

彰化縣二林鎮廣興國民小學課程計畫

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

六年級

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 六年級 彈性學習課程/節數

課程架構表

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校為處困乏之地，地處邊陲，人口老化外移嚴重，社區多屬弱勢且家庭破碎，在多重不利因素影響下，學生學力低落習得無助，離土厭農自我輕賤，在地認同感不足，為解決孩子教育不利的現實處境、以化育良畝種作豐饒，構閱為渠多方展能，以閱讀為根基托展課程，近似於「先民引水灌溉，代代屯墾轉旱為饒」的圖像，並發展蔗里有故事、食蔗好滋味、蔗漾有意思和識讀國際課程，重建土地認同，廣興之子連結土地，才會根留家鄉，活化斯土、關懷在地；實驗無毒農法，策盟返鄉青年農民，彼此增能串連、翻轉農業，並發展創意的甘蔗及蔗糖相關料理，激發學生農創能力，培養學生具草根性的堅毅力與適應力；以甘蔗為基，結合環保與文創，能循環利用廢棄物結合校園元素，完成手作藝創品，培養學生跨域整合能力，提升文化素養，並以達到淨零永續為目標，建立愛護環境的新生活態度；識讀國際，瞭解自身文化的特質，知道台灣特殊的歷史地位，知道各國文化的脈絡性，從理解、尊重、欣賞等層面，培養國際素養，有效增進國家認同；團隊尋求解方，讓學生「從土地找回能力」，並在日常生活中養成生命共同體的概念，以激發全球責任感，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數
統整性主題/ 專題/議題 探究	蔗鄉~蔗里有故事	6	6	6	6	6	6	4	4	7	10	8	10
	蔗饗~食蔗好滋味	7	7	7	6	6	6	6	9	11	10	11	11
	蔗賞~蔗漾有意思	7	7	7	8	8	8	10	7	12	10	11	9
	識讀國際	20	19	20	19	-	-	-	-	-	-	-	-
	交通安全	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
社團活動與 技藝課程	機關王社團	-	-	-	-	-	-	-	-	20	19	20	16
	創客社團	-	-	-	-	20	19	20	19	20	19	20	16
其他類課程	國際視野	-	-	-	-	20	19	20	19	20	19	20	16
	悅讀閱讀	10	10	10	10	10	10	10	10	20	19	20	16
	教育議題融入	8	6	8	6	8	6	8	6	8	6	8	6
合計		60	57	60	57	80	76	80	76	120	114	120	102

本校推動「品德教育」及「生命教育」 融入領域課程教學，規劃說明如下：

一、品德教育：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	生活	肯定自己、學校的一天、	4
一	健康與體育	健康小達人、活力加油站	5
一	語文-本土語	囡仔真好禮、我的鉛筆盒仔	2
二	生活	溫馨送暖、傳送我的愛、我和家人能溝通	3
二	健康與體育	流感小尖兵、我家拒菸酒	2
二	語文-本土語	歡喜的代誌、來買菜喔	2
三	語文-國語	你好，新朋友、我們的約定、枯木是大飯店、最年輕的奶奶	4
三	自然科學	哪些因素會影響蔬菜生長	1
三	社會	親人的往來、班級裡的人際關係、合作與競爭	3
三	健康與體育	快樂向前衝	1
三	綜合活動	溝通小偵探、認識你我他	2
三	藝術	玩具總動員、玩劇大方秀	2
四	語文-國語	阿白觀察記、豆粥婆婆、戴斗笠的地藏	3
四	健康與體育	遠離檳酒菸	1
四	綜合活動	學習有妙方、溝通有訣竅	2
四	藝術	點點滴滴	1
五	語文-國語	幸福筆記本、做人做事做長久、小小力量將世界照亮、男生說，女生說、穿越時空的味道、高明說話術	6
五	社會	漢人移墾社會的形成、島上居民的生活	2
五	健康與體育	青春大小事、健康加油站	4
五	藝術	當偶們同在一起	1
六	語文-國語	遇見自己、孔子說的話、善用自嘲，展現幽默、過故人莊、大小剛好的鞋子	5
六	語文-本土語	驚著無代誌、烏鴉食水、巷仔內的世界杯、我已經大漢	4
六	自然科學	動物大解密、生物彼此間有什麼關係、如何愛護地球生態	3
六	健康與體育	守護青春、健康新攻略	4
六	藝術	藝術瑰寶	1

六	綜合活動	美感「心」體驗、創意好望角、美感行動派	3
---	------	---------------------	---

二、生命教育：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	生活	五月五慶端午	1
一	健康與體育	帶著眼耳鼻去旅行	2
一	語文-本土語	來去讀冊、我的身軀	2
二	語文-國語	國王的新衣裳、黃狗生蛋	2
二	生活	種子藏哪裡、我和家人能溝通、快樂的學習	2
二	健康與體育	健康做得到	1
二	語文-本土語	玉蘭花、蟲的世界	2
三	語文-國語	火大了、我該怎麼辦？、哎呀！誤會大了	3
三	自然科學	植物是什麼、動物身體構造和功能有關嗎	2
三	社會	居住地方的生活、聰明的消費	2
三	健康與體育	我升上三年級了、成長加油站	2
三	綜合活動	溝通小偵探、情緒大不同、情緒轉個彎	3
三	藝術	形狀大師、豐富多樣的聲音	2
四	語文-國語	蝶之生、活出生命奇蹟、屋頂上的小貓	3
四	自然科學	水生生物如何適應環境、如何愛護環境、昆蟲如何適應環境與成長	3
四	健康與體育	安全生活小當家、逗陣來長大	2
四	綜合活動	學習有妙方、溝通有訣竅	2
四	藝術	這就是我、展現自我、有你真好、我的身體會說話	4
五	語文-國語	幸福筆記本、小小力量將世界照亮、在黑暗中乘著音樂飛翔、魔術師爸爸、紅鼻子醫生	5
五	社會	島上居民的生活、發現臺灣之美、各方勢力競逐下的臺灣	3
五	健康與體育	飛騰青春、飛過天際	2
五	綜合活動	成長你我他、生命樂翩翩、珍愛進行曲、How nice we are	4
五	藝術	家鄉情懷、藝說從頭	2
六	語文-國語	遇見自己、樹、走一段海岸、存根、大小剛好的鞋子、童年・夏日・棉花糖	7
六	語文-本土語	掛號、我已經大漢	2

六	自然科學	動物與我們生活有關嗎、生物彼此間有什麼關係、如何愛護地球生態	3
六	社會	我的生活圈	2
六	健康與體育	人生製造公司、守護青春	4
六	藝術	藝想新世界、畫出眼中的你、複製共同的回憶、青春日誌	4

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 六年級 彈性學習課程

8、各年級彈性學習課程目標／核心素養與學習重點、評量

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。

課程主軸	蔗鄉～「蔗里」有故事		蔗饗～食蔗好滋味		蔗賞～蔗漾有意思	
課程願景	培養學生具有「在地認同」、「草根農創」、「永續創新」能力，能關懷在地、接軌世界的行動生活家。					
課程理念	孕育在地情懷		啟發生命潛能		陶養生活知能	
核心素養	在地認同力		草根農創力		永續創新力	
課程目標	藉由文史探索及走讀教育，認識自己的家鄉，培養在地認同、關懷在地的情懷。		藉由食農教育及戶外教育，培養具有草根性的堅毅力與適應力，從大自然中學習體驗並學習解決問題。		藉由環境及科技教育，發揮創意，讓生活環境達到淨零永續，建立愛護環境的新生活態度。	
部定課程連結領域	語文領域 生活領域 社會領域 綜合領域 自然領域		語文領域 生活領域 健體領域 綜合領域 自然領域		語文領域 生活領域 自然領域 綜合領域 藝文領域	
課程內涵						
一年級上教學主題	主題名稱： 聽我說	教學活動： 1. ZOOMIN(3) 2. 我在二林(3)	主題名稱： 糖的蜜秘	教學活動： 1. 認識糖糖(2) 2. 糖糖出頭天(5)	主題名稱： 我是環保小尖兵	教學活動： 1. 渣難?(5) 2. Colorful paper(2)
一年級下教學主題	主題名稱： 緣來在廣興	教學活動： 1. 我是廣興好寶寶(3) 2. 話畫我家鄉(3)	主題名稱： Rainbow juice	教學活動： 1. 巫婆魔法水(2) 2. bartender(5)	主題名稱： 資源回收師	教學活動： 1. 拼貼大師(3) 2. 藝術大師(4)
二年級上教學主題	主題名稱： 廣興是寶物	教學活動： 1. 廣興三寶(2) 2. 製作物產娃娃(4)	主題名稱： 果醬爺爺	教學活動： 1. 甘蔗 vs 火龍果碰撞新滋味(4) 2. 花生什麼事(3)	主題名稱： 環保再利用	教學活動： 1. 包裝紙藝術(4) 2. 果醬包裝logo(3)
二年級下教學主題	主題名稱： 廣興藏寶圖	教學活動： 1. 認識圖例(2) 2. 廣興綠活圖(4)	主題名稱： 黑糖奶奶	教學活動： 1. 黑糖長糕糕(3) 2. 黑糖奶奶變裝秀(3)	主題名稱： 生生不息	教學活動： 1. 春泥回來了(6) 2. 開心農場(2)
三年級上教學主題	主題名稱： 巴布薩在廣興	教學活動： 1. 認識母系社會(2) 2. 製作巴布薩族布偶(4)	主題名稱： 蔗糖的誕生	教學活動： 1. 製糖過程(3) 2. 一起來製糖(3)	主題名稱： 化腐朽為神奇	教學活動： 1. 甘蔗渣堆肥(3) 2. 甘蔗渣太空包(5)

三年級下 教學主題	主題名稱： 廣興大富翁	教學活動： 1. 走讀二林(2) 2. 製作大富翁 (4)	主題名稱： 二林蔗麼甜	教學活動： 1. 製作花生糖(2) 2. 紅糖蛋捲(4)	主題名稱： 蔗樣做包裝	教學活動： 1. 製作手提袋 (5) 2. 雷雕蔗渣杯 墊(3)
四年級上 教學主題	主題名稱： 你的名字	教學活動： 1. 名字的由來 (2) 2. 家的名字(2)	主題名稱： 在地甘蔗美 食	教學活動： 1. 糖葫蘆(2) 2. 甘蔗糕(4)	主題名稱： 蔗是藝術	教學活動： 1. 蔗製書籤(4) 2. 甘蔗迷宮(6)
四年級下 教學主題	主題名稱： 印象廣興	教學活動： 1. 訪談社區長 輩(4)	主題名稱： 異國甘蔗美 食	教學活動： 1. 甘蔗雞(5) 2. 越南甘蔗雞(4)	主題名稱： 蔗麼好用	教學活動： 1. 甘蔗琴(4) 2. 甘蔗拼貼畫 (3)
五年級上 教學主題	主題名稱： 蔗農在二林	教學活動： 1. 二林蔗農事 件介紹(3) 2. 台灣農民運 動介紹(4)	主題名稱： 糖藝繽紛樂	教學活動： 1. 異糖變變變(3) 2. 各國畫糖歷史 (4) 3. 我是糖藝家(4)	主題名稱： 廣興創作家	教學活動： 1. 蔗葉拼圖(6) 2. 蔗皮毛筆手 藝家(6)
五年級下 教學主題	主題名稱： 廣興記者在蔗 裡	教學活動： 1. 參訪蔗田、 訪談二林蔗農 (10)	主題名稱： 蔗兒有廣興 美食	教學活動： 1. 蔗香蔗漿麻糬 (5) 2. 原來蔗麼糕!(5)	主題名稱： 甘蔗藝術工 作坊	教學活動： 1. 蔗葉拓印畫 (5) 2. 雷雕蔗渣鑰 匙圈(5)
六年級上 教學主題	主題名稱： 你農我農	教學活動： 1. 什麼是農 創?(3) 2. 廣興農創家 (5)	主題名稱： 來廣興蔗兒 消暑一夏!	教學活動： 1. 蔗糖斗笠捏麵人 (6) 2. 蔗糖冰沙(5)	主題名稱： 原來可以蔗 樣做!	教學活動： 1. 蔗皮燈籠(6) 2. 花草蔗皮圈 (5)
六年級下 教學主題	主題名稱： 深根二林農業 史	教學活動： 1. 二林農業史 (3) 2. 二林農業發 展瓶頸(3) 3. 二林農業發 展大會考(4)	主題名稱： 廣興美食展	教學活動： 1. 認識行銷策略及 網站(4) 2. 我是美食展行銷 家(7)	主題名稱： 蔗是回憶	教學活動： 1. 甘蔗回憶相 框(9)

