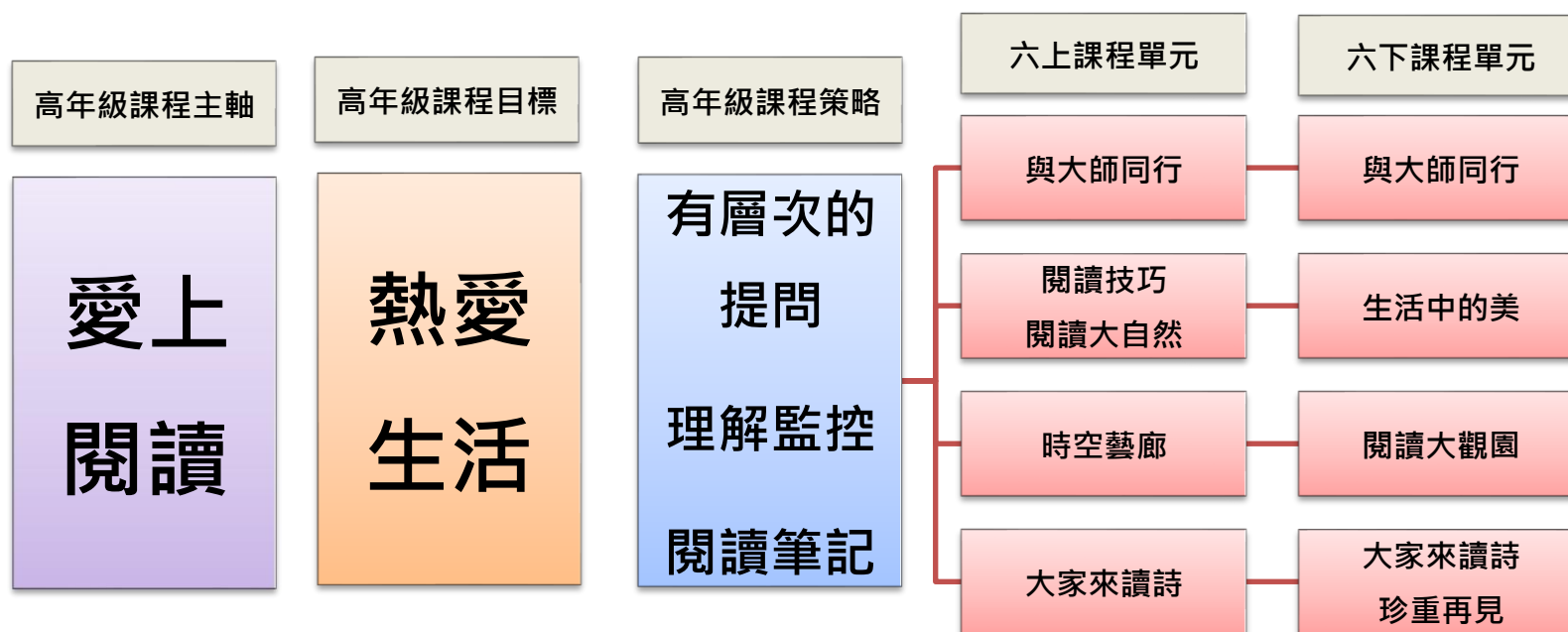


彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度校訂課程「讀寫領航」架構圖

實施年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
課程主軸	閱讀習慣		學會閱讀		愛上閱讀	
讀寫目標	閱讀生活		書寫生活		熱愛生活	
讀寫策略	重述故事 連結線索 因果關係		六何法 找推論 找證據		有層次的提問 理解監控 閱讀筆記	
上學期單元	校園走走畫畫 你會上學校的廁所嗎？ 不會寫字的獅子 我長大了	圖書館巡禮 書插小精靈 我會照顧書 圖書分類知多少 &圖書家族	數字好好玩- 十大分類 古書的奇幻旅程 故事火車開動了- 一個人去旅行 微笑的魚	繪製一本小書 小小說書人 名人一頁書 美稱之尋 歡樂讀享	心智圖的應用 大意心得練習 成立讀書會 閱讀筆記 認識智慧財產權 多元文本閱讀 圖書館實地尋寶 我的作品	與大師同行 閱讀技巧 閱讀大自然 時空藝廊 大家來讀詩
下學期單元	超人氣微笑 和你做朋友- 統統是我的 遊戲場發生什麼事？ 我可以加入你的俱樂部嗎？	美麗的春天 繽紛色彩 感恩的季節 大自然音樂會	走進寶島看臺灣- 文化藏寶圖 情緒大點名-你的心情好嗎？ 超級阿嬤大點名- 老祖母的拿手絕活 寒冬裡的驚喜-巨人和春天的相遇	小書製作 橋的孩子 唐詩選讀 小說中的生命地圖-娃娃屋 我們不一樣-青蛙與蟾蜍	認識各國新年習俗 環遊世界 多元文本閱讀 環遊世界動物書 世界人物-美德拼圖 媒體識讀-辨視真假訊息	與大師同行 生活中的美 閱讀大觀園 大家來讀詩 珍重再見

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 六年級 校訂課程「讀寫領航」架構圖



彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第一學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(一)

課程名稱	讀寫領航-與大師同行		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	10 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	5-III-7 連結相關知識與經驗，提出自己的觀點。		Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理與生命教育。	
藝術	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與實作。		視 E-III-3 設計思考與實作。	
綜合活動	2b-III-1 參與各項活動並與他人合作。		Bb-III-2 團隊合作與問題解決。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
閱讀素養教育	文本閱讀與多元文化、世界理解		閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	
教材來源	當代文學名家（向陽、謝哲青、陳素宜、韓良憶）之跨領域生活美學與紀實文學作品選輯			
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本			
進度	學習活動 教學流程			時間 評量方式

(週次)			
1-5	【與大師同行：向陽】 1. 能認識作者向陽，並閱讀其相關作品，進而討論、發表。 2. 透過發表與回饋的機制，更深入瞭解作家與作品。 【與大師同行：謝哲青】 1. 教師查找有關謝哲青的生平、事蹟、故事，供學生研讀。 2. 教師介紹作家寫作特色，並分享作者遊歷各地的感悟。 3. 學生搜尋遊記相關的資訊，並試著分享、討論、發表、回饋。 【與大師同行：陳素宜】 1. 認識作者陳素宜，並閱讀其相關作品，進而討論、發表。 2. 透過發表與回饋的機制，更深入瞭解作家與作品。 彩繪國旗： 1. 學生能知道捷克的地理位置與國旗樣式。 2. 能試著畫出捷克的國旗，或是歐洲的國旗，並試著分享。 【與大師同行：韓良憶】 1. 教師查找有關韓良憶的生平、事蹟、故事，供學生研讀。 2. 教師介紹作家其寫作特色，並分享「延伸閱讀」所提及的各地市場。 3. 學生搜尋市場相關的資訊，並試著分享、討論、發表、回饋。 【與大師同行：認識媒體工作】 1. 認識媒體人的工作，了解媒體在社會上所扮演的角色。 2. 請學生閱讀新聞報導，分享新聞報導應該具備哪些面向。 3. 試著採訪人物，並寫出一篇採訪稿。 4. 學生彼此分享所採訪的人，其故事、經歷與生命故事。	10 節	口頭討論 課堂問答 課堂問答 蒐集資料 發表 口頭討論 課堂問答 繪畫學習單 口頭討論 課堂問答 繪畫學習單 課堂問答 閱讀理解 採訪稿

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第一學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(二)

課程名稱	讀寫領航-閱讀技巧		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	12 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	5-III-6 熟習摘要策略，擷取大意。		Bd-III-2 論證方式如舉例、正證、反證等。	
綜合活動	2c-III-1 分析與判讀資源。		Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
閱讀素養 教育	閱讀策略、思辨批判、人際關懷		閱 E6 發展向文本提問的能力。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。 閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。	
教材來源	國小高年級高階閱讀策略與多文本思辨（策略統整與情理法思辨）引導教材			
學習資源	學習單、簡報、影音資料、閱讀文本			
進度	學習活動 教學流程			時間 評量方式

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第一學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(三)

課程名稱	讀寫領航-閱讀大自然		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	8 節	
設計依據（核心素養）					
領綱核心素養			總綱核心素養		
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。				
跨領域	學習重點				
領域	學習表現		學習內容		
自然科學	tc-III-1 能觀察與記錄自然現象。		INg-III-1 自然環境與生物的關係。		
國語文	5-III-11 大量閱讀多元文本。		Bc-III-3 數據、圖表與文本的關聯。		
綜合活動	1d-III-1 覺察生命變化並珍惜生命。		Ad-III-3 尊重生命的行動方案。		
融入議題	學習主題		實質內涵		
環境教育	生態保育、自然體驗、科普閱讀		環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。		
教材來源	自然生態文學與現代科普知性跨領域探究文本				
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本				
進度	學習活動 教學流程			時間	評量方式

(週次)			
12-15	【閱讀大自然-閱讀科普文章】 1. 能運用合適的閱讀策略來閱讀科普文章。 2. 能在文章中，找出有「科學性」的部分。 3. 能廣泛閱讀科普文章。 4. 能與他人討論科普文章的科學性與趣味性。 【閱讀大自然-閱讀大自然】 1. 學生能閱讀徐仁修的作品，並了解其寫作動機。 2. 能歸納出徐仁修作品的特點，並引導至生態保育的重要。 3. 能實際走進大自然，感受大自然的魅力。 4. 能在探查之際，感受到自然的可貴，並珍惜之。 【閱讀大自然-你認識兔子嗎】 1. 觀看有關兔子介紹的影片，或是實地到寵物店觀賞兔子。 2. 學生彼此分享所觀察到的兔子。 3. 學生討論要飼養兔子，應該要注意哪些情境、事項等細節。 4. 透過對兔子的觀察(外觀、型態、生活方式)到寫作。 【閱讀大自然-愛護螢火蟲】 1. 能知道螢火蟲的基本知識。 2. 能知道螢火蟲所處的生態環境 3. 能知道如何保護螢火蟲及其所屬棲地 4. 能上網看螢火蟲影片，或親自到山林探訪螢火蟲。 5. 能體察螢火蟲的環境並維護，以讓未來世代仍有機會欣賞。 【閱讀大自然-雪世界】 1. 能試利用各種媒材，呈現「雪景」。 2. 能體會本文章之美，並將美感融入於作品中。 3. 小組分享自己的作品，並上台發表。 4. 將學生作品張貼於公布欄，擇優投稿，增加自信心。	8 節	口頭評量 閱讀理解 口頭評量 閱讀理解 課堂問答 觀察紀錄表 口頭評量 閱讀理解 學習單 口頭評量 閱讀理解 藝術創作

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第一學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(四)

課程名稱	讀寫領航-時空藝廊		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	6 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	5-III-7 連結相關知識與經驗，提出自己的觀點。		Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理與生命教育。	
藝術	3-III-1 能參與藝術活動並欣賞作品。		音 A-III-1 音樂與文化。	
	3-III-5 透過藝術創作表現人文關懷。		視 A-III-2 藝術作品與流行文化特質。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
藝術教育	音樂與戲劇欣賞、藝術家生涯初探、美感實踐		藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝術 3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。	

