

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期**五年級彈性學習文史馬**課程計畫

課程名稱	田中馬心智圖	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節 數	本學期共(7)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	田中馬拉松舉辦至今已具有一定知名度，濃厚的人情味及沿途的鄉村美景，順利為田中打響名號，一年一度的馬拉松賽事，讓更多的人認識田中，三潭國小所在位置恰好在馬拉松必經之路上，孩子對田中馬拉松有一定的了解，希望藉由此課程，透過閱讀、整理田中馬拉松相關資料，加深孩子對田中在地文化的了解，並愛護自己身處的社區環境。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 運用心智圖統整田中馬資料。 2. 利用心智圖介紹田中馬拉松。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					

田中馬解說員

活動一：
從「心」出發

活動二：
言「簡」易賅

課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1-7 週	7	《田中馬解說員》-從心出發	【國語】 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 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。	【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡告、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解教學的內容。 - 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 - 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間相互影響。 - 完成心智圖。	一. 從心出發 - 教師請學生發表曾經參與田中馬拉松的經歷。 - 教師提問是否知道田中馬拉松的緣起，由學生發表。 - 教師事先收集相關資料，請學生利用平板閱讀。 - 教師說明心智圖繪製方式。 - 學生分組，進行統整、歸納田中馬拉松的相關資料。 歸納方向： (1) 田中馬拉松舉辦緣由。 (2) 田中馬拉松歷	- 能專心聆聽他人發表。 - 能回答教師問題。 - 能找出文章關鍵字。 - 能畫出心智圖。 - 能說出心智圖中呈現的重點。	https://n.yam.com/Article/20221114700258 https://www.tianzhongmarathon.com/blank-1 https://www.ourtrails.com.tw/news-riceheaven-tianchun-marathon-2021/ https://www.sportsv.net/articles/48225 https://www.businessweekly.com.tw/business/index/27174 - 心智圖怎麼畫

						年賽事。 (3)田中馬拉松特色。 (4)田中馬拉松獲獎紀錄 (5)田中馬拉松對地方的影響…… 6.請學生已「田中馬拉松」為中心主題，發表小組摘要的次要主題關鍵字。 7.找出次要主題後，分層(分支項)討論各主題內容關鍵字。 8.學生分組進行分工，各組繪製一份心智圖。 9.請各組完成心智圖。 10.各組發表完成的心智圖。 11.教師總結：田中馬拉松是田中鎮極具代表性的一項活動，藉由此次活動，除了更了解田中馬之外，也希望大家能愛惜田中，讓田中能永續的發展。 -活動一結束-		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

心智圖 怎麼畫

1 準備3種顏色
以上的筆和一
張空白紙

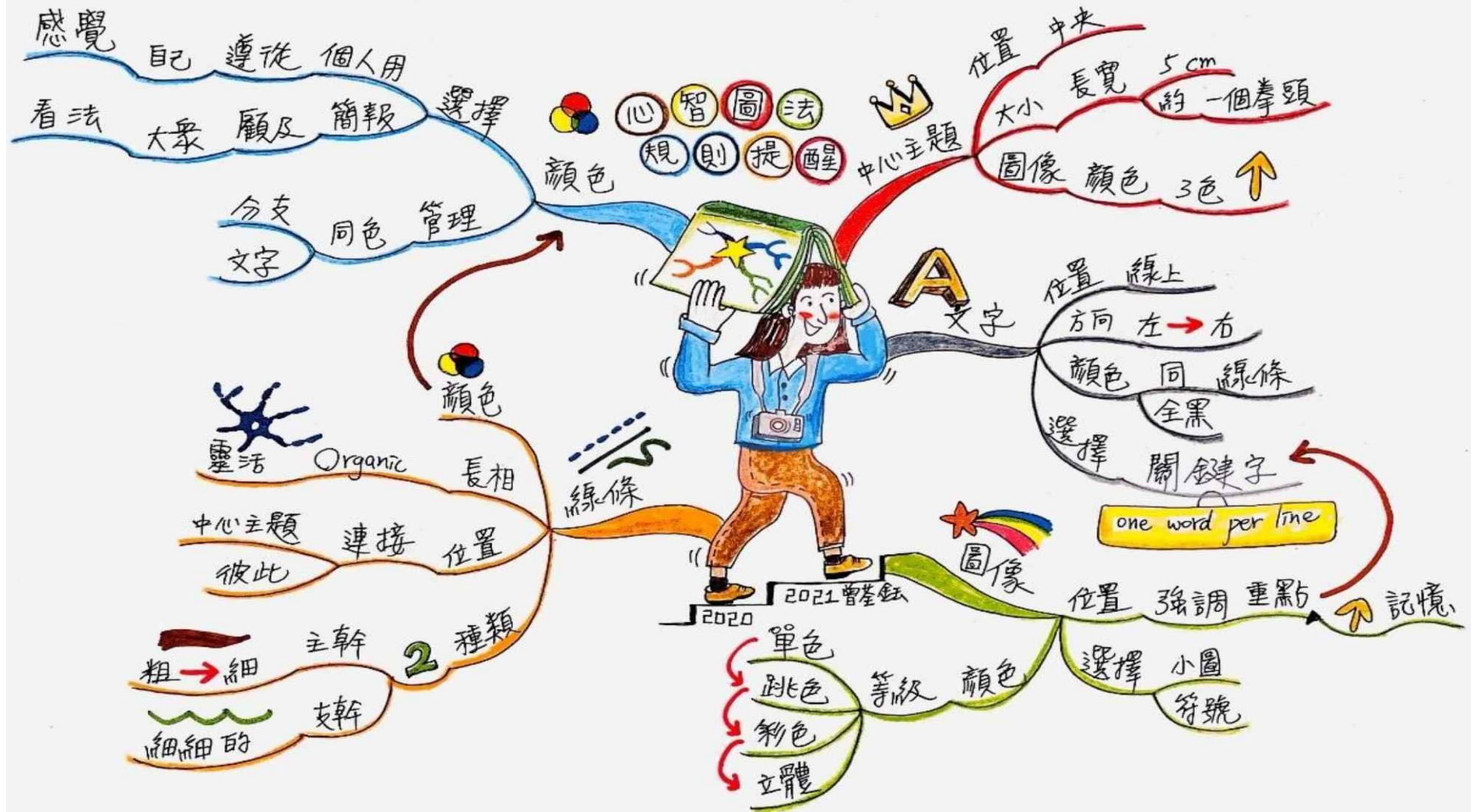
2 主題：
架構上從中央
出發，放射狀
向周邊延伸

3 文字：
選擇短而精簡
的關鍵字

4 圖像：
加上小插圖表
示想要強調的
重點

5 線條：
主幹和枝幹分
明且相連

6 顏色：
注意呈現上清
晰明確



主題:田中馬拉松

前言:

目錄:

一.歷史

1.時間

2.主辦單位

二.賽事詳情

1.時間與地點

2.賽事類別:

3.報名方式及費用:

4.獎項.獎金:

三. 參賽者和參與者

1.參賽者:

2.參與者:

四.賽道特色

1.賽道環境

2.風景名勝

3.民眾互動

五.影響

1.經濟

2.健康

3.公益

一.歷史

1.時間:2012 年

2.主辦單位

(1)彰化縣政府

(2)舒康運動協會

(3)彰化縣馬拉松路跑協會

(4)田中觀光商圈路跑協會

二.賽事詳情

1.時間與地點

(1)時間:每年 11 月

(2)地點:田中鎮

2.賽事類別:

(1)全馬:42.195 公里

(2)半馬:22.6 公里

(3)健跑組:9.7 公里

3.報名方式及費用:

(1)方式:網路報名 公開抽籤

(2)費用:

①1400 元

②1200 元

③1000 元

4.獎項.獎金:

(1)完賽禮:證書.獎牌.毛巾.紀念品.餐點

(2)獎金:

①全馬:10000.6000.3000 元，獎盃

②半馬:5000.3000.2000 元，獎盃

③健跑組:獎盃

三.參賽者和參與者

1.參賽者:

(1)世界各地

(2)當地居民

(3)年齡:16.14.8 歲以上

2.參與者:

(1)田中鎮民:

①加油團

②志工

③踩街活動

(2)企業.慈善團體

①補給品

②醫療救護

③完賽禮

四.賽道特色

1.賽道環境

(1)山區

(2)水圳

(3)市區

2.風景名勝

(1)八堡圳

(2)貓村

(3)田中稻站

(4)自行車道

(5)高鐵彰化站

3.民眾互動

(1)選手之夜

(2)民眾啦啦隊

(3)沿途補給品

五.影響

1.經濟

(1)觀光熱潮

①單車小旅行

②運動旅遊

(2)周邊商品

(3)在地產業

2.健康

(1)泰山慢跑隊

(2)相關路跑

①趣味路跑

②親子路跑

③寵物路跑

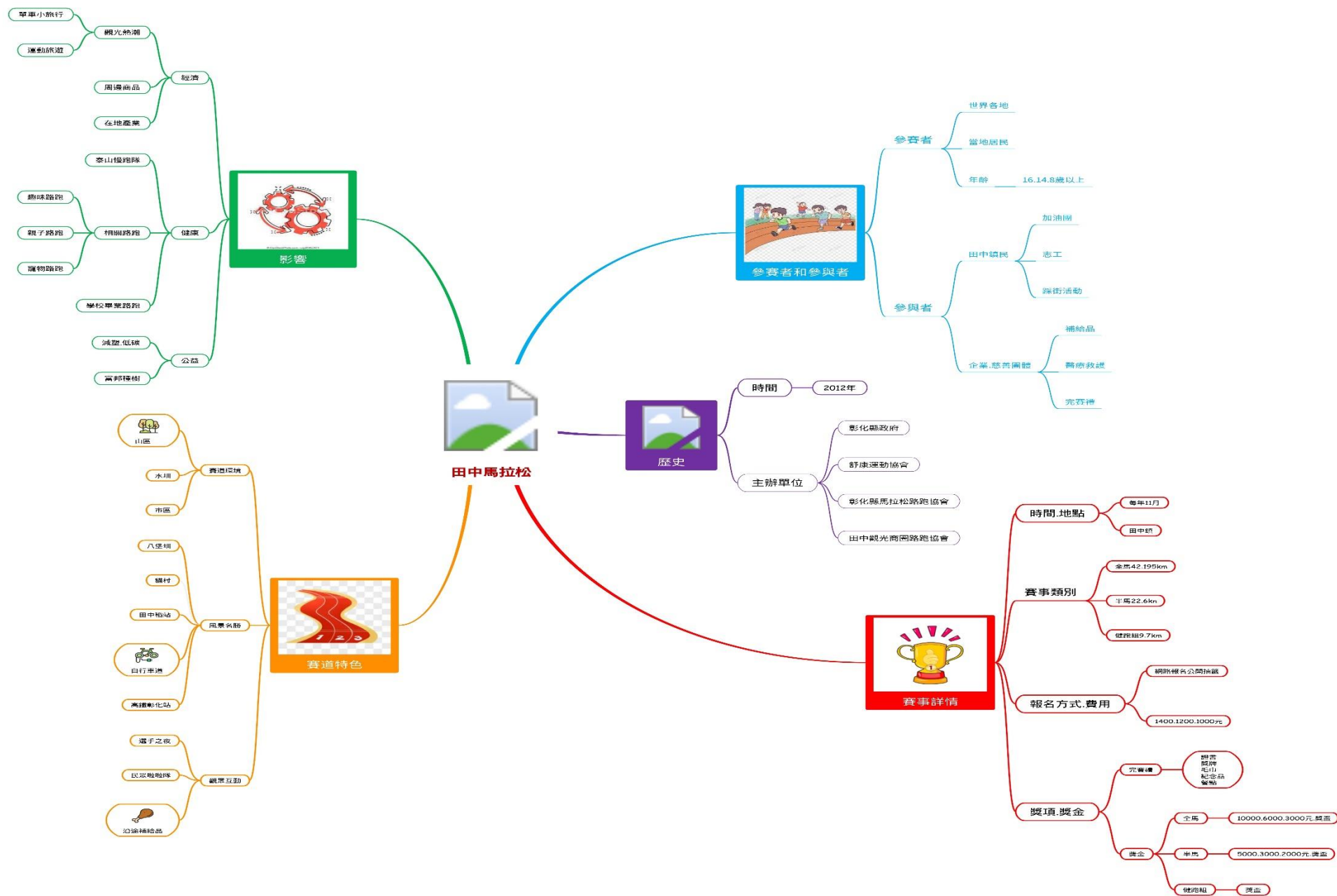
(3)學校畢業路跑

3.公益

(1)減速.低碳

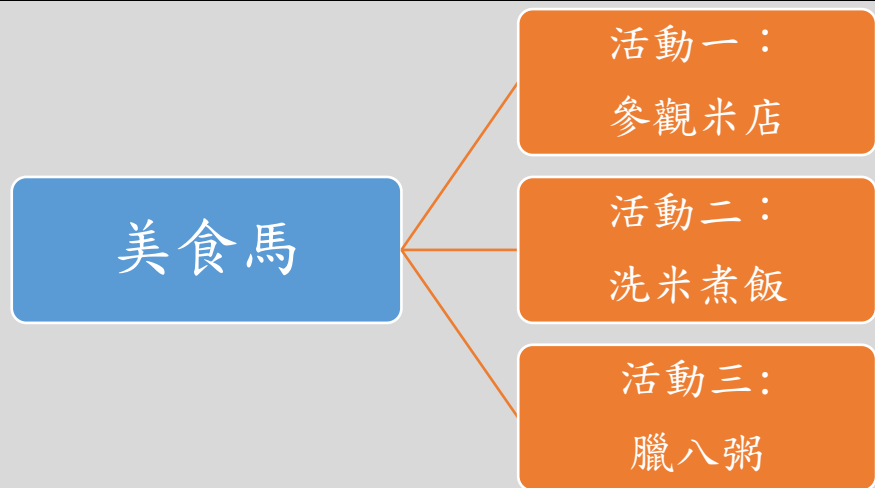
(2)富邦種樹

結語



彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期**五**年級彈性學習**美食馬**課程計畫

課程名稱	美食馬-臘八粥	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節 數	本學期共(7)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程希望能結合在地產業與食農教育，透過參觀米店讓學生對在地田中米、農業及土地產生連結，認識不同種類的米，並親手洗米、淘米煮飯，並且感受食物的可貴，帶來滿滿的幸福感，並介紹在地企業泰山八寶粥，符合臘八粥祈福的意義。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 認識在地產業(米店)。 2. 認識米的種類。 3. 洗米、淘米煮飯。 4. 介紹在地企業泰山八寶粥。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育	
課程架構					



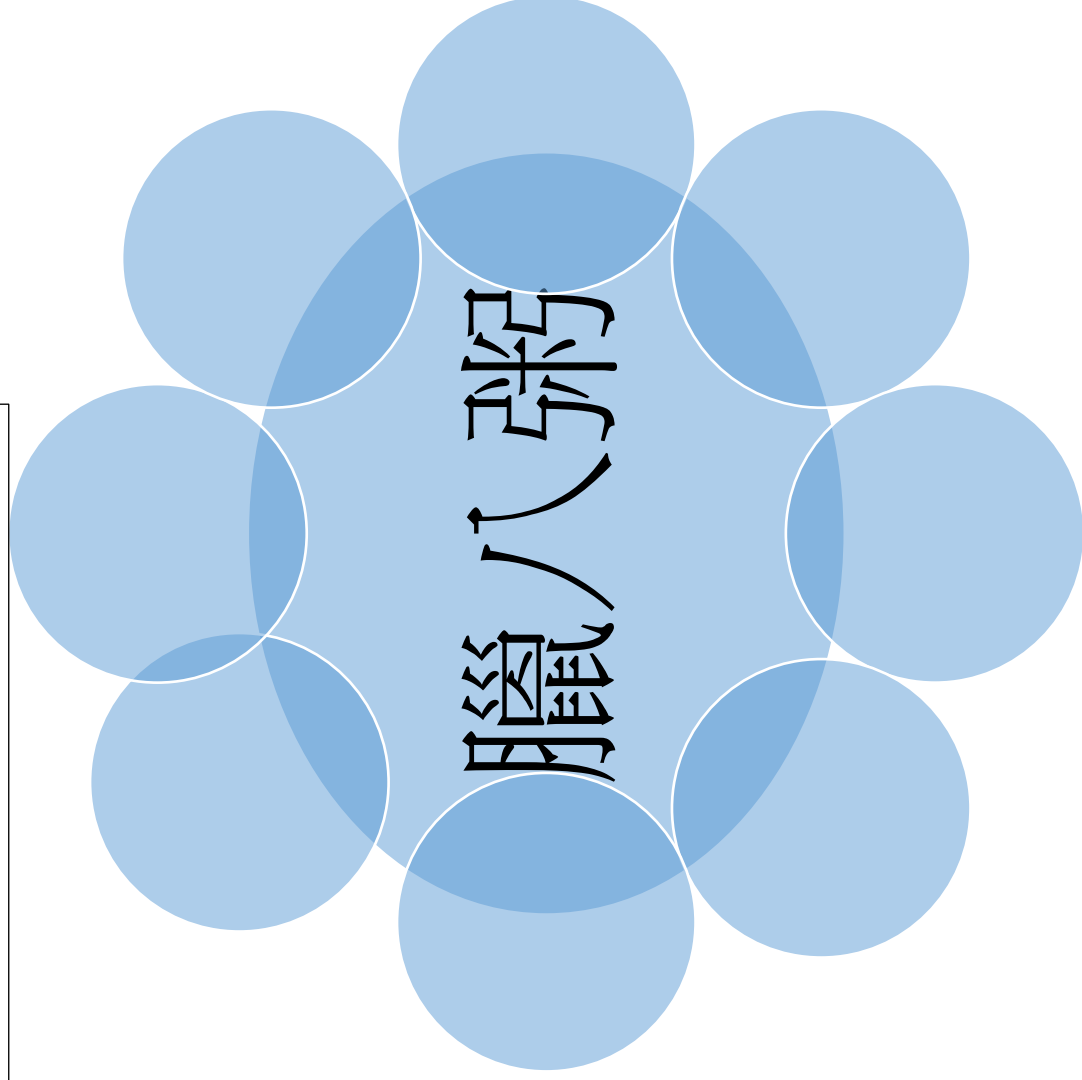
課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 14-20 週	7	《美食馬》-臘八粥	【自然】 po-III-1 po - III-2 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表	【自然】 INf-III-4 人類日常生活所依賴的經濟動植物及栽培繁殖的方法。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	一. 參觀米店 1. 帶隊走路到米店。 2. 老師介紹米的種類及做成的米食，老闆補充說明。 3. 現場購買米飯的材料。 二. 洗米煮飯 1. 分組洗米、淘米、煮飯。 2. 將煮好的飯裝入抹好油的塑膠袋內，加以捶打沾上花生粉，完成麻糬製作。	1. 能專心聆聽他人發言。 2. 能回答教師問題。 3. 能分工合作完成煮飯。 4. 能說出臘八粥的寓意	1. https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%A8%BB 2. https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%85%8A%E5%85%AB%E7%B2%A5

			現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。			三. 臘八粥 1. 介紹在地企業泰山，及泰山八寶粥成分。 2. 分享食用八寶粥的感覺，及查詢臘八粥的寓意。		
--	--	--	------------------------	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

一、寫出臘八粥食材



二、寫出臘八粥寓意及食用後感想

米的介紹

1. **蓬來米/梗稻**-就是我們最常吃的也最常見的尋常白米，外觀圓圓、短短，顏色較為透明，白色澱粉質也較明顯，易煮，黏性與 Q 度適中。
2. **香米/台農 71 號**-生長於台中霧峰，是由台灣種與日本種合作而成的香米（此香米非泰國香米），外觀圓潤飽滿、短小圓胖，在煮的過程有非常濃郁的芋頭香氣，口感非常好，香氣足，最適合煮白飯使用。
3. **在來米/秈稻**-形狀細長、透明度高，在煮熟時吃起來口感較為鬆乾硬實，一般不會拿來當米飯食用，常在泡水至少 6 小時後，打磨成米漿後製作糕粿，如蘿蔔糕、芋頭糕、碗粿，或是磨成米穀粉等。
4. **台梗二號**-米生產地為花東、嘉南平原，米粒較大，米粒中間的心扎實，白色部分較少，是米粒中上等貨種，煮熟米粒味道更加濃郁。料理適合炒飯，賣便當飯。
5. **台梗九號**-主要產地花東，台中，彰化，雲林，在台灣是常見的品種，粒粒飽滿晶亮，顆顆精挑細選，烹煮時就有香濃的米香散出，口感軟又有黏性，常用於做壽司飯，也俗稱壽司米。
6. **越光米**-主要產地為二林，外觀粒粒飽滿，晶瑩剔透，在台灣眾所皆知，也頗受日本人喜愛，尤其在做握壽司時米飯口感香滑軟 Q，煮好飯保有較完整 Q 度及水分呈現，還有恰恰好的黏稠度。
7. **圓糯米**外觀較圓且潔白，短小，黏性很強，最適合做客家粿料理、菜包、年糕、粿粽、湯圓、九層糕等等。
8. **長糯米**
長糯米外觀較長且潔白，黏性較圓糯米少，最適合做油飯、飯糰、珍珠丸子、包粽子等。
9. **茉莉香米**-泰國香米與常見的白米或是果產白米不同，泰國香米口味粒粒分明，而且蒸煮過後有一股特別的香氣，許多老饕認為吃起來有一股淡淡的香蘭葉氣味，外型色澤又有如茉莉花，所以泰國香米又稱為「茉莉香米」。
10. **五穀飯是什麼？瞭解好處前必知**-五穀飯是哪五穀？多穀飯又是什麼？在農業時代，五穀是指：稻、黍、稷、麥、菽，但隨著時代變遷，現今所說的五穀米則是指混合多種全穀雜糧的統稱，因此廣義上來說即為所謂的多穀飯。