整合知識技
能與態度

深入情境，脈
絡化學習

著重學習
方法與策略

實踐活用所學，展現
學習成果

主軸一 蔗鄉～「蔗里」有故事

實施年級		六年級		實施期程		上學期	
教學主題		你農我農		設計者		賴維萱	
單元名稱(學習內容)		什麼是農創?		教學節次		共 3 節	
設計依據							
學習重點	學習表現	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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。		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。		
	學習內容	- Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 - Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 - Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。 - Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。			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。		
議題融入	實質內涵	無					
	所融入之學習重點	無					
與領域的連結			綜合領域、社會領域				
教材來源			自編				
教學準備/設備/資源			投影設備、平板、學習單				
學習目標							
- 了解農創的概念和意義，掌握農創的基本概念，。 - 通過觀看影片或與農創家的故事互動，了解農創家的生活和工作。							
評量方式							
口頭評量 小組發表 學習單撰寫							

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
引起動機(準備活動) 1. 展示一些關於農場的照片或短片，讓學生們先了解農場的基本概念。 2. 提問學生：你們認為農場的主要功能是什麼？你們認識的農業相關工作有哪些？	10 分	
發展活動(主要教學活動) 1. 介紹農創的概念： 解釋農創是什麼，它是農業創新的縮寫，意味著在農業領域中引入新的想法、技術或方法來改善農業生產。 2. 示範農創案例： 展示一些簡單易懂的農創案例，例如使用新技術改善農作物生長、農業機械化帶來的效率提升等。 3. 小組討論： 配合學習單，引導學生思考，如果你們是農夫，你們會想出什麼樣的農創方案來改善農業生產？	40 分	

總結活動（課程歸納與評量） - 回顧重點： 回顧今天學到的農創概念，以及一些案例。 - 學生反思： 農創對農業的重要性是什麼？我們如何可以成為農創者？ ---本節課結束---	10 分	
引起動機（準備活動） - 準備一段關於農創家的真實紀錄片或故事片，介紹農創家的工作、生活和創新想法。 - 提問學生：你們對於農創家的生活有什麼想像？你們認為農創家最重要的品質是什麼？	10 分	
發展活動（主要教學活動） - 觀看農創家介紹影片 - 與學生一起觀看影片，讓他們了解農創家的生活和工作內容，以及他們如何應用創新解決農業問題。 - 影片討論： 影片中的農創家是如何影響當地農業和社區的？他們的創新想法有哪些值得借鑑的地方？	40 分	
總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 回顧影片內容，學生分享他們從中學到了什麼，對農創的認識有什麼改變或學習。 - 討論未來可能性： 觀看了這個影片後，你們對自己未來的生活和職業有什麼新的想法或啟發？你們認為自己有機會成為一個農創家嗎？ ---本節課結束---	10 分	
附錄：		

主軸一 蔗鄉～「蔗里」有故事

實施年級	六年級	實施期程	上學期
教學主題	你農我農	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)	廣興農創家	教學節次	共 5 節
設計依據			
學習重點	學習表現	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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。	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。
	學習內容	- Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 - Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 - Bc-III-2 媒體對日常生活的影響。 - Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	
議題融入	實質內涵	無	
	所融入之學習重點	無	
與領域的連結		綜合領域、社會領域	
教材來源		自編	
教學準備/設備/資源		投影設備、平板	
學習目標			
- 能夠了解二林鎮的特殊農產品及其創新點。 - 掌握農創產品的設計過程。 - 在實踐中發揮創意和合作精神。			
評量方式			
口頭評量、小組發表、學習單撰寫			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
認識二林鎮的特殊農產品 引起動機（準備活動） 活動名稱：本地農產品展示 1. 教師準備一些二林鎮的特殊農產品，如甘蔗、米、花生等，讓學生觀察和觸摸。 2. 問學生：你們認識這些農產品嗎？你們知道它們是二林鎮的特色嗎？ 發展活動（主要教學活動） 1. 介紹二林鎮的農業特色： 教師講解二林鎮的地理環境和農業發展歷史，介紹當地的主要農產品及其特色。 2. 討論農產品的用途和價值： 教師與學生一起討論這些農產品的用途，如食用、加工、出口等，並分析其經濟和文化價值。 3. 案例分享： 教師分享一些二林鎮農產品的成功案例，如某種特色米的市場銷售情況或某位農民的成功故事。	7 分 36 分 7 分	

總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 教師幫助學生總結二林鎮的主要農產品及其特色，並確認學生對當地農業的基本理解。 - 回饋與討論： 提問：你們對二林鎮的農產品有什麼新認識？你們有什麼想法或問題？ ----本節課結束----		
深入了解二林鎮的農產品創新 引起動機（準備活動） 活動名稱：農產品創新故事 - 教師播放一段關於二林鎮農產品創新的影片或故事，如加工技術的改進或新產品的開發。 - 問學生：你們覺得這些創新有什麼特別之處？對當地農業有什麼影響？	7 分	
發展活動（主要教學活動） - 介紹農產品創新的概念： 教師講解農產品創新的基本概念，包括技術創新、產品開發、市場推廣等。 - 探討二林鎮農產品的創新案例： 介紹幾個二林鎮農產品創新的成功案例，展示其創新點和市場表現。 - 學生分組討論：這些創新是如何實現的？對當地經濟和農民生活有什麼影響？	36 分	
總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 幫助學生總結二林鎮農產品的創新點和成功因素，確認學生對農產品創新的理解。 - 回饋與討論： 提問：你們認為農產品創新對二林鎮有什麼重要性？你們有沒有想到自己可以進行什麼創新？ ----本節課結束----	7 分	
設計自己的農創產品 引起動機（準備活動） 活動名稱：創意頭腦風暴 - 教師引導學生進行創意頭腦風暴，思考自己想設計什麼樣的農創產品。 - 提問：如果你們是農創家，你們會創造什麼樣的產品？為什麼？	5 分	
發展活動（主要教學活動） - 產品設計指導： - 講解農創產品設計的基本步驟，包括市場調研、產品設計、樣品製作等。 - 學生分組設計自己的農創產品，確定產品的創新點和市場定位。	39 分	
	6 分	

4. 各組學生繪製產品設計圖，並寫出簡單的產品介紹和創新說明。		
總結活動（課程歸納與評量）		
1. 學習歸納： 幫助學生總結產品設計的過程和要點，並確認學生對產品設計的基本理解。 2. 回饋與討論： 提問：你們設計的產品有什麼創新點？你們認為這些產品能在市場上取得成功嗎？為什麼？	5 分	
----本節課結束----	40 分	
展示與評價農創產品		
引起動機（準備活動）		
活動名稱：產品展示準備		
1. 教師提醒學生準備好自己的產品設計圖和介紹，為展示做準備。 2. 問學生：你們準備好展示你們的創意產品了嗎？你們有什麼期待？	5 分	
發展活動（主要教學活動）		
1. 產品展示與講解： 各組學生展示自己的產品設計圖，並向全班講解產品的創新點和市場定位。 2. 教師和學生一起對每個產品進行評價，提出改進建議和表揚創意。		
總結活動（課程歸納與評量）		
1. 學習歸納： 教師幫助學生總結展示和評價的過程，強調創意和實踐的重要性。 2. 回顧與評價： 提問：你們從展示和評價中學到了什麼？你們有沒有想改進你們的產品設計？你們對未來的農創家有什麼建議？		
----本節課結束----		
附錄：		

主軸一 蔗鄉～「蔗里」有故事

實施年級		六年級		實施期程		下學期	
教學主題		深根二林農業史		設計者		賴維萱	
單元名稱(學習內容)		二林農業史		教學節次		共 3 節	
設計依據							
學習重點	學習表現	● 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。		核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。		
	學習內容	● Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。			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。		
議題融入	實質內涵	● 多 E1 了解自己的文化特質。					
	所融入之學習重點	●					
與領域的連結			綜合領域、社會領域				
教材來源			自編				
教學準備/設備/資源			投影設備、平板、相關圖片				
學習目標							
● 學生將能夠了解二林鎮的農業歷史演變和現代農業的發展現況。 ● 培養學生對農業的興趣和理解。 ● 啟發學生對未來農業發展的思考和探索。							
評量方式							
口頭評量、小組發表							

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
探索二林鎮的農業起源 引起動機（準備活動） 1. 在教室小型農業文物的照片，如古老的農具圖片、農作物圖片、農業地圖等。 2. 提問學生：你們對農業有什麼了解？你們對二林鎮的農業歷史有什麼猜想？ 發展活動（主要教學活動） 1. 介紹二林鎮的農業歷史： 介紹二林鎮的農業起源和歷史發展，包括最早的農業活動、主要種植作物和畜牧品種等。 2. 農業技術演示： 示範一些古老的農業技術，例如簸穀、磨麵粉等，讓學生了解古代農業的農具和技術。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出二林鎮的農業起源和發展歷程，並與展示圖片、文物的觀察結果進行對比。 2. 反思與評價：	10 分 40 分 10 分	

提問：通過今天的課程，你們對二林鎮的農業歷史有了什麼新的認識？你們覺得古代農業和現代農業有什麼不同之處？ ----本節課結束----	13 分	
探索現代二林鎮的農業發展 引起動機（準備活動） 活動名稱：農業現況報告 - 學生在課前準備一些關於二林鎮現代農業發展的報告，包括主要種植作物、農業技術和農產品加工等。 - 提問學生：你們知道二林鎮現代農業的情況嗎？你們對現代農業有什麼期待？	32 分	
發展活動（主要教學活動） - 現代農業介紹： 介紹二林鎮現代農業的發展現況，包括農業產業結構、先進的農業技術和農產品的市場情況等。 - 二林的農場或農產品加工廠： 觀賞二林當地農場或農產品加工廠的影片，讓學生了解現代農業的生產流程和各式技術應用。	15 分	
總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 教師幫助學生歸納出二林鎮現代農業的特點和發展方向，並與之前的農業歷史進行對比。 - 討論未來發展： 提問：你們認為二林鎮未來的農業發展方向是什麼？你們對自己未來在農業方面的可能性有什麼想法？ ----本節課結束----		
附錄：		

主軸一 蔗鄉～「蔗里」有故事

實施年級	六年級	實施期程	下學期
教學主題	深根二林農業史	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)	二林農業發展瓶頸	教學節次	共 3 節
設計依據			
學習重點	學習表現	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。	核心素養 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 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。
	學習內容	Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	
議題融入	實質內涵	多 E1 了解自己的文化特質。	
	所融入之學習重點		
與領域的連結		綜合領域、社會領域	
教材來源		自編	
教學準備/設備/資源		投影設備、平板、相關圖片	
學習目標			
- 學生能了解農業發展瓶頸的原因，探索解決問題的可能方案。 - 啟發學生對未來農業發展的思考和探索。			
評量方式			
口頭評量、小組發表			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
探索農業發展瓶頸的原因 引起動機（準備活動） 活動名稱：農業問題討論 1. 教師在課前準備一些關於彰化縣二林鎮農業發展瓶頸的問題，例如氣候變化、人口外流、農業技術落後等。 2. 問學生：你們對農業發展瓶頸有什麼了解？你們覺得二林鎮的農業面臨什麼問題？ 發展活動（主要教學活動） 1. 農業瓶頸分析： 教師與學生一起分析二林鎮農業發展面臨的問題，列出可能的原因和影響。 2. 小組討論： 學生分組利用平板查詢，並聚焦討論一個具體的農業問題，探討其背後的原因和可能的解決方案。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納：	13 分 37 分 10 分	