教材來源	全球與本土藝術名家（馬友友、孫翠鳳、達文西）跨領域生命歷程與美學賞析文本		
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本		
進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
16-18	【時空藝廊-認識馬友友】 1. 能閱讀馬友友的生平事蹟。 2. 能聆聽馬友友的音樂。 3. 能透過想像，融入於音樂的情境中。 4. 能欣賞音樂表演、培養聆聽音樂時的正確態度。 5. 能分享聆聽的心得，並與同儕互動、回饋。 【時空藝廊-認識歌仔戲】 1. 能知道什麼是歌仔戲。 2. 能閱讀孫翠鳳，了解其生平事蹟及偉大貢獻。 3. 教師查找有關孫翠鳳的歌仔戲表演，讓學生欣賞。 4. 學生能仔細欣賞，並互相分享欣賞後的心得。 【時空藝廊-認識達文西】 1. 請學生先研讀課後延伸的文章。 2. 學生能口述文章的重點。 3. 閱讀之後，可進行藝術創作。 4. 請學生上網蒐集達文西的美術作品。 5. 請學生說出欣賞達文西作品的感受。	6 節	口頭評量 聆賞態度 課堂問答 聆賞態度 口頭評量 藝術創作

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第一學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(五)

課程名稱	讀寫領航-大家來讀詩		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	4 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 能認識詩的基本形式，進而欣賞古典詩之美。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現	學習內容		
國語文	5-III-8 運用自我提問理解文本。	Bb-III-3 對物或自然的感悟。		
藝術	1-III-2 使用視覺元素探索創作歷程。	視 E-III-1 色彩與構成要素。		
綜合活動	2b-III-1 參與各項活動並與他人合作。	Bb-III-2 團隊合作與問題解決。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
閱讀素養教育	詩歌意境、文學推論	閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。		
藝術教育	圖像轉化	藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝術 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。		

教材來源	新詩與古典詩歌多文本閱讀、意象催化與視覺美感轉化素材		
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本		
進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
19-20	【大家來讀詩(一)】 1. 請學生先在心中默讀二首詩。 2. 教師請學生閉上眼睛，想想看，這首詩如果要轉化成畫面，會是怎樣的一副圖。 3. 請學生在詩中，找出最喜歡的一句、一個詞、一個字，小組分享。 4. 請學生上台說說看，為什麼喜歡那一句、那一個詞、那一個字。 5. 學生可試著將本詩以繪圖的方式，呈現出來，並與全班分享。 【大家來讀詩(二)】 1. 能瞭解詩的定義。 2. 能有效閱讀詩歌作品。 3. 能理解詩背後的深層意義。 4. 能運用「線索」及「關鍵字」，推論詩歌訊息。 5. 能分享所閱讀的心得，並討論、回饋、互動。	4 節	口頭評量 閱讀理解 藝術創作 口頭評量 閱讀理解

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第二學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(一)

課程名稱	讀寫領航-與大師同行		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	10 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	5-III-7 連結文本與生活經驗。		Cb-III-2 各類文本中的文化內涵。	
社會	2a-III-1 關注社會與文化議題。		Aa-III-2 規範與秩序。	
綜合活動	2b-III-1 參與各項活動並與他人合作。		Bb-III-2 團隊合作與問題解決。 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
閱讀素養教育	兒童文學、歷史人物、生命故事探究		閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。	
教材來源	古今中外文學與歷史名家（子魚、晏子、吳晟、林良、劉清彥）之生命敘事與生命哲學跨域文本			
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本			
進度 （週次）	學習活動 教學流程			時間 評量方式

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第二學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(二)

課程名稱	讀寫領航-生活中的美		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	10 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 培養口語表達與合作學習能力。 3. 強化跨領域統整與探究能力。 4. 培養美感素養與人文關懷。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
藝術	1-III-3 學習多元媒材與技法。		視 E-III-2 多元媒材創作。	
綜合活動	2d-III-1 運用美感解決生活問題。		Bd-III-1 生活美感運用與創意實踐。 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
環境教育	鄉土關懷		環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	
戶外教育	自然美感		戶 E3 善用五官的感知，培養環境感受的能力。	
閱讀素養教育	文本閱讀與多元文化、世界理解		閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	
教材來源	現代生活美學、口語幽默藝術（自嘲）、台灣地景文學（劉克襄散文選）等跨域共讀文本			
學習資源	學習單、簡報、影音資料、圖畫紙、閱讀文本			

進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
6-10	【生活中的美：說話即藝術】 1. 教師請學生說說看，「什麼是自嘲」？ 2. 教師請學生說說看，「自嘲」有什麼好處？ 3. 教師請學生研讀有關補充資料的文章。 4. 請學生歸納重點。 5. 學生試著練習幾句「自嘲」的話。 【生活中的美：水果拼盤】 1. 教師請學生先想想看，知道哪些水果。 2. 教師讓學生進行「水果語詞接龍」。 學生進行的可能為：蘋果=>柳丁=>橘子=>香蕉…。 活動持續進行，每個人思考的時間不超過五秒。 全班一直輪，看誰最後無法想出，即淘汰。 3. 教師介紹與水果、植物相關的成語。 4. 學生進行水果詞語接龍、植物詞語接龍…等。 【生活中的美：想想大樹】 1. 請學生說說看，如果自己身為大樹，會有什麼感受？會想跟人類說些什麼？ 2. 請學生想像，在日照、雨淋中，大樹可能會有什麼感覺。 3. 請學生寫一封信給大樹，表達心中的感謝。 4. 創作「我愛大樹」一畫。 【生活中的美：收集喜悅】 1. 教師詢問學生，什麼是「喜悅」？什麼時候會感受到喜悅？ 2. 請學生分享一下，最喜悅的一件事是什麼？ 3. 請學生說說看，喜悅可以為班上帶來什麼？如果沒有喜悅，班級會呈現什麼狀況呢？ 4. 教師請學生找找看，是否有關於快樂、興奮、雀躍、…的文章，讓學生研讀。 【生活中的美：高鐵與我】 1. 請學生研讀劉克襄先生原文。 2. 請學生在文章中，找出有地名、山名的語詞。 3. 請學生圈畫出文章中的困難字詞。 4. 請學生兩兩分享，這一篇文章的重點。說說看，喜歡這一篇文章嗎？為什麼？ 6. 請學生回歸生活經驗，分享自己搭乘高鐵的經驗。	10 節	口頭評量 課堂參與 口頭評量 課堂參與 口頭評量 藝術創作 實作評量 口頭評量 課堂參與 口頭評量 課堂參與

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第二學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(三)

課程名稱	讀寫領航-閱讀大觀園		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	6 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 提升閱讀理解與文本分析能力。 2. 能運用「理解監控」閱讀策略，自我檢驗學習成果。 3. 能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。 4. 能藉由文本知道理性溝通的重要。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	6-III-3 掌握寫作步驟寫出作品。		Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告等格式呈現。	
綜合活動	1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。 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。 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。		Ad-III-1 自然界生命現象與人的關係。 Ad-III-3 尊重生命的行動方案。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 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。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
閱讀素養教育	世界文學經典、文本對自我的啟發、生命經驗書寫		閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。	

		閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。 閱 E6 發展向文本提問的能力。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。 閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。	
教材來源	世界文學名著導讀（唐吉訶德）與引導式自我探索寫作教學文本		
學習資源	網路資源、學習單、畫紙與畫筆。		
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
11-13	【閱讀大觀園-唐吉訶德來囉！】 1.教師介紹誰是唐吉訶德。 2.教師介紹完唐吉訶德之後，請學生再次覆述，以確認學生是否了解。 3.教師介紹唐吉訶德的文學作品。 4.教師擇其作品一、二，供學生研讀。 5.教師選擇一篇，範讀，讓學生注音閱讀時的咬字發音與情感鋪陳。 6.教師可以上網播放有關唐吉訶德的影片，讓學生更進一步認識。 【閱讀大觀園-一本曾經影響我的書(一)】 1.教師請學生先審題--一本曾經影響我的書 2.教師請學生發表，看到這個題目時，重點應該在哪裡？ 3.請學生說說看，曾經影響過自己的書有什麼？ 4.請學生說說看，這本書為何影響你、如何啟發你？ 【閱讀大觀園-一本曾經影響我的書(二)】 1.教師指導學生寫作的要項。 2.教師指導學生寫作的段落、細節。 3.請學生發表想要寫些什麼？ 4.教師巡視，學生習寫。	6 節	口頭評量 朗讀 課堂問答 聆賞態度 課堂討論 口頭評量 文章書寫

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第二學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(四)

課程名稱	讀寫領航-大家來讀詩		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	6 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 能認識詩的基本形式，進而欣賞古典詩之美。 2. 能運用「理解監控」閱讀策略，自我檢驗學習成果。 3. 能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。 4. 能藉由文本知道理性溝通的重要。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	5-III-9 因應不同目的運用不同閱讀策略。		Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	
藝術	3-III-5 透過藝術創作覺察議題。		視 A-III-3 民俗藝術。	
綜合活動	2b-III-1 參與各項活動並與他人合作。		Bb-III-2 團隊合作與問題解決。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
閱讀素養教育	本土詩歌、古典詩詞、未來憧憬與自我反思		閱 E2 認識與領域相關的文本類型與寫作題材。 閱 E7 發展詮釋、反思、評鑑文本的能力。	
藝術教育	圖像轉化		藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝術 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	
教材來源	翰林版延伸閱讀教材			
學習資源	網路資源、學習單。			
進度(週	學習活動 教學流程			時間 評量方式

次)			
14-16	【大家來讀詩(三)】 1. 本詩是一首介紹台灣的詩，請學生先在心中默讀。 2. 教師請學生閉上眼睛，想想看，這首詩如果要轉化成畫面，會是怎樣的一副圖。 3. 請學生說說看，台灣之美在於哪裡？ 4. 請學生在本詩中，找出最喜歡的一句、一個詞、一個字，小組分享。 5. 請學生上台說說看，為什麼喜歡那一句、那一個詞、那一個字。 6. 請學生全班齊讀，教師並提共朗讀古詩的音韻、情感與節奏。 7. 教師可播放更多與台灣相關的詩詞，供學生研讀。 【大家來讀詩(四)】 1. 本詩為杜甫的〈贈花卿〉，教師可以請學生默讀。 2. 請學生以自己的想法解釋本詩的內容，教師再輔助補充。 3. 請學生全班齊讀，並注意朗讀詩歌的音韻與節奏變化。 4. 教師請學生說說看，本詩想傳達的內容是什麼？ 5. 教師可以將重點聚焦於最後二句。並請學生背誦。 【大家來讀詩(五)】 1. 本詩為盧仝的〈人日立春〉，教師可以請學生默讀。 2. 請學生以自己的想法解釋本詩的內容，教師再輔助補充。 3. 請學生全班齊讀，並注意朗讀詩歌的音韻與節奏變化。 4. 教師請學生說說看，本詩想傳達的內容是什麼？ 5. 請學生說說看，自己對於未來有什麼憧憬呢？也請學生反省，過去是否有哪些缺點？	6 節	藝術創作 朗讀 口頭評量 朗讀 口頭評量

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第二學期六年級讀寫領航 校訂課程計畫(五)