11. 糙米-稻穀收成後只脫去穀殼，留下了米糠和胚芽等外層組織的米粒便是糙米，顏色為金黃色，在日文中稱作「玄米」，營養比白米更豐富許多，但口感也比較硬。

將糙米除去米糠、保留「胚芽」的便是胚芽米，約能稻米保留一半的營養素，口感、顏色和營養成分都介於白米和糙米之間；若吃不習慣糙米粗糙的口感，可以先從胚芽米吃起。

因為帶有胚芽，保存期限短上許多，建議放入冰箱冷藏。

日常生活最常接觸的米，將糙米碾去米糠層及胚芽，剩下胚乳的米就是平常我們說的白米，屬於「精緻穀類」，營養成分較低，但是口感最好。

12.紫米（黑糯米）常會拿來製作成甜品八寶粥、米糕、糯米飯糰 支鏈澱粉多、有黏性，吃起來口感糯糯，但敏感者如果吃多易脹氣。

黑米可跟白米一起煮，其富含花青素，能幫助抗發炎、抗癌能力強，GI 值也較低，可以幫助飯後血糖控制。

13.小米-粟（學名：*Setaria italica*；英語：foxtail millet），亦稱稷、粱、粟米，北方又稱穀子，俗稱小米、黃小米、小黃米，屬禾本科狗尾草屬的一種農作物。也有將穗大毛長粒粗的稱為粱，而穗小毛短粒細的稱為粟；或是大粟為「粱」，小粟為「粟」。^{[1][2]}是五穀中籽實最小的。

燕麥和大麥等全穀主食雖然營養，但因含有麩質，未必適合所有族群；小米同樣身為全穀家族，卻不含麩質，沒有過敏問題，多數人都能放心食用；此外，經過證實，小米還是優秀的保健食品，含有蛋白質與膳食纖維，並具有穩定血糖、抗老化等功效。

小米5大功效

- **抗氧化功效**：小米富含酚類化合物，如：阿魏酸及兒茶素，能對抗人體自由基，減緩衰老和發炎，降低由自由基造成的疾病風險，如：癌症、阿茲海默症等。另外，兒茶素能和血液中的重金屬結合，預防金屬中毒。
- **改善糖尿病**：小米屬低 GI 食品，所含抗性澱粉及膳食纖維，可延緩澱粉被腸道快速吸收，食用後能使餐後血糖緩慢上升，有助於糖尿病病人控制血糖。另外，小米所富含的蛋白質也能增加胰島素敏感性，根據實驗，食用小米超過 3 個月能降低病人空腹血糖，故小米被認為適合糖尿病患者食用的澱粉主食。
- **保護心血管**：與白米和小麥相比，小米所含的不飽和脂肪酸分別高出 2.5 倍及 7.8 倍，能降低血液中壞膽固醇（低密度脂蛋白），提升好膽固醇（高密度脂蛋白）濃度，預防罹患心血管疾病風險。根據實驗，食用小米超過 3 個月，能有效降低血液中膽固醇及三酸甘油酯。
- **幫助消化順暢**：豐富的膳食纖維，能夠改善消化和促進排便。
- **維持骨骼健康**：小米富含鈣質，能夠使骨骼更加強韌並減少骨質疏鬆。

臘八粥，又稱**佛粥**，是一種在**臘八節**用由多種食材熬製的**粥**，因應材料不同又有「**八寶粥**」、「**七寶粥**」、「**五味粥**」等名稱。中國民間傳說來自**天竺**^[1]。南宋文人周密撰《**武林舊事**》說：「用胡桃、松子、乳覃、柿、栗之類作粥，謂之臘八粥」。臘八喝臘八粥的習俗主要流傳於中國北方，一些大的寺廟也會捨粥施膳。

起源^[編輯]

漢地相傳農曆**十二月初八**這一天是**世尊釋迦牟尼佛成道日**^[2]，**四大天王**從天上來到人間，分別以內裝有八寶飯的金、銀、琉璃、瑪瑙等鉢供養世尊，世尊欣然接受後將四鉢合而為一。為了紀念佛陀成道，一些佛教寺院會在這天煮粥供佛，並分送十方善信。而這天（農曆十二月初八）習俗上又稱「**臘八節**」（或稱「**法寶節**」）。

唐宋盛行臘八食粥的風俗，**北宋**孟元老著《**東京夢華錄**》記載：「初八日，街巷中有僧尼三五人，作隊念佛……諸大寺作浴佛會，並送七寶五味粥與門徒，謂之臘八粥。都人是日各家亦以果子雜料煮粥而食也。」^[3]**南宋**吳自牧的《**夢梁錄**》也說到：「十二月八日，寺院謂之臘八，各寺俱設五味粥，名曰臘八粥，亦名**佛粥**。」^[4]

清朝時，民間百姓準備臘八粥祭祀祖先，分贈親友，以示祝福，又效仿佛門施粥送福，特地送給窮苦人家；吃臘八粥更是宮廷盛事，皇帝、皇后賜文武大臣臘八粥，也發放米果給各大寺院。

舊時，臘月初八吃臘八粥，算是大家萬戶的習俗，甚至主人會為家裡的雞狗餵上幾勺，花卉果樹枝幹上塗上幾口，認為這樣必能六畜興旺、果實豐收，如童謠裡說道：「臘八粥，臘八飯，小雞吃了就下蛋」。富察敦崇《**燕京歲時記·臘八粥**》：「臘八粥者，用黃米、白米、江米、小米、菱角米、栗子、紅豆、去皮棗泥等，合水煮熟，外用染紅桃仁、杏仁、瓜子、花生、榛穰、松子及白糖、紅糖、瑣瑣葡萄，以作點染。」

皇宮的臘八粥用上等奶油、羊肉丁、五穀雜糧，乾果**紅棗**、**桂圓**、**栗子**、**花生**、**菱角**、**核桃**仁、**葡萄乾**、**瓜子**仁、**金糕**、**青紅絲**等材料。民間用雜**米**、**豆**、核桃、**榛子**、**松子**、**棗**、**栗**之類，盛起後，碗中上鋪乾果**色糖**。

近代有流傳於河北**廊坊**一帶的傳說，講一好吃懶做的浪蕩子貪嫖、好賭，花光了祖輩的遺產，在「臘七臘八，凍掉下巴」的日子，已無**大米**之炊，只好在幾個幾乎空空如也的糧倉下摸出幾粒穀子，煮在一起充飢。臘八清晨，鄰居們發現浪蕩子已經凍死。為志不忘此事，使悲劇不再重演，鄉鄰們相約每年在臘八這天以各種雜糧煮粥，逐漸成為習俗。

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期**五年級彈性學習運動馬**課程計畫

課程名稱	運動急救	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(6)節
彈性學習課程類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	學校發展的主題課程是馬拉松，此單元要教導學生認識馬拉松比賽時容易造成的運動傷害有哪些。在運動傷害發生時，教導學生如何應變處理，將傷害降到最低。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 認識馬拉松比賽容易發生的運動傷害。 2. 認識運動傷害發生時的處理方式及應變措施。 3. 能操作簡易的傷害處理。				
配合融入之領域或議題	☒國語文 ☐英語文 ☐本土語 ☐數學 ☒社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☒綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☒資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☒閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育☐戶外教育 ☐國際教育				
課程架構					

運動急救

活動一：中暑和熱衰竭

活動二：急性運動傷害

活動三：CPR及AED

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 8-13 週	6	《運動急救》	。		1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 探索生	*活動一：中暑與熱衰竭 1. 播放中暑和熱衰竭的介紹影片。 2. 教師帶領學生一起完成中暑和熱衰竭的學習單。 3. 教師請學生分組演練當熱衰竭或中暑發生時，我們可以怎麼應變處理。 4. 學生分組上台演出。 5. 大家一起討論演出過程中處理方式的優缺點。	1. 能專心聆聽他人發表。 2. 能回答教師問題。 3. 能寫出運動傷害的處理方式。 4. 能演練當運動傷害發生時該如何應變。	1. 中暑和熱衰竭： https://youtu.be/hB08weakpJQ 2. 急性運動傷害： https://youtu.be/y76V9U5Q5N0 3. 簡易包紮示範： https://youtu.be/GXygRLHddrE 3. CPR 及 AED： https://youtu.be/ICFco0bAo-U https://youtu.be/e9WG5W2wZ0c

					活中的 人、 事、 物，並 體會彼 此之間 相互 影響。	6. 教師總結。 *活動二：急性運動 傷害 1. 播放急性運動傷 害介紹影片。 2. 教師帶領學生一 起完成急性運 動傷害的學習單 3. 教師播放腳踝包 紮的影片。 4. 教師示範如何包 紮。 5. 請學生倆倆練習 包紮。 6. 教師總結。 *活動三：CPR 與 AED 1. CPR 與 AED 的介 紹影片。 2. 教師帶領學生一 起完成 CPR 的 學習單 2. 學生分組演練當 有人昏倒時要如 何進行 CPR 急 救。 7. 學生分組上台演 練。 8. 大家一起討論演 練急救時的優缺 點。 9. 教師總結。 -本活動結束-		
--	--	--	--	--	---	--	--	--

中暑和熱衰竭 SOS.

____年__班 姓名：_____

運動傷害	身體產生的狀況
熱衰竭	
中暑	
採取的應變措施（分點條列式寫出）	

急性運動傷害 SOS.

____年____班 姓名：_____

急性運動傷害項目	
處理原則 P. R. I. C. E.	
步驟	怎麼做
P 代表	
R 代表	
I 代表	
C 代表	
E 代表	

心肺復甦術 SOS.

