作簡單的植物展示影片。 (2) 學生下載 mp4 作品。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生上傳更多植物照片，完成更多頁的作品。	3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。	
第 13~14 週	2	五、好玩的社團桌遊	資識 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 品 EJU4 自律負責。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。	1. 學會畫心智圖。 2. 學會設計桌遊卡片遊戲。 3. 學會列印與裁切作品。 4. 學會篩選免費、教育版、專業版的素材。 5. 完成「生物環境桌遊卡牌」。	一、準備活動 1. 教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。 2. 教師說明心智圖的意義與表現方式。 二、發展活動 1. 活動一：心智圖繪製 (1) 學生分組討論生物環境的桌遊設計。 (2) 學生以心智圖整理桌遊的規則與設計元素。 2. 活動二：卡牌設計 (1) 學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。 3. 活動三：實際遊玩與修正 (1) 學生試玩彼此的桌遊，給予回饋並修改卡牌內容。	1. 軟體操作：能製作桌遊卡片。 2. 口頭問答：能說出繪製心智圖的用意。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。	1. 巨岩 -Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						 三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 - 學生繼續豐富卡片，完成六張環境卡與十二張動物卡的設計。		
第 15~17 週	3	六、園遊會開賣囉	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 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。 數 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。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 數 D-6-2 解題：可能性。從統計圖表資料，回答可能性問題。機率前置經驗。「很有可能」、「很不可能」、「A比B可能」。	- 學會用簡報傳達議題討論項目。 - 學會編輯簡報與統計表。 - 學會加入圖表，輔助說明。 - 完成「園遊會擺攤討論簡報」。 - 完成「收支報告簡報」。	一、準備活動 - 教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ - 教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 二、發展活動 - 活動一：討論與計畫 (1) 學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。 - 活動二：簡報與圖表製作 (1) 學生設計園遊會收支報告，繪製統計表格與圖表。 - 活動三：資料分析與展示 (1) 學生能閱讀圖表，進行口頭說明。  三、綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。	- 軟體操作：能製作收支統計表格。 - 口頭問答：能說出收支圖表呈現的意義。 - 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。	- 巨岩 -Canva 魔法工作室 - 老師教學網站影音互動多媒體：【輕鬆懂簡報】
第 18~20 週	3	七、青春飛揚不留白	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考	- 學會編輯影片模版。 - 學會上傳與修剪影片。 - 學會加入字幕	一、準備活動 - 教師介紹製作影片的訣竅。 - 教師用心智圖說明校園生活影片的規劃。 二、發展活動	- 軟體操作：能剪輯影片。 - 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字的訊息與文字	- 巨岩 -Canva 魔法工作室 - 老師教學網站影音互動多媒體

			藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	與實作。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	與片尾。 4. 學會用魔法媒體工具生成人物。 5. 學會加入轉場特效與背景音樂。 6. 完成「校園生活影片」。	1. 活動一：影片剪輯 (1) 學生上傳校園生活片段，學習修剪影片。 (2) 學生製作倒數計時片頭。 2. 活動二：字幕與片尾 (1) 學生加入字幕。 (2) 學生挑選與加入片尾影片。 (3) 學生用魔法媒體工具生成人物。 3. 活動三：特效與背景音樂 (1) 學生加入轉場與背景音樂。  三、 綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。	有何不同。 3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。	
--	--	--	--	--	---	---	---	--