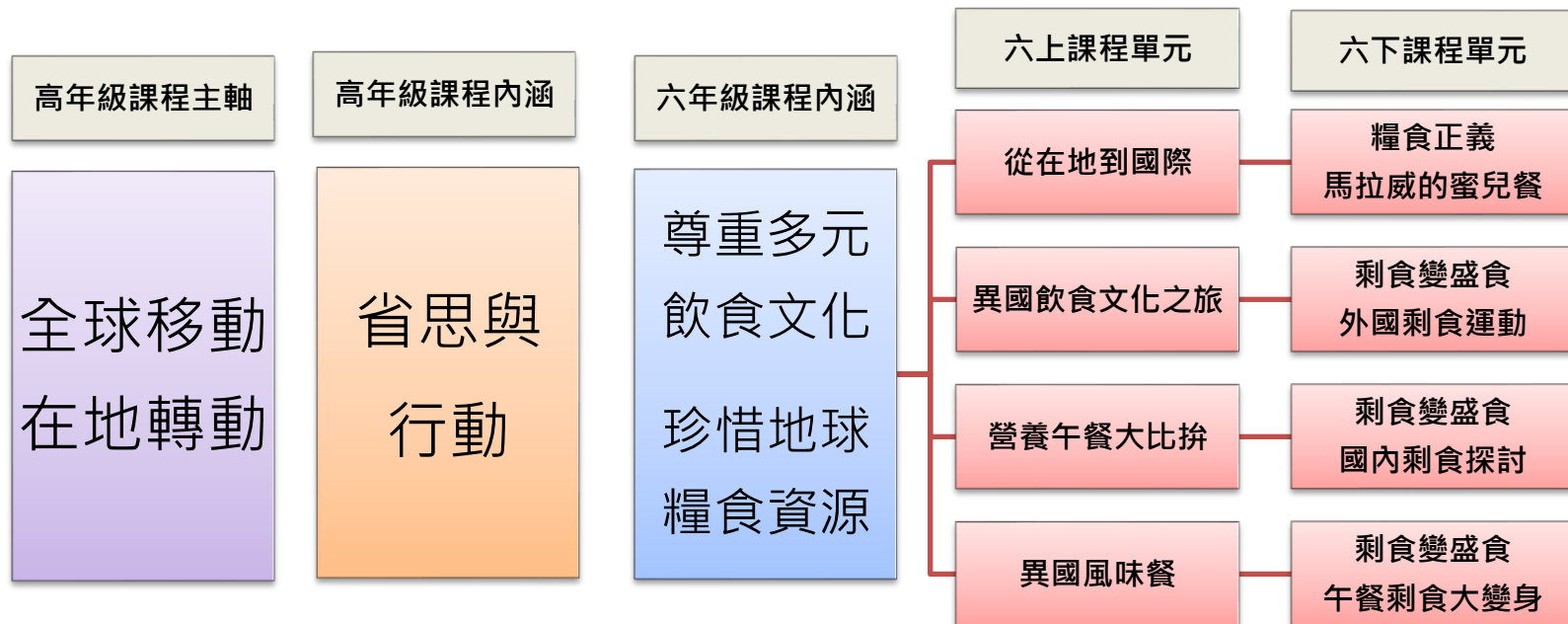
課程名稱	讀寫領航-珍重再見		實施年級	六年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	4 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。			E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1. 能認識詩的基本形式，進而欣賞古典詩之美。 2. 能運用「理解監控」閱讀策略，自我檢驗學習成果。 3. 能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。 4. 能藉由文本知道理性溝通的重要。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
國語文	6-III-6 練習各種寫作技巧。		Be-III-2 人際交流相關文本。	
藝術	1-III-2 使用視覺元素探索創作歷程。		視 E-III-1 色彩與構成要素。	
綜合活動	1c-III-1 運用生涯資訊初探生涯發展。		Ac-III-3 未來職業想像。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
生涯規劃教育	畢業季情懷、感恩與未來展望		涯 E1 了解個人的自我概念。 涯 E5 探索自己的價值觀。	

藝術教育	圖像轉化、藝術立體實作	藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	
教材來源	國小六年級畢業生知恩與前瞻文本、立體視覺藝術（紙傘/塑膠傘）與應對寫作綜合實作單元		
學習資源	網路資源、作文學習單。		
進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
17-18	【珍重再見：傘之美】 1. 請學生創作自己的「傘畫」。 2. 教師可以請學生在圖畫裡，寫下「傘名」 3. 請學生在圖畫裡，簡單書寫畫傘時的想法與感受。 4. 將平面的傘畫，真實地畫在紙傘或塑膠傘上。 5. 教師可以將學生的作品，擺放於畢業典禮的會場，增添畢業的感受。 【珍重再見：珍重再見】 1. 教師上網找一篇畢業生致答詞，讓學生研讀。 2. 教師指導學生研讀時，宜注重情感的拿捏。 3. 教師可以告訴學生，為何需要有在校生、畢業生的致詞。 4. 教師請學生嘗試創作感恩詞，作為學生在本校的最後一篇作文。 5. 教師可以將學生的作品投稿。 6. 教師可以將學生的作品，張貼於畢業典禮的會場。	4 節	課堂參與 口頭報告 實作評量 口頭評量 朗讀 文章寫作

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度校訂課程「國際教育」架構圖

實施年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
課程主軸	思考脈動		國際漫遊		全球移動 在地轉動	
課程內涵	體驗與認識		比較與分析		省思與行動	
課程目標	適應新生活	成為生活高手	拓展國際視野 欣賞多元文化	了解在地文化 探討環境議題	探討全球議題 發掘台灣競爭力	尊重多元飲食文化 珍惜地球糧食資源
上學期單元	新朋友 我會說謝謝 玩遊戲 認識不同文化	鐘錶時間 減塑大作戰 唱跳高手 珍惜水資源	加拿大好楓光 文化楓情-禮儀篇 文化楓情-生態篇 加拿大好風景-品楓行動	我的家鄉-我住的城市 大海的故事 和平與正義 秋天不見了	戰爭與和平 當我們 「童」在一起 立足台灣-放眼世界 發掘台灣軟實力	從在地到國際 異國飲食文化之旅 營養午餐大比拚 異國風味餐
下學期單元	豐盛的餐點 要小心喔 我喜歡玩玩具 人際好溝通	防震小達人 保持健康 神奇的種子 色彩世界	巴西風情畫 地球之肺-亞馬遜雨林 巴西-叢林大冒險 「巴」ssa Nova 熱舞嘉年華	「移」動的夢想家 一起做公益 血汗咖啡 科技的影響	從咖啡豆到地球樹:公平貿易的理念 運動各有特色 濃濃臺灣味-深深在地情 奧運大賞	糧食正義-馬拉威的蜜兒 剩食變盛食-外國剩食運動 國內剩食探討 午餐剩食大變身

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 六年級 校訂課程「國際教育」架構圖



彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第 一 學期 六 年級 國際教育 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。

(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	國際教育	實施年級	六年級	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念/價值定位	關係/交互作用 透過飲食文化的資料收集，理解各國飲食文化的形成與當地歷史背景、地理因素的關聯性，而這些飲食文化也會影響現今的營養午餐，最後透過小組討論，讓學生能更加尊重與包容多元的文化。				
呼應背景、課程願景及特色發展	依據本校「愛他人、存好心、做好事」之願景，尊重與欣賞各國多元的飲食文化，理解資源的可貴，進而從自身行動實踐惜食之信念。				
總綱、領綱素養	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。 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。 藝-E-A2認識設計思考，理解藝術實踐的意義。				
課程目標	1. 能透過資料蒐集與整理活動，了解各國飲食文化形成的差異性，欣賞多元的文化特色。 2. 透過各國營養午餐現況分析，了解資源的可貴，進而懂得愛惜食物不浪費的態度。				
融入領域/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 ☒多元文化教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐生涯規劃教育 ☒家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☒國際教育				

表現任務		能將異國飲食文化特色呈現在感恩餐會料理中，師生共同分享						
教學進度	節數	單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編教材
1-2週	4	從在地到國際	3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化	Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵 Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。	1. 透過整理異國飲食文化，能理解各國飲食文化的形成背景 2. 透過描述各國飲食文化，學會欣賞異國文化之美	1. 「台灣常見美食的英文單字你認識幾個？」老師以遊戲方式吸引學生的注意 https://create.kahoot.it/details/358203e4-2d0d-42f8-b457-c957edb77d32 2. 話(畫)我們家的餐桌 (1)家常菜調查 (2)學生最喜歡的家常菜 (3)什麼是台灣菜？ (4)活動： 基礎:繪本導讀《想點什麼菜呢？》家裡飯桌總會有寶貴故事可以說，讓每對學生以剪紙或圖畫，發表自己家裡的晚餐的特色。 進階:觀賞 BBC 製作「台灣的味道」影片：台灣料理背後的身份認同變遷 (5)歸納:海納百川的台灣菜 教師提問:請學生思考，此時此刻的自己，最懷念的或最想吃的菜餚是哪一道?並說明理由。	評量基準 從提示中能正確說出菜餚名稱	
3-8週	12	異國飲食文化之旅	3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其	Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生	1. 透過整理異國飲食文化，能理解各	一、分組找資料：學生分組抽取國家卡，針對國家飲食文化搜尋相關資料並整理	評量基準 資料內容包含面向（地理、文化、宗教等）	

			正確性及價值，並加以描述和解釋 3c-III-1 尊重與關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化	的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵 Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。	國飲食文化的形成背景 2. 透過描述各國飲食文化，學會欣賞異國文化之美	二、簡報製作： 內容須包含各國飲食文化成因、特色、禁忌等 三、學生發表	評量基準 簡報內容的完整性 評量基準能依簡報內容進行發表	小組互評表
第9-12週	8	營養午餐大比拚	2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與創作。	Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 討論各國的營養午餐現況比較，學習珍惜現有的資源。 2. 聆聽他人的發表，並表達自己對各國營養午餐特色的觀察。 3. 能從異國營養午餐特色感受當地的飲食文化 4. 能設計	教師講述：教師說明台灣的營養午餐發展史與時代背景的關係 參考資料： https://mall.sfworlwide.com/blog/post/%E3%80%90%E4%B8%83%E6%9C%88%E8%99%9F%E3%80%91%E7%87%9F%E9%A4%8A%E5%8D%88%E9%A4%90 1. 學生猜謎活動：老師給每位學生一張異國營養午餐圖卡，讓學生分析是哪一國的營養午餐 2. 師生討論：教師事先將各國營養午餐圖卡做成簡報與學生進行討論	評量基準 說出台灣營養午餐形成的過程 評量基準 能從各國營養午餐說出最少一個與各國飲食文化的關聯性	
第13-15週	6				3. 能從異國營養午餐特色感受當地的飲食文化 4. 能設計	1. 設計異國營養午餐菜單：學生以特餐為方向，設計符合健康營養可行的異國菜單並畫出設計圖。 2. 菜單票選：設計好的菜單公布於班級布告欄，由全班師生共同票選出最佳菜單	評量基準 能畫出符合「多元、健康、可行」的菜單	

					出融入異國飲食特色的營養午餐菜單			
第16-20週	10	異國風味餐	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想與創作。 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	視 E-III-3 設計思考與實作。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 能以多元飲食文化為元素，創作畢業感恩菜單 2. 能樂於參與討論與實作活動，並能在活動中學習合作的重要性	設計異國期末感恩餐會菜單：學生分組設計融入異國元素料理	評量基準 能設計出融合異國飲食元素的菜單 2-3 樣	
						分組實作：依設計的菜單，準備材料，分組完成料理 小組成員互評：針對成員的表現由小組成員互評分數	評量基準 成功烹調出1-2項異國特色料理	小組表現互評表

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第 二 學期 六 年級 國際教育 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。