____年____班 姓名：_____

何時該進行 CPR	
處理原則～叫 叫 壓 電	
步驟	怎麼做
「叫」代表	
「叫」代表	
「壓」代表	
「電」代表	

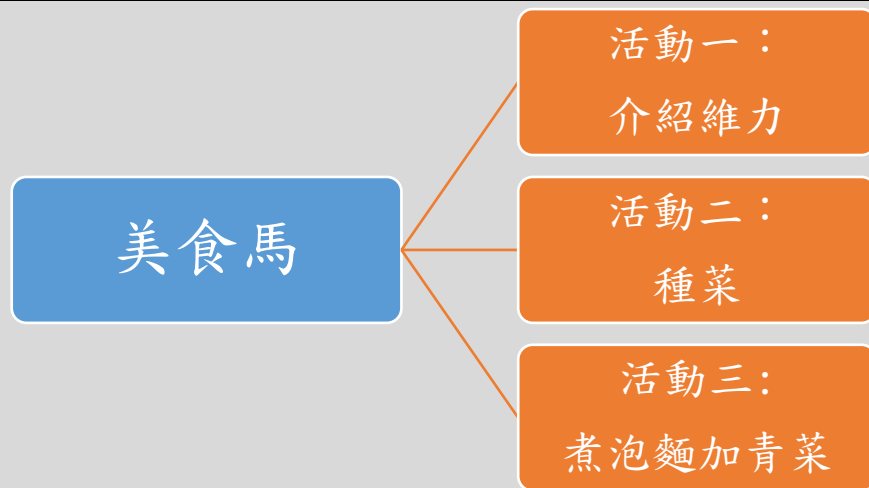
彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期**五**年級彈性學習**文史馬**課程計畫

課程名稱	田中馬簡報	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(7)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	田中馬拉松舉辦至今已具有一定知名度，濃厚的人情味及沿途的鄉村美景，順利為田中打響名號，一年一度的馬拉松賽事，讓更多的人認識田中，三潭國小所在位置恰好在馬拉松必經之路上，孩子對田中馬拉松有一定的了解，希望藉由此課程，透過閱讀、整理田中馬拉松相關資料，加深孩子對田中在地文化的了解，並愛護自己身處的社區環境。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 運用資訊軟體將田中馬資料製作成簡報。 2. 利用簡報介紹田中馬相關資訊。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					
田中馬解說員 活動一： 從「心」出發 活動二： 言「簡」易賅					

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第8-14週	7	《田中馬解說員》-言簡意賅	【國語】 5-III-6 熟習適合學習階段的摘要策略，擷取大意。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 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。	【國語】 Be-III-3 在學習應用方面，以簡告、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 【社會】 Bb-III-1 自然環境與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。 【綜合】 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	- 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 - 理解教學的內容。 - 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 - 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 - 利用簡報介紹田中馬相關資訊。	一. 言簡意賅 - 教師請學生發表之前製作的田中馬心智圖。 - 教師指導如何製作簡報。 (1)挑選模板 (2)繕打主題 (3)繕打標題 (4)繕打內文 (5)加入插圖 - 教師帶領學生查詢、閱讀田中馬拉松的相關資料。 - 請各組利用查到的資料及心智圖，決定報告內容。 主題：田中馬拉松 內容：歷史沿革、相關活動、沿路景點介紹、田中美食…… - 利用線上簡報網頁，小組共作，完成簡報。 - 各組利用簡報，上台發表報告。 -本活動結束-	- 能專心聆聽他人發表。 - 能回答教師問題。 - 能找出文章關鍵字。 - 能完成一份簡報。 - 能根據簡報上台發表。	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習**美食馬**課程計畫

課程名稱	美食馬-種大陸妹吃泡麵	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(6)節
彈性學習課程類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	本課程希望能結合在地產業與食農教育，透過親自種菜讓學生對食物、農業及土地產生連結，也讓學生採收自己種的菜，並且感受食物的可貴、農民的辛苦，最後藉由吃泡麵加菜帶來滿滿的幸福感，也知道泡麵加菜更美味、更營養。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作 A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。				
課程目標	1. 認識在地產業(維力) 2. 認識蔬菜的種類與種植環境。 3. 分工合作實地種菜。 4. 感恩並分享美食。				
配合融入之領域或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					



課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 2-7 週	6	《美食馬》-種大陸妹吃泡麵	【自然】 po-III-1 po - III-2 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表	【自然】 INf-III-4 人類日常生活中所依賴的經濟動植物及栽培養殖的方法。 INa-III-9 植物生長所需的養分是經由光合作用從太陽光獲得的。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	一. 認識在地產業-維力。 二. 種菜 1. 老師用照片、食譜來詳細介紹大陸妹（福山萵苣），因為大陸妹有歧視的意義，應正名為「福山萵苣」。 2. 老師講解種菜的方法和可能會遇到的問題(如場地選擇、準備種子、鏟子等用具，澆水問	1. 能專心聆聽他人發言。 2. 能回答教師問題。 3. 能分工合作完成種菜。 4. 能說出泡麵加青菜的感受，並完成學習單。	1. 維力食品 ps://www.weil.com.tw/index 2. 泰山企業 ps://www.tais.com.tw/ 3. 福山萵苣 ps://zh.wikipedia.org/zh-%E7%A6%8F%E5%B1%E8%90%B5%E3%A3 4. 中文百科蔬食用類植

			現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	Bb-III-3 團隊合作的技巧。		題等)。 3. 經過整地、播種、覆土、澆水後，記得每天澆水、觀察、記錄、拍照。 三. 泡麵加菜 1. 經過一個月後，大家開始採收福山萵苣並清洗乾淨。 2. 加入泡麵。 3. 請同學邊吃邊分享這個活動的心得，並填寫學習單。	https://www.nep.com.tw/wiki/8%94%AC%E87%9C 5. 愛料理 ps://icook.tw/arch/%E5%A4%A9%99%B8%E5%A6/
--	--	--	------------------------	-------------------	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

「福山萵苣」的成長學習單

班級：五年____班____號

姓名：(_____)

★ 任務一：蔬菜的成長紀錄

栽種日期：_____年_____月_____日

發芽日期：_____年_____月_____日

長葉日期：_____年_____月_____日

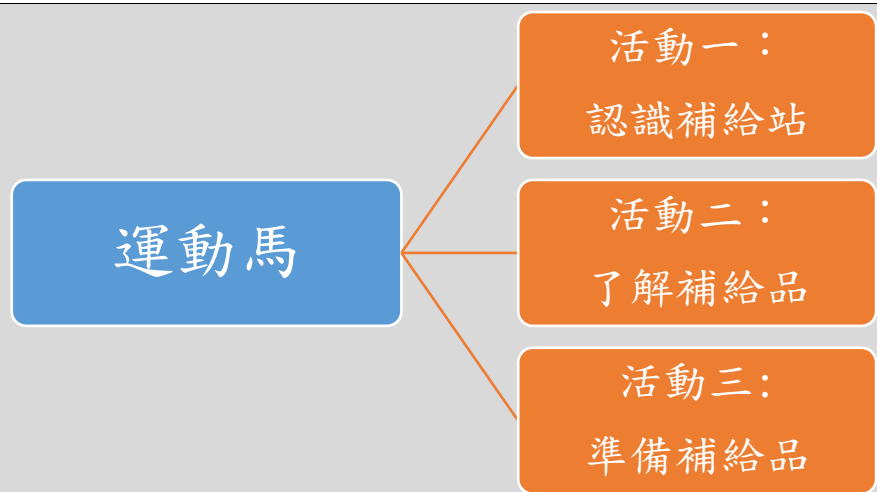
採收日期：_____年_____月_____日

★ 任務二：畫畫。你可以畫：種菜體驗的過程/蔬菜的成長/採收的畫面/ 品嚐泡麵加菜的幸福畫面。

★任務三：在種菜的過程中，你學到了什麼？也可以寫出你的心情或心得。（至少 30 個字）

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習運動馬課程計畫

課程名稱	運動馬-運動補給	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節 數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程希望能結合畢業馬拉松，讓學生了解在馬拉松賽事中補給站的重要性，以及補給站提供補給品的內容，討論在校可以配合學校種植的小番茄準備補給品。				
核心素養	A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作 A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。				
課程目標	1. 認識補給站的重要性。 2. 了解補給品的營養成分。 3. 分工合作實際準備補給品。 4. 感恩並分享補給品。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☒ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☒ 品德教育 ☒ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
課程架構					



課程架構

教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 15-20 週	6	《運動馬》-運動補給	【健康】 1b-III-1 理解健康技能和生活技能對健康維護的重要性。 【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 【綜合】 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	【健康】 Ea-III-1 個人的營養與熱量之需求。 【社會】 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 【綜合】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解教學的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	一. 認識補給站的功用。 二. 了解補給品的內容與重要性 三. 討論補給品的內容與準備 1. 準備小番茄 2. 清洗小番茄 3. 準備化應子或棉花糖，用竹籤與小番茄串成串，以便拿取。 4. 將番茄串放入托盤中，供選手自行拿取	1. 能專心聆聽他人發言。 2. 能回答教師問題。 3. 能分工合作的準備	1. 運動筆記 https://running.i.co/index.php=news&act=inf&id=100140

註:行列太多或不足，請自行增刪。

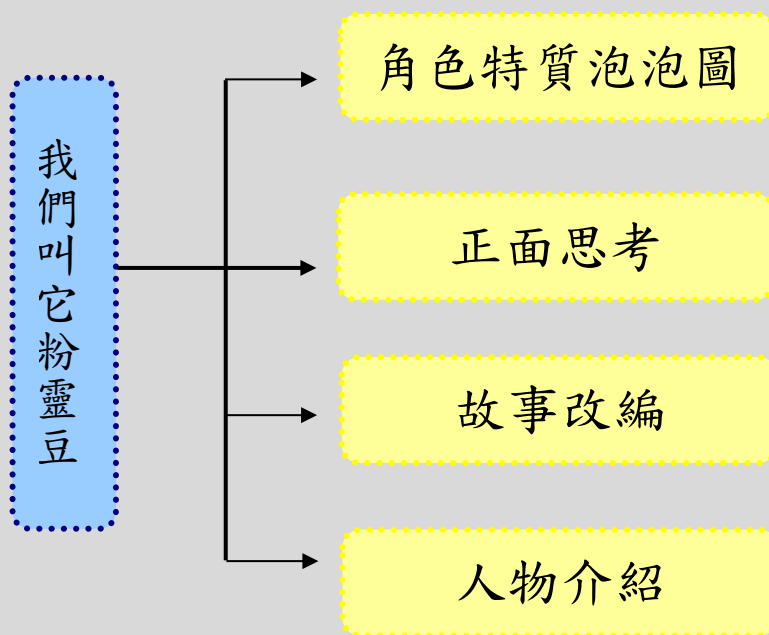
彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《我們叫它粉靈豆》 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(7)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	在多元智慧的思潮中，田耐青教授認為不同的學生會有不同的學習風格，其中他把焦點放在「注重人際型、精熟型、理解型、自我表達型」四種學習風格模式，提醒老師在教學、評量等實務工作中，能兼顧並營造不同學習風格的學習環境，讓每種學生都有機會展現自己的優勢能力。 本教學設計第一、二節焦點在教師提問「注重人際型」的問題類型，所謂「注重人際型」風格的特色強調所學內容對學習者的價值是什麼，與學習者有何相關。第三、四節在提問「自我表達型」的問題類型。而「自我表達型」風格的特色強調創意思考，它的問題常是以「如果…會怎樣？」呈現。教師在進行教學時，不須特別去區分學生是何種學習風格，只要在進行提問時能兼顧「注重人際型」或「自我表達型」兩種問題類型， 希望透過本次教學，一方面讓學習風格是「注重人際型」或「自我表達型」的學生有機會展能，另一方面也讓不是此學習風格的學生有機會跳脫原本的思維或學習模式，觸發學生思考的廣度。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由故事改編，提升語文創作能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝文 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育