彰化縣縣立新水國民小學 114 學年度第 2 學期六年級彈性學習探究之水課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Google 網路 AI 新視界	實施年級 (班級組別)	高年級	教學節數	本學期共(17)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)				
設計理念	本課程以瀏覽器為基礎的網路應用學習。引導學生體驗 Google 豐富的免費資源與工具，結合生活化的主題教學，再與時俱進的讓學生進入 AI 的科技領域，包括 Code.org 專為小朋友設計的機器學習模型、Google 的限時塗鴉、音樂實驗室及 AI 聊天機器人等現階段的 AI 最新體驗。課程包含淨灘、假訊息特戰隊、認識國家公園等主題，培養學生資訊素養倫理以及尊重智慧財產權的正確觀念，能善用資訊科技，建立資訊社會中公民應有的態度與責任心。 1. 交互作用與關係：學生運用資訊科技，解決生活中的問題，並能遵守資訊倫理的規範。 2. 系統與模型：學生認識 AI 人工智慧，藉由訓練 AI 的過程，體會模型。 3. 結構與功能：學生認識簡單的網站架構，用 Google 協作平台架設網站。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☒ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 E-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-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-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. 學生能具備使用瀏覽器上網的能力，透過體驗與實踐，解決搜尋地點、規劃路線、安排日程、線上分享...等日常生活問題。 2. 學生能具備使用網路與線上資源的基本素養，並遵守規範，展現資訊素養與倫理。 3. 學生能具備藝術創作的的基本素養，能在編輯文件與網站時，發揮創意、美化作品。 4. 學生能具備音樂創作的的基本素養，能在教師的引導下，嘗試使用線上網站，即興創作簡單的節奏或樂曲。 5. 學生能具備道德知識與是非判斷的能力，理解並遵守資訊素養與倫理的規範，並能透過規劃淨灘活動，培養公民意識，關懷生態環境。 6. 學生能透過體驗 AI 相關科技，具備科技與資訊應用的基本素養，並應用 AI 處理日常生活問題。				
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、完成 Code.org 的人工智慧課程、淨灘活動資訊蒐集與規劃、製作淨灘活動海報、淨灘活動問卷調查、淨灘活動收支表、使用維基百科搜尋「假訊息」是什麼、防制假訊息簡報、照片上傳分享、建立國家公園介紹網站。體驗 Code.org、Quick, Draw! 限時塗鴉、Chrome music lab 音樂實驗室、Google 聊天機器人 Gemini、AI 圖片生成工具 MyEdit、酷課雲...等網路服務與 AI。						
課程架構脈絡圖								
網路與AI (2節) 能列出上網的方式 能說明電腦病毒對電腦的影響 能操作瀏覽器上網 能在Code.org課程中分辨資料，訓練AI 淨灘護海洋 (8節) 能認識家鄉的海灘汙染 應用資訊科技，組織與規劃行程 製作海報、問卷調查與收支統計表，組織活動 電腦病毒與防護 反色情、反詐騙 假訊息特戰隊 (6節) 在維基百科搜尋資料 使用Google文件整理資料 圖片的使用規範 從Canva範本建立簡報 體驗Canva的AI生成，變形生成圖片 網路沉迷的危害與應遵守的規則 網路流言與霸凌 國家公園博覽會 (2節) 認識國家公園，了解保護自然資源的重要性 體驗上傳照片與分享 認識網站架構 操作Google協作平台 架設國家公園博覽會網站 AI 新世界與網路學習 (2節) 體驗 Quick, Draw! 限時塗鴉 體驗 Chrome Music Lab 體驗與AI機器人聊天 體驗AI圖片生成 認識數位學習網站酷課雲 認識個人資料保密								
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、網路與AI 人工智慧新時代 (議題:品德教育)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 綜 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 綜 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。	1. 能描述與體驗上網的方式。 2. 能舉例與體驗上網的工具 (Chrome、Edge)。 3. 認識電腦病毒	一、 準備活動 1. 教師介紹上網的方式，學生能瞭解有線、無線上網的方式。 2. 教師說明能使用瀏覽器上網，介紹 Chrome 與 Edge 瀏覽器。 3. 教師提醒學生注意上網時間，健康生	1. 軟體操作：能操作瀏覽器進入 Code.org 網站。 2. 口頭問	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		與負責的態度。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 品 E1 良好生活習慣與德行。	自 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。	與防護方法。 4. 能運用運算思維(樣式辨識)，分辨資料，訓練 AI，完成 Code.org 的人工智慧課程。 5. 能落實學習行動，完成 Code.org 人工智慧 1~8 關的課程。	活。 4. 學生從課本圖形中認識 AI，能說出什麼是 AI，能舉例 AI 的應用(影像辨識)。 二、發展活動 1. 活動一：體驗上網 (1) 學生開啟瀏覽器，能知道如何進入網站與使用瀏覽器。 2. 活動二：訓練 AI (1) 學生進入 https://code.org/ai 網站。 (2) 學生的【人工智慧】第二課課程【訓練 AI 來清潔海洋】。 (3) 學生能跟隨課程操作，有系統的分類資料，以區分魚與垃圾，訓練 AI 分辨資料。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]學生完成 Code.org 人工智慧 1~8 關的課程。	答：能舉例 AI 的應用。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。		
第 2 週		春節連假						
第 3~5 週	3	二、淨灘護海洋(一) (議題:海洋教育)	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 綜 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 社 Ae-III-1 科學和技術發展對自然與人文環境具有不同層面的影響。	1. 能操作 Google 搜尋，找到目標，例如：淨灘地點、天氣資訊。 2. 能操作 Google 地圖，搜尋地點與規劃路線。 3. 能使用 Google 日曆，規劃行程。 4. 能使用 Google Keep 紀錄筆記，統整淨灘活動資訊。	一、準備活動 1. 教師提問：聽說過或參與過【淨灘活動】嗎？分享你對淨灘活動的了解或經驗。 2. 教師引導同學思考舉辦淨灘活動需要有哪些步驟(當地資訊、天氣、地點、怎麼去、何時去)。  二、發展活動 1. 活動一：搜尋海灘資訊	1. 口頭問答：能說出淨灘活動的目的與方法。 2. 操作評量：能操作瀏覽器，搜尋所需的資料。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。			(1) 學生查詢【臺灣最髒海灘】。 (2) 學生分享查詢結果。 (3) 學生查詢【沙崙海水浴場】。 (4) 學生瀏覽維基百科的相關資訊。 2. 活動二：查詢天氣 (1) 學生搜尋指定地點的天氣預報，例如【新北市淡水區天氣】。 (2) 學生說出推論，根據天氣預報，該如何穿著。 3. 活動三：搜尋地點 (1) 學生使用 Google 地圖搜尋【沙崙海水浴場】。 (2) 學生觀看實景地圖。 (3) 學生規劃路線前往該地。 4. 活動四：使用日曆規劃行程 (1) 學生開啟 Google 日曆，新增活動行程與地點。 (2) 學生能知道分享邀請對象加入行程。 (3) 學生能設定日曆提醒。 5. 活動五：Google Keep (1) 學生操作 Google Keep，製作【準備物品清單】。 6. 活動六：資訊素養病毒防護 (1) 學生認識電腦病毒的概念。 (2) 學生念出課本的防毒守則。 (3) 學生觀看動畫，並進行評量測驗。 網路動畫  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]學生將本課蒐集到的淨灘資料，放入 Google Keep 內統整。	驗遊戲】。	
第 6~8 週	3	三、淨灘護海洋(二) (議題:海洋教育)	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系	1. 將照片上傳 Google 相簿，整理資料。 2. 能設定分享相	一、準備活動 1. 教師介紹 Google 相簿的應用。 2. 教師介紹用 Canva 做海報。	1. 口頭問答：舉例相片上傳雲端的好處。	1. 巨岩-Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多