(一) 統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

課程名稱	國際教育	實施年級	六年級	教學節數	本學期共(36)節
彈性學習課程類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
設計理念/價值定位	透過飲食文化的資料收集，理解各國飲食文化的形成與當地歷史背景、地理因素的關聯性，而這些飲食文化也會影響現今的營養午餐，最後透過小組討論，讓學生能更加尊重與包容多元的文化。				
	透過國內外剩食再利用活動比較，歸納出可利用剩食「再分配、再加工、再利用」三種模式，達到資源有效利用。				
呼應背景、課程願景及特色發展	依據本校「愛他人、愛生態」之願景，規劃六年級學生探究國內外關心的「糧食正義」議題，並從剩食「再分配、再加工、再利用」的觀念，懂得地球資源有限，學習感恩萬物。				
核心素養	社-E-A3探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 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。				
課程目標	1. 能透過資料蒐集探究全球剩食的議題，理解全球資源浪費的現況，。 2. 規劃調查營養午餐剩食量以及再利用的活動，培養學生愛物惜物的觀念。				
融入領域/議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☒ 綜合活動 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 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 ☐ 戶外教育 ☒ 國際教育 ☐ 家庭教育 ☐ 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 ☐原住民教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育☐生涯規劃教育					
表現任務			透過營養午餐剩食調查，能將營養午餐剩食再利用後，與師生一起共享。					
教學進度	節數	單元名稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編教材*學習單
第1-10週	6	糧食正義 馬拉威的蜜兒餐	1b-III-2 理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並	Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題 Ce-III-2 在經濟發展過程中，資源的使用會產生意義與價值的轉變，但也可能引發爭議	1. 能理解剩食的產生是一種資源浪費的觀念	馬拉威的蜜兒餐： 1. 暖身活動：為引發學生對文本的興趣，請學生從故事的題目「馬拉威的蜜兒餐」，文章連結如下： http://gg.gg/lati6v 猜猜看故事的內容，與哪裡有關、與什麼有關。 2. 分組討論與報告：，利用六何法的蜂巢圖從多元面向理解文本。 3. 分組討論行動方案：學生分組討論，請學生先蒐尋一個幫助飢貧的國際組織，並比較它與本文提到救援方式的異同，再完成行動方案單。  	評量基準 能完成六何法的蜂巢圖	學習單參考自《中小學國際教育學生讀本—小學生看世界》

		能與他討論					
8	剩食變盛——外國剩食運動	1b-III-2 理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關	Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題 Ce-III-2 在經濟發展過程中，資源的使用會產生意義與價值的轉變，但也可能引	1. 能透過網路資訊了解國外剩食活動的內容 2. 能認真聆聽他人的報告並表達自己的想法	外國剩食運動： (一)寫完學習單，然後呢？ 1. 回顧五年級上學期生命教育主題——剩食哪裡去？同學寫完輔導室的學習單之後，做了哪些改變？ 2. 老師以 KWL 表整理學生關於剩食議題的回答 (二)國外剩食運動： 1. 由老師選定數個國外剩食利用的主題，學生抽題進行資料蒐集並製作簡報 主題一：法國醜蔬菜運動 主題二：丹麥過期超市 主題三：英國自由定價餐廳 主題四：德國食物分享站 主題五：芬蘭火腿計畫 2. 學生製作簡報分組上台報告	評量基準 能說出最少 2 個國家的剩食計畫	

		資料，並兼顧不同觀點或意見 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他討論	發爭議				
6	剩食變盛食 國內剩食探討	1b-III-2 理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷 3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自	Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題 Ce-III-2 在經濟發展過程中，資源的使用會產生意義與價值的轉變，但也可能引發爭議	1. 能歸納出剩食利用的方法	國內剩食運動探討： 1. 老師介紹國內目前幾種剩食運動的做法： 主題一：剩食餐廳 主題二：食物銀行 主題三：吃貨夥伴 2. 結合國內外剩食活動，總結出搶救剩食的「三再」方式：再分配、再加值、再利用	評量基準 能說出剩食利用三個方式	

			我觀點，並能與他討論					
第11-18週	8	剩食變盛食 午餐剩食調查	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案 3d-III-1 實踐境友善行動，珍惜生態資源與環境	Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。	1. 能規劃合理的剩食減量計畫 2. 能探究學校營養午餐剩食發生的原因	記一場承載美味想望的慶典： 1. 檢視學校午餐菜單，喚起學生午餐時光的記憶，並靜下來思考每天享用午餐的心情。 2. 是什麼影響了心情？學生分組討論。 午餐剩食調查： 1. 觀察與分析班級 1 個星期的學校午餐剩食紀錄，引導思考： (1) 班上常出現哪些剩食？ (2) 這份紀錄透漏哪些訊息？這些訊息有哪些意義？如：對食物偏好、烹調方法、浪費食物等)。 希望先藉由調查午餐剩食量再討論利用何種方式有效減少剩餘量，讓營養午餐不浪費。 2. 針對營養午餐的主食、主餐、副菜、蔬菜、湯品設計剩食調查方式，先測量一周營養午餐剩餘量數值並記錄。 3. 討論如何進行午餐剩食減量活動。 4. 執行後再測量一周營養午餐剩餘量，檢視午餐剩食計畫成功與否？未成功的原因？	評量基準 能利用自製的測量工具紀錄午餐剩食量	調查表
	8	剩食變盛食 午餐剩食大變	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 3d-III-2 探究社會議題發	Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護	1. 能規劃出可行的剩食再利用菜色 2. 能在活動中懂得珍惜生態資源的	剩食大變身： 1. 從前一項調查總結出剩食量最多的品項，學生分組討論可以如何加以變化，讓剩食變成美味的「盛食」。 例如： 白飯變烤飯糰：午餐中主食白飯，可將蔬菜水分瀝乾切碎後與白飯拌勻，捏成三角飯糰後在平底鍋煎，煎成焦	評量基準 能做最少一項利用午	環保餐具

		身	生的原因與 影響，評估 與選擇合適 的解決方案 3d-III-1 實 踐境友善行 動，珍惜生 態資源與環 境	情懷的展 現。	概念	黃後包上海苔。 2. 學生動手將剩食大改造。	餐剩 食改 造的 菜餚	
--	--	---	--	------------	----	---------------------------	----------------------	--

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 六年級 校訂課程「資訊教育」架構圖

上學期單元

單元一、班級名牌動手做

製作班徽與班級名牌，代表班級意象。

區分素材來源是否可合理使用。

運用圖片與文字表現藝術美感。

單元二、生活紀錄與校園植物介紹

使用AI工具處理照片，刪除不需要的細節。

創作分享運動會照片，展現運動美感素養。

學會調整影像色溫、色調、亮度，展現美感素養。

能認識校園中的常見植物。

製作告示牌，傳達植物資訊。

學會使用動畫效果設計，讓畫面更豐富。

單元三、圖表與卡牌設計

運用心智圖呈現思考邏輯。

與同儕討論、設計桌遊卡牌。

知道不同環境有不同生物生存，體會生命的美。

運用簡報呈現討論項目，使用科技來溝通。

運用收支報告與圖表，說明數據狀況。

單元四、校園生活影片

使用影片編輯工具，創作校園生活影片。理解影片的傳達方式。

理解影片的傳達方式與文字差別。

使用AI工具生成人物，探索科技應用。

下學期單元

一、超酷的3D遊戲

認識設計3D遊戲的軟體

能注意到遊戲中使用的英語並樂於使用英語

繪製遊戲高低起伏的地形

加入角色並設定追蹤行進

二、競賽與射擊遊戲

使用指南針找出北方位置

設計使用按鍵操控角色互動

設計生命值與計分方式

創作射擊遊戲

設計單人與雙人遊戲

三、跳跳馬力歐

創作捲軸式舞台

關卡式遊戲設計

遊戲限時設計

加入配角增添畫面趣味

四、KODU學習趣

能搜尋玩家分享的作品

能修改社群作品練習技巧

能尊重智慧財產權

思考設計自己的遊戲

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 第一學期六年級資訊教育 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。

統整性 主題/專題/議題探究課程：同年級

學習主題名稱	資訊教育--Canva 魔法工作室	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	本課程介紹 Canva 在生活中的應用，讓學生正確認識多媒體可作為傳達訊息的媒介，熟悉 Canva 的操作與應用，發展圖文編排美化與影片整合的技巧。運用前沿 AI 科技增進科技應用的能力。培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣，並學會如何將資訊融入課程學習。藉由心智圖的填寫，培養學生的組織、計畫與整合能力。透過分組討論、共同協作、互相觀摩，提升團隊合作之素養。能由學習多媒體影片處理過程中，體會科技學習的樂趣。 1. 系統與模型：讓學生理解線上多媒體編輯的方式。 2. 結構與功能：學會 Canva 的介面操作與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中使用多媒體傳達訊息的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☒ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☒ C1 道德實踐與公民意識 ☐ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。				

E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。								
課程目標 1. 學生能建立 Canva 帳號，加入班級團隊，使用 Canva 編輯多媒體內容。 2. 學生能知道如何搜尋主題相關的素材，使設計更生動有趣。 3. 學生能製作各種影音多媒體以傳達情誼或資訊。 4. 學生能繪製心智圖來規劃設計，將思考以視覺化方式呈現。 5. 學生能製作簡報與統計圖表，用以討論園遊會議題與說明收支資訊。 6. 學生能製作桌遊卡牌，與同儕互動，和諧人際關係。 7. 學生能下載與分享自己創作的多媒體內容。 8. 學生能使用數位平台進行協作，與同儕共同編輯。								
配合融入之領域或議題 ☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☒數學 ☐社會 ☒自然科學 ☒藝術 ☒綜合活動 ☒健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☒環境教育 ☐海洋教育 ☒品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育								
表現任務 上課態度、軟體操作、口頭問答、各課課後遊戲測驗。 完成「班級名牌」、「班徽」、「運動會照片拼貼相簿」、「校園植物告示板」、「生物環境桌遊卡牌」、「園遊會擺攤討論簡報」、「收支報告簡報」、「校園生活影片」。								
課程架構								
教學 期程	節 數	單元與 活動名 稱	學習表現	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 1~3 週	3	一、認 識 Canva	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問	資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。	1. 能舉例 Canva 用途。 2. 能註冊與加入 Canva 班級，並了解教育帳號使用	一、準備活動 1. 教師介紹 Canva 的功能與應用方式。 2. 教師說明教育版帳號與申請方式。 二、發展活動	1. 口頭問答：能舉例 Canva 的應用。 2. 軟體操作：能搜尋與收藏	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【智慧財

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

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

10~12 週		園植物 知多少	題。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 自 INc-III-9 不同的環境條件影響生物の種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。	2. 學會調整照片色溫、色調、亮度。 3. 學會製作告示牌，展示植物。 4. 學會設計瓢蟲飛行動畫，製作成簡單影片。 5. 完成「校園植物告示板」。	2. 教師說明植物展示牌的用途。 二、發展活動 1. 活動一：上傳植物資料 A. 學生建立 29.7x21 公分的設計。 B. 學生加入背景圖與形狀邊框。 C. 學生將拍攝或範例的校園植物照片上傳整理，使用形狀邊框裝飾照片。 2. 活動二：告示牌設計 A. 學生搜尋並加入告示牌元素。 B. 學生完成告示牌圖文設計。 3. 活動三：簡單動畫製作 A. 學生透過「瓢蟲飛行」動畫設計，製作簡單的植物展示影片。 B. 學生下載 mp4 作品。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生上傳更多植物照片，完成更多頁的作品。	的植物名稱。 2. 口頭問答：能說出亮度對影像的影響。 3. 多媒體測驗：【第四課測驗遊戲】。	2. 老師教學網站影音互動多媒體
第 13~14 週	2	五、好玩的社團桌遊	資識 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資識 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資識 T-III-2 網路服務工具的應用。 資識 H-III-2 資訊科技合理使用原則的理解與應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 自 INc-III-9 不同的	1. 學會畫心智圖。 2. 學會設計桌遊卡片遊戲。 3. 學會列印與裁切作品。 4. 學會篩選免費、教育版、專業版的素材。 5. 完成「生物環境桌遊卡牌」。	一、準備活動 1. 教師介紹桌遊的概念，以及桌遊訓練心智的方式。 2. 教師說明心智圖的意義與表現方式。 二、發展活動 1. 活動一：心智圖繪製 A. 學生分組討論生物環境的桌遊設計。 B. 學生以心智圖整理桌遊的規則與設計元素。 2. 活動二：卡牌設計 A. 學生學習設計桌遊卡片，包含角色、數字與圖樣。	1. 軟體操作：能製作桌遊卡片。 2. 口頭問答：能說出繪製心智圖的用意。 3. 多媒體測驗：【第五課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體