表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 小組合作改編故事。

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-7 週	7	閱讀素養 《我們叫它粉靈豆》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回	一. 角色的特質泡泡圖 針對故事中的人物角色進行角色特質分析，並將結果放入泡泡圖中，參考答案見附件一參考	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。	置於末頁 附件一 學習單一 學習單二 生生有平板

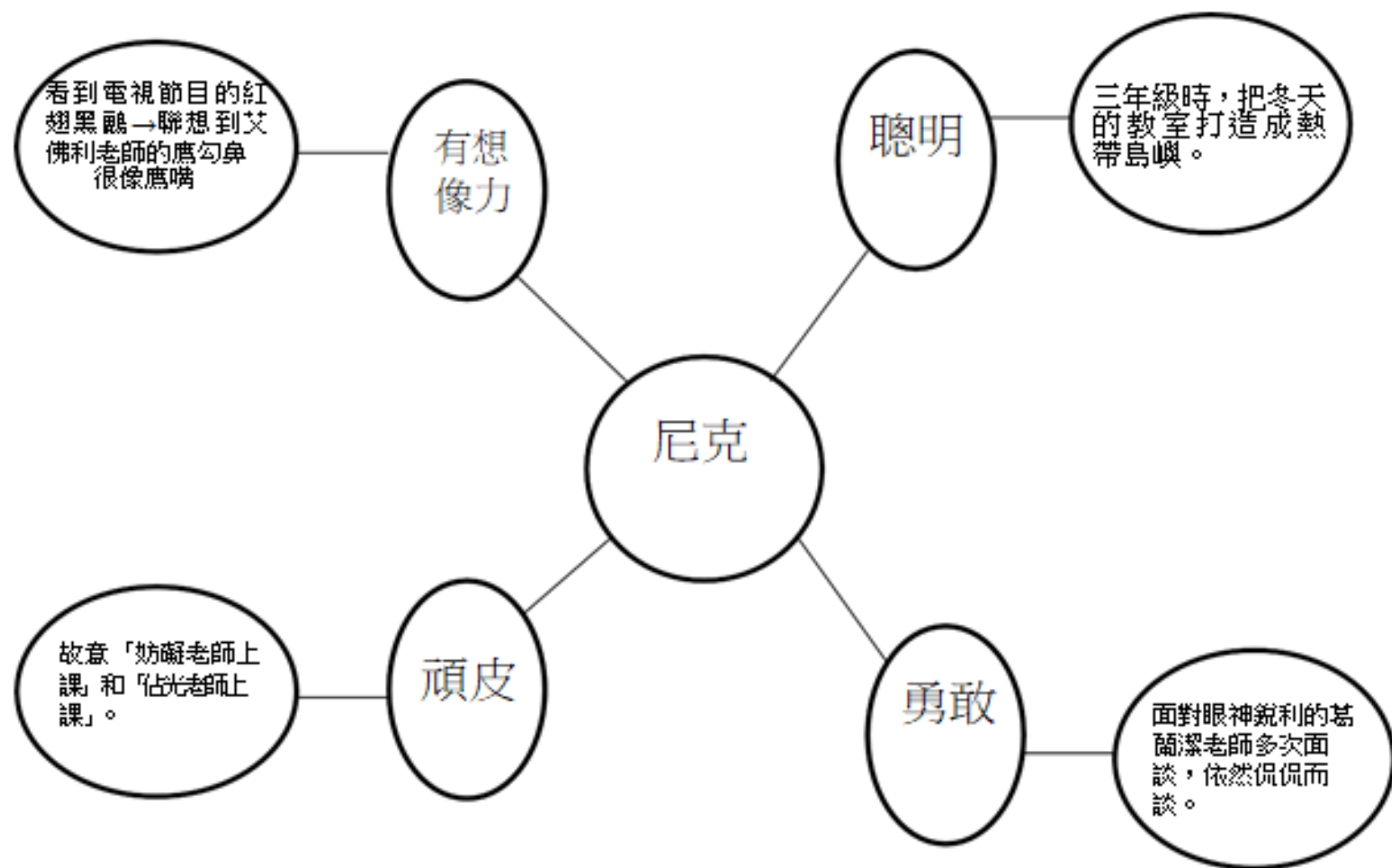
			識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	答案。本活動教師可以先和全班共同討論其中一個角色，以形容詞描述其特質，再舉書中他所採取的行動或發生的事件作為佐證，記錄在黑板上。接著，讓學生以分組討論或是個別的方式完成學習單，但內容不可以和老師重複。 二. 學習單成果分享 請學生分享學習單中「你最喜歡這本書那一個角色？請你先進行角色特質分析，再寫出你為什麼喜歡它？」的答案。 三. 正面思考：轉個念頭會更好 全班或小組共同討論事件一和二，針對尼克和葛蘭潔老師遇到事情時，看待事件的想法轉變。（答案僅供參考） 1事件一：尼克被葛蘭潔老師要求上台進行簡短的報告，<u>感到心裡有不祥預感，因為不僅多一個家庭作業，而且座位表上他的名字，</u> <u>說不定多一個x。</u>	4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單 6. 生生有平板-「讀步彰化飛越雲端」完成閱讀認證	
--	--	--	---	-----------------------------	--	---	--	--

					→後來，尼克的想 法改變了，他<u>想到</u> <u>一個好</u> <u>點子</u>，<u>決定上台報</u> <u>告走「純娛樂」路</u> <u>線</u>，<u>佔</u> <u>光葛蘭潔老師的上</u> <u>課時間</u>，<u>就可以讓</u> <u>老師來</u> <u>不及出作業</u>。 2事件二：葛蘭潔老 師剛開始時對「粉 靈豆事件」感到<u>很</u> <u>生氣</u>。 →後來，葛蘭潔老 師的想法改變了， 他<u>發現</u> <u>這是夢寐以求的</u> <u>「創字」機會</u>。 3完成學習單：因為 尼克和葛蘭潔老師 的一個轉念，使得 原本可能會產生很 大衝突的事件急轉 直下，最後和平落 幕收場。那你呢？ 遇到一些傷心、難 過的事情時，你可 以怎樣重新看待 它？ 四. 全班共同討 論：看完「我們叫 它粉靈豆- Frindle」，你覺 得誰是整個故事中 最大的贏家？為什 麼？（答案僅供參 考） 1. 我覺得是尼 克，因為他不但因		
--	--	--	--	--	--	--	--

					為創造 Frindle 而大賺荷包，而且最後也成為 Frindle 的創造者，名字出現在字典上，名留青史。 2. 我覺得是葛蘭潔老師，因為他才是真正老謀深算的人，整起事件完全在他的意料掌握之中。 第一、二節結束 一. 故事內容創意改編 1以『面對「粉靈豆事件」剛開始時，假如我是葛老師……』作為命題，進行小組創意故事接寫。建議教師先準備好壁報紙，學生記錄時可以只寫故事大綱（提醒學生字的大小要注意，以便張貼時全班能看到），上台再仔細說明即可。 2小組上台分享故事內容。 二. 創意大進擊——「人物介紹」 1. 學生完成學習單：本書要新增「人物介紹」一章節，請在學習單上，任選書中兩位的主角，各用一段話來介紹他們，並畫出	
--	--	--	--	--	---	--

						他們的模樣。 2. 學生和同組 的夥伴分享學習單 成果。 第三、四、五節結 束		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