			得。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。	統平臺之功能應用。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 綜 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。	簿並取得網址，體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 3. 能使用 Canva 網站製作海報。 4. 完成「淨灘活動海報」。	 二、發展活動 1. 活動一：Google 相簿 (1) 學生建立 Google 相簿並上傳照片。 (2) 學生能操作瀏覽照片。 2. 活動二：Canva 製作海報 (1) 學生開啟 Canva 網站，能舉例 Canva 的應用。 (2) 學生使用範本製作【淨灘活動海報】。 3. 活動三：加入相簿 QR Code (1) 學生將 Google 相簿共享，取得網址。 (2) 學生到 Canva 網站，使用【QR 代碼】功能，從網址產生 QR Code，並放入海報中。 4. 活動四：資訊素養反色情、反詐騙 (1) 學生能閱讀並遵守課本的反色情、反詐騙規範。 (2) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用 Canva 製作一張【防疫大作戰】的宣導海報。	2. 操作評量：能完成淨灘活動海報。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	媒體
第 9~10 週	2	四、淨灘護海洋(三) (議題：海洋教育)	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經	1. 知道 Google 表單與試算表能做什么。 2. 完成「淨灘活動問卷調查」表單，並分享連結。 3. 完成「收支統計	一、準備活動 1. 教師說明活動宣傳之後，接著可以調查參加人員，完成活動後，做一份收支統計表。 2. 學生從課本圖形認識問卷與統計表的概念。 二、發展活動	1. 口頭問答：能說出如何進行問卷調查。 2. 操作評量：能操作 Google 表	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		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。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 海 E16 認識家鄉的水域或海洋的汙染、過漁等環境問題。	驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 社 Da-III-1 依據需求與價值觀做選擇時，須評估風險、結果及承擔責任，且不應侵害他人福祉或正當權益。	表」。	1. 活動一：製作問卷調查 (1) 學生能說出問卷調查的目的與問題重點。 (2) 學生操作 Google 表單，製作淨灘活動的問卷調查(報名表)。 (3) 學生將報名表透過 mail 分享給同儕填寫。 (4) 學生能閱讀問卷統計結果，解釋參加狀況。 2. 活動二：根據回函製作圖表 (1) 學生能操作 Google 試算表，建立表格來呈現資料。 (2) 學生能根據資料建立直方圖圖表。 3. 活動三：活動收支表 <table><tr><td>參加人數</td><td colspan="4">20</td></tr><tr><td rowspan="2">收入項目</td><td>報名費/人</td><td>報名費小計</td><td>家長贊助</td><td>收入總計</td></tr><tr><td>150</td><td>3000</td><td>2000</td><td>5000</td></tr><tr><td rowspan="2">支出項目</td><td>交通費/人</td><td>交通費小計</td><td>飲食等雜支</td><td>支出總計</td></tr><tr><td>122</td><td>2440</td><td>2100</td><td>4540</td></tr><tr><td>結餘</td><td colspan="3"></td><td>460</td></tr><tr><td>退數/人</td><td colspan="3"></td><td>23</td></tr></table> (1) 學生能操作 Google 試算表，建立收支統計表格。 (2) 學生能辨別儲存格的代號 (3) 學生能在試算表中進行加減乘除的公式運算。 三、 綜合活動	參加人數	20				收入項目	報名費/人	報名費小計	家長贊助	收入總計	150	3000	2000	5000	支出項目	交通費/人	交通費小計	飲食等雜支	支出總計	122	2440	2100	4540	結餘				460	退數/人				23	單、Google 試算表。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。
參加人數	20																																						
收入項目	報名費/人	報名費小計	家長贊助	收入總計																																			
	150	3000	2000	5000																																			
支出項目	交通費/人	交通費小計	飲食等雜支	支出總計																																			
	122	2440	2100	4540																																			
結餘				460																																			
退數/人				23																																			