教師引導學生歸納出二林鎮農業發展瓶頸的主要原因，並檢視學生的討論成果。 2. 思考未來： 提問：你們覺得二林鎮的農業發展面臨的問題可以如何解決？你們是否有一些新的想法或建議？ ---本節課結束--- 尋找農業發展的出路 引起動機（準備活動） 活動名稱：解決問題的機會 1. 教師為學生準備一些與農業發展相關的成功案例或創新想法，介紹一些解決問題的可能途徑和方法。 2. 問學生：你們覺得如何才能解決二林鎮農業發展面臨的問題？你們有什麼想法或建議？ 發展活動（主要教學活動） 1. 解決問題的方案： 教師與學生一起探討解決農業發展瓶頸的可能方案，包括引進先進的農業技術、推廣多元化種植等，也可以結合上學期學到的農創概念。 2. 小組討論： 學生再次分組討論一個具體的農業問題，提出解決方案並討論可行性和實施方法。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師引導學生歸納出解決農業發展瓶頸的可能方案，並檢視學生的討論成果。 2. 展望未來： 提問：你們覺得哪些方案是最具可行性和效果的？你們願意為改善農業發展做出什麼貢獻？ ---本節課結束---	13 分 34 分 13 分	
附錄：		

主軸一 蔗鄉～「蔗里」有故事

實施年級		六年級		實施期程		下學期	
教學主題		深根二林農業史		設計者		賴維萱	
單元名稱(學習內容)		二林農業發展大會考		教學節次		共 4 節	
設計依據							
學習重點	學習表現	● 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。		核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。		
	學習內容	● Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。			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。		
議題融入	實質內涵	● 多 E1 了解自己的文化特質。					
	所融入之學習重點	●					
與領域的連結			綜合領域、社會領域				
教材來源			自編				
教學準備/設備/資源			投影設備、平板				
學習目標							
● 學生能將所學融會貫通，將所學以題目方式呈現。							
評量方式							
口頭評量、實作評量、小組討論、作品成果							

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
設計考題 引起動機（準備活動） 3. 教師引導學生回顧一系列課程所學：二林農業的發展及興衰。	10 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 引導學生思考，若要設計有關於二林農業發展的考題，會如何設計？ 2. 小組討論：發下平板，將小組想到的問題輸入平板。 3. KAHOOT 考題設計：利用 KAHOOT 網站，各組將想到的問題設計為 KAHOOT 的考題。	60 分	
總結活動（課程歸納與評量） 3. 各組完成考題設計後，教師提醒下一節課將由全班同學實際答題，並分享對於考題設計的想法。	10 分	
---本節課結束---		
二林農會發展大會考 引起動機（準備活動）	10 分	

1. 教師帶領學生複習有關二林農業的所學，並預告將依序操作各組設計的 KAHOOT 考題。 發展活動（主要教學活動） 1. 依照組別，讓全班學生作答各組所設計的 KAHOOT 題目。 2. 結束考題後，提問：你們最喜歡哪一組的題目？哪一組的題目最有創意？等問題，引導學生思考要如何將考題設計得適當。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 回顧今天所學，並請學生發表對大會考看法。 2. 協助學生再次複習有關二林農業的知識。 ----本節課結束----	60 分 10 分	
附錄：		

主軸二 蔗饗～食蔗好滋味

實施年級		六年級	實施期程	上學期
教學主題		來廣興蔗兒消暑一夏！	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)		蔗糖斗笠捏麵人	教學節次	共 6 節
設計依據				
學習重點	學習表現	● 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	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。
	學習內容	● Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 ● Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。		
議題融入	實質內涵	● 多 E1 了解自己的文化特質。 ● 多 E2 建立自己的文化認同與意識。		
	所融入之學習重點	●		
與領域的連結		綜合領域、社會領域		
教材來源		自編		
教學準備/設備/資源		投影設備、平板、製作捏麵人材料		
學習目標				
● 學生能了解蔗糖的製作流程及來源。 ● 學生能夠了解捏麵人的文化意義，掌握製作蔗糖捏麵人的基本技巧。 ● 學生能發揮創意製作具有地方特色的斗笠外型蔗糖捏麵人，培養其手藝和想像力。				
評量方式				
口頭發表、實作評量、公開發表				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
認識蔗糖捏麵人 引起動機（準備活動） 活動名稱：捏麵人故事時間 1. 教師準備一些關於捏麵人的故事或相關影片，介紹捏麵人的由來和意義。 2. 提問：你們知道什麼是捏麵人嗎？你們對捏麵人有什麼印象？	12 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹捏麵人的歷史： 講師向學生介紹捏麵人的歷史和文化背景，以及捏麵人在不同地區的形式和意義。 2. 觀看捏麵人製作過程： 展示捏麵人的製作過程影片或示範，讓學生了解捏麵人的基本製作方法和技巧。	39 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出本節課學到的有關捏麵人的知識和技巧。 2. 反思與評價：	9 分	

提問：你們對捏麵人的製作過程有什麼感想？你們期待在下節課中製作怎樣的捏麵人？		
----本節課結束----		
製作斗笠外型的蔗糖捏麵人		
引起動機（準備活動）		
活動名稱：我會做捏麵人	17 分	
1. 提問：你們認為製作捏麵人需要哪些素材？你們有什麼想法或創意？ 2. 播放蔗糖的製作流程影片，引導學生了解蔗糖的來源。 3. 教師示範捏麵人的基本製作步驟和技巧，包括捏麵人的外形、表情和小道具的添加等。展示製作成功的斗笠外型蔗糖捏麵人的圖片或影片。		
發展活動（主要教學活動）	75 分	
1. 介紹斗笠外型蔗糖捏麵人： 向學生介紹斗笠外型蔗糖捏麵人的製作特色和技巧，解釋斗笠在文化上的意義。 2. 教師帶領學生準備各種捏麵人製作所需的素材，例如麵團、顏料、小道具等。 3. 捏麵人製作技巧示範： 教師示範捏麵人的基本製作步驟和技巧，包括捏麵人的外形、表情和小道具的添加等。 4. 示範製作斗笠外型： 示範如何製作斗笠外型的蔗糖捏麵人，講解製作過程中需要注意的細節和技巧。 5. 學生動手製作： 學生根據教師的示範，動手製作自己的捏麵人，發揮創意並添加個人特色。	18 分	
總結活動（課程歸納與評量）		
1. 環境復原： 教師帶領學生將教室環境恢復原狀。 2. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作捏麵人的基本步驟和技巧，並預告下一節課每位學生將分享自己的作品。	10 分	
----本節課結束----		
製作完成與分享		
引起動機（準備活動）		
活動名稱：捏麵人展示與分享		
1. 學生在課前完成製作斗笠外型的蔗糖捏麵人，並準備好展示。 2. 提問：你們準備好要展示自己的蔗糖捏麵人了嗎？你們期待與大家分享嗎？	45 分	
發展活動（主要教學活動）		
1. 捏麵人展示與分享： 學生依次展示自己製作的斗笠外型蔗糖捏麵人，並分享製作過程中的心得和感受。		

2. 欣賞與評價： 全班同學對每個同學的作品進行欣賞和評價，鼓勵彼此的努力和創意。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出整個製作過程的收穫和成效，並鼓勵學生繼續發揮創意。 2. 自我評價與反思： 學生進行自我評價，反思自己的製作過程，並討論如何改進和提升自己的技能。 ---本節課結束---	15 分	
附錄：		

主軸二 蔗饗～食蔗好滋味

實施年級		六年級		實施期程		上學期	
教學主題		來廣興蔗兒消暑一夏！		設計者		賴維萱	
單元名稱(學習內容)		蔗糖冰沙		教學節次		共 5 節	
設計依據							
學習重點	學習表現	● 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		核心素養	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。		
	學習內容	● Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 ● Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。					
議題融入	實質內涵	● 多 E1 了解自己的文化特質。 ● 多 E2 建立自己的文化認同與意識。					
	所融入之學習重點	●					
與領域的連結			綜合領域、社會領域				
教材來源			自編				
教學準備/設備/資源			投影設備、平板、製作冰沙材料				
學習目標							
● 學生能了解蔗糖的製作流程及來源。 ● 學生能掌握製作蔗糖冰沙的基本技巧，並了解到冰沙製作的樂趣和創意。							
評量方式							
口頭發表、實作評量、公開發表							

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
認識蔗糖冰沙的魅力與基本製作步驟 引起動機（準備活動） 活動名稱：冰沙口味探索 1. 教師準備不同口味的冰沙，如草莓、巧克力、芒果等，供學生品嚐。 2. 提問：你們喜歡喝冰沙嗎？你們知道冰沙是如何製作的嗎？ 發展活動（主要教學活動） 1. 介紹蔗糖冰沙： 向學生介紹蔗糖冰沙的製作方法和特點，講解冰沙對健康的好處。 2. 觀看製作過程影片： 展示製作蔗糖冰沙的影片，讓學生了解製作過程和所需材料。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作蔗糖冰沙的基本步驟和材料，並確認學生對冰沙的理解。 2. 回饋與討論：	13 分 34 分 13 分	

提問：你們對製作冰沙的過程有什麼想法？你們期待在下節課中動手製作冰沙嗎？		
---本節課結束---		
製作蔗糖冰沙的技巧與實踐	12 分	
引起動機（準備活動） 活動名稱：準備製作冰沙 1. 提問：你們準備好要動手製作冰沙了嗎？你們期待嘗試哪種口味的冰沙？ 2. 教師帶領學生準備製作蔗糖冰沙所需的材料，例如蔗糖、冰塊、果汁等。	45 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 示範製作蔗糖冰沙： 教師示範製作蔗糖冰沙的步驟和技巧，講解每個步驟的重要性和注意事項。 2. 學生動手製作： 學生依照示範，動手製作自己喜歡的蔗糖冰沙，並自由發揮創意添加口味。	13 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作蔗糖冰沙的技巧和要點，並確認學生對製作過程的理解。 2. 分享： 學生分享自己製作的冰沙，互相製作心得。	12 分	
---本節課結束---		
美化蔗糖冰沙的裝飾與品嘗		
引起動機（準備活動） 活動名稱：裝飾冰沙比賽 1. 提問：你們準備好要為自己的冰沙進行美化了嗎？你們有什麼想法？ 2. 教師準備各種裝飾材料，如水果片、奶油、果醬等，並準備一些獎品。	40 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 示範裝飾技巧： 教師示範如何利用裝飾材料為冰沙增添美感，例如製作果汁漩渦、用水果裝飾等。 2. 學生動手裝飾： 學生依照示範，動手為自己的蔗糖冰沙進行裝飾，發揮創意並展現個人風格。	18 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出裝飾冰沙的技巧和要點，並確認學生對裝飾過程的理解。 2. 品嘗與評價：		

學生品嚐自己裝飾的蔗糖冰沙，評價裝飾效果和口味，並與同學分享自己的感受和想法。

----本節課結束----

附錄：

主軸二 蔗饗～食蔗好滋味

實施年級		六年級	實施期程		下學期
教學主題		廣興美食展	設計者		賴維萱
單元名稱(學習內容)		認識行銷策略及網站	教學節次		共 4 節
設計依據					
學習重點	學習表現	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 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。		核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	- Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 - Bb-III-3 團隊合作的技巧。 - Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。			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。
議題融入	實質內涵	多 E4 理解到不同文化共存的事實。			
	所融入之學習重點				
與領域的連結		綜合領域、社會領域			
教材來源		自編			
教學準備/設備/資源		投影設備、平板			
學習目標					
- 學生能夠了解行銷的基本概念、不同類型的行銷策略以及網站在行銷中的重要性與應用。 - 學生能夠培養批判性思維和創意思考，以應對不同的行銷挑戰和機遇。					
評量方式					
口頭評量、實作評量、小組發表					

