

彰化縣田中鎮田中國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

114 學年度第一學期

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期五年級國際教育彈性學習課程（校訂課程）

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

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。

課程名稱	國際教育-多元文化	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	每週(1)節，本學期共(20)節
彈性學習 課程類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背 景、課程願景 及特色發展	旨在融合溝通式教學、全語言教學觀、多元智能理論及跨文化理解內涵，配合國家政策發展、社會重大議題及各項溝通功能主題，選取國小學童生活中熟悉的題材與情境為學習的內容，以培養學生英語聽、說、讀、寫溝通能力、學習英語的積極態度及促進其對中外文化習俗之認識為原則。				
核心素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-A2 具備具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。				
課程目標	1.能理解各課故事內容，如：飲料、水果、星期、科目等。 2.能認讀並使用相關各課主題之字彙。 3.能學會詢問及回答各課相關的英文對話。 4.能聽辨、認讀各課之字音及其字母拼讀單字。 5.能寫出各課相關之字彙和句子。 6.能聽懂各課英文字彙及句型，並做出相關的回應。 7.能閱讀短文並能理解及運用閱讀策略。				

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 (週次)	節數	教學單元名稱	學習重點		學習目標	學習活動	評量方式	自編 自選教材 /學習單
			學習表現	學習內容				
第 1-2 週	2	Self- Introd uction *Set Rules	1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。 ◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎2-III-1 能念出英語的語音。	Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。 Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。	1.能聽辨短母音 a 與長母音 a 的差異。 2.能聽辨、認讀 a_e, ai 和 ay 的發音規則與字母拼讀單字。 3.能運用字母拼讀法來拼讀發音字。	Describe where others are and what they are doing.	活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量	自編 自選教材
第 3-6 週	4	What Day Is Today?	1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組	◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。	1.能聽懂並朗讀本課故事內容。	第三節 【暖身活動】 【故事教學活動】 1.Before Reading	活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量	自編 自選教材

		<p>合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易</p>	<p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p> <p>◎Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、故事及短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊做簡易</p>	<p>2.能依據題目猜測故事內容。</p> <p>3.能認真聽講並參與班級討論。</p> <p>4.能聽辨、認讀 e_e, ea 和 ee 的發音規則與字母拼讀單字。</p> <p>5.能知道相同的聲音，有不同的拼讀方式。</p> <p>6.能運用字母拼讀規則拼念單字。</p>	<p>(1)教師詢問學生平常在運動後都會喝些什麼飲品。</p> <p>(2)帶領學生念故事標題，猜猜故事的內容。</p> <p>(3)教師播放 Super E-Book 導讀影片，說明情境內容，鼓勵學生說說故事內容。</p> <p>2.While Reading 教師播放 Super E-Book，請學生仔細聆聽故事對話。</p> <p>3.After Reading 學生熟悉故事對話內容後，教師再指導學生進行角色扮演。 【練習活動】 進行活動「配音員大賞」。 【指定作業】 請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，邊聽邊跟念句子，複習故事內容。 第四節 【暖身活動】 【字母拼讀教學活動】</p> <p>A.Sound It Out</p> <p>1.請學生嘗試念出單字。</p> <p>2.播放 Super E-Book，請學生逐字跟念，直到熟練為止。</p> <p>3.請學生兩人一組念出單字，互相核對發音是否正確。</p> <p>B.Listen and Chant</p>	<p>作業評量</p>	
--	--	--	--	---	--	-------------	--

		<p>句型的句子。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>*3-III-9 能藉圖畫、標題書名等作簡易的猜測。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄</p>	<p>的猜測。</p>		<p>1.教師請學生先嘗試自己念出韻文。</p> <p>2.教師帶念或播放 Super E-Book，請學生跟念句子。</p> <p>3.請學生兩人一組，一起念出韻文。</p> <p>C. Listen and Say</p> <p>1.請學生嘗試念出韻文。</p> <p>2.教師帶念或播放 Super E-Book，請學生跟念韻文。</p> <p>3.請學生說說韻文的意思。</p> <p>4.請學生反覆練習，兩人一組互念給對方聽。</p> <p>D.Listen and Circle</p> <p>1.複習 e_e, ea 和 ee 的發音規則。</p> <p>2.教師播放 Super E-Book，請學生聽發音例字，圈出對應的字母組合。</p> <p>3.教師帶領全班一起核對答案。</p> <p>E.Listen, Point, and Say</p> <p>1.請學生利用所學的發音規則，自己先試著念出每個發音例字。</p> <p>2.教師帶念或播放 Super E-Book，請學生一邊用手指例字，一邊跟念，直到熟練為止。</p> <p>【練習活動】 進行活動「接力大賽」。</p> <p>【指定作業】</p>		
--	--	--	-------------	--	--	--	--

寫課堂中所學的句子。

4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。

*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。

5-III-7 能以正確發音及適切的速朗讀簡易對

請學生回家聽音檔/學生版 Super 電子書，邊聽邊跟念句子，複習故事內容、跟讀 e_e, ea 和 ee 發音規則及字母拼讀單字，並熟練字母拼讀韻文。

			<p>話。</p> <p>◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。</p> <p>8-III-4 能了解外國風土民情。</p> <p>9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。</p>					
第 7-10 週	4	Do You Have PE Class on Monday ?	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則 (含看字讀音、聽音拼字)。</p> <p>◎Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞 (能聽、讀、說 300 字</p>	<p>1.能閱讀短文並能理解並運用 Finding Details 的閱讀策略。</p> <p>2.結合健體領域，能閱讀成分標示選擇健康飲料。</p> <p>3.能理解關於英式下午茶的文化。</p> <p>4.能理解並實踐英式下午茶</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>【字母拼讀教學活動】</p> <p>A.Listen and Read</p> <p>1.教師播放 Super E-Book，讓學生聆聽並閱讀文章內容。</p> <p>5.再次播放帶全班 Super E-Book，請學生跟念句子。</p> <p>B.Read and Write</p> <p>1.請學生先閱讀表格，說說可以從文章的哪個地方找出答案。</p> <p>2.請學生依照文章內容，將飲料的含糖量和相等的方糖量填入對應的空格中。</p> <p>3.教師帶領全班一起檢討答案。</p> <p>【指定作業】</p>	<p>活動評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>課堂觀察</p> <p>口語評量</p> <p>作業評量</p>	<p>自編</p> <p>自選教材</p>

		<p>的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所</p>	<p>詞，其中必須拼寫 180 字詞)。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、故事及短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊做簡易的猜測。</p>	<p>的禮儀。</p>	<p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本節課所學習的內容。</p> <p>第六節</p> <p>【暖身活動】</p> <p>【彈性學習教學活動】</p> <p>5.帶領學生想想 Think & Discuss 的問題，並在小組中分享自己的答案。</p> <p>Do you have <u>math</u> class on Monday? Yes, I do. / No, I don't.</p> <p>*Does he/she have English class on Thursday? Yes, he/she does. No, he/she doesn't. 【指定作業】</p> <p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本節課所學習的內容。</p>		
--	--	---	--	-------------	---	--	--

			<p>學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。</p>					
第 10-13 週	4	Let' s Make Fruit Salad	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。</p> <p>◎Ab-III-3 片語及句子的重音。</p> <p>*Ab-III-4 句子的語調及節奏。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p> <p>◎Ac-III-3 簡易的生活用</p>	<p>1.能熟練本課單字 apples, bananas, grapes, guavas, papayas, pineapples, oranges。</p> <p>2.能結合數字與水果，說出 2 apples, 3 bananas...。</p> <p>3.能辨識本課單字的單複數。</p> <p>4.能聽懂並能應用本課主要</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>【單字教學活動】</p> <p>A.Listen and Say</p> <p>1.教師運用單字卡，帶學生念水果單字，直到熟悉為止。提醒學生注意單、複數的差別。</p> <p>2.教師播放 Super E-Book，請學生聽讀並指讀課本上相對應的單字圖。</p> <p>3.教師隨機抽出一張單字卡，並搭配骰子，請全班一起念出數字及字卡上的單字，重複練習數次，接著做分組練習。例如：3 apples、4 bananas。</p> <p>B.Listen and Number</p> <p>1.教師播放 Super E-Book，學生依聽到的單字，在空格中填入數字。</p> <p>2.教師可請自願的同學上臺對答案，或全班一起核對答案。</p> <p>Zero Waste</p>	<p>活動評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>課堂觀察</p> <p>口語評量</p> <p>作業評量</p>	<p>自編</p> <p>自選教材</p>

		<p>出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內</p>	<p>語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-1 簡易標點符號。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。</p>	<p>句型：</p> <p>A.How many apples do you need? I need two apples.</p>	<p>1.請學生觀察課本頁面，帶領學生認識柑橘皮清潔劑的製作流程。</p> <p>2.請學生分組討論並分享柑橘皮清潔劑的好處。</p> <p>3.將學生分為數組，請每組針對 Think and Discuss 的提問 What fruit can you use to make cleaner? 進行思考並討論除了柳丁以外，還有哪些種類果皮可以再利用來製作清潔劑。參考答案：I can use lemon peel / tangerine peel / pomelo peel / to make cleaner.</p> <p>【議題延伸活動】</p> <p>1.請學生依照課本介紹的方式，嘗試在家自己製作清潔劑。</p> <p>2.可以將製作過程拍照，或分享自製清潔劑的使用心得。</p> <p>3.還可以發揮實驗精神，試試看哪一種果皮所做的清潔劑，效果最好。</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本課單字。</p> <p>【暖身活動】</p> <p>【句型教學活動】</p> <p>Sentence A</p> <p>A. Listen and Say</p>		
--	--	---	--	---	--	--	--

		<p>容的簡易短文之主要內容。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。</p> <p>◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。</p> <p>◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。</p> <p>◎5-III-5 能以</p>			<p>1.教師將剛剛暖身活動所說的 I need two apples. 寫在黑板上，帶學生複誦。</p> <p>2.加上問句 How many apples do you need? 帶學生複誦。</p> <p>B.Ask and Write</p> <p>1.將學生 2 人分為一組，並請他們猜拳決定遊戲先後順序，猜贏的人先丟硬幣，丟到正面（圖案面）可往前一格，丟到反面（文字面）往前二格。請學生準備一項小物品，例如：橡皮擦，當作棋子。</p> <p>2.遊戲進行時，由猜輸的學生提問 How many apples do you need?，猜贏的的學生回答 I need five apples.，答對可以留在該遊戲格，答錯則需退回原位。最先抵達 FINISH 的人獲勝。</p> <p>Grammar Focus</p> <p>1.帶領學生依據表格一起念出句子。</p> <p>2.請學生觀察表格中的主詞有哪些。</p> <p>3.詢問學生哪些主詞需要用 do。</p> <p>4.請學生說說有哪些含有 do 的句子。</p> <p>【練習活動】</p> <p>進行活動「Fruit Panda」。</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本課句型。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

			<p>正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。</p> <p>5-III-7 能以正確發音及適切的速度朗讀簡易對話。</p> <p>◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。</p> <p>8-III-4 能了解外國風土民情。</p> <p>9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。</p>					
第 14-16 週	3	A Fun Day	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。</p>	<p>1.能聽懂短文並朗讀本課短文內容。 2.能完成排序策略的閱讀理解練習。</p> <p>3.複習本課字</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>【閱讀策略教學】</p> <p>B.Read and Write</p> <p>1.請學生從短文中找出故事主角每天做的家事。</p> <p>2.引導學生完成理解故事內文前後順序的關係。</p>	<p>活動評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>課堂觀察</p> <p>口語評量</p> <p>作業評量</p>	<p>自編</p> <p>自選教材</p>

		<p>學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>◎3-III-1 能辨</p>	<p>◎Ab-III-3 片語及句子的重音。</p> <p>*Ab-III-4 句子的語調及節奏。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p> <p>◎Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-1 簡易標點符號。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1</p>	<p>彙及句型。</p> <p>4.能理解某些節日在不同的國家日期可能會有所不同。</p>	<p>3.教師提問，讓學生理解主角做家事的前後順序。T: What do they do after Thursday? S: They clean the living room. T: What day is after Thursday. S: Friday is after Thursday. T: What do they do on Friday? S: They clean the kitchen. T: Which housework do they do first? Clean the living room or kitchen? S: They clean the living room first.</p> <p>4.請學生完成 B.Read and Write。教師檢視學生作答情況。</p> <p>*閱讀延伸活動：</p> <p>1.教師請學生再次閱讀文章，讓學生找出故事主角每天做的家事，在課本頁面空白處寫下答案。參考答案：They clean the bedroom on Monday.</p> <p>2.請學生製作表格記錄自己每天所幫忙的家事，持續記錄一周，來反思自己是否有盡到做家事的責任和義務。</p> <p>3.請學生以文字或口頭說明，自己一周來所做的家事。參考答案：I clean the bedroom on Monday.</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子</p>		
--	--	---	--	---	---	--	--

		<p>識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中</p>	<p>簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。</p>		<p>書，跟讀課本閱讀短文。</p> <p>【暖身活動】</p> <p>【More to Learn 教學活動】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教師詢問學生, Mother' s Day, Father' s Day Thanksgiving 在哪一天，有固定的日期嗎？ 2.解說課本圖片內容，引導學生朗讀內文，播放 Super E-Book，請學生聆聽。 3.教師提醒學生不是所有國家都是在五月的第二個星期日慶祝 Mother' s Day，挪威母親節在三月的第二個星期日，而香港、新加坡和馬來西亞母親節是五月 10 日。 <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本節課所學習的內容。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。

5-III-7 能以正確發音及適切的速朗讀簡易對話。

◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。

8-III-4 能了解國外風土

			民情。 9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。					
第 17 週	1	中外節慶：聖誕節、 Culture & Festivals Christmas	1-II-2 能聽辨英語的子音、母音及其基本的組合。 ◎1-II-4 能聽辨句子的語調。 ◎1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-II-8 能聽懂簡易的教室用語。 ◎1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-II-2 能念出英語的語音。 ◎2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 ◎2-II-6 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。	◎Ab-II-1 子音、母音及其組合。 ◎Ab-II-4 所學的字母拼讀規則(含看字讀音、聽音拼字)。 ◎Ac-II-1 簡易的教室用語。 ◎Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 ◎C-II-2 國內外主要節性習俗。	1. 熟悉第一至二單元的故事內容，並能看圖描述。 2. 熟悉第一至二單元的句型與單字，並能進行整合活動。 3. 能熟練第一至二單元的歌謠與韻文。 4. 熟悉第一至二單元字母拼讀的內容，並能進行本單元相關的字母拼讀活動。 5. 能看懂並抄寫句子。	<p>【A. Listen and Circle】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 播放電子書或 CD，請學生將聽到的單字圖示圈起來。 2. 核對答案，並視情況講解。 3. 帶領學生看著對話句子朗讀，教師可適時以問題確認學生是否理解文意(如：Can Eddy sing? Can Eddy draw?)。 <p>【B. Read and Check】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師帶領學生逐一唸過各題句子，請學生依據 A 大題的對話內容判斷。若句子與對話內容相符，則勾選 True；若句子與對話內容不符，則勾 False。 2. 教師將解答寫在黑板上，請全班一起訂正。教師亦可適時引導學生如何從 A 大題的對話中找出 B 大題的答案。 <p>【C. Play and Say】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先帶全班一起逐題以字母拼讀法唸出 1-15 題的發音字(如：t-uck, tuck)。 2. 教師說明活動進行方式： <ol style="list-style-type: none"> a. 每兩位學生為一組，每位學生使用自己的課本進行活動。 b. 兩位學生猜拳決定順序，贏的人先擲硬幣。若擲到硬幣正面人像，往前走一格；若擲到硬幣反面數字，往前走兩格。 c. 學生拼讀出所擲到該格的發音字(如：c-ap, cap)，唸完後在自己的課本該格上打勾。輪另一位學生玩。 d. 兩位學生以上述步驟輪流進行，最先走至終點 Finish 的學生為贏家。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 活動評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量 	自編