附件一 角色的特質泡泡圖參考答案

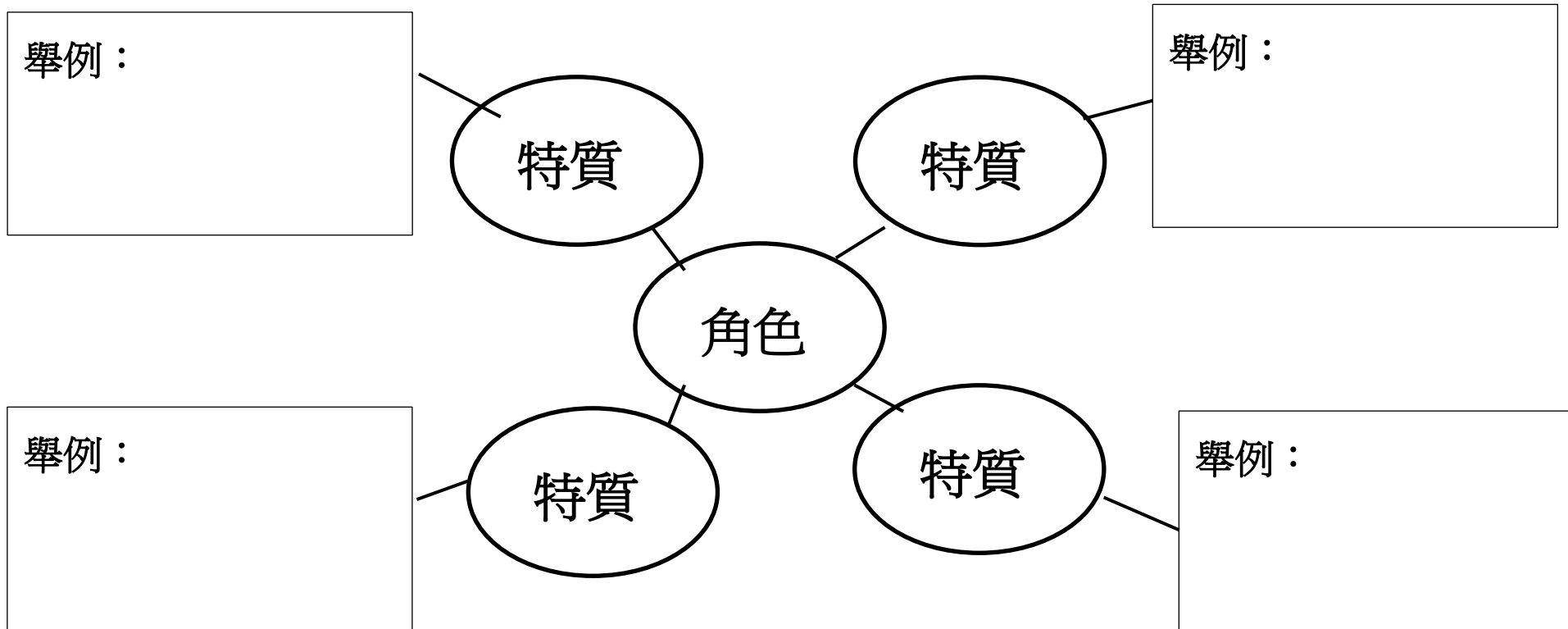


學習單一

班級:()年()班 姓名：_____

一. 角色特質泡泡圖

你最喜歡這本書那一個角色?請你先進行角色特質分析，再寫出



學習單二

班級：()年()班 姓名：_____

二、 正面思考：「轉個念頭會更好」

因為尼克和葛蘭潔老師的一個轉念，使得原本可能會產生很大衝突的事件急轉直下，最後和平落幕收場。那你呢？遇到一些傷心難過的爭情時，你可以怎樣重新看待它？

我曾經遇到_____

_____，感到

_____。

→ 後來，我的想法改變了，_____

三、 創意大進擊：「人物介紹」

本書要新增「人物介紹」一章節，請在學習單上，任選書中兩位的主角，各用一段話來介紹他們，並畫出他們的模樣。



人 物 圖 像	介 紹

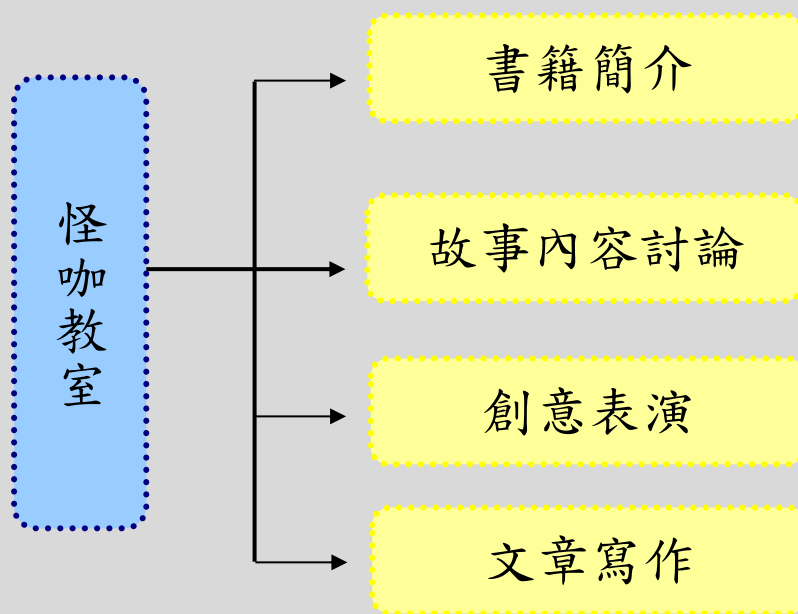


彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《怪咖教室》 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(7)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本書在王淑芬的慧心巧手下，將十五個怪咖活靈活現於讀者眼前。取名為《怪咖教室》，更是希望讀者從不一樣的角度看不一樣的人。身為怪咖，只要不做壞事，做的不論是怪事或趣事，都能讓平凡的生活添加一點好玩的因子。世界上有各種不同性格的人，所以我們必須學習從不一樣的角度欣賞不一樣的人。像這本書裡面的人物都有獨一無二的怪僻，因為這些怪僻而讓這個班級充滿活力。社會上，偶爾有一些怪咖，反而能激發出更多的創意。 一開始，藉由書籍簡介，引起孩子高度的閱讀動機，留下伏筆。接下來透過討論來引發孩子的思考能力:包括對書中每一位角色的人格特質，以及學生在學校所可能面臨到的各種情境等，都足以作為和孩子討論思考品格教育的借鏡。 最後透過小組討論、角色扮演與文章寫作，除了加深學生對書籍內容的印象及增加對寫作的興趣之外，最終在於教育孩子能多欣賞別人的特點，用更寬廣的心胸來包容別人的優缺點。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明想，事情就會有轉機。 2. 能知道包容別人的愛，就是一種力量。 3. 能了解善良的人，沒有敵人 4. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 5. 能透過討論與分享，完成指定目標。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝文 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育	
表現任務	1. 了解書籍內容所傳達的意義。 2. 與同學分享故事內容。				

3. 發表自己的看法。
4. 表演書中人物特質。
5. 完成文章寫作。

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 8-14 週	7	閱讀素養 《怪咖教室》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝文】 表 E-III-1 聲音	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想	一、 引起動機： 教師提問下列問題，由學生回答。 1. 你認為班上哪一位同學很有特色？ 2. 他的特色是什麼 活動一：書籍簡介	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。	怪咖教室 學習單 1 生生有平板

			訊息或觀點。 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。 【藝文】 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。	法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用表演協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	有一位老師自稱是三隻眼老師，學生的一舉一動，都逃不過他的法眼。但是三隻眼老師的興趣竟然是玩玩具！其實這班除了老師是怪咖，學生們也是不折不扣的怪咖呢！例如：密碼怪咖，說一句話必須花上一天才搞懂；反對怪咖，對甚麼事情都反對到底。運動會必須做創意打扮，全班花上一天討論，等到運動會會場卻每人都只戴上太陽眼鏡繞場一圈，因為他們想要當全校最帥的一群人！ 活動二：故事內容討論 1. 請學生翻開書本閱讀目錄頁。 2. 教師提問，請學生天馬行空想像情節， 1. 關於書中介紹的各種怪咖，猜猜看會有什麼樣的行為？ 2. 本班也有類似情況的怪咖同學嗎？ 3. 書籍中提到的模範生選拔及運動會裝扮事件中，可能會	5. 能完成學習單 6. 能參與表演。 7. 能完成文章。 8. 生生有平板-「讀步彰化飛越雲端」完成閱讀認證	
--	--	--	---	---	--	---	---	--

					發生什麼意想不到的事情？ ～第一節結束～ 4. 老師先點一個同學，說故事內容大意，學生回答後，再由此名同學點名其他同學接力，直到老師認為已經說出書本的內容大意。 5. 教師說明「怪咖教室」學習單 6. 學生討論學習單內容並發表 7. 完成學習單 ～第二節結束～ 活動三：創意表演 1. 怪咖角色扮演，請學生依下列指示表演 ◆ 「美食怪咖」的長像、說話的口吻方式、行為…… ◆ 「反對怪咖」的長像、說話的口吻方式、行為…… ◆ 「自戀怪咖」的長像、說話的口吻方式、行為…… ◆ 「怪咖老師」的長像、說話	
--	--	--	--	--	--	--

						的口吻方式、行為…… ～第三節結束～ 活動四：文章寫作 1. 教師引導學生觀察分析班上同學的特質，選擇幾位最具代表性的人物，寫成一篇符合班上「怪咖教室」的文章。 ～第四、五節結束～		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

怪咖教室

班級：() 年 () 班

姓名：()

1. 讀完這本書後，你認為什麼樣的人屬於「怪咖」一族呢？請你為「怪咖」下一個定義吧！

在我的心目中，所謂的「怪咖」指的就是：_____

2. 在你的家庭中，哪一個家人是符合怪咖的標準呢？他有什麼樣特殊的行為或習慣？

他曾做過什麼令人難忘的事？其他家人對這件事的反應如何？

他特殊的習性在家庭中產生什麼樣的影響？

怪咖人物	
特殊習性	
重大事蹟	
家人的反應	
產生的影響	

3. 在我們的班上，哪一位同學是符合怪咖的標準呢？他有什麼樣特殊的行為或習慣？

他曾做過什麼令人難忘的事？老師和其他同學對這件事的反應如何？

他特殊的習性在家庭中產生什麼樣的影響？

怪咖人物	
特殊習性	
重大事蹟	
別人的反應	
產生的影響	

4. 不管在家中、學校或其他團體甚至是整個社會，都可能有所謂的「怪咖」，而他們所做出來的事有時令人大發雷霆；有時令人匪夷所思；甚至有時令人啼笑皆非，在面對這樣的人物時，我們應該用什麼樣的態度和他們相處呢？

在和這些人相處時，我會_____

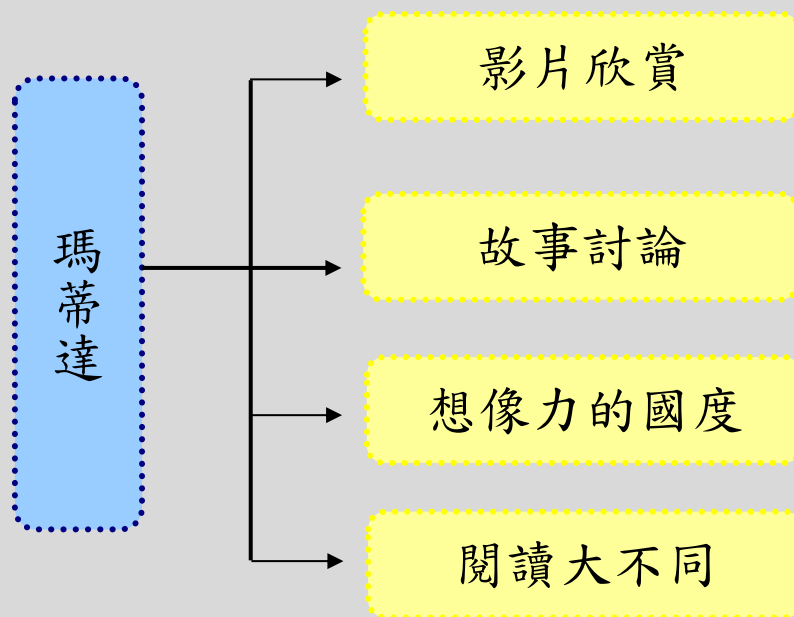
彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	閱讀素養 《瑪蒂達》	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	瑪蒂達是個三歲就會自己看書的天才兒童，但她的爸爸卻是個靠欺騙手法賣二手車的大老粗，而媽媽則是個不做家事的賭徒。他們認為小孩子應該多看電視少讀書；還好，瑪蒂達自己會到圖書館看書，心靈暫時得到慰藉。 上學後，她遇到了好老師哈妮小姐，但校長卻是個會把學生當鍊球丟的暴力份子。瑪蒂達在校長誤會她之後，非常生氣，卻也在這時發現自己有神祕的超能力……她利用超能力把暴力的校長整得七葷八素，也替被欺負的哈妮小姐討回公道，最後也為自己找到理想的新家庭。 全書經由黑白分明的視角來觀察瑪蒂達成長的種種莫名困境，例如：川契布爾的一連串霸凌動作與瑪蒂達父母的奇特管教方式。但在作者筆下，瑪蒂達這位有若擊倒巨人歌利亞的現代大衛王，具備了一種移動他物的罕見秉賦。但在全書敘述中，可以明顯看出，作者處處強調，這種天賦能力遠不如她的善良、忠誠、正義感和對學習之愛來得重要 本教案之設計理念，是希望透過書籍及影片的欣賞、閱讀、討論、反思、創作、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，最終讓孩子擁有相信自己的勇氣。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝文 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育

表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 表演指定角色的特徵。

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 15-20 週	6	閱讀素養 《瑪蒂達》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】1 節 準備活動：事先準備好《小魔女》之影片，並確定播放設備完善。	1. 能認真觀賞影片並專心聆聽老師導讀。 2. 能仔細聆聽，並認真思考。 3. 能踴躍發言。 4. 能完成學習單	瑪蒂達 學習單