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
了解行銷的基本概念和行銷策略 引起動機（準備活動） 活動名稱：觀察廣告海報 1. 教師準備幾張不同類型的廣告海報，包括食品、玩具、書籍等。 2. 提問：你們有看過這些海報嗎？你們覺得這些海報是用來做什麼的？	16 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹行銷概念： 講師向學生介紹行銷的基本概念，包括什麼是行銷、行銷的目的以及行銷的方式。 2. 探討廣告案例： 教師與學生一起分析所觀察到的廣告海報，討論它們的特點、目的以及可能的行銷策略。	48 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納：	16 分	

教師幫助學生歸納出行銷的基本概念，並確認學生對廣告海報的理解。 2. 回饋與討論： 問學生：你們對廣告海報的分析有什麼新的想法？你們期待在下節課中學到更多嗎？ ---本節課結束---		
認識網站及其在行銷中的應用	16 分	
引起動機（準備活動） 活動名稱：瀏覽知名品牌網站 1. 教師準備幾個知名品牌的網站，如 Nike、Disney 等。 2. 提問：你們有去過這些品牌的網站嗎？你們覺得這些網站有什麼特點？	48 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹網站的功能： 講師向學生介紹網站的基本功能，包括提供產品資訊、線上購物、互動娛樂等。 2. 探討網站在行銷中的應用： 教師與學生一起探討網站在品牌推廣、產品銷售、客戶服務等方面的應用，並分析其效果和影響。	16 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出網站的基本功能和在行銷中的應用，並確認學生對網站的理解。 2. 回饋與討論： 問學生：你們認為網站在行銷中的作用有多大？如果要你們策畫一場美食展的行銷網站，你們會如何利用網站進行行銷？ ---本節課結束---		
附錄：		

主軸二 蔗饗～食蔗好滋味

實施年級	六年級	實施期程	下學期
教學主題	廣興美食展	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)	我是美食展行銷家	教學節次	共 7 節
設計依據			
學習重點	學習表現	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
	學習內容		
議題融入	實質內涵	● 多 E4 理解到不同文化共存的事實。	
	所融入之學習重點	●	
與領域的連結		綜合領域、社會領域	
教材來源		自編	
教學準備/設備/資源		投影設備、平板、辦展材料	
學習目標			
● 學生能夠瞭解美食展的策劃過程，並能夠按照順序進行相應的工作。 ● 學生能夠在團隊中合作，共同分擔工作，有效溝通和協調，以確保美食展的順利舉辦。 ● 學生能培養其策劃和組織能力，同時促進其團隊合作和創意思維。			
評量方式			
口頭評量、實作評量、小組發表			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
探索美食展的構想 引起動機（準備活動） 活動名稱：美食品嚐與討論 1. 教師準備一些小吃或美食圖片，讓學生品嚐並討論其口感和特色。 2. 提問：你們平常最喜歡的美食是什麼？你們認為哪些美食值得在美食展中展示？	4 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹美食展的概念： 講師向學生介紹美食展的概念，包括展覽的目的、內容和組織形式。 2. 討論美食展的內容和特色： 教師與學生一起討論美食展可能展示的內容，如不同地區的特色美食、食材的來源、烹飪技巧等，並討論如何讓展覽更具吸引力和互動性。	30 分	

總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 教師幫助學生歸納出美食展的構想和內容，確認學生對美食展的理解。 - 回饋與討論： 提問：你們對美食展的想法有什麼新的想法？你們期待在下節課中學到更多嗎？	5 分	
---本節課結束--- 探索美食展的特色和構想 引起動機（準備活動） 活動名稱：美食展觀摩 - 教師準備一些影片或圖片，展示不同地區的美食展，讓學生觀摩。 - 提問：你們對這些美食展有什麼想法？你們覺得哪些特色很吸引人？	10 分	
發展活動（主要教學活動） - 介紹美食展的特色： 講師向學生介紹美食展的一些特色，如各地特色美食的展示、互動體驗區、烹飪示範等。 - 探討美食展的構想： 教師與學生一起討論可能的美食展構想，包括展示的美食類型、互動活動的設置、場地的佈置等。	45 分	
總結活動（課程歸納與評量） - 學習歸納： 教師幫助學生歸納出美食展的特色和構想，確認學生對美食展的理解。 - 回饋與討論： 問學生：你們認為美食展應該具備哪些特色？你們有什麼新的想法或建議？ ---本節課結束---	10 分	
策畫美食展 引起動機（準備活動） 教師帶領學生討論辦一場美食站需要哪些方面的準備。	12 分	
發展活動（主要教學活動） - 引導學生將策畫美食展的工作分成不同的組別：廣告行銷組、場地布置組、美食準備組等。 - 小組討論：將學生依工作內容分組後，小組討論該組別需要在美食展前做什麼準備工作要如何分工？ - 討論發表：各組將討論結果統整打成文字後，向其他小組的成員發表，也讓全班了解各組的工作職掌。	62 分	
總結活動（課程歸納與評量）	15 分	

1. 教師協助補充小組的發表內容，並預告即將辦理廣興美食展，各組的工作將按照修改後的計畫進行。 ----本節課結束---- 辦理美食展 引起動機（準備活動） 1. 教師協助各組學生完成辦美食展的前置作業。 2. 美食展當天依照之前安排的工作內容進行。 發展活動（主要教學活動） 1. 依照各組先前的規劃進行美食展的布置、展出。 總結活動（課程歸納與評量） 3. 環境復原： 教師帶領學生將教室環境恢復原狀。 4. 提問：這次的美食展是否辦得成功？有什麼值得讚美，或是需要改進的地方？若有機會再辦一次，可以有什麼調整？ ----本節課結束----	60 分 15 分	
附錄：		

主軸三 蔗賞～蔗漾有意思

實施年級		六年級	實施期程	上學期
教學主題		原來可以蔗樣做！	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)		蔗皮燈籠	教學節次	共 6 節
設計依據				
學習重點	學習表現	2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	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。 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。
	學習內容	- Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 - Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。		
議題融入	實質內涵	環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。		
	所融入之學習重點			
與領域的連結		綜合領域、藝術與人文		
教材來源		自編		
教學準備/設備/資源		投影設備、平板、甘蔗皮燈籠製作材料		
學習目標				
- 學生能了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 - 學生能夠製作出具有獨特風格的甘蔗皮燈籠。 - 學生能培養創意和動手能力，體驗製作藝術品的樂趣和成就感。				
評量方式				
口頭發表、實作評量、公開發表				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
認識燈籠的歷史與意義 引起動機（準備活動） 活動名稱：探索燈籠的世界 1. 教師展示不同種類的燈籠圖片，包括傳統和創意燈籠。 2. 提問：你們知道燈籠在我們生活中有什麼樣的意義嗎？你們有什麼想法？	10 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹燈籠： 向學生介紹燈籠的歷史和文化意義，解釋傳統燈籠中的用途和特點。 2. 觀看製作傳統燈籠過程影片： 展示製作燈籠的影片，讓學生了解製作過程和所需材料。	40 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納：	10 分	

教師幫助學生歸納出製作燈籠的基本步驟和材料，並確認學生對燈籠的理解。 2. 回饋與討論： 提問：二林盛產的甘蔗是否也有可能製作成燈籠？可以的話要如何操作？ ---本節課結束---	18 分	
製作甘蔗皮燈籠 引起動機（準備活動） 1. 教師準備製作甘蔗皮燈籠所需的材料，包括竹籤、剪刀等。 2. 教師帶領學生處理要製作成燈籠的甘蔗皮：清洗、曬乾、整理。 發展活動（主要教學活動） 1. 示範製作技巧： 教師示範製作甘蔗皮燈籠的基本技巧，包括如何裁剪甘蔗皮、如何固定竹籤等。 2. 學生動手製作： 學生依照示範，動手製作自己的甘蔗皮燈籠，並自由發揮創意製作出自己的燈籠樣式。 總結活動（課程歸納與評量） 5. 環境復原： 教師帶領學生將教室環境恢復原狀。 6. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作甘蔗皮燈籠的基本步驟和技巧，並預告下一節課每位學生將美化並分享自己的作品。 ---本節課結束---	75 分	
裝飾甘蔗皮燈籠與美化創意 引起動機（準備活動） 活動名稱：裝飾燈籠創意大比拼 1. 教師準備各種裝飾材料，如彩紙、彩帶、剪刀、膠水等。 2. 提問：你們準備好要為自己的燈籠進行裝飾了嗎？可以有什麼創意來裝飾燈籠呢？ 發展活動（主要教學活動） 1. 示範裝飾技巧： 教師示範如何利用各種裝飾材料為甘蔗皮燈籠增添美感，鼓勵學生發揮創意。 2. 學生動手裝飾： 學生依照示範，動手為自己的甘蔗皮燈籠進行裝飾，展現個人風格和創意。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 展示與評價： 學生展示自己裝飾的甘蔗皮燈籠，同學們進行評價並分享對彼此作品的喜愛之處。 2. 學習歸納：	12 分	
	40 分	
	18 分	

教師幫助學生歸納出裝飾甘蔗皮燈籠的技巧和要點，並確認學生對裝飾過程的理解。 3. 教師引導學生了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 ----第四節課結束----		
附錄：		

主軸三 蔗賞～蔗漾有意思

實施年級		六年級	實施期程	上學期
教學主題		原來可以蔗樣做！	設計者	賴維萱
單元名稱(學習內容)		花草蔗皮圈	教學節次	共 5 節
設計依據				
學習重點	學習表現	2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	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。 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。
	學習內容	- Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 - Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。		
議題融入	實質內涵	環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。		
	所融入之學習重點			
與領域的連結		綜合領域、藝術與人文		
教材來源		自編		
教學準備/設備/資源		投影設備、平板、甘蔗花草圈製作材料		
學習目標				
- 學生能了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 - 學生將能夠掌握製作花草圈的基本技巧，並發揮創意進行裝飾。				
評量方式				
口頭發表、實作評量、公開發表				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
認識花草圈的美麗與意義 引起動機（準備活動） 活動名稱：觀賞花草圈作品 1. 教師準備幾個不同風格的花草圈作品，讓學生觀賞。 2. 提問：你們看過花草圈嗎？你們認為它們有什麼樣的美麗和意義？	10 分	
發展活動（主要教學活動） 1. 介紹花草圈： 教師向學生介紹花草圈的製作材料、技巧以及在不同場合中的應用。 2. 觀看製作過程影片： 展示製作花草圈的影片，讓學生了解製作過程和所需材料。	40 分	
總結活動（課程歸納與評量） 1. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作花草圈的基本步驟和材料，並確認學生對花草圈的理解。	10 分	

2. 回饋與討論： 提問：二林盛產的甘蔗是否也有可能製作成花草圈？可以的話要如何操作？ ---本節課結束---	13 分	
製作甘蔗花草圈 引起動機（準備活動） 3. 教師準備製作甘蔗皮花草圈所需的材料，包括花材、圈底、花絲等。 4. 教師協助學生回憶製作花草圈的過程，並提醒操作時應注意安全。	45 分	
發展活動（主要教學活動） 3. 示範製作技巧： 教師示範製作基本花草圈的技巧，包括如何挑選花材、如何搭配顏色、如何固定花材等。 4. 學生動手製作： 學生依照示範，動手製作自己的甘蔗花草圈，並自由發揮創意搭配、美化作品。	12 分	
總結活動（課程歸納與評量） 7. 環境復原： 教師帶領學生將教室環境恢復原狀。 8. 學習歸納： 教師幫助學生歸納出製作甘蔗花草圈的基本步驟和技巧，並預告下一節課每位學生將美化並分享自己的作品。 ---本節課結束---	12 分	
裝飾甘蔗花草圈與美化創意 引起動機（準備活動） 活動名稱：花草圈裝飾比賽 1. 教師準備各種裝飾材料，如彩帶、絲帶、小飾品等。 2. 提問：準備好要為自己的花草圈進行裝飾了嗎？有什麼創意想法？	45 分	
發展活動（主要教學活動） 3. 示範裝飾技巧： 教師示範如何利用各種裝飾材料為花草圈增添美感，鼓勵學生發揮創意。 4. 學生動手裝飾： 學生依照示範，動手為自己的花草圈進行裝飾，展現個人風格和創意。	13 分	
總結活動（課程歸納與評量） 3. 展示與評價： 學生展示自己裝飾的甘蔗花草圈，同學們進行評價並分享對彼此作品的喜愛之處。 4. 學習歸納：		