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用本課技巧，製作一份園遊會收支統計表。		
第 11~13 週	3	五、假訊息特戰隊(一) (議題:安全教育)	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 資議 H-III-3 資訊安全與生活的關係。 國 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	1. 學會搜尋與整理資料。 2. 能領會防制假訊息的重要性。 3. 網路沉迷的危害與應遵守的規則。 4. 完成「防制假訊息」Google 文件。	一、準備活動 1. 教師說明網路假訊息的影響。 2. 教師說明製作文件宣導防制假訊息的用意。  二、發展活動 1. 活動一：搜尋與整理資料 (1) 學生能在維基百科搜尋假訊息的定義，並整理到 Google 文件中。 (2) 學生能辨識維基百科內，圖片的使用權利。 (3) 學生能透過圖文編排美化文件、強調重點。 (4) 學生使用項目符號製作防制假訊息的口訣。 (5) 學生加入表格，整理資料來源與連結。 2. 活動二：資訊素養網路沉迷 (1) 學生能認識網路沉迷的危害。 (2) 學生能了解上網與遊戲時，應遵守規則，保護健康與安全。 (3) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]使用本課技巧，製作一份【防疫大作戰】的專文。	1. 口頭問答：能說出假訊息的定義。 2. 操作評量：能操作維基百科搜尋資料、操作 Google 文件排版圖文。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 14~16 週	3	六、假訊息特戰隊(二) (議題:人權教育、閱讀素養教育)	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 a-III-4 展現學習	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-1 健康數	1. 認識簡報呈現資料方式。 2. 辨認網路流言與拒絕網路霸凌。 3. 學會操作 Canva 製作簡報。	一、準備活動 1. 教師介紹使用簡報傳達資訊的概念。 2. 教師說明 Canva 網站的應用。 二、發展活動 1. 活動一：Canva 從範本建立簡報 (1) 學生從 Canva 網站的範本開始，製作	1. 口頭問答：能說出簡報與文件的差異。 2. 操作評量：能操作	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		育)	資訊科技的正向態度。 國 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	位習慣的實踐。 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。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	4. 完成「防制假訊息」簡報。	簡報，分享防制假訊息的概念。 (2) 學生能新增人物圖片與動畫，使簡報豐富而吸引人。  2. 活動二：Canva 的 AI 生成 (1) 學生使用 Canva 的 AI 技術項目中的【魔法變形工具】，對一張圖片描述外觀，讓 AI 變形圖片，生成新的圖片。  3. 活動三：資訊素養網路流言與霸凌 (1) 學生能分辨可信的資料特徵。 (2) 學生能知道網路霸凌的事件與如何面對。 (3) 學生觀看網路動畫，並完成評量測驗。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業]以【防疫大作戰】為主題，用 Canva 做一份有三張投影片的簡報。	Canva 製作簡報。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。	
第 17~18 週	2	七、國家公園博覽會 (議題:環境教育)	資識 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。	1. 體驗 Google 雲端硬碟上傳與分享的方法。 2. 建立「國家公園博覽會」網站，使	一、準備活動 1. 教師說明國家公園的概念。 2. 學生能理解國家公園是為了保護特有自然風景、生物、史蹟，而建立的區域。	1. 口頭問答：能舉例說明分享資料的方法。	1. 巨岩 -Google 網路 AI 新視界 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	自 INg-III-3 生物多樣性對人類的重要性，而氣候變遷將對生物生存造成影響。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	用 Google 雲端硬碟照片，並取得網站連結。	3. 教師說明分享檔案的方法。  二、發展活動 1. 活動一：照片上傳 (1) 學生開啟 Google 雲端硬碟。 (2) 學生能建立資料夾，將國家公園照片上傳到 Google 雲端硬碟。 2. 活動二：共用分享 (1) 學生將 Google 雲端硬碟資料夾設為共用，透過電子郵件分享。 (2) 學生能從電子郵件開啟共用的檔案。 3. 活動三：建立網站 (1) 學生登入 Google 協作平台。 (2) 學生能建立網站並編輯首頁。 (3) 學生能編輯子頁、頁面連結與發布網站。 (4) 學生完成子頁【澎湖南方四島國家公園】。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [小作業] 搜尋各個國家公園資料，完成其他子頁的編輯、連結與資料來源。	2. 操作評量：能操作 Google 雲端硬碟、Google 協作平台，共用或分享資訊。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。
--	--	--	---	---------------------------------	---	---

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：島嶼海之歌	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				
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 - 未來校園設計師	資 E-II-1 能利用數位工具進行資料蒐集、整理與呈現。 資 E-III-2 能運用數位工具進行創作與問題解決。 綜 3-I-1 規劃並執行個人或小組的計畫，並評估其可行性。(設計未來校園) (W: 想像未來校園, L: 描述設計理念, O: 運用 VR 工具/批判思考, F: 參與設計/團隊合作)	校園願景與科技： 體驗一個未來校園的想像模型，或引導學生利用簡單的虛擬實境設計工具（若有）初步構思未來校園的樣貌與功能。 連結： 描述自己對未來校園的期待或設計理念。	1. 能安全並投入地參與未來校園主題虛擬實境體驗或設計活動。(行動力) 2. 能說出至少一個對未來校園的創新想法或設計概念（母語或輔以詞彙）。(表達力、創造力) 3. 培養對校園發展的參與感與前瞻性思考。(視野力)	1. 課前引導： 討論「如果我是校長，我想讓學校變成什麼樣子？」或欣賞國內外特色未來學校設計案例。 2. 活動說明： 介紹虛擬實境設備或設計工具使用方式。 3. 分組體驗/設計： 學生輪流體驗未來校園 VR 模型，或分組利用簡易數位工具/繪畫設計未來校園的一角。 4. 「未來校園發表會」： 各組分享其設計理念與特色。 5. 延伸思考： 討	觀察參與度、VR/工具操作、口頭發表	校園藝術主題虛擬實境設	