◎3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。
◎3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。
4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-II-4 能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
◎5-II-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的書寫文字。
◎5-II-3 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。
◎5-II-4 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。
6-II-1 能專注於教師的說明與演示。
6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。
6-II-3 樂於回答教師或同學所提的問題。
6-II-4 認真完成教師交代的作業。
7-II-2 能妥善

【D. Look and Say】

1. 請學生看課本第 41 頁 D. Look and Say 的 A-F 圖，教師拿 How' s the weather? 句型條逐題發問，學生看圖回答 (如：A. It' s rainy.)。
2. 請學生扮演 Eddy，看著第 41 頁的 A-F 圖以 It' s rainy. I can read. 看圖造句。
3. 教師手指 A-F 圖逐題問 It' s rainy. What can you do?，全班一起看圖回答。

【E. Look at p. 41. Read and Match】

1. 請學生看課本第 42 頁 E 大題，帶領學生朗讀左欄和右欄的句子。
2. 教師以第一題為示範，說明作答方式：讀句子，根據 D. Look and Say 的圖片內容，將描述天氣狀況的句子和 Eddy 所從事的活動句子連起來。
3. 請學生看圖讀句完成第二至六題練習。
4. 核對答案，視學生學習需要講解、說明。

【指定作業】

1. 教師播放 CD，學生進行習作第 13-14 頁的 A 至 C 大題聽力練習。
2. 教師說明習作第 15-16 頁的 D、E 大題作法，學生完成後一起核對答案。
3. 請學生回家以 CD 複習期中考範圍並聽讀預習 Unit 3。

			運用情境中的非語言訊息以幫助學習。 ◎8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。					
第 18-20 週	3	How many Koalas Are There?	1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。 ◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-III-1 能念出英語的語音。 ◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。	◎Ab-III-1 子音、母音，及其組合。 ◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。 ◎Ab-III-3 片語及句子的重音。 *Ab-III-4 句子的語調及節奏。 ◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。 ◎Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小	1.能聽懂短文並朗讀本課短文內容。2.能完成 Question Words 的閱讀理解練習。 3.了解水在植物如何運輸水分。	【英語繪本導讀教學】 1. 老師與小朋友共同閱讀 Santa Pups by Jerry Pallota 」繪本。 2. 老師導讀，並適時呈現書中豐富的圖畫，加強說明。 二、討論活動： 1. 問題討論與分享 2. 教師歸納 3. 學生能說出 Happy Mother's Day, mom!	活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量	自編 自選教材

		<p>◎2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。</p> <p>3-III-6 能看懂課堂中所</p>	<p>階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-1 簡易標點符號。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。</p>			
--	--	--	---	--	--	--

學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。

4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。

4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。

4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。

*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

		<p>◎5-III-5 能以 正確的發音 及適切速度 朗讀簡易句 型的句子。</p> <p>5-III-7 能以 正確發音及 適切的速度 朗讀簡易對 話。</p> <p>◎5-III-9 能運 用所學的字 母拼讀規則 讀出英文字 詞。</p> <p>8-III-4 能了 解國外風土 民情。</p> <p>9-III-3 能綜 合相關資訊 作簡易的猜 測。</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期五年級 悅讀田中 彈性學習課程（校訂課程）

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	悅讀田中	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背 景、課程願景 及特色發展	兒童的閱讀興趣與習慣培養，需要大人的引導和陪伴，設計此課程希望能營造豐富多元的閱讀情境，在潛移默化中將閱讀自然融入，成為生命成長能量的重要來源。透過有效的閱讀策略指導，帶給孩子學習競爭力，鼓勵孩子養成閱讀的好習慣，逐步引導學童快樂閱讀。				
核心素養	國-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。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。				
課程目標	1. 運用文字語彙，抒發情感，表達意見。 2. 結合語文與綜合，進行跨領域探索，發展自學能力。 3. 能透過分享經驗、溝通表達，接納不同意見，建立良好人際關係。 4. 能廣泛閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，培養創造力。				
配合融入之領 域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 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	4	未來兒童 36 「印度及尼泊爾 的節慶文化」	國 5-III-6 熟習 適合學習階段的 摘要策略，擷取 大意。 綜 3c-III-1 尊重 與關懷不同的 族群，理解並欣 賞多元文化。	Cc-III-1 各類 文本中的藝 術、信仰、思 想等文化內 涵。 Cc-III-4 對不 同族群的尊 重、欣賞與關 懷。	每個國家都 有各具特色 的節慶活動， 藉由閱讀認 識國家節慶 之不同。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀未來兒童 36 的 「印度及尼泊爾的節慶文 化」。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否 理解文本內容。 3. 學生透過討論擷取大意並 發表。 三、完成「印度及尼泊爾的 節慶文化」學習單並互相分 享。	1. 能專心閱 讀。 2. 能找出各段 重點。 3. 能藉由思 考、討論，更 清楚文本脈絡 及內容，並擷 取文本大意。 4. 完成學習 單。 5. 觀摩他人的 學習單。	自編 自選 教材
第 5-8 週	4	未來兒童 36 「幸福之國—— 不丹」	國 5-III-6 熟習適 合學習階段的摘 要策略，擷取大 意。 綜 3c-III-1 尊重 與關懷不同的 族群，理解並欣 賞多元文化。	Cb-III-1 各類 文本中的親屬 關係、道德倫 理、儀式風 俗、典章制度 等文化內涵。 Cc-III-4 對不 同族群的尊 重、欣賞與關 懷。	透過理解、 比較他國文 化環境，以 培養國際文 化欣賞力。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀未來兒童 36 的 「幸福之國——不丹」。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否 理解文本內容。 3. 學生透過討論擷取大意並 發表。 三、完成「幸福之國——不 丹」學習單並互相分享。	1. 能專心閱 讀。 2. 能找出各段 重點。 3. 能藉由思 考、討論，更 清楚文本脈絡 及內容，並擷 取文本大意。 4. 完成學習 單。 5. 觀摩他人的 學習單。	自編 自選 教材
第 9-12 週	4	森林和海的相遇	國 5-III-6 熟習適	Ad-III-2 篇章	透過小男孩 的視角，欣	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀	1. 能專心閱 讀。	自編

週			合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	的大意、主旨、結構與寓意。 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。	賞雨林的生態類境，對環境的進步與自然共處。林思自影響然習境生人環，自學環的考然響惜並然。	「森林和海的相遇」繪本。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否理解故事內容。 3. 學生透過討論擷取大意並發表。 三、完成「森林和海的相遇」學習單並互相分享。	2. 能找出故事重點。 3. 能藉由思考、討論，更清楚故事脈絡及內容，並擷取文本故事。完成學習單。 5. 觀摩他人的學習單。	自選教材
第 13-16 週	4	艾文的帽子	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。	能了解每個人的都專有長與特，學習的欣方賞，接納自他，並懂得拒絕他的好意。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀「艾文的帽子」繪本。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否理解故事內容。 3. 學生透過討論擷取大意並發表。 三、完成「艾文的帽子」學習單並互相分享。	1. 能專心閱讀。 2. 能找出故事重點。 3. 能藉由思考、討論，更清楚故事脈絡及內容，並擷取文本故事。完成學習單。 5. 觀摩他人的學習單。	自編自選教材
第 17-20 週	4	閱讀易上手 39—人造雨的科技	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。	了解人造雨的類型及適合人造的條件。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀閱讀易上手 39「人造雨的科技」。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否理解文本內容。 3. 學生透過討論擷取大意並發表。 三、完成「人造雨的科技」學習單並互相分享。	1. 能專心閱讀。 2. 能找出各段重點。 3. 能藉由思考、討論，更清楚文本脈絡及內容，並擷取文本大意。 4. 完成學習單。 5. 觀摩他人的學習單。	自編自選教材

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期五年級品格教育彈性學習課程（校訂課程）

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	品格教育	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	『品德教育』屬教育本質之基礎，品德奠基於家庭、發展於學校、實踐於國家社會，所以培養具有高品德素養的生活，是家庭和學校共同的義務和責任。唯有以愛為能量，以鼓勵為滋養，親師齊心協力，才能在生活中扎根品德教育、培養良好品德。				
核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。				
課程目標	1. 能知道每一個身份都有其應盡的責任。 2. 能瞭解負責的重要性，並知道自己應盡的責任。 3. 培養對待弱勢人士關懷的情懷，且能在生活中實踐 4. 多關懷周圍的人、事及生活環境，並提供協助。				

5. 了解負責、關懷等好品德的核心價值，養成知善、樂善與行善的品德素養。

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

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量	自編 自選 教材 /學習 單
第 1-3 週	3	負責	<p>【國語】</p> <p>5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>【綜合】</p> <p>1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的</p>	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>綜-E-A2 探索學</p>	<p>【國語】</p> <p>Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>【綜合】</p> <p>Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p> <p>Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。</p> <p>Bb-II-3 團體活動的參與態度。</p>	<p>一、引起動機</p> <p>教師提問</p> <p>1. 你在日常生活中，有沒有對自己的行為負責？</p> <p>2. 說說看，哪些是負責的行為？</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 故事內容導讀-對自己的過失負責、不要推卸責任</p> <p>(二) 進行分組討論</p> <p>1. 問題 1：雷根的爸爸讓他自己想辦法償還那筆錢，是為了什麼？</p> <p>2. 問題 2：法國小男孩後來願意承認自己的錯誤是充分展現了什麼樣的行為？</p> <p>3. 問題 3：聽完故事後，你</p>	<p>口頭評量</p> <p>小組討論</p>	<p>自編 自選 教材</p>

			<p>想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p>		<p>有什麼感想？如果你是主角，你會不會勇於承認自己的錯誤？</p> <p>4. 教師統整學生想法</p> <p>(三) 提出看法</p> <p>1. 請學生說說，是否曾經因為自己不負責而造成別人的困擾？如果還有機會，你會怎麼做？</p> <p>2. 請學生想想看，是否曾經因為別人不負責而造成你的困擾？你會希望那個人怎麼做？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 教師統整：透過故事，瞭解負責的意涵，責任是一種守承諾、一種做好自己份內事情的態度。每個人在社會上會扮演各種不同的角色，身上都背負著許多的責任，每個角色都息息相關，所以逃避不能解決問題，唯有坦然承受，才是正確的人生態度。</p> <p>2. 具體行動：學生在家裡或學校中表現出有負責的行為，並記錄。</p>	實作評量	
第 18-20 週	3	關懷	【國語】	國-E-A2 透過國	【國語】	一、引起動機		自編

		<p>Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>【綜合】</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。</p>	<p>語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成</p>	<p>Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>【綜合】</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p> <p>Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。</p> <p>Bb-II-2 關懷團隊成員的行動。</p> <p>Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。</p>	<p>教師提問</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 你怎麼知道一個人關不關心你？當有人真心對你表達關懷，你有什麼感覺？ 2. 當你對別人真心表達關懷，你有什麼感覺？ <p>二、發展活動</p> <p>(一) 影片欣賞，觀賞影片《陳樹菊的故事》。</p> <p>(二) 教師簡單說明陳樹菊的故事(陳樹菊女士入選美「時代雜誌」2010 年全球百大最具影響力人物。她是台東縣的菜販，將辛苦賺來的錢，捐做公益，前前後後捐出近千萬新台幣。</p> <p>(三) 進行分組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 問題 1：請學生討論陳樹菊女士是如何靠著自己的力量來助人？ 2. 問題 2：你認為陳樹菊女士為什麼要助人？如果是你，你會怎麼做？ 3. 問題 3：看完《陳樹菊的故事》後，你有什麼感想？你覺得「助人」還有哪些做法呢？ 4. 教師統整學生想法 	<p>口頭評量</p> <p>小組討論</p>	<p>自選教材</p>
--	--	---	--	--	--	-------------------------	-------------

員合作達成團體目標。
綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。

(四) 提出看法

1. 請學生說說看什麼動機會促使你對別人付出？有時候你對別人付出，是得不到任何回報的，你同意嗎？
2. 請學生想想看，當一個人凡事都漠不關心，這對朋友、學校和社區會有什麼影響？請舉例。

三、綜合活動

1. 教師統整：透過影片《陳樹菊的故事》，瞭解助人的意涵，助人是一種好的行為，但在助人前，我們需要衡量與判斷行為結果所造成的影響，且要同理受幫助者的心情，如此才能達成助人的目的。
2. 具體行動：學生在家裡或學校中表現出有愛心的行為，並記錄。

實作評量

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期 五年級田中馬拉松 GO! 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標/核心素養與學習重點、評量

8-1各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	田中馬拉松 GO!	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(12)節
彈性學習課程類別	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)</p> <p>2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學</p>				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	<p>設計理念 視馬拉松路線景點為文化的載體，學童為參與馬拉松事件的主體，在課程中適時切換主體之參賽者、設計者視覺角度，透過景點體會在地文化之美。站在文化的體驗基礎上，以自身同為設計者及參賽者的觀點，展現自信將在地文化特色融入田中馬拉松路線設計。</p>				
核心素養	<p>社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p>				
課程目標	<p>1. 認識國際馬拉松(以波士頓馬拉松為例)的特色及其文化內涵。 2. 探索田中地區的環境特色及其人文內涵。 3. 規劃具有田中地區人文特色的馬拉松路線，結合攝影並繪製具有美感的馬拉松路線圖。</p>				
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 活動				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育

		<input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技						
表現任務		1. 描述國際馬拉松(以波士頓馬拉松為例)重要景點的文化內涵，並自信地選擇田中地區富有文化意涵的地方景點成為馬拉松路線上的景點。 2. 認識自己的體能條件，在社區空間與場域擬定合宜的田中馬拉松路線長度與路線安排。 3. 思考在地景點的文化特色，運用拍照、繪圖技能，設計出田中馬拉松路線圖。						
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量	自編自選教材/學習單
第4-6週	3	認識全球十大馬拉松賽事之一【波士頓馬拉松】	E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。	描述國際馬拉松(以波士頓馬拉松為例)重要景點的文化內涵，並自信地選擇田中地區富有文化意涵的地景成為馬拉松路線上的景點。	1. 以波士頓馬拉松為例，認識世界馬拉松的特色，理解特色與自然、人文環境的關係。	活動一：波士頓馬拉松虛擬體驗 1. 閱讀波士頓馬拉松介紹，用紅筆圈出景點。 2. 欣賞波士頓馬拉松影片摘要，用紅筆圈出景點。 3. 標示景點於路線圖上。 4. 兩兩分享：標示景點於路線圖上時，用了什麼策略？ 5. 將景點按照路線的順序，整理在路線表上。(給予平板供查詢) 6. 欣賞影片 2018 波士頓馬拉松 7. 說一說： (1)在剛剛的影片中，你看到了什麼？ (2)有什麼讓你覺得很感動/驚訝？ (3)為什麼這讓你覺得感動/驚訝？ (4)今天比起以前，你有多認識/感受一點美國嗎？認識/感受到什麼呢？	1. 在路線圖上、路線表上，可清楚看出景點標示與順序。 2. 透過不熟悉的語言文本(馬拉松介紹、路線圖為英語版)發展自己的策略完成活動一第3點的任務。 3. 清楚表達對波士頓馬拉松印象深刻之處，並說出具體的原因。	