			識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 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。 【藝文】 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 【藝文】 表 E-III-1 聲音與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。	答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	1. 由老師先說明今天要播放的影片名稱，讓學生猜測劇情內容大概為何。 2. 老師拋問題，引發閱讀動機： 1. 故事中的瑪蒂達的家庭背景如何？ 2. 瑪蒂達在學校的情況如何？ 3. 瑪蒂達有什麼樣的特殊能力？ 4. 老師提示若要知道上述問題，請閱讀《瑪蒂達》書籍找答案。 ---第一節結束--- 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節 準備活動：事先發下《瑪蒂達》，並確定同學在討論之前閱讀完成。 1. 由老師起頭，學生輪流接力，完成口述本書內容大意。 2. 老師提問學習單內容，與學生共同討論。 ●問題引導內容： 1. 瑪蒂達的父母親的人物特質為何？ 2. 在瑪蒂達的學校中，校長在處理學生行為時有什麼樣的問題？ 她的個性有什麼需要反省的地方？	
--	--	--	---	---	--	---	--

					3. 對於故事中瑪蒂達所作的一些惡作劇，你有什麼樣的看法？ 4. 如果你也有和瑪蒂達同樣的超能力，你又會如何做呢？ 5. 看完本書後，你覺得瑪蒂達有什麼值得我們學習的地方呢？ 6. 你的生活中也有面臨一些困境嗎？你可以如何來解決問題或調適自己的心情呢？ 習寫學習單 ——第二節結束—— 【教學活動三：想像力的國度】1 節 1. 教師引導學生想像自己是書中的某一位角色。 2. 根據書中角色的個性設定，請學生上來模仿該人物的說話語氣及動作來做自我介紹。 3. 全班學生共同評分哪位同學表演得最生動。 ——第三節結束—— 【教學活動四：綜合活動-閱讀大不		
--	--	--	--	--	---	--	--

						同】2 節 1. 播放尚未播放完之影片，和學生討論影片和書籍不同情節之處。 2. 討論影片欣賞和書籍閱讀的不同感受，提升學生對書籍閱讀的興趣。 -- 第四.五節結束 --		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

瑪蒂達 學習單 班級:()年()班 姓名:()

1. 瑪蒂達的父母親的人物特質為何?

父親: _____

母親: _____

2. 在瑪蒂達的學校中，校長在處理學生行為時有什麼樣的問題?

她的個性有什麼需要反省的地方?

3. 對於故事中瑪蒂達所作的一些惡作劇，你有什麼樣的看法?

4. 如果你也有和瑪蒂達同樣的超能力，你又會如何做呢？

5. 看完本書後，你覺得瑪蒂達有什麼值得我們學習的地方呢?

6. 你的生活中也有面臨一些困境嗎?你可以如何來解決問題或調

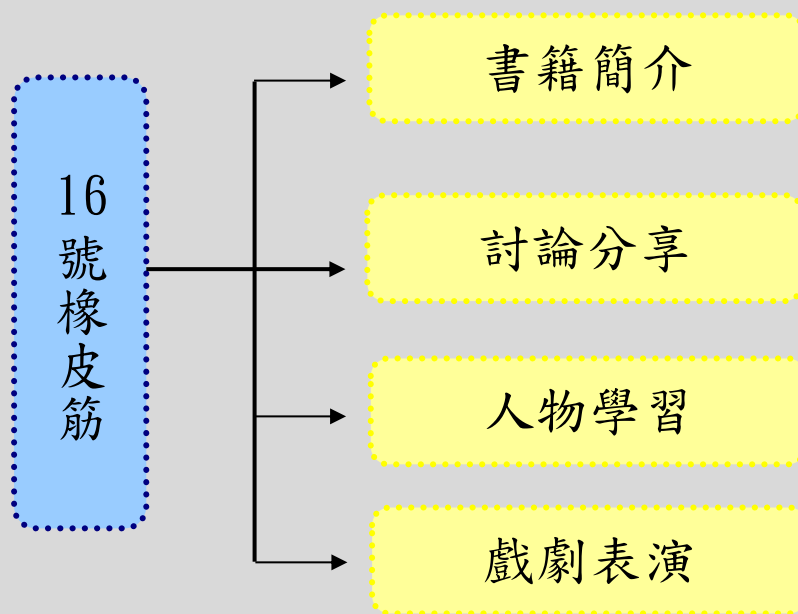
適自己的心情呢?

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《16 號橡皮筋》 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	此書在敘述一位有教學熱沉，卻十分古板的音樂老師梅特涅，因一條 16 號的橡皮筋，學生的一個惡作劇，開啟了他與學生哈特的一段故事，梅特涅老師將聖誕音樂會的籌辦交給他的學生們，只因賭氣學生的不聽話，想不到學生們選出哈特作為新指揮，而哈特竟擁有絕佳領導能力，在哈特的努力，及梅特涅老師的推波助瀾下，困難與挫折皆迎刃而解，而聖誕節的表演上，所有的努力化為了最美的煙化，一朵朵燦爛綻放，為故事畫上幸福的美滿結局。 一開始，藉由書籍簡介，引起孩子高度的閱讀動機，留下伏筆。接下來透過討論來引發孩子的思考能力:包括對書中的主要角色的人格特質，以及學生在學校所可能面臨到的各種情境等，都足以作為和孩子討論思考品格教育的借鏡。 最後透過小組討論、人物學習與文章寫作，除了加深學生對書籍內容的印象及增加對寫作的興趣之外，最終在於教育孩子能多欣賞別人的特點，用更寬廣的心胸來包容別人的優缺點。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明想，事情就會有轉機。 2. 能知道包容別人的愛，就是一種力量。 3. 能了解善良的人，沒有敵人 4. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 5. 能透過討論與分享，完成指定目標。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝文 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育	
表現任務	1. 了解書籍內容所傳達的意義。 2. 與同學分享故事內容。				

3. 發表自己的看法。
4. 表演書中人物特質。
5. 完成文章寫作。

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-6 週	6	閱讀素養 《16 號橡皮筋》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【藝文】 表 E-III-1 聲音	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想	活動一：閱讀文本 1. 根據書名《16 號橡皮筋》及封面圖案，你猜測故事可能在說什麼？ 2. 猜測這個封面中的男孩的人格特質為何？	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。	16 號橡皮筋 學習單 生生有平板

			訊息或觀點。 【藝文】 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 【綜合】 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。	與肢體表達、戲劇元素(主旨、情節、對話、人物、音韻、景觀)與動作元素(身體部位、動作/舞步、空間、動力/時間與關係)之運用。 【綜合】 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 利用表演協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	3. 教師提問:你認為有好人緣就有好的領導力嗎? 4. 教師帶領學生閱讀書籍目錄，引起學生閱讀興趣，請學生利用課餘時間閱讀完整本書。 ---第一節結束--- 活動二：討論分享 1. 教師提問，與班上學生共同針對書籍內容進行討論: Q：這個故事發生的時間地點? Q：這個故事主要是圍繞哪一項活動? Q：本來應該如何?後來變成怎樣? Q：最讓你印象深刻的是哪一段情節，為什麼? Q：故事中的老師和學生互動方式，和你所知的很像嗎? Q：你覺得老師決定事情應該要問學生意見嗎?為什麼，又有何好處? Q：你在學校有看到師生問題嗎?發生什麼事? ~第二節結束~ 1. 教師說明「16號橡皮筋」學習單	5. 能完成學習單 6. 能參與表演。 7. 生生有平板-「讀步彰化飛越雲端」完成閱讀認證	
--	--	--	--	---	--	--	--	--

					2. 學生討論學習單內容並發表 3. 完成學習單 ～第三節結束～ 活動三：人物學習 1. 教師提問，由學生自由發表： Q：你覺得班上哪一位幹部的領導能力最好？他有什麼地方值得學習？ Q：除了幹部之外，你認為還有那一個也是領袖人才呢？ 2. 針對班上全班同學進行領袖人才的票選，並請他發表感言。 活動四：戲劇表演 1. 由小組討論選取書籍中的某段情節，進行角色分配及演出。 ～第四、五節結束～		
--	--	--	--	--	--	--	--

16號橡皮筋

◎ 班級：() 年 () 班 ◎ 姓名：()

◎ 哈特·伊凡斯能成為柯林斯小學的「人氣王」，其原因為何？

◎ 如果你是梅特涅老師，你贊成讓學生自行準備音樂會的表演內容嗎？()

為什麼？_____

◎ 對於擔任合唱團指揮的工作，哈特在心情上的轉變為何？

起初：()

之後：()

最後：()

◎ 你覺得身為團體中的「領袖」或「老大」，需要具備什麼特質，才能扮演好這個角色呢？

(1) _____

(2) _____

◎ 故事最後的音樂會表演中，令你印象最深刻的是哪一部分？請用圖畫方式展現出來！



◎ 看完這本書後，從哈特或梅涅特老師身上，你學到什麼道理呢？

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《不上補習班的第一名》 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	這本書以貼近小朋友的校園故事，去闡述做人的道理和觀念，是一套為小朋友量身打造的勵志文學。 書中有提到幾個養成自律的戰略，第一個是學習尊重自己的價值!每個人都有能力完成事情，何不去試試呢?第二個是對於自己正在進行的事物發生興趣，以學生的角度來看，讀書若讀到自己有興趣的科目一定都會更努力的學習!萬一遇到令人討厭苦惱的也盡量讓自己保持興趣，這樣讀起來或許輕鬆許多!第三是試著讓自己去選擇，故事中的小米很多事都是媽媽決定，自己卻一點想法也沒有完全照著媽媽走，媽媽想要他變成什麼樣子，他就變成什麼樣子。其實每個人都應該問問自己真正想要什麼，當你有目標的時候就會很努力的想去達成，就會管理自己不要出錯。 本閱讀課課程希望學生在閱讀完本書，能親身體驗自發性，成為成功人生的主人，產生『自律』的驚人力量!				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 能了解遇到困難能做光明面想，事情就會有轉機。 2. 能大量閱讀，讀得懂、讀得精，統整自己的觀點。 3. 能透過討論與分享，完成指定目標。 4. 能練習安排自己每天的計劃 5. 能養成自動自發不依賴的習慣 6. 能學會為自己的行為負責任				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝文 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育

表現任務

1. 了解書籍內容所傳達的意義。
2. 與同學分享故事內容。
3. 發表自己的看法。
4. 完成讀書計畫。

課程架構

不上補習班的第一名

閱讀文本

討論分享

人物學習

訂定讀書計畫

教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 7-12 週	6	閱讀素養 《不上補習班的第一名》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。	一、引起動機：教師提問下列問題，由學生回答。 1. 你認為班上哪一位同學的學業成績	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。	不上補習班的第一名 學習單 生生有平板