教師幫助學生歸納出裝飾甘蔗花草圖的技巧和要點，並確認學生對裝飾過程的理解。 5. 教師引導學生了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 ---本節課結束---		
附錄：		

主軸三 蔗賞～蔗漾有意思

實施年級		六年級		實施期程		下學期	
教學主題		蔗是回憶		設計者		賴維萱	
單元名稱(學習內容)		甘蔗回憶相框		教學節次		共 9 節	
設計依據							
學習重點	學習表現	● 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		核心素養	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。		
	學習內容	● Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 ● Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。			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。		
議題融入	實質內涵	● 環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。					
	所融入之學習重點	●					
與領域的連結			綜合領域、藝術與人文				
教材來源			自編				
教學準備/設備/資源			投影設備、平板、甘蔗相框製作材料				
學習目標							
● 學生能了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 ● 學生能夠發揮想像力，創作出獨特而美觀的相框設計，並探索不同的材料和裝飾方式。 ● 學生能夠在製作過程中與同伴合作，互相交流想法和技巧，並分享彼此的成果和心得。							
評量方式							
口頭發表、實作評量、公開發表							

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
製作蔗渣外框 引起動機（準備活動） 1. 預告學生接下來一系列課程要利用蔗渣、蔗葉等材料製作回憶相框。 2. 向學生說明製作相框的步驟及方式。 發展活動（主要教學活動） 1. 帶領學生處理甘蔗渣。 2. 將處理好的蔗渣壓製成外框的形狀，送入烤箱。 3. 將烤乾後的蔗渣板進行修飾、外型修整。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 環境整理： 引導學生將環境復原，以利接下來的課程進行。 2. 課程預告： 預告接下來要製作相框的內層，提醒學生應攜帶的用品。	13 分 113 分 22 分	

---本節課結束--- 製作蔗葉壓克力板內層 引起動機（準備活動） 1. 引導學生回憶製作甘蔗相框的步驟，說明今天要完成內層的部分。 2. 帶領學生準備好工具，並發下材料。 發展活動（主要教學活動） 1. 教師示範要如何利用蔗葉製作壓克力板內層的裝飾，也提醒學生要預留放照片的空位。 2. 學生在教師的引導下動手操作，完成屬於自己的相框內層。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 環境整理：引導學生將環境復原，以利接下來的課程進行。 2. 課程預告：預告接下來要剪貼相片加彩繪相框，提醒學生應攜帶的用品。 ---本節課結束--- 剪貼相片加彩繪相框 引起動機（準備活動） 1. 引導學生回憶製作甘蔗相框的步驟，說明今天要將整個作品完成並分享。 2. 帶領學生準備好工具，並發下材料。 發展活動（主要教學活動） 1. 教師示範如何將照片放進相框夾層，並做最後的彩繪、收尾。 2. 學生在教師的引導下動手操作，完成屬於自己的甘蔗相框。 總結活動（課程歸納與評量） 1. 環境整理：引導學生將環境復原，以利接下來的課程進行。 2. 請學生上台分享自己的作品。 3. 教師引導學生了解，蔗廢料也可以透過不同的巧思獲得重生。 ---本節課結束---	15 分 85 分 12 分 10 分 65 分 25 分	
附錄：		

課程名稱	追風少年 G0		實施年級	六 年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 認識腳踏車行車時應注意事項 2. 知道安全騎乘腳踏車的方法。 3. 知道騎乘腳踏車時應遵守的交通規則。 4. 確實做好腳踏車定期檢查以確保腳踏車設備的齊全。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現	學習內容		
健體 領域	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		
安全教育 議題	Cc-III-1 學習自行車的基本檢查與保養。 Cc-III-3 學習並演練自行車基本的安全騎乘行為。 D-III-1 認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。	1. 步行與運具使用 2. 交通知能與科技運用		
教材來源	交通安全教育指引手冊			
學習資源	電腦 投影設備			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

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

	自身必須遵守規則外，在馬路上更要留心別人，做個優良好駕駛。 ～ 第一節結束 ～ *課前準備 教師準備一輛腳踏車，以及下載相關影片。 一、引起動機 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]腳踏車安全上路》，以複習上一節課內容，並引導學童發表騎乘腳踏車應注意安全事項，及哪些是危險的騎乘腳踏車行為。 二、發展活動 1. 深化腳踏車安全上路的概念 播放 168 交通安全網站影片—《自行車宣導教學影片》，複習腳踏車騎乘的基本常識，以加深騎乘腳踏車時應具備的概念。 2. 模擬安全騎乘腳踏車 學童角色扮演模擬騎乘腳踏車前須準備的事項、騎乘腳踏車時須注意的安全事項，及停放腳踏車應有的禮貌與行為。教師並適時提問，還有哪些事項需要注意的。 三、歸納統整 1. 教師歸納，騎乘腳踏車應戴安全帽、腳踏車上應有的安全配備。騎腳踏車時，遵守交通號誌與警察的指揮，做個好騎士，維護自己以及他人的安全。 2. 完成學習單。 ～第二節結束～	10 分 20 分 10 分	能正確操作「安全騎乘自行車」。
--	---	-------------------------------------	------------------------

課程名稱	有距離才安全		實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 觀察預測與判斷穿越道路時的道路寬度、安全位置、時間、車輛動向 2. 了解特殊狀況路口或路段的潛在危險，與穿越地點並加以因應。 3. 看到別人發生車禍事故，知道緊急應變處理的方法。			
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		
安全教育 議題	A-III-2 了解交通工具與用路人行為可能導致的危險。 Ca-III-1 學習並演練安全穿越特殊路口的的方法。 Ca-III-2 學習並演練安全穿越路段的方法。 E-III-3 學習交通事故傷害的急救方式與設施。	1. 危險感知能力 2. 步行與運具使用 3. 交通事件應變		
教材來源	交通安全教育指引手冊			
學習資源	電腦 投影設備			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式
	一、引起動機			

	觀看新聞影片「台灣過馬路太危險!」臺灣的交通亂象，引起國際媒體的關注，如何尊重行人路權，讓行人安全的過馬路成為政府和人民努力的重要課題。接下來，我們將要來更深入地了解。 二、發展活動 (一)活動一：「搶手帕」遊戲 1. 遊戲說明如下： (1)學生面對面站立成二排，兩人中間的地板放置一條手帕 (2)教師發號口令：「摸頭、摸耳、摸鼻……」。 (3)教師在學生出其不意下喊「摸手帕」。 (4)得到手帕的人得分 (5)反覆數輪，做最後計分。 2. 沒拿到手帕的學生發表為什麼搶不到手帕。 3. 搶到手帕的學生發表有什麼技巧可以搶到手帕。 4. 再執行數輪搶手帕遊戲。 5. 小結：學生聽到老師下的口令，再反應到心理執行口令的動作，腦袋需要運作的時間，以致於反應的動作會比較慢。當我們過馬路，眼睛接收到車子的動作，再做閃躲的動作，通常會來不及反應，所以，過馬路時，要特別的小心。 (二)活動二：聰明過馬路 1. 觀看影片「無號誌道路好危險」 (1)交通安全重點一 ●無號誌彎道的危險：產生視野死角容易被彎道的車子撞到。 ●穿越方法：左右看確認無車、利用反射鏡、找到直線路段 (2)交通安全重點二 ●無號誌十字路口的危險：視野易被旁邊物件擋住、來往車輛不停 ●穿越方法：探出頭查看狀況、聆聽周遭聲音、沒車再通過 (3)交通安全重點三 ●夜晚的危險：天色變暗看不清，道路車輛速度快 ●解決方法：注意聽、仔細看、反光或亮色衣物保護 三、歸納統整：若是經過無號誌彎道、無號誌十字	5 分 15 分 15 分 5 分 7 分	參與態度 能積極參與遊戲，理解視覺與反應的時間差。 ●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。 ●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
--	---	--	--

	路口，可以多走遠一點到有號誌的路口或直線路段，再過馬路。若是沒有類似的不地方，就要提高警覺，先停下來，探出頭仔細觀察，確認路況安全，再快步穿越馬路。	15 分	
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
	一、引起動機 觀看影片「注意車前動態 行車安全車距攻略」，請學生說一說為什麼要保特行車安全距離呢？接下來，我們將要來如何測量安全距離以及面對意外事故要如何處理。 二、發展活動 (一)活動一：距離多遠才安全 1 馬路上的車子很多，哪些種類的大車更是要特別小心呢？ 參考答案：大客車、公車、大貨車、砂石車、聯結車、貨櫃車……等 2 遇到大車要注意哪些事呢？ 參考答案：內輪差、視野死角、剎車距離…… 3. 教師說明法律規範的車輛安全距離：汽車行駛高速公路及快速公路車輛每小時之車速，大型車減 20，小型車乘 0.5 計算後，以公尺作單位，就是法定之安全跟車距離。 4. 馬路上的車輛，要如何簡單計算剎車距離呢？我們來觀看「高速公路秒距法」影片，學習以時間來控制安全距離。 5. 教師說明測量安全距離的秒距法：小車為行車 2 秒的距離，大車為行車 3 秒的距離。若是遇濃霧、濃煙、強風、大雨、夜間行車或其他特殊狀況時，其安全距離應酌量增加，並保特隨時可以煞停之距離。 (二)活動二：臨危不亂 1. 觀看「過馬路時被車撞飛該怎麼辦？」。 2. 學生接力發表「該如何幫助被撞到的安妮呢？」的步驟。 3. 教師完整說明急救步驟： (1)確認傷者意識，如傷患無法自行移動，維持原姿勢，不去拉他。 (2)盡快撥打 119 叫救護車 (3)詳細說明事故地點、描述傷患狀況(性別、年齡、	15 分 3 分	實作表現 能正確操作「急救通報步驟」。

	傷況) 4. 學生四人一組，分組模擬。 三. 歸納統整： 馬路如虎口，我們必須選擇無遮蔽物、光線充足、視線良好之處，並觀察來往車輛，以安全穿越路段。行車時，要保持安全跟車距離，若是發現有事故發生，要盡快通知 119 派救護車。		
--	---	--	--

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第一學期 機關王課程

課程名稱	Python 程式設計	教學者	蔡家朋
年 級	六年級	場 地	創客教室
課程目標	1. 理解程式設計基礎概念、變數、資料型別、運算子、條件語句、迴圈及函數的基本概念。 2. 了解 Python 的基本語法，包括如何撰寫和執行簡單的程式碼。 3. 能夠撰寫解決簡單問題的程式，如計算數學問題、文本處理等。 4. 使用 if-else 條件語句和 for、while 迴圈來控制程式流程，並完成一個簡單的專案，如文字遊戲或計算器，將所學應用於實際情境。 5. 培養解決問題的能力：通過程式設計任務培養邏輯思維和解決問題的能力。 6. 能在課程活動過程中，彼此互助合作，且尊重與欣賞同儕的創意。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	課程緊扣資訊教育與科技素養，呼應十二年國教理念與目標，多元展能之學校願景為基礎，讓孩子在安全快樂的環境學習成長，此外透過重思教學、實作體驗、群體學習和科技輔具融入的創意新教學方式，透過有趣的專案和活動激發學生對程式設計的興趣，培養持續學習的動機，厚植科技資訊與媒體素養。
核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-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-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。	學習表現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。
		學習重點	透過 Python 課程，國小中高年級學生學習基本語法、條件判斷、迴圈與函數等核心概念，運用 CodeCombat 平台進行闖關實作，強化邏輯思維與問題解決能力，並能運用列表、字典等資