						課後延伸學習 選擇一個影片中印象深刻的地方，提出一個問題，查一查、想一想。	
第 7-9 週	3	設計並規劃田中馬拉松路線	E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。	能依給予的架構，重新思索、整理關於家鄉的經驗與記憶，找出田中地區的特色，並設計出田中馬拉松路線。	1. 尋找田中在地景點的亮點，將各亮點統整後，規劃出能連結各亮點的馬拉松路線圖。	活動二：田中亮點 1. 上次我們從波士頓馬拉松認識了美國，今天我們來嘗試設計田中馬拉松，讓我們自己和參加田中馬拉松的人，更認識田中地區。 2. 閱讀 2022 田中月曆，並在路線圖上標出景點。(路線圖上的數字代表月份) 3. 請幫每個景點，找出 1-3 個特色，並用標籤貼標示。 4. 說一說： (1) 在田中地區，你覺得喜歡/有特色的地方，是哪裡？ (2) 你覺得，設計田中馬拉松的路線時，哪些有特色的地方要排進去？為什麼你覺得這是有特色的地方？ 5. 完成田中馬拉松路線亮點表(個人) 6. 完成田中馬拉松路線亮點表(小組)	1. 完成田中馬拉松路線設計表(個人) 2. 完成田中馬拉松路線設計表(小組/小白板) 3. 透過馬拉松路線設計表(個人)，覺察自己的策略，完成活動二第 5 點任務。 4. 透過馬拉松路線亮點表(小組)，分享自己的策略，聆聽別人的策略，完成活動二第 6 點任務。
第 10-12 週	3	捕捉家鄉的美麗景點，建構一幅美麗的家鄉圖。	藝 3-II-2 能觀察並體會藝術與生活的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感	1. 能依圖片，認識關於家鄉的經驗與記憶，找出田中地區的特色。	1. 認識田中馬拉松的景點	認識田中馬拉松的景點 1. 發下一人一張圖片，帶回小組內討論自己的照片是不是田中馬拉松景點。 2. 分辨哪些是田中社區的重要景點？ 3. 哪些不是我們田中馬拉松路線上的景點？你怎麼分辨的。 4. 為什麼這些能成為我們的景點？它有什麼重要性？	1. 我們應該如何用一張圖將這些景點串在一起。

知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。

2. 能夠理解地圖能夠增進我們對於家鄉的認識。
3. 能知道各種形式的地圖所帶來的功用。

2. 我們要如何將這些景點和田中馬拉松串起來變成一幅圖呢？



【八堡圳圖景】



【鎮公所起跑點圖景】

我們要如何將這些景點和田中馬拉松串起來變成一幅圖呢？

1. 讓孩子發表，什麼樣的圖或藝術形式能夠將眾多景點串聯在一起。
2. 什麼樣的地圖是我們所想要畫出來的。(提供多種地圖形式)
3. 地圖分工：大地圖繪製*3 景點繪製*10

2. 依據分工，繪製自己負責的田中地景。

<p>第 13-15 週</p>	<p>3</p>	<p>我的馬拉松賽道</p>	<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。</p>	<p>1. 能表現積極參與田中馬拉松活動的學習態度。 2. 能理解並應用騎腳踏車技能要素。</p>	<p>1. 透過實地的探勘路線來了解自身所能承受運動強度，並學習如何安排健康妥善的馬拉松路線。</p>	<p>田中馬拉松路線踏查</p> <p>1. 單車踏查：沿途記錄景點間的地形以及路況，抵達景點後拍攝覺得能凸顯景點特色的照片 2. 健走踏查：帶領學生以健走的方式踏查，量測沿途景點間各路段自身之心跳數並記錄下來 3. 實際路跑：讓學生實際路跑屯山馬拉松路線，並沿途感知各路段對於自身的運動強度為何？路跑結束後立刻記錄下來。 4. 經由以上活動，討論出屯山馬拉松合理的路線長度與路線安排。</p> <p>屬於我們的風景線 教師引導：</p> <p>1. 以田中社區地圖複習課堂中曾踏查過的景點，分別具有哪些在地特色 2. 複習各景點之間的地形、交通狀況以及運動自覺強度，並提醒學生在實際路跑時應注意各景點之間的地形限制與交通安全。</p> <p>學生活動 請學生綜合單車踏查、健走踏查及實際路跑所得之各項紀錄，繪製出合理的路線長度及路線安排的馬拉松路線圖草稿。</p> <p>教師總結</p>	<p>觀察實作</p> <p>實作</p>
------------------	----------	----------------	---	---	---	---	-----------------------

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第 一 學期 五 年級 安全教育 彈性學習課程 (校訂課程)

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。

課程名稱	安全教育-交通安全教育	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期 共(2)節
彈性學習課程類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	『交通安全』對於孩子的日常生活說是非常重要的。讓孩子建立正確的交通安全認知與能力，才能確保學生個人自身的安全，進而能培養自我保護與尊重他人的素養，進而讓他們在學習、工作或是生活上，都會內化變成正向的影響，成為一位具有良好公民意識的好國民。				
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-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. 辨識社區道路環境的常見危險。 2. 知道利用行人設施安全通行。 3. 認識常見的交通標誌、標線與號誌				
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 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 16-17週	2	交通安全起步走	<p>生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>生 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p> <p>生 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。</p> <p>健 2b-I-1 接受健康的生活規範。</p>	<p>生 A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>生 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。</p> <p>生 E-I-2 生活規範的實踐。</p> <p>生 E-I-3 自我行為的檢視與調整。</p> <p>健 Ba-I-1 遊戲場所與上下學情境的安全須知。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以感官和知覺辨識社區、學校道路周邊環境，以及車輛周遭的危險區域。 2. 探索並察覺自身生理限制對交通行為的影響，以及步行時容易發生事故與危險的行為。 3. 在發現及解決問題的歷程中，知道遵循號誌、標誌、標線，以及運用行人設施安全通行的方法。 4. 能覺察周遭環境及自身危險行為會對生活中的人、事、物產生嚴重的影響，並以行動實踐課堂中所學 	<p>活動一 走路上學去</p> <p>(一) 教師講述：小蘋果是一位小學二年級的女生，每天媽媽都會帶她走路上學，我們一起來看看，她上學經過 哪些地方。</p> <p>(二) 教師展示「走路上學去」故事圖(附件 I-1)講述故事，或點選 https://tinyurl.com/26v2yn5m 播放有聲故事。</p> <p>(三) 教師進行提問討論。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問：媽媽帶小蘋果走路上學，她們經過哪些 地方？ 2. 學生自由回答：小巷子、騎樓、路口、斑馬線、人行道……。 3. 教師提問：小朋友，你上學時會經過哪些地方呢？請分享你的經驗。(低年級學童通常會以店家來回答，如：經過超商、餐廳、飲料店等，要以學童的答案引導到主題) 4. 學生自由回答。 5. 教師將學生的回答內容，逐一寫在黑板上。 	<p>實作評量： 能參與活動並分辨安全與危險的道路環境。</p> <p>口語評量： 能說出在各區域行走的經驗，以及影響道路是否安全的因素</p>	學習單

的正確交通
行為。

活動二 安全和危險的地方
(20分鐘)

(一) 教師展示社區、學校附近步行區域的照片(附件 I-2)，並介紹各區域的名稱。如：人行道、騎樓、天橋、地下道、十字路口、路口、無人行道之小巷弄、停車場 出入口、公車站、路口轉彎處、斜坡轉彎道路等。

(附件中的圖片提供教師「選用」，教師可依據各校 實際情形，並對照學生於「活動一」所回答的內容， 優先選擇適用的區域展示、介紹。建議教師可自行拍攝學校和社區實際的環境照片進行教學。

(二) 進行「安全！不安全！」活動。

1. 教師說明活動規則：教師展示「交通環境」照片(附件 I-2)，或「活動一」中學生發表之地點， 如果學生覺得是「安全」的區域，雙手高舉比出大圈圈；如果學生覺得是「不安全」的區域，雙手在胸前畫叉叉。

2. 教師逐一展示照片，並統計各區域「安全」與「不安全」的得票數。

3. 教師利用統計結果，引導學生

將社區、學校附近步行區域分為「安全」與「不安全」兩類。

4. 教師依據統計結果提問：為什麼你們覺得這些地方是「安全」的呢？為什麼你們覺得那些地方是「不安全」的呢？
5. 學生自由回答。
6. 教師運用分類及學生回答的結果，引導學生思考，哪些因素會影響步行區域的安全（如：是否為行人專用？車流量多少？是否有號誌及標誌設施？是否有人員指揮交通？），歸納班級對於安全與不安全行走的的定義。

活動三 交安小偵探 - 尋找安全區域（10 分鐘）

（一）教師展示「尋找安全區域」情境圖（附件 I-3）並提問：接下來，老師會給小朋友看一些圖片，是小蘋果和她的同學阿吉走在路上的情形，大家看一看，誰走在比較安全的地方呢？學生選擇答案並說明理由。

1. 情境一：人行道 vs. 車道
2. 情境二：枕木紋行人穿越道線 vs. 無標線路段
3. 情境三：騎樓 vs. 車道
4. 情境四：天橋 vs. 無標線路口

					<p>5. 情境五：有導護 vs. 無導護</p> <p>6. 情境六：鄉間道路走路中間 vs. 鄉間道路靠邊行走</p> <p>(二) 師生歸納：</p> <p>1. 道路是大家共同使用的地方，不是個人專用的空間，所以存在一定的危險，如果又有人不遵守大家共同的用路規矩，不用安全的方式通行或走路，危險隨時就可能出現。</p> <p>2. 走路時，應該走在騎樓和人行道區域才安全。</p> <p>3. 過馬路時，應該走斑馬線（行人穿越道線）通過。</p> <p>4. 在學校附近有導護爸爸、媽媽及學校老師時，要遵守指揮行走</p>	
--	--	--	--	--	---	--

註：行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期五年級 資訊教育 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標/核心素養與學習重點、評量

8-1 各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	資訊教育 KODU 3D 遊戲小創客	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	7. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 8. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 9. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 10. 從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 11. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 12. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 13. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。				

配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文	<input type="checkbox"/> 英語文	<input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引	<input type="checkbox"/> 本土語	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input type="checkbox"/> 品德教育
	<input checked="" type="checkbox"/> 數學	<input type="checkbox"/> 社會	<input type="checkbox"/> 自然科學	<input type="checkbox"/> 藝術	<input type="checkbox"/> 綜合活動	<input type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input type="checkbox"/> 科技教育	<input type="checkbox"/> 資訊教育
	<input type="checkbox"/> 健康與體育	<input type="checkbox"/> 生活課程	<input type="checkbox"/> 科技	<input type="checkbox"/> 科技融入參考指引	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 國際教育

表現任務 軟體操作、口頭問答、程式作品。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	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	~、3D 遊戲 KODU! (一) (議題：資訊、科技)	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。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	KODU 軟體介面與程式執行方式。	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 3. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體：【認識 KODU 介面】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】

<p>第 2 週</p>	<p>1</p>	<p>~ 、 3D 遊 戲 KODU! (二) (議題：資訊)</p>	<p>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 s-III-3 從操作活動中理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，嘗試使用英語。</p>	<p>1. 3D 視角。 2. 地面繪製。</p>	<p>1. 啟動 KODU 2. 自己畫舞台</p>	<p>1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【KODU 世界說明】、【圖像化說明】</p>
<p>第 3 週</p>	<p>1</p>	<p>~ 、 3D 遊 戲 KODU! (三) (議題：資訊)</p>	<p>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 s-III-3 從操作活動中理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，嘗試使用英語。</p>	<p>1. 角色設計：KODU、樹。 2. 「WHEN...DO...」邏輯運用。</p>	<p>1. 新增角色 2. 編排程式 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出</p>	<p>1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						<p>案、以及匯出成可攜檔案。KODU 遊戲</p> <p>7. 課後練習—創意思動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。</p> <p>8. 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角、色、方向、大小、高度，與同儕分享，看誰更有創意！</p>		
第 4 週	1	二、好吃的蘋果（一） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的關係。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，嘗試使用英語。</p>	<p>1. 3D 地形繪製。</p> <p>2. 角色程式設計：紅蘋果和青蘋果。</p>	<p>1. 創造河流與山丘</p> <p>2. 新增角色與編排程式</p>	<p>1. 學會繪製河流與山丘等地貌。</p> <p>2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。</p> <p>3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。</p> <p>4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。</p> <p>5. 學會複製與貼上角色。</p> <p>6. 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。</p> <p>7. 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【 micro:bit 玩 KODU：單元三】</p>

						到 Kodu，秀出星星)。 8. 學會讓角色隱藏 (青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來)。		
第 5 週	1	二、好吃的蘋果 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色程式設計：KODU。 2. 得分機制。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會製作有得分機制的遊戲。 2. 吃到紅蘋果就加分。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 4. 學會複製與貼上程式片段。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站 影音互動多媒體
第 6 週	1	二、好吃的蘋果 (三) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E4 認識常見的使用資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的性質。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分數運算。 2. KODU 社群。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。 2. 認識 KODU 社群。 3. 學會編排遊戲勝利的規則。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 4. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

			質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會， 勇於嘗試使用英 語。			5. 課後練習—你 是高手：使用本課 練習成果，將 Kodu 角色的自動盤 巡航，改成用鍵盤 方向鍵控制移動； 加入雲、飛船等， 使用路徑工具，讓 飛船沿著路徑飛 行。		
第 7 週	1	三、趣味大賽車（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。 數 n-III-9 理解 比例關係的意義，表 並能據以觀察、表 述、計算與解題， 如速率、比率、比例尺、 速度、基準量等。 數 s-III-3 從操 作活動，理解空間與 面與面的關係與 簡單立體形體的 性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會， 勇於嘗試使用英 語。	麻吉 PK 賽—雙打賽 車遊戲。	1. 認識玩家與玩家、 玩家與電腦的遊戲 設計 2. 創造賽車場 3. 設計「麻吉PK 賽」 遊戲	1. 教師說明麻吉 PK 賽（玩家與玩 家）與電腦 PK 賽 （玩家與電腦）的 遊戲設計。 2. 學習如何繪製 跑道地圖，有起點 與終點，以及放置 障礙物的空間。 3. 複習用不同材 質的刷具來美化地 面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊 戲。 5. 編排程式（白 隊）：用方向鍵駕 駛賽車。 6. 運用視角跟 隨，讓遊戲更生 動。 7. 編排程式（白 隊）：讓賽車碰到 其他車輛會彈開。 8. 編排程式（白 隊）：讓賽車碰到	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站 影音互動多媒體： 【紅白對抗賽- 顯示得勝隊伍】