						論科技如何幫助我們打造更美好的學習環境。		
2-3	2	蔚藍奇緣－海島的呼喚（探索大洋洲）	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。（以大洋洲為例） 環 E-Ib-1 認識全球環境及其與人類生活的相互關係（海洋生態與島嶼文化）。 （W：探索大洋洲文化/生態，L：認識大洋洲國家/地標/特色詞彙，O：比較文化/思考海洋保育，F：製作文化地圖/模擬航海）	地理與文化： 大洋洲的地理位置、主要國家與島群（澳洲、紐西蘭、斐濟、夏威夷等）、國旗、首都、著名地標（如雪梨歌劇院、大堡礁、復活節島石像）、特色文化（如毛利文化、衝浪文化、島嶼音樂舞蹈、原住民藝術）。 連結： 國家名稱（Australia, New Zealand...），地標名稱（Sydney Opera House...）。	1. 能在地圖上指出大洋洲的位置，並說出至少兩個大洋洲國家的名稱。（視野力） 2. 能辨識並說出至少三個大洋洲著名地標或文化特色。（視野力、表達力） 3. 對大洋洲島嶼文化與海洋生態產生濃厚興趣。（視野力） 4. 初步了解海洋保育對島嶼國家的重要性。（視野力）	1. 「大洋洲印象」 啟動： 播放大洋洲島嶼風光、海洋生物或毛利戰舞影片，引導學生分享對大洋洲的印象。 2. 地圖探索與國家速寫： 展示世界地圖和大洋洲地圖，介紹地理位置與主要國家/島群，學生分組快速查找一個大洋洲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，虛擬遊覽大洋洲著名地標。 4. 文化萬花筒： 播放介紹大洋洲各國文化（毛利文化、衝浪、島嶼音樂舞蹈、原住民藝術）的短片或圖片集。 5. 「我的大洋洲	口頭問答、地圖指認、國旗地標配對	數位學習平台

						文化地圖」：學生在地圖上標示出感興趣的國家、地標、文化特色並加以裝飾。 6. 線上資源運用：查找與大洋洲相關的兒童故事、音樂或紀錄片片段。		
4-7	4	我的社區生活圖 (社區設施與職業主題，融入大洋洲生活方式)	國 E-IIc-2 認識學校與社區，並關心所處的環境。 社 2a-I-1 比較不同時代人們的生活方式與器物。(社區變遷) 綜 3-I-2 參與各類團體自治活動，並養成負責的態度。(模擬社區會議) (W: 探索社區功能/各國社區, L: 學習社區設施/職業名稱/描述社區, O: 使用線上資源比較/規劃理想社區, F: 社區調查/VR 社區模擬)	核心概念：社區常見設施(公園、圖書館、郵局、銀行、超市、醫院、警察局、消防局)、不同職業的名稱與工作內容、描述社區環境。 文化連結：觀察大洋洲國家(如澳洲、紐西蘭)的社區樣貌、常見的休閒活動與生活步調(透過影片/圖片)。	1. 能說出至少五個社區中常見設施的名稱及其功能。(表達力) 2. 能描述自己社區的至少三個特色。(表達力) 3. 能透過線上互動練習，增進對社區設施與職業詞彙的理解。(行動力) 4. 欣賞並比較不同社區的生活方式，並思考如何讓社區更好。(視野力、創造力)	1. 「社區大搜查」與線上互動：討論自己社區的設施與特色，結合數位課程學習社區設施、職業的說法。 2. 「我的理想社區」藍圖設計：學生分組設計一個包含必要設施與友善環境的理想社區藍圖。 3. 大洋洲社區風光：觀看介紹澳洲或紐西蘭社區生活、公園休閒、市集活動的影片/圖片，討論其與本地社區的異同。 4. 「社區職業小劇場」：學生分組	線上平台學習 記錄、口頭問答	數位學習平台

						扮演不同社區職業的角色，演出一天的工作情境。 5. (可選) VR 社區導覽： 若有國內外特色社區的虛擬實境導覽可體驗。 6. 社區關懷行動發想： 討論可以為自己社區做的一件小事。		
8-11	4	環遊世界做什麼？ (交通與旅行計畫主題，融入大洋洲跳島遊)	國 E-IIc-3 培養對國際事務的好奇心與探索興趣(規劃跨國旅行)。 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(各國交通)。 資 E-II-2 能安全且合乎規範地使用網路資源。(規劃行程) (W: 探索各國交通/旅行規劃, L: 學習交通工具/行程描述/表達意願, O: 使用線上資源規劃/比較交通優劣, F: 製作旅遊計畫/VR 虛擬旅行)	核心概念： 各式交通工具(飛機、火車、船、巴士、汽車、腳踏車)、旅行相關詞彙(機票、飯店、景點、地圖)、規劃簡單的旅行計畫、表達旅行意願。 文化連結： 介紹大洋洲地區常見的旅行方式,如澳洲的公路旅行、紐西蘭的露營車旅行、太平洋島嶼間的渡輪或小飛機「跳島遊」。	1. 能說出至少四種不同的交通工具及其適用情境。(表達力) 2. 能運用簡單句型表達自己想去的旅行地點與想搭乘的交通工具。(表達力) 3. 能透過線上互動練習,增進對交通與旅行計畫詞彙的理解。(行動力) 4. 培養對規劃跨國旅行的興趣,並了解不同地區的交通特色。(視野力、創造力)	1. 「我要去旅行！」與線上互動： 討論想去的旅行地點,結合數位課程學習交通工具、旅行計畫的說法。 2. 「我的大洋洲跳島計畫」： 學生分組選擇大洋洲的幾個島嶼,規劃一個跳島旅遊的路線、交通方式與預計停留時間,製作成簡報或海報。 3. 大洋洲交通大觀： 觀看介紹澳洲內陸飛機、紐西蘭渡輪或斐濟水上飛機等交通工	線上平台學習 記錄、口頭表達	數位學習平台