			料結構撰寫小型專案，提升資訊素養與團隊合作能力，培養創意思考與表達力。
--	--	--	-------------------------------------

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1-2	Python 課程介紹與環境設置	說明課程架構與重點(程式設計基礎概念與環境介紹)。
3-4	平台介紹與基本操作	介紹 CodeCombat 平台和課程目標、註冊和設定學生帳號、提供班級代碼讓學生加入班級、導覽平台介面，熟悉如何選擇和進行關卡、學習基本的移動命令和簡單的指令輸入。
5-6	基本語法和指令	繼續進行關卡，學習變數的使用和基本數學運算、理解座標系統和如何使用座標來移動角色。 介紹簡單的函數和如何使用它們來簡化程式
7-8	基本語法和指令	繼續進行關卡，學習變數的使用和基本數學運算、理解座標系統和如何使用座標來移動角色。 介紹簡單的函數和如何使用它們來簡化程式
9-10	條件語句	繼續進行關卡，學習 if-else 條件語句、解決需要邏輯判斷的任務，例如避開陷阱或攻擊特定敵人、探討布林值和比較運算子的使用。
11-12	條件語句	繼續進行關卡，學習 if-else 條件語句、解決需要邏輯判斷的任務，例如避開陷阱或攻擊特定敵人、探討布林值和比較運算子的使用。
13-14	迴圈	學習 while 迴圈和 for 迴圈、使用迴圈來重複執行動作，提高任務效率、理解無限迴圈和如何避免它們。
15-16	函數和參數	深入學習函數的定義和使用，包括如何傳遞參數和使用回傳值、完成關卡中需要函數來解決的關卡、討論模組化程式設計的概念。
17-18	數據結構	使用列表來管理多個對象，如敵人或物品、開始接觸列表和字典、理解字典的鍵值對結構，並應用於任務中。
19	進階技巧與最佳實踐	學習進階程式設計技巧、探討程式碼優化和簡化的策略進行小組合作任務，強調團隊合作和協作解決問題。
20	專案實作與展示	學生選擇一個 CodeCombat 中的任務或設計自己的關卡作為專案並展示，分享他們的解決方案和學習經驗、教師進行總結課程內容，重點歸納與回饋。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第二學期 機關王課程

課程名稱	Scratch 程式設計	教 學 者	蔡家朋
年 級	六年級	場 地	創客教室
課程目標	1. 認識 Scratch 介面與基本功能學習如何使用 Scratch 的舞台、角色、積木區與腳本區，了解如何拖拉積木來控制角色動作。 2. 學會基本程式邏輯概念 透過 Scratch，理解順序、迴圈、條件判斷、變數等基本程式設計概念。 3. 設計簡單的互動動畫或遊戲學會製作互動故事、動畫或簡易遊戲，培養問題解決及邏輯思考能力。 4. 培養創意與自主學習能力 鼓勵學生透過 Scratch 自由發揮創意，設計個人作品，並學會尋找資源及解決技術問題。 5. 提升團隊合作與溝通能力 透過小組專案，讓學生學習如何分工合作、分享想法與成果。 6. 認識程式設計與計算思維的重要性，建立學生對程式設計的基本認知，理解程式設計在現代社會的應用。 7. 培養解決問題的能力，透過程式設計任務培養邏輯思維和解決問題的能力。 8. 能在課程活動過程中，彼此互助合作，且尊重與欣賞同儕的創意。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	課程緊扣資訊教育與科技素養，呼應十二年國教理念與目標，多元展能之學校願景為基礎，讓孩子在安全快樂的環境學習成長，此外透過重思教學、實作體驗、群體學習和科技輔具融入的創意新教學方式，透過有趣的專案和活動激發學生對程式設計的興趣，培養持續學習的動機，厚植科技資訊與媒體素養。

核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-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-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。	學習表現	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。
		學習重點	本課程引導中、高年級學生認識Scratch 程式設計環境，學習基本程式邏輯如順序、條件、迴圈與變數等，透過動畫、遊戲與互動作品的創作，提升運算思維與解決問題能力，並在專題設計中培養創意表達與合作能力，從中理解程式設計在生活與科技中的應用，激發學習動機與自信心。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1-2	Scratch 課程介紹與環境設置	說明課程架構與重點(程式設計基礎概念與環境介紹)。
3-4	搖滾樂團	學習如何點擊綠旗啟動程式，點擊歌手或鼓聆聽不同聲音，並用程式替換角色造型，透過讓角色對使用者輸入做出反應，能掌握互動設計技巧，並加入聲音素材，提升程式創作與音效結合的能力。
5-6	太空迷航	學習用程式編寫動畫，透過點擊綠旗啟動角色動畫，運用重複迴圈製作持續播放的動畫效果，並進一步認識巢狀迴圈的概念，提升程式結構設計能力，培養學生運用迴圈控制動畫，增強邏輯思考與程式創作技巧。

7-8	捉鬼敢死隊	學習在迴圈中控制動作間的暫停時間，提升流程掌握能力，運用 Scratch 程式產生隨機數字，增加遊戲變化性，並學會使用變數來儲存與計算遊戲得分，培養邏輯思考與遊戲設計技巧，增強程式應用能力。
9-10	聊天機器人	學習如何使用 Scratch 建立一個可以與人互動對話的角色，並學習基本的程式邏輯與文字處理技巧。
11	畫圖工具箱	學習用滑鼠控制鉛筆畫圖，並透過點擊色塊改變顏色、使用擦子清除筆跡，了解如何在 Scratch 中添加畫筆擴展功能，並運用廣播控制角色互動，課程強調滑鼠事件回應與角色協調，提升程式設計與互動應用能力。
12	划船比賽	學習用滑鼠控制船隻避開障礙物，挑戰抵達小島，運用 Scratch 運算子比較數字，偵測角色是否碰到特定顏色，並使用變數記錄遊戲時間，課程強調邏輯判斷與事件偵測，提升學生的程式設計與遊戲開發能力。
13	記憶力大考驗	學習使用 Scratch 製作一個記憶顏色順序的互動遊戲，透過角色造型變化與點擊判斷來進行挑戰，同時學習變數、陣列與事件控制的概念。
14	躲避球	學習用鍵盤方向鍵控制角色移動，空白鍵跳躍，提升操作互動能力，掌握 Scratch 中判斷陳述式「如果…那麼…否則」的運用，實現遊戲邏輯判斷，此外，了解角色分身的使用時機，增強遊戲設計與程式結構能力，提升邏輯思維與創作能力。
15	分身大戰	學習製作一個具有射擊、分身、廣播控制與鍵盤操作的互動遊戲，練習多角色互動與遊戲邏輯設計。
16	專案實作與展示	Scratch 作品展示，學生分享他們的解決方案和學習經驗，教師進行總結課程內容，重點歸納與回饋。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第一學期 創客社團

課程名稱	彈性課程 (程小奔 Codey ocky)	教 學 者	蔡家朋
年 級	六年級	場 地	電腦教室
課程目標	1. 理解編程基本概念及基本原理,包括指令、流程控制(如條件語句和迴圈)及其如何影響程式的運行。 2. 認識程小奔和 Codey Rocky 的功能,熟悉這些工具的基本組成部分和功能,如感應器、顯示屏、按鈕等,了解它們的應用場景。 3. 透基礎編程能力,掌握使用圖形化編程語言(如 Scratch 風格的編程)來編寫簡單的程式,並在程小奔或 Codey Rocky 上執行這些程式,並能簡單的硬體操作,學會控制 Codey Rocky 的硬體部分,如 LED 顯示屏、聲音播放、按鈕輸入等,實現簡單的互動效果。 4. 培養探索精神,激發學生對編程和科技的興趣,鼓勵他們探索和實驗新的想法和解決方案,通過完成編程任務和專案,建立學生的自信心,讓他們感受到成就感和初學編程的過程中掌握基礎技能,同時激發他們的創造力和批判性思維,為未來更深入的編程和科技學習奠定堅實的基礎。 5. 能透過口說與操作表達自己的觀察發現,獲得創作樂趣,並能在課程活動過程中,彼此互助合作,且尊重與欣賞同儕的創意。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	課程緊扣資訊教育與科技素養,呼應十二年國教理念與目標,多元展能之學校願景為基礎,讓孩子在安全快樂的環境學習成長,此外透過重思教學、實作體驗、群體學習和科技輔具融入的創意新教學方式,培養學生透過機關王整合課程,厚植科技資訊與媒體素養。
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	學 習 表 現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。

	日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-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-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。		資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。
		學習重點	六年級學生透過程小奔與 Codey Rocky，學習基礎編程與感應器操作，進一步結合 AI、物聯網應用，培養科技素養與創新思維，課程強調動手實作、跨領域整合與團隊合作，讓學生能以資訊科技解決生活問題，提升邏輯思維、表達與合作能力，為進階科技學習奠基。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1-2	課程介紹與工具導覽(程小奔簡介)	介紹課程目標和學習內容，解釋編程和 Codey Rocky 的基本概念、展示 Codey Rocky 的硬體組件(如 LED 顯示屏、按鈕、感應器等)、簡單介紹編程環境和操作方法。 基礎操作練習： 引導學生在 Codey Rocky 上進行基本操作，熟悉工具的功能。
3-4	基礎編程與控制 LED (唱歌跳舞動感程小奔)	介紹程式的基本結構和控制指令、學習如何編寫簡單的指令來控制 LED 顯示。
5-6	感應器與數據讀取 (聲控程小奔)	感應器介紹：介紹 Codey Rocky 上的感應器(聲音感測器等)。 學習如何讀取和使用感應器數據。
7-8	感應器與數據讀取 (光控程小奔)	感應器介紹：介紹 Codey Rocky 上的感應器(光線感測器等)。 學習如何讀取和使用感應器數據。
9-10	感應器與數據讀取 (程小奔循黑線白線前進)	感應器介紹：介紹 Codey Rocky 上的感應器(灰階感測器等)。 學習如何讀取和使用感應器數據。

11-12	感應器與數據讀取 (程小奔辨色唱歌)	感應器介紹:介紹 Codey Rocky 上的感應器(顏色感測器等)。 學習如何讀取和使用感應器數據。
13-14	延伸學習與跨學科應用 (程小奔與 Panda 互動連線遊戲)	引導學生利用六軸陀螺儀,設計程小奔與 Panda 連線互動遊戲。
15-16	延伸學習與跨學科應用 (物聯網程小奔與 Panda 播氣象)	引導學生利用無線網路,設計程小奔連接網路,傳送溫度、氣象或空氣品質等即時網路連線資訊,並同步傳遞資訊給角色 Panda 判斷溫度。
17-18	延伸學習與跨學科應用 (人工智慧 AI)	透過設計人工智慧認知服務功能,進行人臉年齡辨識、語音辨識、文字辨識與情緒辨識。
19	延伸學習與跨學科應用 (程小奔遙控程小奔)	透過紅外通訊功能遙控另一台程小奔。
20	專案展示與反思	專案展示:學生展示他們的專案,分享開發過程中的挑戰和學習經驗,分享他們的解決方案和學習經驗、教師進行總結課程內容,重點歸納與回饋。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第二學期 創客社團