						<p>章魚會減速。</p> <p>9. 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音效。</p> <p>10. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN... DO...DO」，從操作中瞭解程式邏輯。</p>		
第 8 週	1	<p>三、趣味大賽車（二） （議題：資訊）</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間與立體的關係的簡單性質。</p> <p>英 7-III-3 在生於活中能把握機會嘗試使用英語。</p>	<p>麻吉 PK 賽—雙打賽車遊戲。</p>	<p>1. 完成「麻吉PK 賽」遊戲</p> <p>2. 學會路徑的多種應用</p>	<p>1. 新增對手賽車（紅隊）。</p> <p>2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。</p> <p>3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。</p> <p>4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。</p> <p>5. 完成並測試遊戲。</p> <p>6. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。遊戲（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【 micro:bit 玩 KODU：單元四】</p>

						到小屋」可以改成漫遊當車碰到小屋」、當紅色火星漫遊車碰到小屋」。		
第 9 週	1	三、趣味大賽車 (三) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	電腦 PK 賽——人機對抗賽車遊戲。	<p>1. 設計「電腦PK 賽」遊戲。</p> <p>2. 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽。</p>	<p>1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑(紅色賽車沿著紅色路徑走)。</p> <p>2. 編排程式(小屋)加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車(電腦)抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車(玩家)抵達終點，遊戲就贏了。</p> <p>3. 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>4. 老師教學網站影音互動多媒體</p>
第 10 週	1	三、趣味大賽車 (四) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	電腦 PK 賽——人機對抗賽車遊戲。	<p>1. 學會讓賽車的速度變快</p> <p>2. 學會製作第二頁程式</p>	<p>1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。</p> <p>2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車，就會改變顏色。</p> <p>3. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度（速度為1）」。		
第 11 週	1	四、火線大射擊（一） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說明射擊遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【 micro:bit 玩 KODU：單元五】
第 12 週	1	四、火線大射擊（二） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排角色程式（單輪車、砲台、四爪大機器人） 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體

						6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。		
第 13 週	1	四、火線大射擊 (三) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生中能把握機會，於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<p>1. 設計生命值與計分方式</p> <p>2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向</p>	<p>1. 編排程式 (單輪車)：設定紅色生分數是單輪車的生命值。</p> <p>2. 編排程式 (單輪車)：設定橘色砲台分數，當擊中砲台時，加一分。</p> <p>3. 編排程式 (單輪車)：設定橘色爪分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。</p> <p>4. 變更角色設定 (單輪車)：顯示單輪車生命值。</p> <p>5. 編排程式 (砲台)：擊中單輪車，傷害 10 點 (意思是扣 10 點生命值)。</p> <p>6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。</p> <p>7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同 (朝南、朝東南、朝西南)。</p> <p>8. 編排程式 (四爪大機器人)：碰</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。		
第 14 週	1	四、火線大射擊（四） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間與面的關係與簡單立體形體的簡性。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲 	<p>1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出物件（分身）來，皆可有相同的屬性與程式。若修改一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。</p> <p>2. 完成「火線大射擊」遊戲。</p> <p>3. 活動一】：設計遊戲的輸贏</p> <p>4. 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。</p> <p>5. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。</p> <p>6. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。</p> <p>7. 編排程式（金幣）：發出光芒。</p> <p>8. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						<p>累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。</p> <p>9. 完成遊戲，執行測試。</p> <p>10. 課後練習—創意動腦：使用本課練習的成果，修改四腳怪的程序，讓單輪車靠近時才播放音效。</p> <p>11. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁」，當看到單輪車，就自動靠近」，增加難度。</p>		
第 15 週	1	五、跳跳馬力歐（一） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中簡單立體形體的性質。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡</p>	捲軸式跳島遊戲。	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	<p>1. 說明捲軸式跳島舞台設計。</p> <p>2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。</p> <p>3. 學會繪製東西向的捲軸式舞臺，有兩個島嶼，有高有低，不同的舞臺、水池與懸空的道路。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>3. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>4. 老師教學網站影音互動多媒體： 【 micro:bit 玩 KODU：單元六】</p>

			<p>單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>					
第 16 週	1	五、跳跳馬力歐 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學技多元媒材與創作習法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操活動，理解空間與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	捲軸式跳島遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色與編排程式 2. 加入視角—固定偏移 3. 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色、編排程式 (單輪車)：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向跳前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式 (單輪車)：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色 (單輪車)：反彈力設定為 0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色 (章魚)，在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						飾角色(魚兒), 沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色(煙霧), 碰到單輪車就讓單輪車消失, 並讓分數 A 加一, 之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。		
第 17 週	1	五、跳跳馬力歐(三) (議題: 資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動, 理解空間中面與體的關係與立體形體的簡性質。</p> <p>英 7-III-3 在生於活中能把握機會, 嘗試使用英語。</p>	捲軸式跳島遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會倒數計時的遊戲設計 2. 學會運用創造物件的技巧, 讓角色有瞬間移動跳島的效果 3. 佈置場景與加入啦啦隊 4. 設定掉落物—金幣、岩石與星星 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入水管、樹, 以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員, 各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物件, 製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu, 用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1, 就向東發射出一輛單輪車, 並出現倒數計時 30 秒, 每秒扣 1 分, 直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星, 金幣於 7 秒後消失, 岩石與星 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						<p>星碰到陸地會消失。</p> <p>7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨白機創造星星。</p> <p>8. 完成遊戲設計，執行測試。</p> <p>9. 課後練習—創意動腦：使用本課練習成果，讓碰到單輪車扣5分，並修改勝利分數為30分，增加難度。</p> <p>10. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓分身的運本尊與分身的金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。</p>		
第 18 週	1	六、優遊新世界（一） （議題：資訊）	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中</p>	<p>1. KODU 社群運用。</p> <p>2. 迷宮遊戲。</p>	<p>1. 學會運用 KODU 的社群資源</p>	<p>1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。</p> <p>4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。</p> <p>5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

			面與面的關係與簡 立體形體的 單性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會， 勇 於嘗試使用英語。			為鍵盤操作。 6. 觀摩他人創 作的迷宮，使用 「maze」為關鍵 字搜尋。		
第 19 週	1	六、優遊新世界(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。 資 E9 利用資訊科 技分享學習資源與 心得。 藝 1-III-6 能學 習設計思考，進行 創意發想和實作。 數 s-III-3 從操 作活動，理解空間 中面與面的關係與 簡立體形體的 單性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會， 勇 於嘗試使用英語。	奇幻大冒險遊戲。	1. 學會從社群取得 他人分享的程式、再 創作 2. 奇幻大冒險— 地圖設計	1. 從 KODU 社群下 載「奇幻大冒險 -1」。 2. 修改地圖：使 用「刪除工具」， 來刪除所有角色與 物件。 3. 修改地圖：使 用「路徑工具」， 刪除地圖上原有的 路徑。 4. 修改地圖：使 用「地面刷具」， 將地圖修改為自己 需要的場景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體
第 20 週	1	六、優遊新世界(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。 資 E9 利用資訊科 技分享學習資源與 心得。	1. 奇幻大冒險遊戲。 2. KODU 連 接 micro:bit。	1. 學會從社群取得 他人分享的程式、再 創作。 2. 奇幻大冒險— 遊戲設計。 3. 分享遊戲。 4. 認識 micro:bit 與 KODU 可結合應用。	1. 設計主角(單 輪車)，用箭號鍵 移動、用空格鍵跳 躍，若掉入水中， 天空變色，碰到小 屋就贏了。 2. 設計砲台：隨 機在 1~2 秒 內，向東水平發 射火 箭，若擊中單輪	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	4. 巨岩-KODU 3D 遊戲小創客 5. 老師教學網站 影音互動多媒體

		<p> 藝 1-III-6 能進行 習設計思考，進 創發想和實作。 數 s-III-3 從操 作活動，理解間與 中面與面的關係 簡立體的體 性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會，英 勇於嘗試使用英 語。 </p>			<p> 車，遊戲重來。 3. 設計四腳怪： 沿著路徑行走，若 碰到單輪車，遊戲 結束。 4. 設計觀眾 (Kodu)：當看到 單輪車靠近，就快 樂地跳起來。 5. 設計終點 (小 屋)、佈置場景 (噴射機、樹、工 廠與白雲)。 6. 將修改好的程 式分享到 KODU 社群。 7. 課後練習— 創意動動腦： micro:bit 應用。 瞭解 micro:bit 如何與 KODU 結 合，用 micro:bit 板子 來控制角色動作。 </p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

彰化縣 田中 國民小學 114 學年度第一學期 五年級彈性(校訂)課程計畫 其他類

課程名稱	數學補救教學- 自主學習	課程目標	依學生學習需求與狀況，學習成就 低下者以補救教學增進基礎學力； 一般學生透過自主學習的引導策略 來培養學生自主學習知能，培育學 生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素 養	與學校背 景、課程願 景及特色發 展之呼應	非山非市學校期能及早施以補救教 學，提升學生學習效能，並鼓勵學 生自主學習發展多元知能。
節數	每週 1 節，計 20 節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況 分組學習，需要補救的學生進行補 救教學，其他學生教導自主學習策 略及學習任務與作業。

組別	補救教學	自主學習
教學模式 與策略	5. 運用教育部《國民小學及國民中 學學習扶助科技化評量系統》系 統教學導入 6. 運用《因材網》學習拍 教學資源 7. 教師自編學習單 8. 其他民間資源之運用	1. 動機策略 2. 思考策略 5. 後設認知策略 6. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、 筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路 資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	4. 作業單 5. 紙筆測驗 6. 網站填答檢核	4. 書面報告 5. 學習檔案 6. 作品展示或展演

進度 (週次)	補救教學 教學重點/ 單元	自主學習 學習內容/ 單元
1	一. 自主學習的思考策略介紹～六頂帽思考法	
2	自主學習的思考策略介紹～ORID 焦點討論法 · Objective：指外在客觀、事實。Q：發生了什麼事？ · Reflective：反應自身感受。Q：你有什麼感覺？ · Interpretive：帶來的意義或經驗。Q：最有意義的是什麼？ · Decisional：產生的結論或行動。Q：有什麼要改變？要採取什麼行動？	
3	學習策略介紹～筆記術 · 康乃爾筆記法 · 關鍵字筆記法 · 圖像式筆記（如樹狀圖、魚骨圖、流程圖、圓餅圖等） · 表格整理法（如比較表、九宮格表、四象限表等）	
4	曼陀羅思考法 · 九宮格放射狀曼陀羅(發散思考) · 螺旋狀曼陀羅(收斂思考) · 十字曼陀羅(綜合思考) · 雙層曼陀羅(八平方思考)	
5	《因材網》+學習拍主要功能與操作練習	

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
------------	--------------	--------------

11	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	進行研究計畫(二) 1.就上週列出的研究計畫開始各項實作、訪問、調查、觀察等工作。 2.就個別需求，有需要運用課餘或假日的時間，有需要家長協助的都各自進行，教師需常關心學生的進度，給予協助。
12	S-5-4 線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。	
13	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	
14	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	資料整理分析 1.進行問卷調查分析。(將問卷調查結果整理成統計圖表或將問卷結果寫成訪問草稿) 2.已完成的學生可進行整份報告的文書處理。
15-16	N-5-8 小數的乘法：整數乘以小數、小數乘以小數的意義。乘數為小數的直式計算。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。處理乘積一定比被乘數大的錯誤類型。 N-5-1 十進位的位值系統：「兆位」	

	<p>至「千分位」。整合整數與小數。理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。</p> <p>N-5-9 整數、小數除以整數（商為小數）：整數除以整數（商為小數）、小數除以整數的意義。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。能用概數協助處理除不盡的情況。熟悉分母為2、4、5、8之真分數所對應的小數。教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	
17	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p>	<p>準備口頭發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 選擇自己口頭發表想要用的方式。表演、展示、實作等。 2. 製作輔助媒體，書面海報、電腦簡報、影片剪輯、實物製作等。 3. 可介紹筆記方格的整理資料方式、也可使用其他摘要資料的方式來紀錄查到的資料。
18-19	<p>N-5-10 解題：比率與應用。整數相除的應用。含「百分率」、「折」、「成」。</p> <p>N-5-16 解題：時間的乘除問題。在分數和小數學習的範圍內，解決與時間相關的乘除問題。</p> <p>N-5-13 重量：「公噸」。生活實例之應用。含與「公斤」的換算與計算。使用概數。</p> <p>N-5-12 面積：「公畝」、「公頃」、「平方公里」。生活實例之應用。含與「平方公尺」的換算與計算。使用概數。</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. 寫下答案時一定要經過閱讀不同後整理出結果，使用自己的話寫下來，不要將查到的資料照抄下來。 5. 在筆記本上逐題寫下來。每筆資料都要註明資料來源：書名、出版社或作者、頁數。

	看完影片後再完成動態評量與練習題。	6. 有空時也可打字存檔下來。
20	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p> <p>D-5-1 製作折線圖：製作生活中的折線圖。</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看影片後再完成動態評量與練習題。</p> <p>完成學習反思單</p>	<p>成果發表會</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組發表。 2. 聽發表時要做紀錄。 3. 就個人紀錄部份做提問或回饋。

彰化縣田中鎮田中國民小學114學年度第一學期五年級辦理全校性、全年級或班群學習活動課程計畫

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量方式	備註
1	議題宣導 友善校園反霸凌	1	讓學生了解如何保護自己尊重別人	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	以繪本故事讓學生了解遇到霸凌事件時如何保護自己。	問答 口頭發表	
2-3	議題宣導 環境教育課程安全與防災	2	1. 能了解地震帶來的傷害。 2. 能知道地震時如何保命。	防 E8 參與學校的防災疏散演練。環 E12 養成對災害的警覺心及敏感度，對災害有基本的了解，並能避免災害的發生。	1. 地震時避難的要點教學。 2. 全校防災演練	問答 口頭發表 實作	
4	班級輔導維護健康檢查	1	藉由健康檢查，讓學生了解如何誠為一位健康寶寶	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。	1. 身高體重測量。 2. 視力口腔檢查。 3. 維持健康的要領。	問答 實際操作	
5	生命教育	1	1. 分辨大人分開的事實與仍然愛著我們的觀點。 2. 分享生活中美的人事物，體察每個人的多樣性。 3. 能覺知自己的正向想法與負向想法，調整為積極面。	A1 身心素質與自我精進 C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作	1. 生命成長現象的認識。 2. 事物變化現象的觀察。 3. 自我省思。 4. 自我與他人關係的認識。 5. 情緒調整的學習。 6. 自我行為的檢視與調整。	問答 口頭發表	得視外部單位時間調整 實施日期

6-8	議題宣導 性別平等教育課程	3	尊重不同性別者的身心發展與差異，並瞭解生涯規劃可以突破性別的限制。	性 A2 覺知生活中性別刻板、偏見與歧視，培養性別平等意識，提出促進性別平等的改善策略。	1. 認識不同性別者身心的異同。 2. 尊重不同性別者的特質。 3. 覺察性別特質的刻板化印象。	問答 口頭發表	利用兒童朝會及導師時間實施 0755-0835
9-10	議題宣導 環境教育課程	2	能了解氣候變遷對地球造成的衝擊，並將對生活造成重大的影響。	環 E9 覺知氣候變遷會對生活、社會及環境造成衝擊。	1. 了解氣候正在快速地變遷與改變，造成許多災害。 2. 氣候變遷產生的極端氣候，已對我們的地球環境造成衝擊，並影響	問答 口頭發表	利用兒童朝會及導師時間實施 0755-0835
11-17	班際交流 (校慶活動)	7	藉由讓學生校慶活動，培養學生對於生活周遭事物的關懷。	健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	1. 校慶表演節目練習。 2. 校慶活動預演。 3. 校慶活動。	實作	得視實際狀況調整實施日期
18-19	議題宣導 性別平等教育課程	3	尊重不同性別者的身心發展與差異，並瞭解生涯規劃可以突破性別的限制。	性 A2 覺知生活中性別刻板、偏見與歧視，培養性別平等意識，提出促進性別平等的改善策略。	1. 認識不同性別者的成就與貢獻。 2. 瞭解職業的性別區隔現象。 3. 瞭解性別權益受侵犯時，可求助的管道與程	問答 口頭發表	利用兒童朝會及導師時間實施 0755-0835
20	班級輔導	1	了解同體生活中應該遵守的共同準則，並與同儕有良好互動。	法 E3 利用規則來避免衝突。	1. 利用故事，讓學生了解同體生活的意義。 2. 情境演練，感同身受。	問答 實際操作	