			依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 品 EJU4 自律負責。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。	環境條件影響生物的種類和分布，以及生物間的食物關係，因而形成不同的生態系。		3. 活動三：實際遊玩與修正 A. 學生試玩彼此的桌遊，給予回饋並修改卡牌內容。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. 學生繼續豐富卡片，完成六張環境卡與十二張動物卡的設計。		
第 15~17 週	3	六、園遊會開賣囉	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 數 D-6-2 解題：可能性。從統計圖表資料，回答可能性問題。機率前置經驗。「很有可能」、「很不可能」、「A 比 B 可能」。	1. 學會用簡報傳達議題討論項目。 2. 學會編輯簡報與統計表。 3. 學會加入圖表，輔助說明。 4. 完成「園遊會擺攤討論簡報」。 5. 完成「收支報告簡報」。	一、準備活動 1. 教師提問：園遊會舉辦前要準備哪些事情？ 2. 教師說明使用簡報呈現要討論的主題。 二、發展活動 1. 活動一：討論與計畫 A. 學生討論園遊會擺攤計畫，規劃攤位設計與商品內容。 2. 活動二：簡報與圖表製作 A. 學生設計園遊會收支報告，繪製統計表格與圖表。 3. 活動三：資料分析與展示 A. 學生能閱讀圖表，進行口頭說明。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。	1. 軟體操作：能製作收支統計表格。 2. 口頭問答：能說出收支圖表呈現的意義。 3. 多媒體測驗：【第六課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva 魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【輕鬆懂簡報】

第 18~20 週	3	七、青春飛揚不留白	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 藝 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。 資議 T-III-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	1. 學會編輯影片模版。 2. 學會上傳與修剪影片。 3. 學會加入字幕與片尾。 4. 學會用魔法媒體工具生成人物。 5. 學會加入轉場特效與背景音樂。 6. 完成「校園生活影片」。	一、準備活動 1. 教師介紹製作影片的訣竅。 2. 教師用心智圖說明校園生活影片的規劃。 二、發展活動 1. 活動一：影片剪辑 A. 學生上傳校園生活片段，學習修剪影片。 B. 學生製作倒數計時片頭。 2. 活動二：字幕與片尾 A. 學生加入字幕。 B. 學生挑選與加入片尾影片。 C. 學生用魔法媒體工具生成人物。 3. 活動三：特效與背景音樂 A. 學生加入轉場與背景音樂。  三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。	1. 軟體操作：能剪辑影片。 2. 口頭問答：能說出影片傳達的訊息與文字有何不同。 3. 多媒體測驗：【第七課測驗遊戲】。	1. 巨岩-Canva魔法工作室 2. 老師教學網站影音互動多媒體
-----------------	---	-----------	--	---	---	---	--	---

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 第 二 學期六年級資訊教育 彈性學習課程

學習主題名稱 (中系統)	資訊教育--KODU 3D 遊戲小創客	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	讓學生認識運算思維，了解遊戲設計的概念，能使用 KODU 製作3D 遊戲。熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計；藉由實作引導學生認識各種類型的遊戲設計。認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 4. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 5. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 6. 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	總綱核心素養面向與項目 A 自主行動： ☐ A1 身心素質與自我精進 ☐ A2 系統思考與解決問題 ☐ A3 規劃執行與創新應變 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 ☒ B2 科技資訊與媒體素養 ☒ B3 藝術涵養與美感素養 C 社會參與： ☐ C1 道德實踐與公民意識 ☒ C2 人際關係與團隊合作 ☐ C3 多元文化與國際理解 總綱核心素養具體內涵 E-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. 學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 2. 學生熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 4. 學生從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 5. 學生認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 6. 學生認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 7. 學生創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。				

配合融入之領域或議題			☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
表現任務			軟體操作、口頭問答、完成程式遊戲作品《01-KODU 碰到樹》、《02-KODU 吃蘋果》、《03-趣味大賽車-麻吉 PK 賽》、《03-趣味大賽車-電腦 PK 賽》、《04-火線大射擊》、《05-跳跳馬力歐》、《06-奇幻大冒險》。					
課程架構								
教學 期程	節 數	單元與 活動名 稱	學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選 教材 或學習單
第 1~3 週	3	一、3D 遊 戲 KODU！	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資識 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 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 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資識 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-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	1. 能說出什麼是遊戲。 2. 能說出 KODU 是什麼。 3. 認識KODU操作介面。 4. 學會編排角色與新增程式。 5. 完成「KODU 找樹」遊戲。	一、準備活動 1. 教師詢問學生是否有玩過 3D 遊戲，與 2D 遊戲有何不同？ 2. 教師介紹 KODU，穰學生複誦發音。 3. 教師說明 KODU 能做什麼、如何下載與安裝 KODU。 4. 教師說明 KODU 的圖形化程式編排。 5. 教師引導學生嘗試說出什麼是遊戲，教師總結。 6. 教師說明創作遊戲的流程，學生閱讀流程圖並認識本課遊戲。  二、發展活動 1. 活動一：認識介面 A. 學生開啟 KODU，認識操作介面。 B. 學生建立新世界。	4. 軟體操作：能執行 KODU 並繪製舞台、新增角色，完成遊戲設計。 5. 口頭問答：能說出在 KODU 編排程式的方法。	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】、【KODU 世界說明】、【圖像化說明】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】、【micro:bit 玩 KODU：單元二】

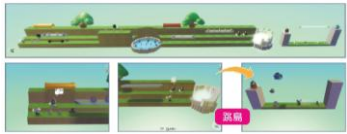
				詞)。		2. 活動二：舞台與角色 A. 學生繪製舞台平面。 B. 學生增加 KODU 角色。 C. 學生熟悉移動攝影機的方式。 D. 學生設定角色顏色、大小、旋轉、高度等。 E. 學生增加大樹角色。 3. 活動三：KODU 看到樹 A. 學生編排 KODU 角色。 B. 學生認識 WHEN... DO... 的程式圖形編排。 C. 學生編排程式，讓 KODU 看到樹時，朝樹走過去，碰到樹就贏了。 D. 學生儲存與匯出我的世界。 三、 綜合活動 1. 第一課課後練習—創意動動腦：修改本課練習成果，當樹看到 KODU 就變成粉紅色。 2. 第一課課後練習—你是高手：自己畫一個島，加入喜歡的角色，再改變角色外觀，完成後與同儕分享觀摩。		
第 4~6 週	3	二、好吃的蘋果	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字	1. 認識角色會自動巡航的遊戲展示設計。 2. 學會創作高低不同的地形，創作山丘與河流。 3. 學生能設計得分方式並計分。 4. 完成「KODU 吃蘋果」程式。	一、 準備活動 1. 教師說明本課設計一個 KODU 會自動在舞台上巡航找蘋果、吃蘋果的遊戲展示程式。 2. 教師說明本課修改前一課成果，細畫創作舞台。  二、 發展活動 1. 活動一：創造河流與山丘 A. 學生改變舞台高度，將舞台從平面變成一個島。	1. 口頭問答：學生能說出如何繪製河流與山丘。 2. 操作評量：學生能讓角色自動巡航。	3. 巨 岩 - KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【micro:bit 玩 KODU：單元三】

				詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		B. 學生畫出河流，調整河道深淺、水位高低等。 C. 學生畫出高低起伏的山丘。 2. 活動二：KODU 吃蘋果 A. 學生如果還未完成，開啟練習檔案來繼續創作。 B. 學生加入蘋果角色，當蘋果看到 KODU 就秀出旋轉的星星。 C. 學生複製貼上，完成其他 4 個蘋果。 D. 學生設計不同顏色的蘋果，當碰到 KODU 就變透明、藏起來。 3. 活動三：得分 A. 學生讓 KODU 看到紅蘋果就靠近、碰到蘋果就吃掉它。 B. 學生讓 KODU 碰到紅蘋果就得 1 分，當達到 5 分就贏了。 C. 學生存檔、查看成果。 4. 活動四：社群分享與下載 A. 學生將作品分享到 KODU 的社群。 B. 學生練習從 KODU 的社群搜尋【BARRY-好吃的蘋果】與下載作品。 三、 綜合活動 1. 第二課課後練習—創意動動腦：修改本課成果，再增加 5 顆紅蘋果，修改為得到 10 分就獲勝。 2. 第二課課後練習—你是高手：修改本課成果，將 KODU 的自動巡航改成用鍵盤的方向鍵移動，並加入空中的雲、飛船等會飛的角色，美化島嶼。教師提醒用路徑工具可以讓飛船沿著路徑飛行。		
第 7~10 週	4	三、趣味大賽車	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。	1. 學生能說出單打與雙打遊戲的特色。 2. 學生能說出攝影機視角跟隨的三種視角	一、 準備活動 1. 教師介紹賽車競速遊戲，分別說明玩家與玩家雙打遊戲、玩家與電腦單打遊戲的特色。 2. 教師說明本課遊戲設計：舞台設計、角色控制、雙打與單打、勝利條件。	1. 口頭問答：學生能說出如何讓角色在指定路線行走。 2. 操作評量：學生能設計單打	3. 巨 岩 - KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體

			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。 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 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同類量的比之比值的意義。理解相等的比中牽涉到的兩種倍數關係(比例思考的基礎)。解決比的應用問題。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 c-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)。	差別。 3. 完成「麻吉 PK 賽-雙打」、「電腦 PK 賽-單打」。	二、發展活動 - 活動一：創造賽車場 - 學生繪製較大的賽車場地地圖。 - 學生升高賽車場的高度，用不同的材質加工美化地面。 - 提早完成的學生可開啟大方送的地圖，觀摩不同舞台設計。 - 活動二：麻吉 PK 賽-雙打 - 學生設計鍵盤控制角色與雙打的控制方式。 - 學生加入攝影機視角跟隨，當玩遊戲時，畫面跟隨角色縮放、旋轉。 - 學生認識攝影機視角跟隨的三種視角差別：跟隨、第 1 人稱、忽略。 - 學生編排角色碰撞推擠的效果。 - 學生加入障礙物判定：當碰到章魚時，角色會變慢。 - 學生新增小屋當作終點，碰到小屋即遊戲勝利。 - 學生認識【次程式】的設計，當勝利時播放音樂。 - 學生複製角色並修改為第二個賽車。 - 學生新增章魚障礙物，使用路徑工具，讓章魚沿著路徑走來走去。 - 學生讓章魚碰到賽車就改變天空顏色。 - 活動三：電腦 PK 賽-單打 - 學生將紅色賽車改成沿著路徑自動駕駛。 - 學生修改勝利與失敗判斷，使得玩家跟	與雙打的遊戲。 【紅白對抗賽-顯示得勝隊伍】、【micro:bit 玩 KODU：單元四】
--	--	--	---	--	---	---	---

						電腦玩時有輸有贏。 4. 活動四：讓賽車的速度加快 A. 學生能重複使用快速程式，讓賽車加速。 B. 學生能變更角色的速度屬性，讓賽車加速。 5. 活動五：來比賽吧！ A. 學生試玩單打遊戲。 B. 學生與同儕試玩雙打遊戲。 三、綜合活動 1. 第三課課後練習—創意動動腦：修改本課練習成果，再加入一個四腳怪，讓它沿著路徑走來走去。 2. 第三課課後練習—你是高手：修改本課練習成果，當玩家賽車碰到章魚減速後，能在兩秒後恢復正常速度。		
第 11~14 週	4	四、火線大射擊	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 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 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 自 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字	1. 認識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。 3. 完成「火線大射擊」遊戲。	一、準備活動 1. 教師說明本課舞台與遊戲設計。 2. 教師說明本課遊戲設計：角色、控制方式與敵人設計、遊戲勝利與失敗條件。  二、發展活動 1. 活動一：舞台設計 A. 學生能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 B. 學生能繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。 2. 活動二：主角單輪車、敵人設計 A. 學生若還未完成舞台，可開啟範例檔來繼續練習。 B. 學生新增單輪車角色，使用不同按鍵來	1. 口頭問答：能說出如何分辨舞台的東南西北方位。 2. 操作評量：能設計射擊遊戲。	3. 巨 岩 - KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體【micro:bit 玩 KODU：單元五】

				詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		控制角色移動、跳躍與發射火箭，火箭擊中目標時會爆炸消失。 C. 學生新增第 1 層地面的炮台角色，會自動轉向，隨機發射紅色火箭。 D. 學生新增四爪大機器人角色，在地面四處漫遊，看到單輪車就播放音效。 E. 學生設計生命值與計分方式，單輪車發射火箭擊中不同的障礙物有不同得分、單輪車被擊中時會扣生命值。 F. 學生增加第 2 層砲台角色，調整砲口方向、發射間隔秒數與顏色。 G. 學生設計當四爪大機器人碰到單輪車時會扣本身生命值，並被壓扁。 3. 活動三：輸贏與金幣 A. 學生設計單輪車碰到金幣時就吃它、吃到就贏了，失去全部生命值就輸了。 B. 學生建立金幣與熱氣球角色，變更金幣設定為【可創造】，當積分達到 8 分時（消滅所有障礙物），才會由熱氣球丟出金幣。 4. 活動四：增加遊戲難度 A. 學生更改生命值的損耗分數， B. 學生更改障礙物射擊的隨機秒數，加快射擊頻率。 C. 學生取消世界設定的玻璃牆，當單輪車跑出地面，就摔下去。 5. 活動五：玩玩看！ A. 學生試玩遊戲，分享遊戲中遇到的困難或者挑戰。 三、綜合活動 1. 第四課課後練習—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。 2. 第四課課後練習—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。	
--	--	--	--	--------------------------	--	---	--

第 15~16 週	2	五、跳跳 馬力歐	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 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。 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 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-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. 學生能設計橫向卷軸的遊戲。 2. 學生能使用可創造的特性，讓角色消失與出現，形成跳島的效果。 3. 完成「跳跳馬力歐」。	一、準備活動 1. 教師介紹橫向卷軸的遊戲設計概念。 2. 教師說明本課遊戲設計：主角跑跳吃金幣，碰到章魚會重來，跑完第 1 個島，瞬間移動繼續挑戰第 2 個島，限時 30 秒內得到 20 分就勝利，時間用光就輸了。  二、發展活動 1. 活動一：舞台設計 A. 學生複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 B. 學生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。 C. 學生繪製懸空的道路。 2. 活動二：主角單輪車、章魚障礙與各種配角 A. 學生加入單輪車角色，方向朝右，限制反彈力為 0，讓角色不會亂跳。 B. 學生設計主角能跑、跳、吃金幣。 C. 學生修改世界設定，攝影機模式為【固定偏移】，手動放置攝影機，玩玩看，單輪車跑跳時，會以單輪車為中心，橫向捲動場景。 D. 學生設計角色章魚走來走去，碰到單輪車就重來、分數歸零。 E. 學生設計魚兒角色在水池游來游去。 F. 學生設計煙霧效果物件，當碰到單輪車，就讓單輪車消失(跳島效果)、分數加一。 G. 學生加入 15 個金幣角色，並試玩能否吃到所有金幣。 H. 學生加入水管與樹。	1. 口頭問答：學生能說出橫向卷軸遊戲的視角要如何設定。 2. 操作評量：學生能設計跳島遊戲的角色消失與出現方式。	3. 巨 岩 - KODU 3D 遊戲小創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體【micro:bit 玩 KODU：單元六】
-----------------	---	-------------	---	--	--	--	---	---

						I. 學生加入多隻 Kodu 啦啦隊員，當單輪車靠近就說話。 3. 活動三：瞬間移動 - 跳島 A. 學生設計主角單輪車為可創造。 B. 學生將可創造的單輪車(本尊)拖曳到舞台之外，並複製一個到舞台起始處(分身)。 C. 學生到第 2 個島上建立 KODU 角色，當分數為 1 (也就是當單輪車在煙霧中消失)時，KODU 創造出單輪車並向東發射。 D. 學生完成倒數計時與輸贏計分。 E. 學生加入掉落物金幣、岩石與星星角色，設為可創造，新增噴射機角色沿路徑移動，向下產生掉落物。 4. 活動四：玩玩看！ A. 學生試玩遊戲，分享遊戲中遇到的困難或者挑戰。 三、綜合活動 1. 第五課課後練習—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。 2. 第五課課後練習—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。		
第 17~18 週	2	六、優遊新世界	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	1. 學會從 KODU 的社群取得他人分享的程式、再創作。 2. 修改地圖為奇幻大冒險地圖素材。 3. 分享遊戲到 KODU 社群。 4. 認識 micro:bit 與	一、準備活動 1. 教師說明觀摩作品可以學習到很多技巧與啟發。 二、發展活動 1. 活動一：觀摩社群作品 A. 學生在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 B. 學生在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 C. 學生搜尋 BARRY 老師的賽車場，下載並觀摩程式。	1. 口頭問答：從社群下載分享資源時，能不能聲稱是自己的？(不能) 2. 操作評量：能下載社群的作品。	1. 巨岩 - KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體

		資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 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。	視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-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）。	KODU 可結合應用。 5. 完成「我的專題製作」規劃表。 6. 若學生有完成自己的遊戲設計，可與班級分享介紹。	D. 學生練習螢幕截圖與儲存到文書軟體，將程式記錄起來方便學習。 2. 活動二：修改社群作品當練習 A. 學生搜尋並下載 BARRY 老師-Roadkill v03。 B. 學生玩玩看遊戲。 C. 學生將搖桿改為鍵盤操作。 D. 學生搜尋並下載「BARRY 老師-maze」。 E. 學生使用第 1 人稱視角觀賞迷宮。 F. 學生修改迷宮，將角色與物件刪除，取得地圖本身。 G. 學生能尊重智慧財產權，取得社群作品僅作練習之用，不可聲稱為自己的作品。 3. 活動三：奇幻大冒險 A. 學生思考如何設計一個遊戲的方法，包含遊戲類型、玩法、地圖。 B. 學生從社群下載【奇幻大冒險-1】地圖來練習。 C. 修改並刪除現有角色、路徑，並改變地圖起始缺空處，儲存成地圖素材。 D. 學生開啟成品【奇幻大冒險-2】，觀摩老師設計的遊戲。 E. 學生玩玩看遊戲。 F. 學生將遊戲儲存、指定遊戲類型，並分享至 KODU 社群。 4. 活動四：我的專題製作 A. 學生思考設計一個自己的遊戲，完成規劃表填寫。	
--	--	--	---	---	---	--

					4 我的專題製作 我要設計一個遊戲，以下是我的規則表： 主題(遊戲名稱)： 遊戲故事情境： 遊戲規則： 類型 A： ☐ 闖關 ☐ 競速 ☐ 射擊 ☐ 趣味 ☐ 益智 類型 B： ☐ 戀愛類(有頭有尾) ☐ 過關類 地圖：☐ 搜尋下載 ☐ 自己畫 角色/程式化 例：1. 角色 (Kodu)：類型(主角)：程式化及測試 ☐ OK 1. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 2. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 3. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 4. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 5. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 6. 角色 ()：類型()：程式化及測試 ☐ OK 記得@標，做另外筆記起來吧！ 上傳分享： OK ● 若需文件檔，可向老師索取囉！ B. 若學生有完成自己的遊戲設計，可與班級分享介紹。 三、 綜合活動 1. 第六課課後練習－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。		
--	--	--	--	--	---	--	--

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度第 一 學期 六年級 課程名稱：議題主題式課程與教育宣導

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 愛的滋味	2	1. 了解均衡飲食的重要性。 2. 學會自製餐點。 3. 能透過餐點對父母表達關懷。	家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。	1. 認識六大類食物與均衡飲食的重要性，討論健康早餐應具備的營養內容。 2. 透過簡易早餐製作活動，學習食材清洗、搭配與安全使用器具的方法。 3. 討論家人平時準備餐點的辛勞，分享自己曾接受家人照顧的經驗。 4. 引導學生設計感恩小卡或愛心餐點，表達對家人的感謝與關懷。 5. 建立珍惜食物、不浪費資源及健康飲食的生活態度。	問答 學習單	
3	防災教育 地震避難/逃生 演練	1	1. 認識天災成因。 2. 養成防災管理能力。 3. 強化防救行動實踐。	防 E4：防災地圖與預警內涵。 防 E5：不同災害時的適當避難行為。	1. 防災知能：解析校園防災地圖，識別安全與危險區域。 2. 地震三守則：精熟演練「趴下、掩護、穩住」要領。 3. 實地演練：執行地震警報發布後的避難疏散流程，檢核頭部防護及逃生動線。	問答發 表 實際操 作 同儕觀 察	
4-5	家庭暴力防治 認識家庭暴力與 自我保護	3	1. 了解何謂家庭問題，例如：家庭暴力。 2. 了解「家庭暴力」的定義。 3. 能調整自己的心態，並關心他人。	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。 人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 人 E7 認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受	1. 認識家庭暴力的類型，包括肢體暴力、言語暴力、精神暴力與疏忽照顧等情形。 2. 透過案例討論了解家庭暴力對兒童身心發展與家庭關係的影響。 3. 學習辨識受暴者可能出現的情	問答	

			4. 能列舉協助家庭問題的方法。 5. 能發覺遭受家庭暴力者可能出現的徵兆。 6. 面對家庭暴力，能採取適當的自我保護方式。	到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。 家政教育 家 E6 關心及愛護家庭成員。 法治教育	緒、行為與身體徵兆。 4. 討論當自己或他人遭遇家庭暴力時，可以尋求協助的資源與管道，例如 113 保護專線、師長及社工。 5. 演練自我保護方式與安全逃離原則，培養危機應變能力。 6. 建立尊重他人、關懷同學與拒絕暴力的正向態度。		
6-9	性別平等教育 做自己真好	4	1. 認識性別刻板印象的意義。 2. 了解性別角色的多樣性與差異性。 3. 破除性別刻板印象對自我發展的限制。 4. 學習尊重兩性的意見與想法。	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。 性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻。 人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。 涯 E4 認識自己的特質與興趣。	1. 討論生活中常見的性別刻板印象，例如職業選擇（如工程師、護理師）、興趣活動（如運動、藝術）與個性期待（如男生要堅強、女生要溫柔），並分析這些觀念對個人發展可能造成的限制與影響。 2. 透過影片、繪本故事或真實人物案例，認識不同性別者在科學、運動、藝術、政治與社會服務等領域中的傑出表現與貢獻，理解能力與性別無直接關聯。 3. 引導學生回顧自身經驗，覺察是否曾因性別而被要求改變興趣、行為或選擇，並思考這些經驗帶來的感受與影響。 4. 學習尊重不同性別特質與多元表現方式，理解每個人都可以自由發展興趣與能力，避免以刻板印象評價他人。 5. 透過分組討論與角色扮演活動，練習在團隊合作中如何聆聽、溝通、分工與尊重不同意見，建立良好的人際互動技巧。	問答 學習單	