課程名稱	彈性課程 (Python 程式設計)	教 學 者	蔡家朋
年 級	六年級	場 地	電腦教室
課程目標	1. 認識 Python 程式語言與應用情境，學生能簡單說明 Python 是什麼，以及它在生活中有哪些應用（如遊戲、機器人、動畫等）。 2. 學習輸入指令並執行簡單程式，能使用簡單的 Python 指令（如 print、input）來與電腦互動，建立初步操作經驗。 3. 學習基礎邏輯與流程控制概念，能理解並應用條件判斷（if）、重複執行（for/while）等邏輯概念，完成簡單任務。 4. 學習應用圖形化模組進行創作，且能使用圖形模組畫圖，培養運算思維與創造力。 5. 激發動手實作與解決問題的興趣，透過遊戲化任務與實作專題，提升學習動機，樂於嘗試並主動解決問題。 6. 培養探索精神，激發學生對編程和科技的興趣，鼓勵他們探索和實驗新的想法和解決方案，通過完成編程任務和專案，建立學生的自信心，讓他們感受到成就感和初學編程的過程中掌握基礎技能，同時激發他們的創造力和批判性思維，為未來更深入的編程和科技學習奠定堅實的基礎。 7. 能透過口說與操作表達自己的觀察發現，獲得創作樂趣，並能在課程活動過程中，彼此互助合作，且尊重與欣賞同儕的創意。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	課程緊扣資訊教育與科技素養，呼應十二年國教理念與目標，多元展能之學校願景為基礎，讓孩子在安全快樂的環境學習成長，此外透過重思教學、實作體驗、群體學習和科技輔具融入的創意新教學方式，培養學生透過機關王整合課程，厚植科技資訊與媒體素養。

核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-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-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。	學習表現	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。
		學習重點	本課程透過 Python 程式設計，引導國小六年級學生學習基本語法、邏輯運算、條件判斷與迴圈結構，搭配圖形模組與資料結構應用，設計互動遊戲、加密工具與視覺化圖表，培養運算思維與創造力，提升解決問題能力與資訊素養，並在小組合作與專案展示中強化表達與協作精神。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1-2	自我介紹	透過 Python 撰寫一個可以自我介紹的互動程式，透過文字輸入與輸出，訓練基本的程式結構與邏輯表達能力。
3-4	剪刀、石頭、布	透過 Python 建立一個經典的剪刀、石頭、布互動遊戲，透過與電腦對戰的方式，學習基本程式邏輯與互動輸入。
5-6	烏龜賽跑	透過 Python 設計一個有趣的烏龜賽跑遊戲，學習如何使用迴圈與隨機數控制角色行為，同時練習圖形繪圖，並加深程式邏輯與互動程式的理解。
7-8	隊友選擇器	透過 Python 建立一個可以從名單中隨機分組的簡單應用程式，透過清單(list)、隨機模組與檔案操作，實作一個能將隊員平均分成兩隊的小工具。

9-10	創造程式世界	運用 Python 的圖形介面建立方格地圖與角色互動，學習使用變數、列表與字典管理遊戲資料，並實作角色控制、物品放置與資源合成等功能，透過設計 2D 遊戲，讓學生學習圖形建構與遊戲邏輯，培養程式思維與創造力。
11	秘密訊息	透過 Python 製作一個簡單的加密工具，可以將訊息轉換成密碼文字並與朋友交換，過程中學生將學會字串處理、迴圈運用與基本編碼概念，提升資訊安全與運算思維意識。
12	現代藝術家	透過 Python 設計與創意圖形設計，透過繪圖模組與函式的使用，建立一個可以隨機產生現代風格彩色圖案的生成器，學習如何將程式碼模組化，並以創意結合應用程式邏輯，來進行圖像創作。
13	喜愛的動物	使用 Python 的圖表模組，將資料製作成餅狀圖與條形圖，建立資料視覺化能力並認識圖表在日常生活與決策中的用途。
14	角色扮演遊戲	透過 Python 設計一款文字式迷宮角色扮演遊戲，玩家需在迷宮房間中收集物品並避開怪物，最終逃離房子，透過這個遊戲，學習 Python 的基本資料結構（清單與字典）、邏輯判斷與遊戲流程控制技巧。
15	月球求生	透過 Python 建立一個模擬太空任務的程式，顯示宇航員所擁有的物品清單，並探討太空任務的潛在風險，藉由建立 for 迴圈來逐項列出清單內容，學習基本的資料結構與迴圈邏輯。
16	專案實作與展示	作品展示，學生分享他們的解決方案和學習經驗，教師進行總結課程內容，重點歸納與回饋。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第一學期 六年級 國際視野課程規劃表

課程名稱	領袖、建築與文化： 用英語看世界	教學者	張雅妮
年級	六年級	場地	六甲教室
課程目標	透過世界各國領袖的辦公建築為切入點，進行跨文化理解與語言應用練習，培養觀察、表達、創造與簡報能力，為國中階段做好銜接。		
核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	學習表現 (評量方式)	◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 ◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。 ◎5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 ◎8-III-4 能了解外國風土民情。

週次	主題名稱	教學重點
單元 1 (第 1-2 週)	我眼中的世界	學習目標： • 認識課程內容與目標 • 探討何謂「領袖」與「文化象徵建築」 • 開啟多元文化觀點 關鍵字彙： leader, symbol, building, culture, flag, world 句型練習：

		• A leader needs a strong building. • This building is a symbol. • Culture is part of who we are. 學習活動： • 快問快答：「哪個國家？哪位領袖？」 • 世界拼圖配對挑戰 • 小組討論：你看過最有特色的建築是什麼？
單元 2（第 3－4 週）	臺灣的文化與象徵建築	學習目標： • 深入分析總統府的建築風格與歷史背景 • 練習完整句型與簡短段落寫作 關鍵字彙： Presidential Office, history, columns, red bricks, dome, function 句型練習： • The building was built in ____. • It shows Taiwan's ____. • The design is ____. 學習活動： • 閱讀任務：臺灣總統府英文小簡介 • 段落寫作練習（四句以上） • 小組報告：臺灣總統府的三個特點
單元 3（第 5－6 週）	中國與宏偉的建築美學	學習目標： • 認識中國人民大會堂的規模與象徵 • 比較兩岸領袖辦公建築的異同 關鍵字彙： Great Hall, Beijing, grand, golden, power, tradition 句型練習： • The Great Hall represents power. • It is larger than Taiwan's office. • It shows Chinese tradition. 學習活動： • 表格比對：臺灣 vs 中國 • 口說報告：「你覺得中國建築有何特色？」 • 小組挑戰：「說出五個中國風建築元素」
單元 4（第 7－8 週）	日本建築的簡約之美	學習目標： • 分析日本官邸的建築理念 • 練習使用連接詞與複合句表達看法 關鍵字彙： modern, clean, Kantei, simple, design, peaceful 句型練習： • The Kantei is small but modern.

		- Although it looks simple, it is important. - It shows Japanese values. 學習活動： - 建築風格配對卡：文化 vs 外觀 - 句型結構練習（連接詞：but, although, because） - 口說挑戰：我的觀察與想法
單元 5（第 9 - 10 週）	白宮的象徵與設計	學習目標： - 探索美國白宮的文化意涵 - 練習句組、比較與簡易推論 關鍵字彙： White House, symbol, history, freedom, architecture, USA 句型練習： - The White House stands for freedom. - It is famous because of its history. - Compared to others, it is more symbolic. 學習活動： - 小組討論：哪一個建築最能代表國家？ - 簡易寫作：我眼中的白宮 - 三句比較練習：「白宮 vs 唐寧街 10 號」
單元 6（第 11 - 12 週）	印度與色彩文化	學習目標： - 解析 South Block 的風格與文化延伸 - 練習文化描述句與反思句型 關鍵字彙： South Block, colors, dome, elephants, culture, diversity 句型練習： - This building shows India's colorful culture. - It looks different from the others. - I think it is unique because ____. 學習活動： 「色彩＋文化」思維導圖製作 - 配對活動：印度傳統 vs 建築裝飾 - 自由發表：我對印度建築的印象
單元 7（第 13 - 14 週）	英國建築的沉穩氣質	學習目標： - 探討唐寧街 10 號與其政治象徵 - 養成觀察細節與撰寫說明文段落的能力 關鍵字彙： Downing Street, tradition, black door, Prime Minister, quiet, history 句型練習： - The building is small but powerful. - It has a simple design. - It reflects British style.

		學習活動： • 建築風格與政治形象配對 • 四句以上段落寫作：「關於唐寧街的描述」 • 分組演練導覽介紹稿
單元 8 (第 15 – 16 週)	法國總統府的藝術語言	學習目標： • 欣賞愛麗舍宮的藝術細節與歷史意義 • 使用感受句、表達喜好與觀點 關鍵字彙： Élysée Palace, beauty, elegant, gold, art, Paris 句型練習： • The palace is elegant and artistic. • I like it because of the details. • It makes me feel ____. 學習活動： • 美感詞彙分類活動（外觀、感受、風格） • 美術延伸活動：宮殿風設計圖 • 個人發表：「我最喜歡的建築與理由」
單元 9 (第 17 – 18 週)	設計屬於我們的世界之屋	學習目標： • 綜合應用詞彙、句型與邏輯規劃 • 發展分工合作與創意發表能力 關鍵字彙： future, dream, design, shape, culture, leader 句型練習： • Our building is called ____. • It combines ____ and ____. • We chose this style because ____. 學習活動： • 團隊建築設計企劃（海報＋文字） • 小組發表：介紹設計理念與特色 • 全班投票：最創新／最代表性建築獎
單元 10 (第 19 – 20 週)	世界領袖建築博覽會	學習目標： • 完整回顧課程內容 • 發表學生成果並進行自我評估 活動摘要： • 世界建築小書製作（含圖片＋介紹段落） • 小組導覽演練：「我是文化解說員！」 • 學習回饋表填寫

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度第二學期 六年級 國際視野課程規劃表

課程名稱	世界奇觀與文化地標	教學者	張雅妮
年級	六年級	場地	六甲教室
課程目標	以世界著名地標與自然奇觀為學習主題，結合跨文化比較、創意設計、實際導覽與簡報訓練。六年級學生將練習更完整的句型與段落表達，挑戰設計任務並進行小組報告，為國中學習做最佳銜接。		
核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	學習表現 (評量方式)	◎1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 ◎3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 4-III-1 能抄寫課堂中所學的字詞。 ◎5-III-5 能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易句型的句子。 6-III-2 樂於參與課堂中各類練習活動，不畏犯錯。 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。 ◎8-III-4 能了解外國風土民情。

週次	主題名稱	教學重點
單元 1 (第 1-2 週)	什麼是世界奇觀？	學習目標： - 深入理解「奇觀」與「文化地標」的意義與價值 - 建立世界地圖概念與主題分類 關鍵字彙：landmark, wonder, symbol, natural, man-made, global 句型練習：

		• A wonder can be natural or man-made. • It is a symbol of a country. • We can find it on the world map. 學習活動： • 團隊挑戰：「分類地標卡」活動 • 地圖定點任務：「這個奇觀在哪裡？」 • 問題討論：「奇觀一定要很大嗎？」
單元 2 (第 3 - 4 週)	埃及金字塔的傳奇	學習目標： • 探索金字塔的歷史、結構與背後的故事 • 練習完整段落敘述與過去式句型 關鍵字彙： pyramid, tomb, ancient, mystery, built, stone 句型練習： • The pyramids were built 4,500 years ago. • They were used as tombs. • People still don't know how they were built. 學習活動： • 閱讀理解任務卡：Who/When/Why • 金字塔剖面圖＋建造步驟排序活動 • 三段式小寫作：「我參觀金字塔的那一天」
單元 3 (第 5 - 6 週)	中國萬里長城的力量	學習目標： • 分析長城的歷史背景與防禦功能 • 練習比較句與文化意義句型 關鍵字彙： Great Wall, defense, soldiers, long, protect, ancient 句型練習： • The Great Wall is longer than any other wall. • It was used to protect the country. • It shows the strength of the people. 學習活動： • 長城建造模擬任務（紙塊＋邏輯排序） • Venn Diagram 比較：金字塔 vs 長城 • 小組導覽口說練習（兩人一組輪流介紹）
單元 4 (第 7 - 8 週)	巴黎鐵塔的建築與美感	學習目標： • 認識鐵塔設計原理與觀光價值 • 學習描述觀景感受與建築美學 關鍵字彙： Eiffel Tower, design, structure, metal, elegant, famous 句型練習：