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導…等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。

第二學期

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第 二 學期 五 年級 國際教育 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

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。

課程名稱	國際教育-多元文化	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	每週(1)節，本學期共(19)節
彈性學習 課程類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背 景、課程願景 及特色發展	旨在融合溝通式教學、全語言教學觀、多元智能理論及跨文化理解內涵，配合國家政策發展、社會重大議題及各項溝通功能主題，選取國小學童生活中熟悉的題材與情境為學習的內容，以培養學生英語聽、說、讀、寫溝通能力、學習英語的積極態度及促進其對中外文化習俗之認識為原則。				
核心素養	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。				
課程目標	1.能理解各課故事內容，如：飲料、水果、星期、科目等。 2.能認讀並使用相關各課主題之字彙。 3.能學會詢問及回答各課相關的英文對話。 4.能聽辨、認讀各課之字音及其字母拼讀單字。 5.能寫出各課相關之字彙和句子。 6.能聽懂各課英文字彙及句型，並做出相關的回應。 7.能閱讀短文並能理解及運用閱讀策略。				

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 (週次)	節數	教學單元名稱	學習重點		學習目標	學習活動	評量方式	自編 自選教材 /學習單
			學習表現	學習內容				
第 1 週	1	Get Ready	1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。 ◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-III-1 能念出英語的語音。 ◎2-III-2 能說	◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。 ◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則(含看字讀音、聽音拼字)。 ◎Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞,其中必須拼寫 180 字詞)。 Ad-III-2 簡易、常用的句	1.能認識世界知名的地標。 2.能參與班級活動討論並回答教師的提問。 3.能以英語說出世界知名的地標。 4.能以英語說出 1000 以內的數字。	【暖身活動】 【人物介紹教學活動】 1. 請學生翻開課本第 12~13 頁,詢問圖片內容。 (1) What does Amy have in her hands? A dress. (2) Is Amy' s dress in good condition? Yes, it is. 2. 播放 Super E-Book, 請學生邊聽邊跟念。 【建議活動】 活動: 大家一起來 1. 全班分 5~6 組, 每組 4~5 人, 教師事先影印課本頁面, 分割成 4 張, 一個主角人物一張, 發給各組。 2. 各組組長帶領組員朗誦 Amy gives away her old clothes. 多次, 直到熟悉。	活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量	自編自選教材

		<p>出課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。</p> <p>◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。</p> <p>◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。</p>	<p>型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、故事及短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p>		<p>3. 最後請學生在教室走動，找到其他各組拿到與自己相同圖卡的學生，站在一起念出 Amy</p> <p>gives away her old clothes.</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本節所學內容。</p> <p>【暖身活動】</p> <p>【教學活動】</p> <p>1. 請全班打開課本第 14~15 頁，介紹各國知名的地標。</p> <p>(1) Taipei 101: 臺北 101 是臺北重要地標與觀光景點之一，也是臺灣第一高樓。</p> <p>(2) One World Trade Center: 世貿中心一號大樓是美國最高的大廈，第 100~102 樓為觀景臺，其它樓層以辦公大樓為主</p> <p>2. 教師引導學生說出 ____ is a famous landmark in _____ .</p> <p>【建議活動】</p> <p>1. 將黑板左邊貼上數個三位數的阿拉伯數字，如：652、217，右邊貼上相對應的英文數字，如 six hundred and fifty-two、two hundred and seventeen。</p> <p>2. 全班分兩組，各組派一人上臺，兩人猜拳，贏的同學站在阿拉伯數字那邊、負責</p>		
--	--	---	---	--	--	--	--

			◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。			出題，猜拳輸的同學站在英文數字那邊並回答同學出的題目，如：出題的同學指著 217，回答問題的學生則要指著 two hundred and seventeen 並念出英文數字。 【指定作業】 請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，預習 Unit 1 故事。		
第 2 週								
第 3 週	1	Get Ready	1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。 ◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-III-1 能念出英語的語	◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。 ◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。 ◎Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1.能認識世界知名的地標。 2.能參與班級活動討論並回答教師的提問。 3.能以英語說出世界知名的地標。 4.能以英語說出 1000 以內的數字。	【暖身活動】 【人物介紹教學活動】 1. 請學生翻開課本第 12~13 頁，詢問圖片內容。 (1) What does Amy have in her hands? A dress. (2) Is Amy' s dress in good condition? Yes, it is. 2. 播放 Super E-Book，請學生邊聽邊跟念。 【建議活動】 活動：大家一起來 1. 全班分 5~6 組，每組 4~5 人，教師事先影印課本頁面，分割成 4 張，一個主角人物一張，發給各組。 2. 各組組長帶領組員朗誦 Amy gives	活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量	自編自選教材

		<p>音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。</p> <p>4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。</p> <p>*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。</p> <p>◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。</p> <p>◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度</p>	<p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、故事及短劇。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p>		<p>away her old clothes. 多次，直到熟悉。</p> <p>3. 最後請學生在教室走動，找到其他各組拿到與自己相同圖卡的學生，站在一起念出 Amy</p> <p>gives away her old clothes.</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本節所學內容。</p> <p>【暖身活動】</p> <p>【教學活動】</p> <p>1. 請全班打開課本第 14~15 頁，介紹各國知名的地標。</p> <p>(1) Taipei 101: 臺北 101 是臺北重要地標與觀光景點之一，也是臺灣第一高樓。</p> <p>(2) One World Trade Center: 世貿中心一號大樓是美國最高的大廈，第 100~102 樓為觀景臺，其它樓層以辦公大樓為主</p> <p>2. 教師引導學生說出 _____ is a famous landmark in _____ .</p> <p>【建議活動】</p> <p>1. 將黑板左邊貼上數個三位數的阿拉伯數字，如：652、217，右邊貼上相對應的英文數字，如 six hundred and fifty-two、two hundred and seventeen。</p> <p>2. 全班分兩組，各組派一人上臺，兩人猜</p>		
--	--	--	---	--	---	--	--

			<p>朗讀簡易句型的句子。</p> <p>◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。</p>			<p>拳，贏的同學站在阿拉伯數字那邊、負責出題，猜拳</p> <p>輸的同學站在英文數字那邊並回答同學出的題目，如：出題的同學指著 217，回答問題的學生則要指著 two hundred and seventeen 並念出英文數字。</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，預習 Unit 1 故事。</p>		
第 4-6 週	3	A Surprise for Jello	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。</p> <p>◎Ab-III-3 片語及句子的重音。</p> <p>*Ab-III-4 句子的語調及節奏。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p>	<p>1. 精熟本課字彙及句型。</p> <p>2. 扣合國際教育，讓學生認識各國不同的戶外市場。</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>【閱讀教學活動】</p> <p>B. Read and Write</p> <p>1. 請學生從短文中找出每個人要去的地方。</p> <p>2. 請學生將 B. Read and Write 完成，全班核對答案。</p> <p>3. 教師引導學生利用排序的表格說出短文之內容。</p> <p>4. 教師可視學生程度進行差異化教學，請學生從文章中找到四個人的職業及要去的地方，用兩個完整的句子描述，寫在頁面空白處，如：Ms. Green is a doctor. She' s going to the hospital.</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聽 CD/學生版 Super 電子書，跟讀生活用語對話。</p>	<p>活動評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>課堂觀察</p> <p>口語評量</p> <p>作業評量</p>	<p>自編自選教材</p>

◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。

2-III-7 能作簡易的回答和描述。

2-III-8 能作簡易的提問。

◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。

◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。

◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。

3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。

3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短

◎Ac-III-3 簡易的生活用語。

Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。

Ad-III-1 簡易標點符號。

Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。

*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。

*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。

B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。

D-III-3 依綜合資訊作簡易

【彈性學習教學活動】

1. 教師請同學在小組內討論還知道哪些 outdoor markets。

2. 教師播放 Super E-Book，讓學生聆聽並跟念。

議題融入：國際教育

解說課本圖片內容，引導學生朗讀內文。

(1) 法國聖圖安跳蚤市場由十幾個小市集組成，販售一些便宜貨品，有古老明信片、書籍及藝術品。

(2) 傳統的水上市場，遊客跟攤販通常都坐在船上，買賣時兩艘船碰頭，直接在船上交易。另外，有些水上市場是「河岸市集」，主要攤販都在岸上。

(3) 農夫市集由農夫直接擺攤，主要販賣農產品，食品都十分新鮮。

Think and Share 請學生想想住家附近是否有夜市。若無，請學生分享自己去過哪些夜市。

參考答案：Raohe Street Night Market

（饒河夜市）、Shilin Night Market（士林夜市）

【指定作業】

請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本節所學內容。

文之主要內容的簡易短文之主要內容。

4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。

4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。

4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。

*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

◎5-III-5 能以

猜測。

			<p>正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。</p> <p>5-III-7 能以正確發音及適切的速朗讀簡易對話。</p> <p>◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。</p> <p>8-III-4 能了解外國風土民情。</p> <p>9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。</p>					
第 7-9 週	3	City Adventure	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。</p> <p>◎Ab-III-3 片</p>	<p>1. 能熟練本課字彙 bike, bus, car, MRT, plane, scooter, taxi, train。</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>【單字教學】</p> <p>A. Listen and Say</p> <p>1. 教師運用單字卡，將剛剛學生有提到的交通工具逐一放置在黑板上，帶學生念單字數次。</p> <p>2. 教師將圖卡放置在黑板上，將字卡發給</p>	<p>活動評量</p> <p>紙筆評量</p> <p>課堂觀察</p> <p>口語評量</p> <p>作業評量</p>	<p>自編自選教材</p>

		<p>句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所</p>	<p>語及句子的重音。</p> <p>*Ab-III-4 句子的語調及節奏。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p> <p>◎Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-1 簡易標點符號。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故</p>	<p>2. 能聽懂並能應用本課直述句：We can get to the park by bike.</p> <p>3. 能樂於與班上同學進行口語練習及活動。</p> <p>4. 能聽懂並應用本課主要句型：</p> <p>A How can we get to the park? We can get there by bike</p>	<p>幾位學生。</p> <p>3. 教師念出單字，請學生放置在黑板上並帶領全班一起念出單字。</p> <p>4. 教師播放 Super E-Book，請學生聽讀並指讀課本上相對應的單字圖。</p> <p>5. 學生兩人一組，一起念出課本上的單字。</p> <p>6. 帶領學生運用 We can get to the park by bike. 句型替換單字，練習念出句子。</p> <p>B. Listen and Number</p> <p>1. 教師播放 Super E-Book，學生依聽到的單字，在空格中填入數字。</p> <p>2. 帶領全班一起核對答案。</p> <p>【延伸教學活動】</p> <p>1. 教師將全班分組，每組發下平板，指定一個地點，如：臺中科博館，請學生運用地圖的軟體，如：Google maps，找出可搭乘的交通工具以及花費的時間。</p> <p>2. 請各組運用以下句型發表可能前往的方式及花費的時間。</p> <p>We can get there by car. It takes thirty minutes to get there.</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聆聽音檔 / 學生版 Super 電子書，複習本課單字。</p>		
--	--	---	--	---	--	--	--

學的字詞。
◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。
3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。
3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。
4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。
4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。
4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。
*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

事及短劇。
*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。
B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。
D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。

【句型教學活動】

Sentence A

A. Listen, Read, and Say

1. 教師先將 How can we get to the park? 句型條放置黑板上。
2. 教師拿一圖卡，問學生搭乘的交通工具，並將句型條 We can get there by bike. 放置黑板上，帶領學生念一次。
3. 教師播放 Super E-book，請學生仔細聽內容並跟念。
4. 將學生分成兩組，帶領學生將本課單字代入句型中，進行問答練習。

B. Look and Ask

1. 教師說明並請一位學生與教師示範活動的流程。
2. 接著，兩人輪流練習問答，學生 A 先問，學生 B 回答，之後換學生 B 發問，學生 A 回答。逐一練習問完後，請對方在自己的課本簽名，表示完成練習。

Grammar Focus

1. 帶領學生依據表格一起念出句子。
2. 請學生觀察表格中的主詞與 can 的變化，說明主詞變化時，can 維持原狀。

【指定作業】

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。

5-III-7 能以正確發音及適切的速朗讀簡易對話。

◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。

8-III-4 能了解外國風土民情。

9-III-3 能綜

請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本課句型。

			合相關資訊 作簡易的猜測。					
第 10 週	1	節慶教學 地球日 Review 1 Culture & Festival s Earth Day	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。</p> <p>◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。</p> <p>4-III-1 能抄寫課堂中所</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。</p>	<p>1. 能熟練字彙 bakery, bank, bookstore, hospital, park, post office, restaurant, supermarket 與句型 Where are you going? I' m going to the park. Are you going to the bakery? Yes, I am. / No, I' m not. I' mgoing to the bookstore.。</p>	<p>【暖身活動】</p> <p>1.請學生看圖片，猜猜這是什麼節慶。</p> <p>2.教師可簡單說明地球日的由來。</p> <p>3. 請學生欣賞網路上地球日歌謠。</p> <p>4. 請學生說說日常可以採取哪些行動，為愛護地球盡一份力。</p> <p>【單字教學活動】</p> <p>1. 教師播放 Super E-Book 介紹相關單字，並讓學生跟讀。</p> <p>2. 教師將單字圖卡貼在黑板上，教師連續點選兩張單字圖卡，請學生依序念出，直到學生熟悉為止。</p> <p>【故事教學活動】</p> <p>1. 帶學生閱讀短文，並簡單說明內容。</p> <p>2. 引導學生討論回收跟重複使用的區別。</p> <p>3. 引導學生思考還有哪些行動可以終結「用完就丟」的拋棄式文化。</p> <p>【指定作業】</p> <p>請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本單元</p>	<p>活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量</p>	<p>自編自選教材</p>

學的字詞。
4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。
◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。
◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。
◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。
◎5-III-9 能運用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。

2.能熟練字彙
bike, bus, car, MRT, plane, scooter, taxi, train 與句型
How can we get to the park?
We can get there by bike. Can we get to the park by bike?
Yes, we can. / No, we can't. we can get there bybus.。
3. 能聽辨、認讀 bl, pl, gl, cl, br, pr, gr, cr 發音規則與字母拼讀單字。