					6. 引導學生發掘自身興趣、專長與潛能，鼓勵勇於嘗試不同領域的活動，建立不受性別限制的自信與正向自我概念。		
10-11	交通安全	2	1. 認識交通工具潛在危險。 2. 了解不同交通方式應注意事項。 3. 培養遵守交通規則的習慣。	安 E2 了解危機與安全。 綜合 3a-III-1 辨識周遭環境的潛藏危機。	1. 透過影片與討論認識行人、汽車及機車乘坐安全。 2. 學習交通號誌與交通規則的重要性。 3. 培養良好的交通安全觀念與守法態度。	問答、學習單	詳見交通安全校訂課程計畫
12-13	性侵害防治 性侵害防治宣導 網路兒少性剝削公益廣告 學習如何保護自己的身體及避免受到性騷擾、性侵害	2	1. 認識性騷擾、性侵害的意涵。 2. 知道如何保護自己的身體，避免受到性騷擾、性侵害。 3. 澄清性侵害觀念的迷思。 4. 學習性侵害的預防方式，避免遭受性侵害。 5. 學習幫助性侵害受害者的方式。	性 E4 認識身體界限與尊重身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、性侵害與求助管道。 人 E5 欣賞與尊重個別差異。	1. 認識身體界限與隱私部位，建立身體自主權觀念。 2. 區辨適當與不適當的身體接觸與言語行為。 3. 透過情境討論了解性騷擾與性侵害可能發生的場所與情境。 4. 學習拒絕、離開、求助等自我保護技巧，並練習勇敢說「不」。 5. 認識求助資源與通報方式，如 113 保護專線、警察與師長。 6. 建立尊重他人身體與保護自己的正確觀念，避免歧視或責怪受害者。	口語表達實際操作	
14-15	環境教育－藥物濫用宣導（健康生活我最行）	2	1. 認識正確用藥觀念與藥物濫用的危害。 2. 了解藥物濫用對身體健康、家庭及社會環境的影響。 3. 培養拒絕來路不明藥物的能力。 4. 建立珍惜生命與愛	環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡與完整性。 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 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. 認識藥品的種類與用途，了解成藥、指示藥及處方藥的差異，建立安全用藥觀念。 2. 透過新聞案例或影片討論藥物濫用對身心健康的危害，如影響神經系統、情緒控制與器官功能。 3. 探討藥物濫用造成的家庭與社	問答情境討論 學習單 口語發表	

			護身體的健康態度。	品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E8 認識兒少保護。	會問題，例如家庭衝突、人際疏離、暴力事件與犯罪問題。 4. 結合環境教育，認識廢棄藥物若未妥善處理，可能污染河川、土壤與地下水，影響生態平衡與人類健康。 5. 了解化學藥物進入自然環境後，對魚類、水生生物及食物鏈可能造成的危害，培養環境保護意識。 6. 討論生活中常見的不當用藥行為，例如隨意丟棄過期藥品、濫用止痛藥或感冒藥等，反思對環境與健康的影響。 7. 學習正確回收與處理廢棄藥物的方法，了解資源回收及減少污染的重要性。 8. 學習「用藥五不原則」：不聽、不信、不買、不吃、不推薦來路不明藥物。 9. 進行情境模擬與角色扮演，練習面對同儕誘惑時，如何以適當方式拒絕藥物。 10. 鼓勵學生建立健康生活習慣，透過運動、規律作息與正當休閒活動，降低接觸藥物的風險。 11. 引導學生思考「健康生活」與「永續環境」的關聯，了解個人行為也能影響地球環境與他人健康。		
--	--	--	-----------	--	--	--	--

16-17	品格教育	2	1. 能體諒他人的處境。 2. 反省自己的言語與行為。 3. 學習與不同的人相處。	綜-E-C2 理解他人感受並尊重他人。 社-E-C1 養成社會責任感。	1. 透過繪本《不是我的錯》探討霸凌與旁觀者心態。 2. 討論校園中可能出現的霸凌情境與受害者感受。 3. 引導學生反思自己是否曾因言語或行為傷害他人。 4. 學習同理心與尊重差異，建立友善校園觀念。 5. 透過角色扮演與分組討論，學習面對衝突時適當的處理方式。 6. 鼓勵學生勇於關心與幫助需要協助的同學。	問答、學習單	
18	校園人權小護士	1	1. 了解人身安全，預防自己陷入危險的情況。 2. 提高警覺，避免發生意外。 3. 熟悉遇到緊急狀況時，獲得幫助的方法。	安 E2 瞭解危機與安全。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E14 知道通報緊急事件的方式。 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. 辨識校園與日常生活中可能發生危險的場所與情境。 2. 討論遇到陌生人、網路詐騙或校園危機時的應變方法。 3. 學習緊急事件通報方式與求助管道。 4. 演練簡易自我保護技巧與危機處理流程。 5. 建立安全意識與尊重自己、保護他人的觀念。	問答	
19-20	生命教育	2	1. 知道網路的優缺點。 2. 能規劃與運用時間。 3. 了解不同人對時間規劃的差異。	綜-E-A1 認識個人特質與生命歷程。 綜-E-A3 規劃生活計畫與自我管理。	1. 透過繪本與影片討論生命價值、幸福感與自我實現。 2. 探討網路使用對生活、人際與學習的影響。 3. 討論沉迷網路可能造成的問題與改善方法。 4. 學習時間規劃與自我管理技巧，設計個人作息表。 5. 透過分享活動反思自己的生活習慣與目標。 6. 培養珍惜時間、健康生活與積極面對人生的態度。	問答、學習單	

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 第一學期 交通安全 校訂課程計畫

課程名稱	交通安全教育-危險停看聽		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	
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。 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。			●A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 認識生活中各種交通工具潛在的危險。 2. 知道生活中不同交通方式應注意的安全事項。 3. 了解交通安全規則存在的重要性，並於日常生活落實遵守交通規則。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	體 3b-Ⅱ-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。		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。		合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 合 Ca-Ⅲ-3 化解危機的資源或策略。	

融入議題	學習主題	實質內涵		
安全教育議題	安全教育概論	安 E2 了解危機與安全。		
教材來源	交通安全教育指引手冊			
學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔			
進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式	
10	一、引起動機 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]不要當低頭族》，讓學童了解騎機車、開車時駕駛使用手機容易發生危險。	10 分	能踴躍參與討論並發表。	
	二、主要活動 1. 生活中常見交通方式 (1) 教師引導學童討論，每天上下學的方式是什麼？(自己走路上學、搭乘機車或汽車) (2) 讓學童反省，自己或家人是否曾做過導致危險發生的行為，而後有什麼改進的方法。 (3) 各種交通方式需要注意的安全事項也不盡相同。	15 分		
	2. 不同交通方式的注意事項 (1) 行人走路 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015]行人交通安全宣導》，教師與學童共同討論，行人過馬路要注意的事及可能面臨的不安全情況，並提出因應做法。例如：選擇安全的路線、穿著顏色鮮豔之衣服、戴鮮豔顏色的帽子、過馬路時手舉高並揮動雙手、穿越馬	10 分	能踴躍參與討論並發表。	

	路時不從路邊衝出避免從彎道穿越道路等。 (2) 搭乘汽車 汽車乘客 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2014]交通安全宣導動畫汽車安全帶篇》、《[2015]兩段式開車門篇》，教師與學童共同討論，乘坐自用小客車時的注意事項：如行駛前先鎖好車門、繫好安全帶、由右邊門上下車、下車轉頭注意開車門，要注意左右來車等。	5 分	能專注聆聽，熟悉如開門上下車。
進度 (週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
11	汽車駕駛 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015]開車不分心你我都安心》，教師與學童共同討論汽車駕駛應注意的事項：如行駛中不使用手機、注意行人路權、遵守交通標誌與號誌、不可併排停車等。 (3) 搭乘機車 機車乘客 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車不超載側坐》，教師與學童共同討論，機車乘客應注意的事項：如戴安全帽、如何選擇安全帽、緊抱駕駛、坐姿要端正、機車停穩才能下車、下車時要注意來往車輛等。 機車駕駛 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車行車安全》、《[2013]機車安全—土地公篇》，教師與學童共同討論，機車駕駛要注意的事項：如戴安全帽、遵守交通標誌與號誌、注意速限、不可飆車等。 3. 交通安全常識快問快答	5 分 10 分 15 分	能踴躍參與討論並發表。 能積極參與遊戲，熟知交通安全知識。 能積極參與遊戲，熟知交通安全知識。

	先將學童分組，由教師將上述活動中討論的安全事項設計成題目，由各組搶答。 三、歸納統整 1. 教師歸納 (1) 不同交通方式潛藏著不同的危險，也有許多要注意的安全事項。 (2) 避免違規的行為影響自己與他人的生命安全。 (3) 身為國小學生，要充實交通安全知識、學習正確的行為、養成遵守交通法規的習慣，當個好行人、好乘客，快快樂樂出門也能平平安安回家。 2. 完成學習單。	10 分	能完成學習單
--	---	------	--------

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 第 二 學期 六年級 課程名稱：議題主題式課程與教育宣導

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 (超級辯一 辯)	2	1. 能省察親子間溝通不良的原因。 2. 能夠同理對方的想法、尊重不同的意見。 3. 能選擇較為適當的溝通方式。	家 E1 了解家庭的意義與功能，察覺家庭成員間的互動關係。 家 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 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。	1. 探討家庭中常見的親子衝突情境，如：課業壓力、使用手機、作息安排等。 2. 分析親子溝通不良的原因，學習用尊重與理解取代爭吵。 3. 透過角色扮演練習不同溝通方式，覺察語氣與態度的重要。 4. 學習傾聽家人的想法，理解不同世代的觀點與需求。 5. 討論如何運用同理心化解家庭衝突，建立和諧家庭關係。 6. 建立正向溝通技巧，如：我訊息表達、輪流發言、尊重他人。	問答 討論 發表	
3-4	性侵害犯罪 防治 兒少性剝削防 治宣導	2	1. 知道生活中的危險情境，學會自我保護。 2. 認識安全約會的原則。 3. 認識性侵害，並破除性侵害的迷思。 4. 了解遭受性侵害後的求助方法。	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。 人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 法 E8 認識兒少保護。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運	1. 辨識日常生活中的危險情境與陌生人誘騙手法。 2. 討論網路交友與網路安全，避免個資外洩與受騙。 3. 學習安全約會原則與自我保護方法。 4. 認識性侵害、性騷擾與性霸凌的差異及法律責任。 5. 建立「身體自主權」觀念，了解任何人都不能隨意侵犯他人身體。 6. 演練遇到危險時的求助方式與拒絕技巧。 7. 認識 113 保護專線及校內外求助資源。	問答學 習單	

				用資源保護自己。			
5	戶外教育	1	1. 能探索個人情境與習得生活技能的能力（如：物品準備），並能辨識環境潛在危機，自主管理生活。 2. 能學習同理他人感受的特質，能在戶外參觀與團隊合作中建立良好互動，並分享彼此的觀察與心得。	戶 E1 善用教室外及校外教學認識生活環境。 戶 E5 理解他人對環境的不同感受並分享經驗。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護生態環境。	1. 行前準備與分組活動。 2. 學習地圖閱讀與物品準備。 3. 戶外參觀探索與團隊合作。 4. 進行活動反思與心得分享。	討論 問答 實際 體驗 學習 單	得視外 部單位 時間調 整
6	品格教育	1	1. 能同理他人的立場。 2. 能主動幫助他人。 3. 能關懷弱勢族群。	國-E-C1 閱讀各類文本，培養同理心與責任感。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，培養同理心。 品 EJU4 自律負責。 品 EJU7 欣賞感恩。 品 E2 自尊尊人與自愛愛人。	1. 閱讀周大觀〈我還有一隻腳〉，理解生命中的挫折與勇氣。 2. 討論不同立場下的感受與需求，練習同理思考。 3. 分析生活中的衝突情境，學習以理性方式解決問題。 4. 透過情境討論與角色扮演，理解公平與責任的重要。 5. 建立關懷弱勢、主動協助他人的態度。 6. 學習尊重他人意見與接納個別差異。	問答 學習 單口 頭發 表	
7-10	性別平等教育 尊重他人 大家一起來	4	1. 能瞭解什麼是性騷擾與性侵害。 2. 能認識隱私權，並懂得自我保護。 3. 能瞭解自己或別人的身體是應受到尊重的。 4. 能知道不當的觸摸或言語上與身體上的性騷擾都是不應該、不合理的。 5. 能思考發生性騷擾	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同。 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。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	1. 認識性別刻板印象與性別偏見對生活的影響，探討社會中常見「男生應該怎樣、女生應該怎樣」的觀念，了解性別標籤可能造成的限制與不公平現象。 2. 透過生活經驗、影片或故事案例，分析性別偏見對個人學習、職業選擇、人際互動及家庭分工的影響，培養尊重差異與平等相處的態度。	問答 學習 單	