						具的影片/圖片。 4. 「交通工具優缺點」比較：討論不同交通工具的優點、缺點與適用時機。 5. 線上資源運用：利用線上地圖或旅遊網站初步查詢機票或景點資訊。		
12-15	4	奇妙的發明 (科技與發明主題，融入大洋洲原住民智慧)	自-E-A2 察覺可運用不同方法蒐集資訊，處理資訊及解釋資訊。 資 E-III-2 能運用數位工具進行創作與問題解決。(設計發明) 國 E-Ib-3 欣賞不同文化的藝術表現與生活創意。(原住民智慧) (W: 探索科技發明/古老智慧, L: 學習描述發明/功能/比較新舊, O: 使用線上資源研究/創意發想, F: 設計未來發明/VR 科技體驗)	核心概念：常見科技產品(電腦、手機、電視、機器人)、發明與創造、描述物品功能、比較新舊科技。 文化連結：介紹大洋洲原住民(如澳洲原住民、毛利人)的傳統工具、航海技術或生活智慧，並與現代科技對比，思考其共通性與差異性。	1. 能說出至少三種常見科技產品的名稱及其一項主要功能。(表達力) 2. 能簡單比較新舊科技產品的差異。(表達力) 3. 能透過線上互動練習，增進對科技與發明詞彙的理解。(行動力) 4. 培養對科技發展的興趣，並欣賞不同文化中的生活智慧與創造力。(視野力、創造力)	1. 「科技改變生活」討論與線上互動：討論科技產品如何影響生活，結合數位課程學習相關詞彙與說法。 2. 「我的未來發明」設計：學生發揮想像力，設計一個能解決生活問題或帶來樂趣的未來發明，並畫出設計圖、說明功能。 3. 大洋洲原住民智慧探索：觀看介紹澳洲迴力鏢、毛利人獨木舟或太平洋島民航海術的影片/圖	線上平台學習 記錄、口頭表達	數位學習平台

						片，討論其巧妙之處。 4. 「古老智慧 VS 現代科技」對話：比較原住民的傳統工具與現代科技產品，思考其優缺點與應用情境。 5. 線上資源運用：查找有趣的發明故事或兒童科普網站。		
16-20	5	海洋之心守護戰 (環境保護與節慶主題，融入大洋洲海洋保育與世界海洋日)	環 E-IIa-1 展現對生態環境的關懷，並力行愛護環境的行為。 國 E-Ie-3 統整並展現本學期對國際文化的學習成果。 綜 3-I-3 運用合適的資源與策略，執行計畫並有效解決問題。(環保行動計畫)(W: 探索海洋生態/環保議題/節慶意義, L: 學習環保詞彙/倡議表達/節慶活動, O: 使用線上資源研究/提出解方, F: 環保行動劇/製作宣傳品/VR 海洋	核心概念：海洋污染、塑膠問題、珊瑚礁白化、海洋生物保育、環保行動(減塑、回收、淨灘)。 文化與節慶連結：了解大洋洲島嶼國家面臨的海洋環境挑戰; 結合「世界海洋日」(6/8) 探討全球海洋保育的重要性，並可連結大洋洲原住民與海洋共生的傳統智慧。	1. 能說出至少兩種海洋面臨的環境問題及其可能原因。(視野力、表達力) 2. 能提出至少一項個人可以做到的海洋保護行動。(行動力) 3. 能透過線上互動練習，增進對環境保護詞彙的理解。(行動力) 4. 培養對海洋環境的珍愛與保護地球的責任感，並理解世界海洋日的意義。(視野力、創造力)	1. 「哭泣的海洋」影片觀賞與線上互動：觀看海洋污染相關影片，結合數位課程學習環保詞彙、討論解決方法。 2. 「海洋保衛隊」行動計畫：學生分組針對一項海洋問題(如塑膠污染)提出校園或社區可行的改善計畫。 3. 大洋洲海洋文化與保育：介紹大堡礁的美麗與危機，或太平洋島民的傳統海洋智	線上平台學習記錄、口頭報告	數位學習平台

			體驗)			慧。 4. 世界海洋日主題活動： 製作「愛護海洋」宣傳海報或環保標語，或舉辦小型淨灘/淨校活動（若條件允許）。 5. 「給海洋的承諾」： 學生寫下或畫下自己保護海洋的一個承諾。		
--	--	--	-----	--	--	--	--	--