<p>第 11-15 週</p>	<p>5</p>	<p>Do You Have a Headache?</p>	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。 ◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 ◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 ◎2-III-1 能念出英語的語音。 ◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-7 能作簡易的回答和描述。 2-III-8 能作簡易的提問。</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。 ◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。 ◎Ab-III-3 片語及句子的重音。 *Ab-III-4 句子的語調及節奏。 ◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。 ◎Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。</p>	<p>1. 能熟練字彙 cold fever runny nose sore throat headache toothache stomachache 2. 能聽懂並能應用句型： Do you have a <u>fever</u>? Yes, I do. No, I don't. I have a <u>runny nose</u>.</p>	<p>1. 老師與小朋友共同閱讀 How Do Dinosaurs Get Well Soon? by Jane Yolen 2. 老師導讀，並適時呈現書中豐富的圖畫，加強說明。 二、討論活動： 1. 問題討論與分享 2. 教師歸納 It' s six hundred and ten dollars.。 【指定作業】 請學生回家聆聽音檔 / Super 電子書，複習本課句型。</p>	<p>活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量</p>	<p>自編自選教材</p>
------------------	----------	--------------------------------	---	--	---	---	---	---------------

◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。

◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。

◎3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。

3-III-5 能看懂課堂中所學的簡易對話。

3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容的簡易短文之主要內容。

4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。

4-III-2 能抄寫課堂中所學的句子。

Ad-III-1 簡易標點符號。

Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。

*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。

*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。

B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。

D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。

4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。

*4-III-6 能書寫課堂中所學的句子。

◎5-III-2 在聽讀時，能辨識書本中相對應的寫文字。

◎5-III-4 能聽懂日常生活應對中用語句，並作適當的回應。

◎5-III-5 能以正確的發音及適切速度朗讀簡易句型的句子。

5-III-7 能以正確發音及適切的速朗讀簡易對話。

◎5-III-9 能運

			<p>用所學的字母拼讀規則讀出英文字詞。</p> <p>8-III-4 能了解國外風土民情。</p> <p>9-III-3 能綜合相關資訊作簡易的猜測。</p>					
第 16-20 週	5	<p>I Will Never Not Ever Eat a Tomato by Lauren Child</p>	<p>1-III-1 能聽辨英語的子音、母音及其不同的組合。</p> <p>◎1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。</p> <p>◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>◎1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。</p> <p>◎2-III-1 能念出英語的語</p>	<p>◎Ab-III-1 子音、母音及其組合。</p> <p>◎Ab-III-2 單音節、多音節，及重音音節。</p> <p>◎Ab-III-3 片語及句子的重音。</p> <p>*Ab-III-4 句子的語調及節奏。</p> <p>◎Ab-III-5 所學的字母拼讀規則（含看字讀音、聽音拼字）。</p>	<p>1. 能熟練字彙 breakfast lunch dinner bread chicken salad soup noodles</p> <p>2. 能聽懂並能應用主要句型： What would you like for <u>lunch</u>? I'd like some <u>salad</u>.</p>	<p>1. 老師與小朋友共同閱讀 How Do Dinosaurs Get Well Soon? by Jane Yolen</p> <p>2. 老師導讀，並適時呈現書中豐富的圖畫，加強說明。</p> <p>二、討論活動：</p> <p>1. 問題討論與分享</p> <p>2. 教師歸納</p>	<p>活動評量 紙筆評量 課堂觀察 口語評量 作業評量</p>	<p>自編自選教材</p>

		<p>音。</p> <p>◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。</p> <p>2-III-7 能作簡易的回答和描述。</p> <p>2-III-8 能作簡易的提問。</p> <p>◎2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。</p>	<p>◎Ac-III-3 簡易的生活用語。</p> <p>Ac-III-4 國小階段所學字詞。</p> <p>Ad-III-1 簡易標點符號。</p> <p>Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。</p> <p>*◎Ae-III-1 簡易歌謠、韻文、短文、故事及短劇。</p> <p>*Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。</p> <p>D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。</p>	<p>Would you like some <u>bread</u> for lunch?</p> <p>Yes, please.</p> <p>No, thank you. I'd like some <u>soup</u></p>			
--	--	---	--	--	--	--	--

彰化縣田中鎮田中國民中小學 114 學年度第二學期五年級 悅讀田中 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	<u>悅讀田中</u>	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	兒童的閱讀興趣與習慣培養，需要大人的引導和陪伴，設計此課程希望能營造豐富多元的閱讀情境，在潛移默化中將閱讀自然融入，成為生命成長能量的重要來源。透過有效的閱讀策略指導，帶給孩子學習競爭力，鼓勵孩子養成閱讀的好習慣，逐步引導學童快樂閱讀。				
核心素養	國-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。 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。				
課程目標	1. 運用文字語彙，抒發情感，表達意見。 2. 結合語文與綜合，進行跨領域探索，發展自學能力。 3. 能透過分享經驗、溝通表達，接納不同意見，建立良好人際關係。 4. 能廣泛閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，培養創造力。				
配合融入之領域或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input checked="" type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 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	閱讀易上手 41- 樂觀的態度	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。	學習以樂觀的態度，發突及以樂去事欣長向自觀的應窘境的察，他，並正納己。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀閱讀易上手 41「樂觀的態度」。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否理解故事內容。 3. 學生透過討論擷取大意並發表。 三、完成「樂觀的態度」學習單並互相分享。	1. 能專心閱讀。 2. 能找出故事重點。 3. 能藉由思考、討論，更清楚故事脈絡及內容，並擷取文本故事，完成學習單。 5. 觀摩他人的學習單。	自編 自選 教材
第 2 週								
第 3-4 週	2	閱讀易上手 41- 樂觀的態度	國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。	學習以樂觀的態度，發突及以樂去事欣長向自觀的應窘境的察，他，並正納己。	一、閱讀活動： 1. 共同閱讀閱讀易上手 41「樂觀的態度」。 二、文本提問互動 1. 學生找出各段重點。 2. 教師提問，確認學生是否理解故事內容。 3. 學生透過討論擷取大意並發表。 三、完成「樂觀的態度」學習單並互相分享。	1. 能專心閱讀。 2. 能找出故事重點。 3. 能藉由思考、討論，更清楚故事脈絡及內容，並擷取文本故事，完成學習單。 5. 觀摩他人的學習單。	自編 自選 教材

第 5-8 週	4	閱讀易上手 46—雨林之淚	<p>國5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>綜3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</p>	<p>Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。</p> <p>Cd-III-2 人類對環境及生態資源的影響。</p>	<p>了解雨林的生態以及為何會有「地球之肺」與「生物基因庫」的稱號。</p>	<p>一、閱讀活動：</p> <p>1. 共同閱讀閱讀易上手 46「雨林之淚」。</p> <p>二、文本提問互動</p> <p>1. 學生找出各段重點。</p> <p>2. 教師提問，確認學生是否理解文本內容。</p> <p>3. 學生透過討論擷取大意並發表。</p> <p>三、完成「雨林之淚」學習單並互相分享。</p>	<p>1. 能專心閱讀。</p> <p>2. 能找出各段重點。</p> <p>3. 能藉由思考、討論，更清楚文本脈絡及內容，並擷取文本大意。</p> <p>4. 完成學習單。</p> <p>5. 觀摩他人的學習單。</p>	自編 自選 教材
第 9-12 週	4	媽媽的 100 張臉孔	<p>國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p>綜 3b-III-1 持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。</p>	<p>Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。</p> <p>Cb-III-3 感恩、利他情懷。</p>	<p>1. 藉由閱讀文本，體會媽媽所擔負的責任與壓力，在日常生活中，需要變換許多不同的態度、面貌。</p> <p>2. 經由母親節相關活動的體驗，了解母親養育自己的辛勞，進而發自內心感恩母親。</p>	<p>一、閱讀文本與觀賞相關影片</p> <p>二、組內共學：</p> <p>1. 請學生提出和書中內容相關的問題與同學討論(合作討論)合作完成心智圖。</p> <p>2. 教師統整學生發表內容。</p> <p>三、內容深究：</p> <p>1. 看到本書的封面和書名，請你想想這本書的內容會出現哪些情節呢？(學習策略)</p> <p>2. 分享生活中遇到跟書中相關的故事情節。(分享表達)</p> <p>四、完成閱讀學習單。</p>	<p>1. 能閱讀文本。</p> <p>2. 能完成心智圖的繪製。</p> <p>3. 能解說心智圖。</p> <p>4. 能聆聽問題，並說出自己找到的答案，解說論點的依據。</p> <p>5. 能完成學習單</p>	自編 自選 教材
第 13-16 週	4	沒有人是完美的	<p>國 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>國 5-III-7 連結相</p>	<p>Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。</p>	<p>1. 分析討論面對問題該做出什麼樣的反應，找出適合的解決策略。</p> <p>2. 讀懂文本，評述和文本</p>	<p>一、閱讀文本~我的真相：</p> <p>1. 對自己的期望大調查。</p> <p>2. 討論如何改造自己。</p> <p>二、組內共學：</p> <p>1. 分組討論臥病在床的心</p>	<p>1. 能發表自我評估報告。</p>	自編 自選 教材

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第 二 學期 五 年級 品格教育 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	品格教育	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(5)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	『品德教育』屬教育本質之基礎，品德奠基於家庭、發展於學校、實踐於國家社會，所以培養具有高品德素養的生活，是家庭和學校共同的義務和責任。唯有以愛為能量，以鼓勵為滋養，親師齊心協力，才能在生活中扎根品德教育、培養良好品德。				
核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。				
課程目標	1. 欣賞並接納他人。 2. 能將心比心、謙恭有禮、別人說話要仔細聆聽 3. 不嘲笑別人、不要欺負或找別人的麻煩、在理解一個人之前，勿下斷語。 4. 能面對挫折，努力尋求突破。 5. 能面對新事物，接受挑戰。 6. 犯錯時，能承擔自己的過失及責任。				

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

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量	自編 自選 教材 /學習 單
第1週	1	尊重	<p>【國語】 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>【綜合】 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-II-2 參加團體</p>	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態</p>	<p>【國語】 Bd- III -1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>【綜合】 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Bb-II-3 團體活動的參與態度。</p>	<p>一、引起動機 教師撥放「尊重」的簡報檔，引導學童進入學習主題</p> <p>二、發展活動 (一) 閱讀故事內容： 教師撥放故事簡報檔，邊講述故內容，學生共同聆聽觀看 (二) 討論與發表： 教師根據故事內容佈提，請學生發表看法 (角色的想法、作法、與他人的互動) 1、故事裡有幾個人？他們是誰？ 2、故事是發生在什麼時候？故事裡的發生了什麼事？ 3、誰向衛靈公進諫？諫言何事？</p>	<p>觀察評量 (專注聆聽)</p> <p>小組討論</p>	

		<p>活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。</p>	<p>與增進公民意識。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p>	<p>Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。</p>	<p>4、衛靈公如何回答？</p> <p>5、衛靈公最後決定如何？</p> <p>6、小靖和大雄本來的關係如何？</p> <p>7、小靖和大雄為何事發生口角？</p> <p>8、小靖和大雄後來如何處理？</p> <p>9、小靖後來怎麼樣了？</p> <p>三、日常生活的實例：</p> <p>1、如果別人跟你發生口角你的心情如何？</p> <p>2、如果別人不尊重你，你的感覺如何？</p> <p>3、你覺得應該要怎樣做才是「尊重」？</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>(一)教師歸納：</p> <p>1、我們應該騰出頭腦的一角，用以接納朋友的意見。</p> <p>【朱培 爾德】</p> <p>2、尊重的定義：接納不同的人及意見</p> <p>3、我要做到的項目：我要接納不同的意見。</p> <p>(二)叮嚀學生記得填寫學習單。</p>	<p>學習單</p>	
<p>第 2 週</p>							

<p>第 3 週</p>	<p>1</p>	<p>尊重</p>	<p>【國語】 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>【綜合】 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。</p>	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C2 理解他</p>	<p>【國語】 Bd- III -1 以事實、理論為證據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>【綜合】 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Bb-II-3 團體活動的參與態度。 Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。</p>	<p>一、引起動機 教師撥放「尊重」的簡報檔，引導學童進入學習主題 二、發展活動 (一) 閱讀故事內容： 教師撥放故事簡報檔，邊講述故內容，學生共同聆聽觀看 (二) 討論與發表： 教師根據故事內容佈提，請學生發表看法 (角色的想法、作法、與他人的互動) 1、故事裡有幾個人？他們是誰？ 2、故事是發生在什麼時候？故事裡的發生了什麼事？ 3、誰向衛靈公進諫？諫言何事？ 4、衛靈公如何回答？ 5、衛靈公最後決定如何？ 6、小靖和大雄本來的關係如何？ 7、小靖和大雄為何事發生口角？ 8、小靖和大雄後來如何處理？ 9、小靖後來怎麼樣了？ 三、日常生活的實例： 1、如果別人跟你發生口角你的心情如何？</p>	<p>觀察評量 (專注聆聽)</p> <p>小組討論</p>
--------------	----------	-----------	--	---	---	---	------------------------------------

				人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。		<p>2、如果別人不尊重你，你的感覺如何？</p> <p>3、你覺得應該要怎樣做才是「尊重」？</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>(一)教師歸納：</p> <p>1、我們應該騰出頭腦的一角，用以接納朋友的意見。</p> <p>【朱培爾德】</p> <p>2、尊重的定義：接納不同的人及意見</p> <p>3、我要做到的項目：我要接納不同的意見。</p> <p>(二)叮嚀學生記得填寫學習單。</p>	學習單	
第 18-20 週	3	勇氣	<p>【國語】</p> <p>Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>【綜合】</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長</p>	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以</p>	<p>【國語】</p> <p>Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>【綜合】</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p> <p>Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。</p>	<p>一、引起動機</p> <p>暖身活動：</p> <p>◎比手畫腳，猜「勇氣」徵求一位同學至台上，透過肢體語言，將「勇氣」一詞演繹出來，並請台下的同學猜一猜。</p> <p>PS. 倘若「比手畫腳」沒有同學猜出「勇氣」一詞，請進行下一個階段的「我說你猜，給提示」。</p> <p>◎我說你猜，給提示請徵求另一位同學上台，我</p>	口頭評量	

		<p>處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。</p> <p>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。</p>	<p>了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p> <p>綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p>	<p>Bb-II-2 關懷團隊成員的行動。</p> <p>Ad-II-1 情緒的辨識與調適。</p> <p>Ad-II-2 正向思考的策略。</p> <p>Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。</p> <p>Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>們的謎腳依然是「勇氣」，可以用同音字，但不能直接將同一個字的音說出來。直到猜出「勇氣」就開始我們的繪本故事。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一) 繪本導讀： 以繪本說故事方式進行，用 PPT 放映</p> <p>(二) 進行分組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、老鼠、青蛙、蝸牛用什麼比賽項目證明自己有勇氣？ 2、為什麼對牠們來說做這些事情需要有勇氣？ 3、麻雀用什麼方式證明自己有勇氣？ 4、為何大家會認同麻雀的行為是真正的勇氣？ 5、本書當中那個部分給你印象最深刻？有什麼樣的感受？ 6、這個故事，你還有哪些不瞭解的地方？ <p>*老師提出：老鼠、青蛙、蝸牛和麻雀都是挑戰自己不擅長的項目，為什麼只有麻雀的表演被認為是真正的勇氣，還受到大家的歡呼？</p> <p>7、在生活中有什麼事是你認為有勇氣的事？</p>	<p>小組討論</p>	
--	--	---	--	---	---	-------------	--