		- The tower was designed by Gustave Eiffel. - It is made of iron and stands in Paris. - It is a symbol of beauty and art. 學習活動： - 設計導覽卡：「3 個你想介紹的特色」 - 旅遊廣告詞創作練習（4 句以上） - 鐵塔高空模擬寫作：「我從上面看到……」
單元 5（第 9 - 10 週）	自由女神的真正意義	學習目標： - 深入認識自由女神的文化與歷史意涵 - 練習情感連結句與文化象徵句型 關鍵字彙： Statue of Liberty, freedom, welcome, gift, torch, hope 句型練習： - The statue was a gift from France. - It welcomes people to America. - It stands for freedom and hope. 學習活動： - 歷史時間軸卡片整理活動 - 發表練習：「自由女神告訴我們什麼？」 - 情境寫作：「我第一次看到自由女神……」
單元 6（第 11 - 12 週）	大笨鐘的聲音與象徵	學習目標： - 探討大笨鐘的象徵與倫敦的文化關係 - 學習時間描述句與聲音聯想句型 關鍵字彙： Big Ben, clock, bell, ring, tradition, identity 句型練習： - Big Ben is more than just a clock. - It rings every hour and is heard across the city. - It is a symbol of British tradition. 學習活動： - 聲音與情感詞彙配對活動 - 倫敦文化測驗＋影片導讀 - 簡報任務：「告訴我們這個鐘的故事」
單元 7（第 13 週）	澳洲歌劇院的線條與想像	學習目標： - 分析雪梨歌劇院的建築靈感與功能多元性 - 練習使用形狀比喻與藝術詞彙 關鍵字彙： Opera House, sail, design, waves, art, performance

		句型練習： • The roof looks like sailing boats. • It was designed for music and art. • It is both useful and beautiful. 學習活動： • 藝術建築詞彙分類任務 • 我的想像建築創作卡＋三句介紹 • 美學評分討論：「哪一個建築最有創意？」
單元 8（第 14 週）	歐洲城堡的歷史與故事	學習目標： • 探索歐洲城堡的起源、結構與傳說 • 使用敘述句＋時間副詞＋想像句型進行創作 關鍵字彙：castle, gate, tower, king, protect, legend 句型練習： • This castle was built 800 years ago. • It had tall towers and thick walls. • People say a dragon once lived here! 學習活動： • 城堡探險圖創作任務 • 傳說故事卡片創造活動：「你是城堡裡的誰？」 • 說明寫作：「這座城堡的故事是……」
單元 9（第 15 週）	設計你的世界奇觀	學習目標： • 綜合應用詞彙與句型進行創意設計 • 練習邏輯陳述與創作理念發表 關鍵字彙：design, feature, culture, meaning, create, dream 句型練習： • Our wonder is called “___”. • It shows the culture of ___. • We built it to represent ___. 學習活動： • 小組創作任務：選地點＋主題＋風格 • 團體導覽稿撰寫（5-6 句段落） • 成果展演彩排練習
單元 10（第 16 週）	小小世界博覽會	學習目標： • 發表成果並統整學習經驗 • 培養簡報、自信與文化尊重態度 活動摘要： • 世界奇觀展覽日（導覽＋作品＋互動）

		• 自我評量表與同儕回饋貼紙牆 • 學習日誌完成：「我學到的世界」
--	--	---

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 第一學期

課程名稱	悅讀閱讀	教 學 者	黃琬臻
年 級	六年級	場 地	六甲教室、圖書館
課程目標	1. 能介紹自己的家鄉。 2. 能透過訪談了解家鄉的產業。 3. 能撰寫文章介紹家鄉產業。 4. 能與其他學校交流。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	學生擔任推廣家鄉農業的角色，並設計訪談稿從在地人士吸取經驗，結合讀寫課程將家鄉農業特色發揚光大。
核心素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 能擬定訪談大綱並提問。 2. 能記錄訪談內容並整理歸納成文章。 3. 能與其他學校以口頭報告方式交流。
學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 5-III-4 區分文本中的客觀事實與主觀判斷之間的差別。 5-III-5 認識議論文本的特徵。 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 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。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。		
學習內容	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Bc-III-4 說明文本的結構。		

	Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。 Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。
--	---

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	認識各類型圖書館	認識國內外知名圖書館、特殊用途圖書館。
2	運用不同類型圖書館資源服務	了解圖書館提供不同服務。
3	認識與應用智慧財產權	了解並尊重智慧財產權的重要。
4-6	認識及運用自主學習的資源	介紹自主學習平台。
7-9	網路資料的評估	能透過查證、比對等方法評估網路資料的正確性。
10-12	新聞資訊的識讀	能透過查證、辯證等方法查核新聞資訊的正確性。
13	選定訪談對象	了解家鄉農業的發展狀況，並尋找可供訪談的對象。
14	擬定訪談大綱	運用六何法等策略設計訪談問題。
15	實際訪談	用視訊電話或邀請在地人士到學校進行訪談。
16-17	整理訪談資料	將訪談內容繕打成逐字稿，並歸納重點。
18-19	製作書面報告	將訪談內容結合網路蒐集資料整合成書面報告。
20	成果發表	與其他學校學生進行線上交流。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 第二學期

課程名稱	悅讀閱讀	教 學 者	黃琬臻
年 級	六年級	場 地	六甲教室、圖書館
課程目標	1. 能寫出小說大綱。 2. 能完成一篇小說。 3. 能透過外型、對話等塑造角色性格。	與學校背景、 課程願景及特色發展之呼應	六年級課文有奇幻、武俠等小說，期望學生能透過創作小說來整合語文能力，並發揮創意，獲得創作的樂趣，也能送自己一份特別的畢業禮物。
核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-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。	評 量 方 式 (學習表現)	1. 能寫出小說大綱。 2. 能完成一篇小說。 3. 能透過外型、對話等塑造角色性格。
學習表現	2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動尋找閱讀材料。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 6-III-4 創作童詩及故事。 6-III-6 練習各種寫作技巧。 6-III-7 修改、潤飾作品內容。 6-III-8 建立適切的寫作態度。		
學習內容	Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Ba-III-1 順敘與倒敘法。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。		

	Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。 Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制 度等文化內涵。 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。
--	---

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	介紹小說的種類。	認識推理、奇幻、言情等小說類型。
2-3	選定小說題材	依據個人偏好閱讀的類型選材，並閱讀相關類型作品。
4	題材發表	發表創作的題材類型與原因
5	設計角色	設定角色外型、個性、行為、動作等。
6-7	構思劇情大綱	透過桌遊、腦力激盪等寫出劇情大綱。
8-9	分配篇章	根據劇情大綱設想每一個橋段的長度與內容。
10-12	小說創作	可獨自創作或與組員以接龍方式合力完成一篇。
13	進度檢核	各組發表進度，並對其他組的作品給予意見。
14-15	小說創作	依據各組意見進行修正並繼續創作。
16	成果發表	各組發表成果。

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 第一學期 六年級 課程名稱：教育議題課程

進度 (週次)	主題	節 數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量 方式	備註
1-2	家庭教育 宣導	1	1. 瞭解家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能。 2. 提升積極參與家庭活動的責任感與態度。 3. 激發創造家人互動共好的意識與責任，提升家庭生活品質。	家 E2 了解家庭組成與型態的多樣性。 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	1. 理解與尊重多元的家庭組成與生活型態。 2. 了解良好的互動關係是家庭生活品質的基礎。	問答 同儕 觀察	
3-4	生活安全	1	1. 建立安全意識（含交通、水域、食藥等）。 2. 提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力。 3. 防範事故傷害發生以確保生命安全。	安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。	1. 認識生活中常見人為或自然引起的危害。 2. 能判斷危險的行為與環境，並懂得保護自身安全。 3. 認識交通安全，建立正確用路人觀念，能檢視既存習慣與環境。	問答 實際 操作	
5	資訊教育 (生生用 平板)	1	1. 能利用資訊科技表達想法並與他人溝通。 2. 能善用資訊科技，進行基本的資料整理，並運用於生活中。	資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。	1. 建立良好的資訊科技互動態度。 2. 培養基礎資訊處理能力，能運用資訊科技將資料精簡化處理。	實際 操作 問答	
12-13	性別平等 講座	2	1. 理解性別的多樣性，覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係。 2. 建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。 3. 付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位實質平等。	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 對性別特質與性別認同的多樣性有基礎的認知。 2. 能理解並尊重個體間的差異。 3. 突破性別刻板印象與消除偏見或歧視。	問答 討論	視外部 單位時 間調整 實施日 期
15-16	品德教育	1	1. 增進道德發展知能。 2. 了解品德核心價值與道德議題。 3. 養成知善、樂善與行善的品德素養。	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E7 知行合一。	1. 了解平等互動的重要性，能具備同理心。 2. 落實尊重與包容，展現良善、共好的精神。	發表 同儕 觀察	

17-18	防災宣導	2	1. 認識天然災害成因。 2. 養成災害風險管理與災害防救能力。	防 E2 臺灣地理位置、地質狀況、與生態環境與災害緊密相關。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。 防 E8 參與學校的防災疏散演練。	1. 了解生活中常見災害種類與成因。 2. 具備基礎災害意識與自保原則認知。	問答 實際 操作	得視外 部單位 時間調 整實施 日期
-------	------	---	-------------------------------------	---	---	----------------	--------------------------------

彰化縣二林鎮廣興國民小學 114 學年度 第二學期 六年級 課程名稱：教育議題課程

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量 方式	備註
1-2	家庭教育 宣導	1	1. 瞭解家庭與社會互動關係及家庭資源管理的知能。 2. 提升積極參與家庭活動的責任感與態度。 3. 激發創造家人互動共好的意識與責	家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。 家 E9 參與家庭消費行動，澄清金錢與物品的價值。	1. 學習適度的表達情感，發揮互助關愛的精神。 2. 了解家庭資源的來源與組成，能學習判斷物品的價值與用途。	問答 同儕 觀察	
3-4	生活安全	1	1. 建立安全意識(含交通、水域、食藥等)。 2. 提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力。 3. 防範事故傷害發生以確保生命安全。	安 E5 了解日常生活危害安全的事件。 安 E8 了解校園安全的意義。 安 E9 學習相互尊重的精神。	1. 了解危害事件與生活的連結性。 2. 理解校園安全的重要性，並遵守規範。 3. 落實同儕互助與互重。 4. 了解水域活動的潛在危險，建立正確應對的觀念與方法。 5. 認識食品安全的基礎概念。	問答 實際 操作	得視外 部單位 時間調 整實施 日期
12-13	性別平等 講座	1	1. 理解性別的多樣性，覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係。 2. 建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。 3. 付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位實質平等。	性 E4 認識身體界限與尊重他人的身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。	1. 懂得維護並尊重身體的自主權。 2. 理解並使用性別平等的文字和語言。 3. 了解性騷擾、性侵害與性霸凌的定義，並知道如何取得協助。	問答 討論	
15-16	家暴防治 與反毒講 座	2	1. 認知家暴的涵義與施暴者的行為內容。 2. 若遭受家暴，能尋求適當的方式協助。 3. 認識毒品及其對身心的危害。 4. 具有正確毒品認知，能遠離毒品並尋求適當救濟管道。	家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。 人 E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。	1. 認識家庭成員所扮演的角色與之間的界限。 2. 建立暴力的危機警覺性，並知道如何自保與求助。 3. 了解毒品的種類與分級。 4. 知道毒品對人體與社會的影響，勇敢拒毒並尋求正確管道協助。	問答 發表	得視外 部單位 時間調 整實施 日期

17	環境教育	1	1. 認識與理解人類生存與發展所面對的環境危機與挑戰：探究氣候變遷、資源耗竭與生物多樣性消失，以及社會不正義和環境不正義。 2. 思考個人發展、國家發展與人類發展的意義。 3. 執行綠色、簡樸與永續的生活行動。	環 E6 覺知人類過度的物質需求會對未來世代造成衝擊。 環 E9 覺知氣候變遷會對生活、社會及環境造成衝擊。	1. 了解人類對環境的開發與破壞造成的影響。 2. 認知資源稀少而珍貴，環境保護從珍惜、感恩做起。	問答 實際 操作	
----	------	---	---	---	--	----------------	--