			與性侵害時的處理方式。	綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物。	3. 探討多元性別特質與多元家庭型態，理解每個人都有不同的個性、興趣與表達方式，學習接納與尊重他人。 4. 學習辨識言語、肢體、網路訊息及社群媒體中可能出現的性騷擾、性霸凌與不當玩笑，了解其對他人造成的傷害。 5. 建立身體自主權與隱私權觀念，認識身體界限，知道任何人都不能在未經同意下碰觸或散播個人隱私資訊與照片。 6. 透過情境模擬與角色扮演，練習面對不舒服情境時的拒絕技巧，例如勇敢說「不」、立即離開現場、尋求可信任大人協助。 7. 認識校園內外與網路世界中的求助資源與申訴管道，包括師長、輔導室、113 保護專線及相關保護機構。 8. 分析新聞事件或真實案例，討論性別歧視、網路霸凌與性別暴力事件發生的原因、影響與預防方法。 9. 討論同儕互動中如何避免取笑、排擠或散播謠言，建立友善校園與安全學習環境。 10. 培養尊重、包容、同理與關懷他人的態度，學習以合宜的方式與不同性別同學互動，建立健康正向的人際關係。		
11-12	環境教育-跳蚤市場與全球環境議題	2	1. 了解資源再利用與減少浪費的重要性。 2. 認識全球環境問題及其對生活的影響。 3. 培養珍惜資源與愛	環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。 環 E5 覺知人類的生活型態對環境的影	1. 認識全球環境議題，如氣候變遷、海洋污染、垃圾過量與資源浪費等問題。 2. 探討塑膠垃圾、過度消費與大量丟棄物品對地球環境造成的影響。 3. 了解資源回收、循環再利用與二手物品交換的意義。 4. 認識跳蚤市場的功能與環保價值，學習	問答學習單 實作活動	

			護環境的態度。 4. 能實踐環保行動並參與跳蚤市場活動。	響。 環 E6 覺知人類過度的物質需求會對未來世代造成衝擊。 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。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務。	「物盡其用」的觀念。 5. 討論如何整理家中堪用物品，進行分享、交換或再利用。 6. 模擬跳蚤市場活動，練習物品分類、定價與環保宣導。 7. 培養節能減碳、惜物愛物與永續消費的生活態度。 8. 鼓勵學生從日常生活中實踐減塑、節約資源與垃圾減量行動。		
13-14	交通安全	2	1. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共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。	健體-E-A2 具備探索健康生活問題的思考能力。 綜-E-A2 培養思考能力與自律負責的態度。 安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。 綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。	1. 認識兒少交通事故常見原因與危險情境。 2. 學習正確穿越馬路與乘坐機車的安全觀念。 3. 辨識交通標誌、交通號誌與交通指揮手勢。 4. 了解大型車視線死角與內輪差危險。 5. 透過遊戲與情境模擬，建立交通安全意識。 6. 討論行人優先與共同維護道路安全的重要。 7. 培養遵守交通規則與珍惜生命的態度。	問答 學習 單 實作 演練	詳見交通安全 校訂課程計畫
15-16	家庭暴力防治 婦幼隊宣導 覺察及防治家庭暴力	2	1. 知道家庭暴力發生時的求援或因應方式。 2. 學習面對家庭問題，並尋求資源解決。 3. 認識家庭暴力對家庭內兒童、少年／女的傷害與影響。	健體-E-A3 擬定保健計畫及實作能力，因應日常生活情境。 綜-E-A3 運用資源或策略預防危機、保護自己。 人 E7 認識生活中不	1. 認識家庭暴力的類型：身體、言語、精神與經濟暴力。 2. 了解家庭暴力對兒童身心發展的影響。 3. 透過影片與案例討論，學習辨識危險情境。 4. 認識保護令、113 專線與家庭暴力防治中心功能。 5. 學習遇到暴力事件時的自我保護與求助方式。	問答 學習 單	

			4. 了解父母間的暴力事件不是自己的錯。 5. 了解預防性侵害的做法。 6. 知道性侵害發生時，正確的應變及求助管道。 7. 知道性侵害發生時，並非當事人的錯。	公平、不合理與健康受到傷害等經驗。 法 E8 認識兒少保護。	6. 建立「暴力不是愛」的正確認知。 7. 培養關懷同學與主動求助的勇氣。		
17-18	生命教育	2	1. 了解死亡可能帶來的影響。 2. 正向討論死亡的話題。 3. 利用小書表達自己的想法。	健體-E-A1 具備良好健康生活習慣，促進身心健全發展。 綜-E-A2 探索學習方法與思考能力。 生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心。 生 E13 生活中的美感經驗。 綜合 Ad-III-4 珍惜生命的行動方案。	1. 透過繪本《爺爺的天堂筆記》探討生命與死亡議題。 2. 分享自己對死亡、思念與離別的感受。 3. 學習以正向態度面對生命終點與失落情緒。 4. 製作「天堂筆記」小書，表達對生命的珍惜與期待。 5. 思考如何把握當下、善待家人與珍惜生活。 6. 培養感恩、珍惜生命與關懷他人的態度。	問答 學習 單 作品 創作	

彰化縣和美鎮和東國民小學 115 學年度 第 二學期 交通安全 校訂課程計畫

課程名稱	交通安全教育-守法不機車		實施年級	六 年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			●A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共同用路人應了解的交通規範。 3. 實踐道路上的交通規範與互利用路人的觀念。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
健體領域	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。	

		綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
安全教育 議題	安全教育概論	安 E2 了解危機與安全。 安 E3 知道常見事故傷害。		
教材來源	交通安全教育指引手冊			
學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔			
進度 (週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式
13	一、引起動機 教師連網 CRC 資訊網兒少統計專區，在兒少主要死亡原因資訊：「2016-2020 年 0-17 歲兒童及少年前三大死因依序為源於周產期的特定病況、事故傷害、先天性畸形變形及染色體異常，其中事故傷害前三大死因依序為運輸事故、意外溺死或淹沒、跌倒(落)，合占兒少事故傷害死亡人數之 68.0%。」兒少三大死因的事故傷害中，又以運輸事故最高。接下來，我們將要來更深入了解。 二、發展活動 (一)活動一：兒少事故與交通事件的探究 1.教師揭示「104-108 年兒童及少年作為第一當事人之行人主要交通事故類型」，請學生看表說出主要交通事故的類型最多的二類型。 參考答案：穿越道路中、衝進路中 2.教師歸納：兒少事故傷害最高的運輸事故。而兒少主要交通事故類型是穿越道路中、		5 分 <	

	衝進路中。 3. 學生觀看影片「兒童乘坐機車小撇步」並 4. 學生發表，教師歸納補充乘坐機車的注意事項。 (1) 騎乘機車要戴合格安全帽。 (2) 機車限乘二人車速要放慢 (3) 禁止三貼、禁止站立於踏板、禁止站立於後座 (4) 不騎乘在大車視線死角或內輪差範圍區 (二) 活動二：衝衝衝危險多 1. 遊戲：看到紅色就拍手 (1) 教師連網「看到紅色就拍手」並說明遊戲規則，學生看到紅色就拍手。 (2) 遊戲之後，讓學生發表感想。 (3) 教師結語：視覺看見紅色，傳達到腦並下指令讓身體產生拍手的反應，會有時間差。因此，如果兒童直接衝過馬路，或是從車陣間跑出來，駕駛會來不及反應。 (三) 提問與討論： 1. 問題 1：兒童為什麼會想「穿越道路中」、「衝進路中」呢？ 2. 問題 2：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」會發生什麼事故呢？ 3. 問題 3：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」為什麼會發生事故呢？ 4. 問題 4：有哪些能降低兒童「穿越道路中」、「衝進路中」的方法呢？ (四) 歸納與結論：兒童身形小，容易處於視野死角內，駕駛專注駕車時，會來不及反應。因此，要確保自己看得見車子夠遠，也要駕駛看得見行人有時間反應。	15 分	能踴躍參與討論並發表。
		5 分	能踴躍參與討論並發表。
進度	學習活動 教學流程	時間	評量方式

(週次)			
14	一、引起動機 觀看影片「過馬路的孩子」，請學生說一說觀後想法。並且說明馬路上有各種交通標誌來指引我們如何使用馬路。接下來，我們將要來學習馬路上的規範。 二、發展活動 (一)活動一：馬路上的指路人 1. 觀看「交通指揮人員手勢」並模擬 (1)手勢：停止、通行、轉彎 (2)哨音：長音代表停止、短音代表來車通行或轉彎，一短聲表示前進、二短聲表示後退、三短聲表示制止。 (3) 全部停止交通號誌和交通指揮同時，以交通指揮人員優先。 (4)指揮類型： • 停止：全部停止、前後來車停止、前方來車停止、左方來車停止、右方來車停止 • 通行：左方來車速行、右方來車速行 • 轉彎：右方來車左轉彎、左方來車左轉彎 2. 教師隨機播放影片，詢問學生手勢或哨音代表的意義。 3. 小結：大家要熟悉馬路上交通執法人員使用的手勢或哨音，大家一起遵守規範讓交通有秩序、更安全。 (二)活動二：馬路上的過關祕笈 1. 觀看「易混淆的交通號誌教學」，或是運用交通號誌繪本、學校交通號誌牆進行辨識	5 分 15 分 10 分	能踴躍發表 能模擬「交通指揮人員手勢」並知道意義。 能積極參與遊戲並熟記交通

	交通號誌教學。 2. 學生用玩平板遊戲(Android-APP)：新交通安全達人 3. 全班搶答計分 (1)教師每次揭示一張交通號誌圖卡、學生把答案寫在白板，教師喊 123 翻牌，教師公布答案，學生計分到計分紙。 (2)進行 12 張交通號誌圖卡搶答後，遊戲結束。 3. 發表與分享： (1)最喜歡哪一種遊戲，過程當中有什麼感覺。 (2)經過遊戲後，記憶交通標誌的數量增多狀況。 (3)你印象最深刻的標誌，為什麼？ 4. 情境題：有一處無號誌路口，常有車輛停在路邊，每一次行人通行時，都得從車的前後穿越，以至於常有車禍發生。請問，你覺得這裡如果有哪一個交通號誌，事故就會減少呢？ 參考答案：增設交通號誌、設置禁止停車標誌……等。 三. 歸納統整： 行人的通行空間和權益都必須被保障，了解行人步行的困難與危險後，提醒自己、家人與朋友，不占用行人通行空間、注意行人的動向，共同維護行人的通行安全。 完成學習單。	10 分 5 分	標誌。 能分析問題並提出解決方法。 能完成學習單
--	---	------------------------	---