					<p>8、當一群好朋友邀你一同做危險的遊戲或行為時，你會怎麼做？</p> <p>三、綜合活動</p> <p>(一) 教師統整：透透過這個故事，說明勇氣與匹夫之勇的不同。</p> <p>◎勇氣就是嘗試自己不敢做，接受自己不完美，面對逆境不退縮，承認失敗不怕錯。</p> <p>◎匹夫之勇指不用智謀，單憑個人的勇力去完成事情。</p> <p>(二) 延伸活動：</p> <p>1、討論什麼是有勇氣的事，請老師引導。例如，「對朋友說不」需要勇氣；「上台發表自己的意見」需要勇氣；「改掉壞習慣」也需要勇氣；「對自己說過的話負責」也是有勇氣的表現。</p> <p>2、請同學將自己認為有勇氣的事寫在便利貼條上，貼在黑板。</p> <p>3、老師逐項檢視同學們寫的勇氣事項。</p> <p>4、老師鼓勵同學挑戰自己最想克服或超越的事項。</p>	實作評量	
--	--	--	--	--	--	------	--

彰化縣田中國民小學 114 學年度第 二 學期 五 年級 鄉土探索 彈性學習課程 (校訂課程)

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1 各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	鄉土探索 媽祖廟巡禮-田中乾 德宮	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(12)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背 景、課程願景 及特色發展	五年級的孩子 已從中年級的實作出發，透過觀察及記錄，增加學生與環境的互動體驗。本設計以學生為學習主體，透過素養導向課程，打開生活經驗發展探究能力，並與家鄉生活連結。從觀察廟宇建築，搭配數學領域線對稱圖形單元，尋找廟宇建築中符合線對稱圖形的地方，激發學生向上學習的渴望與挑戰問題的勇氣，培養具有終身學習核心素養的兒童。				
核心素養	綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-J-A3 具備識別現實生活問題和數學的關聯的能力。 數-J-B3 能在數學的推導中，享受數學之美。				
課程目標	1. 了解家鄉的歷史與文化，探討田中乾德宮的過去與現在。 2. 培養學生一起參與討論的能力。 3. 運用藝術創作，表達自己的想法，享受創作的樂趣。				

4. 能察覺生活中建築物上的線對稱現象。
5. 透過拼圖摺疊，了解平面圖形線對稱圖形的意義。
6. 能利用摺紙剪出線對稱圖形。

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

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量	自編自選教材/學習單
第 4-7 週	4	田中乾德宮歷史	綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 綜 3c-II-1 參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解家鄉的歷史與文化 2. 探討田中乾德宮的過去與現在 	Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧。 Cc-II-3 對自己文化的認同與肯定。	<ol style="list-style-type: none"> 一. 引起動機 <ol style="list-style-type: none"> 1. 影片賞析：大甲鎮瀾宮接駕田中乾德宮暨田中 20 友宮蒞臨大甲敦誼會香片段。 2. 討論： <ol style="list-style-type: none"> ① 影片中印象深刻的事。 ② 對田中乾德宮的印象。 ③ 分享自己曾經到乾德宮做過的事情或活動。 二. 發展活動 <ol style="list-style-type: none"> 1. 老照片的故事(PPT)：田中乾德宮的歷史照片分享。 2. 失落的一角： <ol style="list-style-type: none"> ① 老師擷取田中乾德宮特色的一角，孩子可依線所猜測其為老中青乾德宮的哪一個。 ② 請猜中者，分享剛剛聽到的老故事中印象深刻的部分。 	能專心觀賞並聆聽 能用完整的語句回答問題 能專心聆聽 能分辨並說明老中青乾德宮的特色 能參與	影片 故事(PPT) 乾德宮照片

						<p>三. 綜合活動</p> <p>1. 分享：田中乾德宮讓你意想不到的地方？</p> <p>2. 田中乾德宮附近還有什麼特別之處？</p>	討論	
第 8-11 週	4	乾德宮寫生	<p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>藝 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。</p>	<p>1. 能說出田中乾德宮的歷史。</p> <p>2. 能專注繪出田中乾德宮的樣貌。</p> <p>3. 能說出自己最喜歡的田中乾德宮特色。</p>	<p>視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</p> <p>視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。</p> <p>視 A-II-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。</p>	<p>一. 引起動機</p> <p>1. 實地訪查田中乾德宮。</p> <p>2. 回顧上堂課的老故事。</p> <p>二. 發展活動</p> <p>1. 老師說明構圖技巧並與學生約定寫生時間。</p> <p>2. 寫生活動：孩子分組選定自己喜歡的場景，並將場景描繪在紙上。</p> <p>三. 綜合活動</p> <p>請孩子分享自己喜歡的場景，及該場景給自己的感受。</p> <p>1. 請孩子回家幫自己的作品寫上完整的說明。</p> <p>2. 隔天將說明貼於作品右下角。</p>	<p>能用完整的語句回答問題。</p> <p>能仔細觀察並用心創作</p> <p>口頭發表</p> <p>能用完整語句寫出作品說明</p>	寫生工具及畫紙
第 12-13 週	2	展覽分享	<p>藝 3-II-1 樂於參與各類藝術活動，探索自己</p>	<p>1. 能主動協助布置展場。</p>	<p>視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境</p>	<p>一. 引起動機</p> <p>張貼孩子的作品，請孩子回想寫生當天的情景。</p>	口頭發表	

			<p>的藝術興趣與能力，並展現欣賞禮儀。 藝3-II-5</p> <p>透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。</p>	<p>2. 能大方地介紹自己的作品。</p>	<p>布置。 表P-II-2 各類形式的表演藝術活動。</p>	<p>二. 發展活動</p> <p>1. 邀請其他年級孩子到班上看展覽。 2. 創作者在自己的作品旁導覽及分享。</p> <p>三. 綜合活動</p> <p>1. 請孩子分享這次展覽的感受及對田中乾德宮有什麼不一樣的想法。 2. 延伸除了田中乾德宮，附近還有哪些值得介紹或值得探訪的地方？</p>	<p>口頭發表</p> <p>口頭發表</p>	
第 14-15 週	2	尋找建築物上線對稱現象	<p>s-III-6 認識線對稱的意義。</p> <p>s-IV-4 理解平面圖形全等的意義，知道圖形經平移、旋轉、鏡射後仍保持全等，並能用於解決幾何與日常生活的問題。</p> <p>S-IV-5 理解線對稱的意義和線對稱圖形的幾何性質，並能應用於解決幾何與日常生活的問題。</p>	<p>1. 能藉由全等的經驗，察覺左右全等和上下全等的圖形或實物。 2. 能察覺生活中的線對稱現象。 3. 能透過鏡射遊戲，體驗線對稱現象。 能透過具體操作，認識線對稱圖形的對稱軸。</p>	<p>S-5-4 線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。</p>	<p>第一節 (一)教師：準備好田中乾德宮相片數十張。 (二)學生：1. 準備方形小鏡子。</p> <p>二、引起動機 (一)1. 請學生觀察田中乾德宮相片，找出與課本上的說明符合線對稱圖形定義的相片。 (二)進行共同討論。 1. 在討論的過程中，引導學生發現如果將這些圖形對摺，會有摺線的存在，並且能發現摺線的左右或上下兩邊的圖形看起來非常相似，沿著摺線對摺，左右兩邊的圖形幾乎可以疊合在一起。 【發展活動】 一、摺紙遊戲 (一)1. 布題：列印討論後認為是線對稱的田中乾德宮相片，摺摺看。要怎麼摺，摺線的兩側圖形可以完全疊合？」</p>	<p>能專心聆聽。 能用完整的語句回答問題。</p> <p>能確實完成學習單 95 %學生能參與小組討論並發表討論的答案並提出個人看法</p>	學習單

			<p>5. 能試著指著圖案說說看。</p> <p>6. 能說明如何利用摺紙的方法，確認圖形是否為對稱圖形。</p> <p>7. 能說出反射出來的圖形和原來的圖形完全一樣。</p> <p>8. 要放在虛線上，能發現哪張相片是線對稱圖形。</p>	<p>S-7-4 線對稱的性質：對稱線段等長；對稱角相等；對稱點的連線段會被對稱軸垂直平分。</p> <p>S-7-5 線對稱的基本圖形：等腰三角形；正方形；菱形；箏形；正多邊形。</p> <p>S-7-4 線對稱的性質：對稱線段等長；對稱角相等；對稱點的連線段會被對稱軸垂直平分。</p>	<p>2. 讓學生操作，並做討論，說說要怎麼摺。</p> <p>(二)1. 教師請學生將相片的摺痕畫出摺線。</p> <p>2. 提問：「你們發現了什麼？」</p> <p>3. 共同討論，請學生回答。</p> <p>4. 說明：「像這樣對摺時，摺線兩側可以完全疊合的圖形，叫做『線對稱圖形』，這條摺線叫作『對稱軸』。」</p> <p>5. 讓學生指出相片的對稱軸在哪裡。</p> <p>(三)1. 請學生用尺，沿摺線，畫出圖形的對稱軸。</p> <p>二、鏡射遊戲</p> <p>(一)1. 布題：「如果把鏡子放在對稱圖形的對稱軸上，你有怎樣的發現？」</p> <p>2. 共同討論，請學生回答。</p> <p>(二)1. 實作：「拿出方形小鏡子對齊相片摺痕，檢查看看，哪一個是線對稱圖形？」</p> <p>2. 學生各自操作、發表。</p> <p>2. 摺摺看。並用尺畫出對稱軸，再用鏡子檢查看看。</p> <p>【總結活動】</p> <p>一、「生活中還有哪些東西，是左右很像或上下很像的？」</p> <p>二、利用黑板展示的圖卡來提問，總結這堂的上課重點。</p> <p>(一)像這樣對摺時，摺線兩側可以完全</p>	<p>口頭評量 小組競賽</p> <p>能專心聆聽。 能用完整的語句回答問題。</p> <p>95 %學生能參與小</p>
--	--	--	---	---	---	---

疊合的圖形，叫做什麼
圖形？
(二)那條摺線叫作什麼？
(三)想想看，你可以用什麼方法，找出
「線對稱圖形」所有可能的「對稱軸」
呢？
(四)想想看，關於「線對稱」圖形，你
知道了什麼？

第二節
學習單

工具：手機、紙和筆

1. 找出五個乾德宮建築物外觀或裡面符
合線對稱圖形的地方，拍照並記錄。
2. 整理相片，說明並記錄於學習單上。

組討
論並發
表討
論的答
案並提
出個
人看法
口頭評
量
小組競
賽

能確實
完成學
習單

彰化縣田振田中國國民小學 114學年度 第二學期 交通安全 校訂課程計畫

課程名稱	守法不機車		實施年級	五年級
彈性學習課程類別	<input type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探究 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		總節數	2 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共同用路人應了解的交通規範。 3. 實踐道路上的交通規範與互利用路人的觀念。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	健體 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。		健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。	
綜合領域	綜合 3a -III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。		綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。	
融入議題	學習主題		實質內涵	

彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第一學期五年級 資訊教育 彈性學習課程（校訂課程）

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

8-1各年級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」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	資訊教育 KODU 3D 遊戲小創客	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。				

6. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。
7. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。

配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引	<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
------------	--	---

表現任務 軟體操作、口頭問答、程式作品。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	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、3D 遊戲 KODU! (一) (議題: 資訊、科技)	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。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活	KODU軟體介面與程式執行的方式。	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 3. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【認識 KODU 介面】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】

			中能把握機會，勇於嘗試使用英語。			7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。		
第2週	1							
第3週	1	一、3D 遊戲 KODU! (三) (議題: 資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>1. 角色設計：KODU、樹。</p> <p>2. 「WHEN...DO...」邏輯運用。</p>	<p>1. 新增角色</p> <p>2. 編排程式</p> <p>3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯</p> <p>4. 完成、儲存與匯出</p>	<p>1. 學會新增角色與編排程式。</p> <p>2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。</p> <p>3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。</p> <p>4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。</p> <p>5. 學會執行完成的遊戲。</p> <p>6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。</p> <p>7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。</p> <p>8. 課後練習—你</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>

						是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！		
第4週	1	二、好吃的蘋果 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3D 地形繪製。 2. 角色程式設計：紅蘋果和青蘋果。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式 	<p>是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 5. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色（紅蘋果、青蘋果）。 7. 學會讓角色表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 8. 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元三】
第5週	1	二、好吃的蘋果 (二)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 角色程式設計：KODU。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會製作有得分機制的遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客

		(議題：資訊)	<p>方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	2. 得分機制。	2. 吃到紅蘋果就加分。	<p>增加得分。</p> <p>2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。</p> <p>3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。</p> <p>4. 學會複製與貼上程式片段。</p>	3. 學習評量	2. 老師教學網站 影音互動多媒體
第6週	1	<p>二、好吃的蘋果 (三) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>1. 分數運算。</p> <p>2. KODU 社群。</p>	<p>1. 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。</p> <p>2. 認識 KODU 社群。</p> <p>3. 學會編排遊戲勝利的規則。</p>	<p>1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。</p> <p>2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。</p> <p>3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。</p> <p>4. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。</p> <p>5. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站 影音互動多媒體</p>

						使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。		
第7週	1	三、趣味大賽車 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	麻吉PK賽—雙打賽車遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 2. 創造賽車場 3. 設計「麻吉 PK 賽」遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明麻吉PK賽（玩家與玩家）與電腦PK賽（玩家與電腦）的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉PK賽—雙打遊戲。 5. 編排程式（白隊）：用方向鍵駕駛賽車。 6. 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 7. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到其他車輛會彈開。 8. 編排程式（白隊）：讓賽車碰到章魚會減速。 9. 新增終點小屋，編排程式（小屋）：碰到賽車就贏了，並播放音 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】

						效。 10. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN... DO...DO」，從操作中瞭解程式邏輯。		
第8週	1	三、趣味大賽車 (二) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	麻吉PK賽—雙打賽車遊戲。	<p>1. 完成「麻吉 PK 賽」遊戲</p> <p>2. 學會路徑的多種應用</p>	<p>1. 新增對手賽車（紅隊）。</p> <p>2. 學會新增障礙物（章魚）與製作路徑（章魚自動行走於白色路徑）。</p> <p>3. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。</p> <p>4. 編排程式（章魚）：碰到賽車就改變天空顏色。</p> <p>5. 完成並測試遊戲。</p> <p>6. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比賽，想想看，如何讓遊戲勝利時會顯示哪一隊獲勝。（在「贏得遊戲」的程式方塊後面可以加上顏色，且「當火星漫遊車碰到小屋」可以改成「當白色火星漫遊車碰到小屋」、「當紅色火星漫遊</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元四】</p>

<p>第9週</p>	<p>1</p>	<p>三、趣味大賽車 (三) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>電腦PK賽—人機對抗賽車遊戲。</p>	<p>1. 設計「電腦 PK 賽」遊戲。</p> <p>2. 學會讓賽車自動沿著路徑走、完成比賽。</p>	<p>車碰到小屋」。)</p> <p>1. 學會製作電腦自動駕駛的賽車路徑(紅色賽車沿著紅色路徑走)。</p> <p>2. 編排程式(小屋)加入勝利與失敗的判定：當紅色賽車(電腦)抵達終點，遊戲就輸了；當白色賽車(玩家)抵達終點，遊戲就贏了。</p> <p>3. 與同儕比賽，試玩自己製作的遊戲吧！</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站 影音互動多媒體</p>
<p>第10週</p>	<p>1</p>	<p>三、趣味大賽車 (四) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>電腦PK賽—人機對抗賽車遊戲。</p>	<p>1. 學會讓賽車的的速度變快</p> <p>2. 學會製作第二頁程式</p>	<p>1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。</p> <p>2. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫遊車就會改變天空顏色。</p> <p>3. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度(速度</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站 影音互動多媒體</p>