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：冰雪守護者	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(17)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
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 - 畢業回憶 VR 留影	資 E-II-1 能利用數位工具進行資料蒐集、整理與呈現。 資 E-III-2 能運用數位工具進行創作與問題解決。(製作回憶 VR) 綜 3-I-1 規劃並執行個人或小組的計畫。(畢業回憶統整) (W: 回顧校園生活, L: 描述回憶/祝福, O: 體驗 VR 新科技/情感表達, F: 參與製作/分享感動)	校園生活回顧與情感表達： 體驗一個由師生共同製作或選用的，回顧六年小學生活點滴的虛擬實境內容，或虛擬的畢業典禮場景，營造溫馨的畢業氛圍。 連結： 分享最難忘的校園回憶或對未來的期許。	1. 能安全並投入地參與畢業回憶主題虛擬實境體驗活動。(行動力) 2. 能說出至少一個在虛擬實境中重溫的難忘校園回憶或對同學師長的感謝(母語)。(表達力、視野力) 3. 珍惜同窗情誼，並對即將到來的畢業與未來抱持正向態度。(創造力)	1. 課前準備： 收集學生六年來的照片或影片，或引導學生回憶最難忘的校園時刻。 2. 活動說明： 介紹虛擬實境設備使用方式。 3. 分組體驗： 學生輪流體驗「畢業回憶 VR 留影」內容。未體驗者可先寫下給同學或老師的祝福小卡。 4. 「時光隧道」分享會： 體驗後，邀請學生分享最感動或有趣的 VR 畫面，以及對小學生活的感想。 5. 延伸活動： 共同製作班級「畢業紀念 VR 相簿」。	觀察參與度、VR 操作、口頭分享	數位學習平台	

2		春節連假						
3~4	2	白色呼喚－極境的奧秘（探索極地）	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。 環 E-Ib-1 認識全球環境及其與人類生活的相互關係（極地生態與氣候變遷）。 自-E-A2 察覺可運用不同方法蒐集資訊。（研究極地現象） （W：探索極地生態／氣候變遷，L：認識極地詞彙／描述現象，O：比較南北極／思考永續，F：製作極地模型／倡議行動）	地理與文化： 南極洲與北極圈的地理位置、氣候特徵（永晝、永夜、極光）、代表性動物（企鵝、北極熊、海豹、鯨魚）、因紐特人等原住民的生活方式與智慧（圖像與故事為主）、科學考察與全球暖化對極地的影響。 連結： 極地相關詞彙（iceberg, aurora, glacier...）。	1. 能在地圖上指出南極洲與北極圈的大致位置，並說出其一項主要氣候特徵。（視野力） 2. 能辨識並說出至少兩種極地代表性動物及其適應環境的方式。（視野力、表達力） 3. 對極光的形成或因紐特人的生活方式產生興趣。（視野力） 4. 初步理解全球暖化對極地生態的衝擊，並思考人類的責任。（視野力、創造力）	1. 「極地印象」 啟動： 播放極光、冰山、企鵝、北極熊等影片或圖片，引導學生感受極地的獨特氛圍。 2. 地圖探索與知識建構： 展示世界地圖，標示兩極地區，介紹其地理、氣候、動物與原住民文化。 3. 數位極地之旅： 利用線上地圖服務或 360 度環景網站，虛擬觀賞極光、冰川或動物棲息地。 4. 「極地生存大考驗」：討論在極端氣候下，動物和人類如何生存。 5. 線上資源運用： 查找關於極地科學考察或氣候變遷的兒童科普影片／文章。	口頭問答、地圖指認	數位學習平台
5-7	3	我的超酷嗜好	國 E-IIc-1 體會家庭	核心概念： 各式	1. 能說出至少三種	1. 「我的秘密武	線上平台學習	數位學習平台

		(興趣與嗜好主題，融入極地探險家的特質)	在個人成長中的重要性（此處可延伸為個人興趣的培養）。 綜 3-I-1 規劃並執行個人或小組的計畫（發展嗜好）。 體 E-II-2 欣賞運動的美（若嗜好為運動）。 (W: 探索多元嗜好/極地探險精神, L: 學習描述嗜好/所需技能, O: 使用線上資源研究/規劃學習, F: 分享嗜好/體驗活動)	興趣嗜好（閱讀、運動、音樂、繪畫、收集、戶外探索等）、描述嗜好的原因與樂趣、與嗜好相關的技能或裝備。 文化連結： 介紹極地探險家所需的特質（如勇氣、毅力、知識、技能）與裝備，連結到發展個人興趣也需要類似的投入與準備。	不同的興趣嗜好。（表達力） 2. 能用簡單的說法描述自己的一項興趣嗜好及其樂趣所在。（表達力） 3. 能透過線上互動練習，增進對興趣嗜好相關詞彙的理解。（行動力） 4. 欣賞極地探險家的精神，並思考培養個人興趣的重要性。（視野力、創造力）	器」分享與線上互動： 學生分享自己的興趣嗜好，結合數位課程學習相關詞彙與說法。 2. 「嗜好博覽會」： 學生分組，每組代表一種嗜好，製作介紹海報並向同學推廣。 3. 極地探險家精神： 觀看介紹極地探險家故事或紀錄片的片段，討論他們需要具備哪些特質與技能。 4. 「我的探險裝備」設計： 如果要去極地探險，學生會準備哪些裝備（繪畫或清單）。 5. 線上資源探索： 查找與自己興趣嗜好相關的線上資源或教學影片。	記錄、口頭分享	
8-11	4	健康保衛戰 (健康與疾病主題，融入極地生存挑戰)	健 E-II-1 認識影響個人及他人健康的因素，並能維護身心健康。 自-E-A1 能透過感官	核心概念： 健康的要素（飲食、運動、睡眠、衛生）、常見疾病症狀（頭痛、發燒、咳	1. 能說出至少三個維持健康的好習慣。（表達力） 2. 能辨識並簡單描述至少兩種常見疾	1. 「我的健康秘訣」討論與線上互動： 討論如何保持健康，結合數位課程學習相關詞	線上平台學習 記錄、口頭問答	數位學習平台