						為1)」。		
第11週	1	四、火線大射擊 (一) (議題:資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說明射擊遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元五】
第12週	1	四、火線大射擊 (二) (議題:資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排角色程式 (單輪車、砲台、四爪大機器人) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式 (單輪車)：用箭號鍵 (方向鍵) 移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

						遊，當看到單輪車，就播放音效。		
第13週	1	四、火線大射擊 (三) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。 4. 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 5. 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 8. 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。		
第14週	1	四、火線大射擊 (四) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式（單輪車）：碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 7. 編排程式（金幣）：發出光芒。 8. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

						<p>累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。</p> <p>9. 完成遊戲，執行測試。</p> <p>10. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。</p> <p>11. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到 5 分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。</p>		
第15週	1	五、跳跳馬力歐 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>數 s-III-3 從操作活</p>	捲軸式跳島遊戲。	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	<p>1. 說明捲軸式跳島舞台設計。</p> <p>2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。</p> <p>3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的高台、水池與牆。</p> <p>4. 學會繪製懸空的道路。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【micro:bit 玩 KODU：單元六】</p>

			<p>動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>					
第16週	1	<p>五、跳跳馬力歐 (二) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	捲軸式跳島遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色與編排程式 2. 加入視角—固定偏移 3. 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入角色、編排程式（單輪車）：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式（單輪車）：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色（單輪車）：反彈力設為0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色（章魚），在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						<p>歸零。</p> <p>7. 在水池加入裝飾角色（魚兒），沿著藍色路徑移動。</p> <p>8. 加上切換島嶼的角色（煙霧），碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。</p> <p>9. 加入 15 個金幣角色。</p>		
第17週	1	<p>五、跳跳馬力歐 (三) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	捲軸式跳島遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學會倒數計時的遊戲設計 2. 學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果 3. 佈置場景與加入啦啦隊 4. 設定掉落物—金幣、岩石與星星 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 加入水管、樹，以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站 影音互動多媒體

						<p>20 遊戲勝利。</p> <p>6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於7秒後消失，岩石與星星碰到陸地會消失。</p> <p>7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。</p> <p>8. 完成遊戲設計，執行測試。</p> <p>9. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，讓魚碰到單輪車扣5分，並修改勝利分數為30分，增加難度。</p> <p>10. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，讓金幣運用本尊與分身的特性，當修改一個金幣程式，所有金幣皆會同樣改變。</p>		
第18週	1	六、優遊新世界 (一) (議題：資訊)	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科</p>	<p>1. KODU 社群運用。</p> <p>2. 迷宮遊戲。</p>	1. 學會運用 KODU 的社群資源	<p>1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。</p> <p>3. 搜尋：BARRY</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站 影音互動多媒體</p>

			<p>技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>			<p>老師的賽車場、Roadkill v03。</p> <p>4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。</p> <p>5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。</p> <p>6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。</p>		
第19週	1	<p>六、優遊新世界 (二) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>奇幻大冒險遊戲。</p>	<p>1. 學會從社群取得他人分享的程式、再創作</p> <p>2. 奇幻大冒險—地圖設計</p>	<p>1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」。</p> <p>2. 修改地圖：使用「刪除工具」，來刪除所有角色與物件。</p> <p>3. 修改地圖：使用「路徑工具」，刪除地圖上原有的路徑。</p> <p>4. 修改地圖：使用「地面刷具」，將地圖修改為自己需要的場景。</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>
第20週	1	<p>六、優遊新世界 (三) (議題：資訊)</p>	<p>資 E3 應用運算思維描述問題解決的</p>	<p>1. 奇幻大冒險遊戲。</p> <p>2. KODU 連接</p>	<p>1. 學會從社群取得他人分享的程式、</p>	<p>1. 設計主角 (單輪車)，用箭號鍵</p>	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p>	<p>1. 巨岩 -KODU 3D 遊戲小創客</p>

		<p>方法。</p> <p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。</p>	<p>micro:bit。</p>	<p>再創作。</p> <p>2. 奇幻大冒險—遊戲設計。</p> <p>3. 分享遊戲。</p> <p>4. 認識 micro:bit 與 KODU 可結合應用。</p>	<p>移動、用空格鍵跳躍，若掉入水中，天空變色，碰到小屋就贏了。</p> <p>2. 設計砲台：隨機在 1~2 秒內，向東水平發射火箭，若擊中單輪車，遊戲重來。</p> <p>3. 設計四腳怪：沿著路徑行走，若碰到單輪車，遊戲結束。</p> <p>4. 設計觀眾 (Kodu)：當看到單輪車靠近，就快樂地跳起來。</p> <p>5. 設計終點 (小屋)、佈置場景 (噴射機、樹、工廠與白雲)。</p> <p>6. 將修改好的程式分享到 KODU 社群。</p> <p>7. 課後練習—創意動動腦：micro:bit 應用。瞭解 micro:bit 如何與 KODU 結合，用 micro:bit 板子來控制角色動作。</p>	<p>3. 學習評量</p>	<p>2. 老師教學網站 影音互動多媒體</p>
--	--	---	-------------------	--	--	----------------	------------------------------

彰化縣 田中 國民小學 114 學年度第二學期 五年級彈性(校訂)課程計畫 其他類

課程名稱	數學補救教學- 自主學習	課程目標	依學生學習需求與狀況，學習成就低下者以補救教學增進基礎學力；一般學生透過自主學習的引導策略來培養學生自主學習知能，培育學生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	非山非市學校期能及早施以補救教學，提升學生學習效能，並鼓勵學生自主學習發展多元知能。
節數	每週1節，計19節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況分組學習，需要補救的學生進行補救教學，其他學生教導自主學習策略及學習任務與作業。

組別	補救教學	自主學習
教學模式與策略	5. 運用教育部《國民小學及國民中學學習扶助科技化評量系統》系統教學導入 6. 運用《因材施教》學習拍 教學資源 7. 教師自編學習單 8. 其他民間資源之運用	1. 動機策略 2. 思考策略 5. 後設認知策略 6. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	4. 作業單 5. 紙筆測驗 6. 網站填答檢核	4. 書面報告 5. 學習檔案 6. 作品展示或展演

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
1	一.自主學習的思考策略介紹～六頂帽思考法	
2		
3	自主學習的思考策略介紹～ORID 焦點討論法 <ul style="list-style-type: none"> · Objective：指外在客觀、事實。Q：發生了什麼事？ · Reflective：反應自身感受。Q：你有什麼感覺？ · Interpretive：帶來的意義或經驗。Q：最有意義的是什麼？ · Decisional：產生的結論或行動。Q：有什麼要改變？要採取什麼行動？ 學習策略介紹～筆記術 <ul style="list-style-type: none"> · 康乃爾筆記法 · 關鍵字筆記法 · 圖像式筆記（如樹狀圖、魚骨圖、流程圖、圓餅圖等） · 表格整理法（如比較表、九宮格表、四象限表等） 	
4	曼陀羅思考法 <ul style="list-style-type: none"> · 九宮格放射狀曼陀羅(發散思考) · 螺旋狀曼陀羅(收斂思考) · 十字曼陀羅(綜合思考) · 雙層曼陀羅(八平方思考) 	
5	《因材網》+學習拍主要功能與操作練習	

進度(週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
6	<p>N-5-14 體積：「立方公尺」。簡單實測、量感、估測與計算。</p> <p>S-5-5 正方體和長方體：計算正方體和長方體的體積與表面積。正方體與長方體的體積公式。</p>	<p>介紹研究方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.說明『文獻探討法』外的其它方法。調查、觀察、實作、訪問。 2.學生就自己研究題目決定要使用的研究方法。分組互相討論給意見。 3.就選定的研究方法列出計畫。倆倆交換意見，共同修正計畫。
7	<p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>進行研究計畫(一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.就上週列出的研究計畫開始各項實作、訪問、調查、觀察等工作。 2.就個別需求，有需要運用課餘或假日的時間，有需要家長協助的都各自進行，教師需常關心學生的進度，給予協助。
8	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p>	
9	<p>R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>N-5-14 體積：「立方公尺」。簡單實測、量感、估測與計算。</p> <p>S-5-5 正方體和長方體：計算正方體和長方體的體積與表面積。正方體與長方體的體積公式。</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	
10		

11	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	進行研究計畫(二) 1.就上週列出的研究計畫開始各項實作、訪問、調查、觀察等工作。 2.就個別需求，有需要運用課餘或假日的時間，有需要家長協助的都各自進行，教師需常關心學生的進度，給予協助。
12	S-5-4 線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。	
13	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	
14	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	資料整理分析 1.進行問卷調查分析。（將問卷調查結果整理成統計圖表或將問卷結果寫成訪問草稿） 2.已完成的學生可進行整份報告的文書處理。
15	N-5-8 小數的乘法：整數乘以小數、小數乘以小數的意義。乘數為小數的直式計算。教師用位值的概念說明直	
16	式計算的合理性。處理乘積一定比被乘數大的錯誤類型。 N-5-1 十進位的位值系統：「兆位」	

	<p>至「千分位」。整合整數與小數。理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。</p> <p>N-5-9 整數、小數除以整數（商為小數）：整數除以整數（商為小數）、小數除以整數的意義。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。能用概數協助處理除不盡的情況。熟悉分母為2、4、5、8之真分數所對應的小數。教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	
17	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p>	<p>準備口頭發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.選擇自己口頭發表想要用的方式。表演、展示、實作等。 2.製作輔助媒體，書面海報、電腦簡報、影片剪輯、實物製作等。 3.可介紹筆記方格的整理資料方
18	<p>N-5-10 解題：比率與應用。整數相除的應用。含「百分率」、「折」、</p>	

19	<p>「成」。</p> <p>N-5-16 解題：時間的乘除問題。在分數和小數學習的範圍內，解決與時間相關的乘除問題。</p> <p>N-5-13 重量：「公噸」。生活實例之應用。含與「公斤」的換算與計算。使用概數。</p> <p>N-5-12 面積：「公畝」、「公頃」、「平方公里」。生活實例之應用。含與「平方公尺」的換算與計算。使用概數。</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p>	<p>式、也可使用其他摘要資料的方式來紀錄查到的資料。</p> <p>4.寫下答案時一定要經過閱讀不同後整理出結果，使用自己的話寫下來，不要將查到的資料照抄下來。</p> <p>5. 在筆記本上逐題寫下來。每筆資料都要註明資料來源：書名、出版社或作者、頁數。</p> <p>6. 有空時也可打字存檔下來。</p>
20	<p>完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。</p> <p>D-5-1 製作折線圖：製作生活中的折線圖。</p> <p>教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。</p> <p>完成學習反思單</p>	<p>成果發表會</p> <p>1.分組發表。</p> <p>2.聽發表時要做紀錄。</p> <p>3.就個人紀錄部份做提問或回饋。</p>

**彰化縣田中鎮田中國民小學 114 學年度第 二 學期 五 年
級辦理全校性、全年級或班群學習活動課程計畫**

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容)	評量方式	備註
1	議題宣導 友善校園反霸凌	1	讓學生了解學校有處理校園霸凌的規範並保護自己	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1.學校防制霸凌事件的處理規範。 2.小劇場表演，讓學生親自演練。	問答 實作 口頭發表	
2							
3	議題宣導 環境暨安全教育課程 全校防火演練	1	1.能了解火災帶來的傷害。 2.能知道發生火災時如何疏散。	防 E8 參與學校的防災疏散演練。 環 E12 養成對災害的警覺心及敏感度，對災害有基本的了解，並能避	1.火災發生時避難的要點教學。 2.全校防災演練	問答 口頭發表 實作	
4	議題宣導 家庭暴力防治課程	1	認識性騷擾或性侵害、家暴發生危機時，知道做出哪些正確的反應。	性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1.讓學生認識什麼是「兒童虐待」、「家庭暴力」。 2.讓學生知道求救的管道。	問答 口頭發表	

5-7	<p style="text-align: center;">議題宣導</p> <p style="text-align: center;">性別平等教育課程</p>	3	<p>認識男、女生青春 期發展的第二性徵，能以正向的態度接納自己及他人的青春期的身體變化，並學習尊重他人的隱私。</p>	<p>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(制)能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認知青春期兩性的發展與保健 2. 學習分享兩性的成長經驗 	問答 口頭發表	
8	<p style="text-align: center;">班級輔導</p> <p style="text-align: center;">健檢暨口腔保健</p>	1	<p>藉由健康檢查，讓學生了解如何誠為一位健康寶寶，並重視口腔保健、了解防制蛀牙要領。</p>	<p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 身高體重測量。 2. 視力口腔檢查。 3. 口腔保健的重要性。 2. 維持健康及防制蛀牙要領。 	問答 實際操作 口頭發表	得視外部單位時間調整 實施日期

9-12	班際交流 戶外教學活動	4	藉由戶外教學參訪社區機構，培養學生愛鄉愛土情懷。	戶 E7 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	1.出發前提醒學生戶外教學時，應注意的事項。 2.參訪機構認識。 3.心得分享。	問答 實際操作 口頭發表	得視實際狀況調整實施日期
13-14	議題宣導 家庭教育課程 母親節慶祝活動	2	藉由母親節才藝表演，表達對母親恩情的感謝。	家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	1.母親節表演節目練習。 2.母親節才藝表演及欣賞。	實際操作 欣賞	
15-17	議題宣導 性別平等教育課程	3	認識男、女生青春期發展的第二性徵，能以正向的態度接納自己及他人的青春期的身體變化，並學習尊重他人的隱私。	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(制)能力。	1. 尊重自己和別人的隱私。 2. 保護自己的身體，避免受到性侵害。	問答 口頭發表	
18	議題宣導 性侵害犯罪防治教育課程	1	認識性騷擾或性侵害發生危機時，知道做出哪些正確的反應。	性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1.讓學生認識什麼是「性騷擾」、「性侵害家庭暴力」、「性霸凌」。 2.讓學生知道求救的管道。	問答 口頭發表	
19	服務學習 環境教育課程 愛護我們的校園	1	一、能認識自己的校園的環境位置。 二、能說出學校內各個設施的名稱。 三、能愛護校園環境，不亂丟垃圾。 四、能辨識一般垃	環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。 環 E17 養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。。	1.認識我們的校園。 2.維護校園整潔。 3.資源回收一起來。 4.資源回收遊戲。	問答 實作 口頭發表	

			<p>圾與可資源回收的垃圾。</p> <p>能做好資源回收的工作。</p>				
20	<p>班級輔導 (學習省思)</p>	1	<p>藉由學習省思，讓學生回想一年來的學習心得</p>	<p>生活-E-A1</p> <p>透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。</p>	<p>1.藉由學習單，讓學生記錄一年來的學習活動。</p> <p>2.讓學生發表一年來的學習收穫，及對未來的展望。</p>	<p>問答學習單</p> <p>口頭發表</p>	

※「其他類課程」包括本土語文/新住民語文(國中)、服務學習、戶外教育、班際或校際交流、自治活動、班級輔導...等各式課程，經學校課程發展委員會通過後實施。