			的運用，察覺事物或現象的狀態與特性（觀察健康與不適）。環 E-IIa-1 展現對生態環境的關懷（極端環境對健康的影響）。（W：探索健康要素/極地健康挑戰，L：學習健康詞彙/描述症狀/給予建議，O：使用線上資源查詢/比較健康習慣，F：健康生活劇本/VR 急救模擬）	嗽、流鼻涕）、保持健康的方法、簡單的健康建議。 文化連結： 探討在極端氣候（如極地）下保持健康的挑戰與方法，以及因紐特人的傳統健康智慧（如飲食、保暖）。	病的症狀。（表達力） 3. 能透過線上互動練習，增進對健康與疾病詞彙的理解。（行動力） 4. 了解在不同環境下維持健康的重要性，並關心極地居民的健康適應。（視野力）	彙與說法。 2. 「健康小劇場」：學生分組編演關於生病看醫生或保持健康習慣的短劇。 3. 極地健康大考驗：討論在極地可能遇到的健康問題（如凍傷、雪盲）以及因紐特人的應對智慧（如穿著厚重皮毛衣物、食用富含脂肪的食物）。 4. 「我的健康餐盤/運動計畫」設計：學生設計一份均衡的餐點或一週的運動計畫。 5. 線上資源運用：查找關於極地探險醫療準備或兒童健康知識的網站。		
12-15	4	故事時光機 （過去式與故事敘述主題，融入極地探險故事）	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（敘述過去事件）。社 2a-I-1 比較不同時代人們的生活方式	核心概念： 簡單描述過去發生的事情（運用動詞過去式概念，但不直接教文法）、故事的要素（人物、時間、地點、	1. 能聽懂並理解一個簡單的過去事件或故事。（視野力） 2. 能嘗試用自己的話按順序重述一個簡短的故事或事件。（表達力）	1. 「昨天發生了什麼事？」分享與線上互動： 學生分享昨天做的一件事，結合數位課程學習描述過去事件的說法。	線上平台學習記錄、口頭重述故事	數位學習平台

			與器物。(連結探險歷史) (W: 探索探險故事/歷史事件, L: 學習描述過去事件/故事結構, O: 使用線上資源研究/編創故事, F: 說故事/VR 歷史重現)	情節)、按順序敘述事件。 文化連結： 閱讀或聆聽關於極地探險的真實故事或傳說(如阿蒙森到達南極點、富蘭克林探險隊的謎團)，了解探險的艱辛與偉大。	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. 對歷史上的探險故事產生興趣，並欽佩探險家的勇氣與毅力。(視野力、創造力)	2. 「 故事拼圖 」：將一個簡單故事的圖片打散，讓學生排序並嘗試看圖說故事。 3. 極地探險故事會 ：教師講述簡化的極地探險故事，配合圖片或影片輔理解。 4. 「 我的迷你探險記 」創作：學生編創一個自己是探險家的小故事(繪畫或短文)。 5. 線上資源運用 ：查找更多關於極地探險家或歷史故事的兒童版資料。		
16-18	3	奇妙的發明與發現 (科學與科技主題，融入極地科研)	自-E-A2 察覺可運用不同方法蒐集資訊，處理資訊及解釋資訊。 資 E-III-2 能運用數位工具進行創作與問題解決。(設計發明) 國 E-Ib-3 欣賞不同文化的藝術表現與生活創意。(極地原住民	核心概念： 介紹生活中的發明(如電話、燈泡、交通工具)及其對生活的影響、科學發現(如地球是圓的、萬有引力)、描述物品的功能與用途。 文化連結： 介紹	1. 能說出至少兩種生活中的發明及其主要功能。(表達力) 2. 能對一項科學發現或極地科研活動產生興趣並提出一個問題。(創造力) 3. 能透過線上互動練習，增進對描述發明與科學現象詞彙	1. 「 改變世界的發明 」討論與線上 互動 ：討論重要的發明，結合數位課程學習相關詞彙與說法。 2. 「 我的小小發明家 」：學生設計一個能幫助極地動物或科學家的	線上平台學習 記錄、口頭報告	數位學習平台

			的生存智慧) (W: 探索科學發明/極地科研, L: 學習描述發明功能/科學現象, O: 使用線上資源研究/創意發想, F: 設計未來科技/VR 科學館)	在極地進行的科學研究 (如氣候變遷研究、天文觀測、地質探勘) 以及科學家使用的特殊儀器與裝備, 同時可對比因紐特人適應極端環境的傳統發明與智慧。	的理解。(行動力) 4. 培養對科學探索的好奇心, 並尊重不同文化背景下的發明與智慧。(視野力)	新發明 (繪畫與功能說明)。 3. 極地科學站巡禮: 觀看介紹南極或北極科學考察站的影片/圖片, 了解科學家在極地的工作與生活。 4. 「古老智慧 VS 現代科技」在極地: 比較因紐特人的傳統雪橇、冰屋與現代雪地摩托車、保暖衣物的異同。 5. 線上資源運用: 查找關於極地科學研究或兒童科普發明網站。	
--	--	--	--	---	---	--	--

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	