			5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	等。 【綜合】 Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。	3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容中的重要訊息與觀點。 6. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	很好？ 2. 他成功的原因是什麼 活動一：書籍簡介 小米的媽媽是標準的「直升機媽媽」，總是幫小米張羅好大大小小的事情，包括幾點上補習班、幾點寫作業，也從來不讓小米分擔家事。於是，小米變成一個懶散的小孩，過度依賴媽媽的行事曆，自己什麼都沒嘗試過，也沒有自己的興趣。 有一天，班上轉來了一個很特別的新同學智律，他跟年老的奶奶相依為命，所以像個小大人似的，什麼事情都自己來做，不但懂事，成績也是第一名。 小米從智律的身上，學到了許多自動自發的好習慣，開始學著自己安排一星期的活動計劃，學著自己搭地鐵去書局，才發現自己獨立自主的好處，不再依賴爸媽的幫忙。 活動二：故事內容討論 1. 請學生翻開	3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單 6. 能完成計畫。 7. 生生有平板-「讀步彰化飛越雲端」完成閱讀認證	
--	--	--	---	--	---	---	--	--

					書本閱讀目錄頁。 2. 教師提問，請學生天馬行空想像情節， Q:小米的人格特質及做事方法為何？ Q:小米媽媽在管教孩子的態度如何？ Q:小米班上的轉學生有何特殊之處？ Q:在轉學生來了之後，小米有何轉變？ ～第一節結束～ 1. 老師先點一個同學，說故事內容大意，學生回答後，再由此名同學點名其他同學接力，直到老師認為已經說出書本的內容大意。 2. 教師說明「不上補習班」學習單 3. 學生討論學習單內容並發表 4. 完成學習單 第一、二節結束 活動三：人物學習 1. 請學生在紙條上寫出心中認為個科目表現最好的學生名單。 2. 公布學生所寫的名單，票選班上各科目表現最好的學生。 3. 請得票數最高的學生上台分		
--	--	--	--	--	--	--	--

					享自己的讀書方法，作為班上同學學習的典範。 ～第三節結束～ 活動四：訂定讀書計畫 1. 在學生閱讀完本書後，請學生寫下自己在課業學習中可以再檢討改進之處。 2. 教師引導學生在聆聽完班上同學的讀書方法後，選擇最適合自己的方式製作個人讀書計畫。 ～第四、五節結束～		
--	--	--	--	--	---	--	--

不上補習班的第一名

◎ 班級：() 年 () 班

◎ 姓名：()

① 書中的小主人翁——小米和智律兩人在許多方面有相當大的差異，請在下表中條列出來。

行為 \ 人物	小米	智律
長輩管教態度		
自我學習行為		
對未來的目標		

② 是什麼原因讓小米立志想要改變自己，學習「自動自發」呢

③ 智律的奶奶說讀書不是最重要的事，你認為生活中還有哪些事情比讀書重要呢？

()、()、()

④ 書中哪一個人物的作法令你印象最深刻呢？()

你同意他的做法嗎？() 同意 () 不同意

如果同意，請寫出原因；如果不同意，請寫出你對他的建議。

原因（或建議）：

⑤ 讀完本書後，你學到了什麼道理或有什麼啟發呢，請你將它分享出來。

⑥ 「目標會改變一個人的談吐和行為，談吐和行為會改變未來，最後改變一個人的人生。」

目標的設定對我們的影響相當重大，請你為自己在不同的時間設定不同的目標，並努力將它實現，等預定時間到的時刻，再回頭檢視自己完成的程度有多少呢？

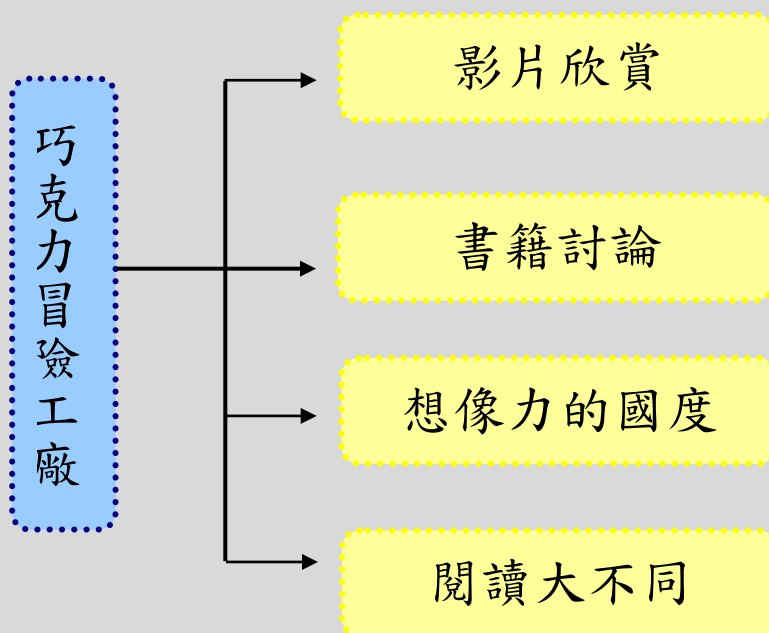
預定時間	設定的目標（可同時列舉多項目標，並分項紀錄）
今天	
這一星期	
這一個月	

有夢最美，希望相隨，人因夢想而偉大，祝福你能乘著夢想的翅膀展翅高飛！

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習閱讀悅讀課程計畫

課程名稱	《巧克力冒險工廠》 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(6)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	這本書的內容圍繞著巧克力工廠的秘密，從秘密的源由、探究秘密到秘密的接露，故事劇情生動、溫馨，充滿人情味和想像力。 一開始，藉由部分影片的閱讀，引起孩子高度的閱讀動機，留下伏筆。接下來透過討論來引發孩子的內省能力：包括對故事中四位孩子貪婪、被寵壞、心胸狹隘或自以為是的個性，以及為了得到參觀工廠資格，不擇手段的運用各種方法等，都足以作為和孩子及家長討論品格教育的借鏡。 而工廠裡各種驚奇的巧克力創意點子，也能提供孩子更多的想像空間，透過天馬行空的聯想訓練及創作讓孩子相信世界的各種美好，以培養獨特的想像力。最後透過影片與書籍的情節比較，提升閱讀興趣。 本深耕閱讀教案之設計理念，是希望透過影片欣賞、閱讀、討論、反思、創作、比較的過程，使孩子藉由故事中的情節提升自己的反思、想像力，並懂得分析與評鑑影片閱讀與書籍閱讀的差異。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 瞭解本書的故事內容與內涵。 2. 引導兒童透過故事問題討論，反思自己的個性和行為。 3. 藉由想像力的練習增進創造力。 4. 藉由書籍及影片閱讀的比較，提升語文分析及評鑑能力。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝文 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☒ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
表現任務	1. 了解書籍內容所傳達的意義。 2. 與同學分享故事內容。 3. 發表自己的相關經驗。				

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 13-18 週	6	閱讀素養 《巧克力冒險工廠》	【國語】 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切表現	【國語】 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 【綜合】 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2. 理解故事的內容。 3. 能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 4. 能投入閱讀或動，享受閱讀樂趣。 5. 了解書籍內容	【教學活動一：引起動機-影片欣賞】 1 節 準備活動：事先準備好《巧克力冒險工廠》之影片，並確定播放設備完善。 (一) 由老師先說明今天要播放的影片名稱，讓學生猜測劇情內容大概為何。	1. 能說出自己或他人經驗。 2. 能認真觀賞簡報並專心聆聽老師導讀。 3. 能仔細聆聽，並認真思考。 4. 能踴躍發言。 5. 能完成學習單 6. 生生有平板-「讀步彰化飛越雲端」完成閱讀	巧克力冒險工廠 學習單一 學習單二 生生有平板

			自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		中的重要訊息與觀點。 6. 利用影像協助故事的理解。 7. 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。 8. 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	(二) 影片播至小查理·巴格特地第二次拿祖父的錢購買巧克力為止。 (三) 讓學生猜猜看小查理是否有機會得到金獎券。 (四) 再繼續放映影片至五位主角準備進去參觀工廠的畫面為止。 (五) 老師拋問題，引發閱讀動機： 1. 究竟參觀巧克力工廠的過程中會發生什麼事？ 2. 巧克力工廠裡有什麼設備及產品？ 3. 最後的大獎是什麼？ 4. 老師提示若要知道上述問題，請閱讀《巧克力冒險工廠》書籍找答案。 【教學活動二：發展活動-故事討論及反思】1 節 準備活動：事先發下《巧克力工廠的秘密》，並確定同學在討論之前閱讀完成。 (一) 由學生輪讀教師事先所選出的書內容的部份篇章。引起學生的對書內容的回想。 (二) 由學生依自己	認證	
--	--	--	-----------------------	--	---	---	----	--

					的想法提出任何與書本內容相關的問題，經教師詢問確定無誤，書寫於黑板，並於題目後附註提問者姓名。 (三)請同學自由將黑板的題目歸類，並詢問理由。最後經共同意見將題目歸成三至五類。 (四)依各類別由同學自由舉手發言。 (五)討論結束，由學生自由選擇三到五個問題，回家書寫討論作業，補足口頭討論之不足。 ●問題引導內容： 1. 為什麼威力旺卡要開放小孩參觀巧克力工廠？ 2. 在工廠裡，有什麼驚奇的事物？你最喜歡那個發明？ 3. 你覺得參觀工廠的小孩失敗的原因是什麼？他們的個性有什麼需要反省的地方？ 4. 對於故事中大家爭先恐後想得到金獎券，你有什麼樣的想法？ 5. 小查理有什麼值得你學習的地方？為什麼？ 6. 如果世界上也有一個和巧克力		
--	--	--	--	--	--	--	--

					工廠的地方，你希望是什麼？ 習寫學習單一 【教學活動二：想像力的國度】1 節 (一) 引導孩子如果世界上有一個像巧克力工廠的地方，你希望那是一個什麼地方。(用圖畫或文字敘述) (二) 如果你能發明一個東西，你想發明什麼？ (三) 如果真有外星人，他們會長成什麼樣子？ (二)習寫學習單二 【教學活動三：綜合活動-閱讀大不同】2 節 (一) 播放尚未播放完之影片 (二) 和學生討論影片和書籍閱讀的不同感受，提升學生對書籍閱讀的興趣。 找出書籍和影片不同的情節處。		
--	--	--	--	--	--	--	--

※巧克力工廠學習單一

()年()班 姓名:()

6. 如果世界上也有一個和巧克力工廠的地方，你希望是什麼？
-

1. 為什麼威力旺卡要開放小孩參觀巧克力工廠？

2. 在工廠裡，有什麼驚奇的事物？你最喜歡那個發明？

3. 你覺得參觀工廠的小孩失敗的原因是什麼？

他們的個性有什麼需要反省的地方？

4. 對於故事中大家爭先恐後想得到金獎券，你有什麼樣的想法？

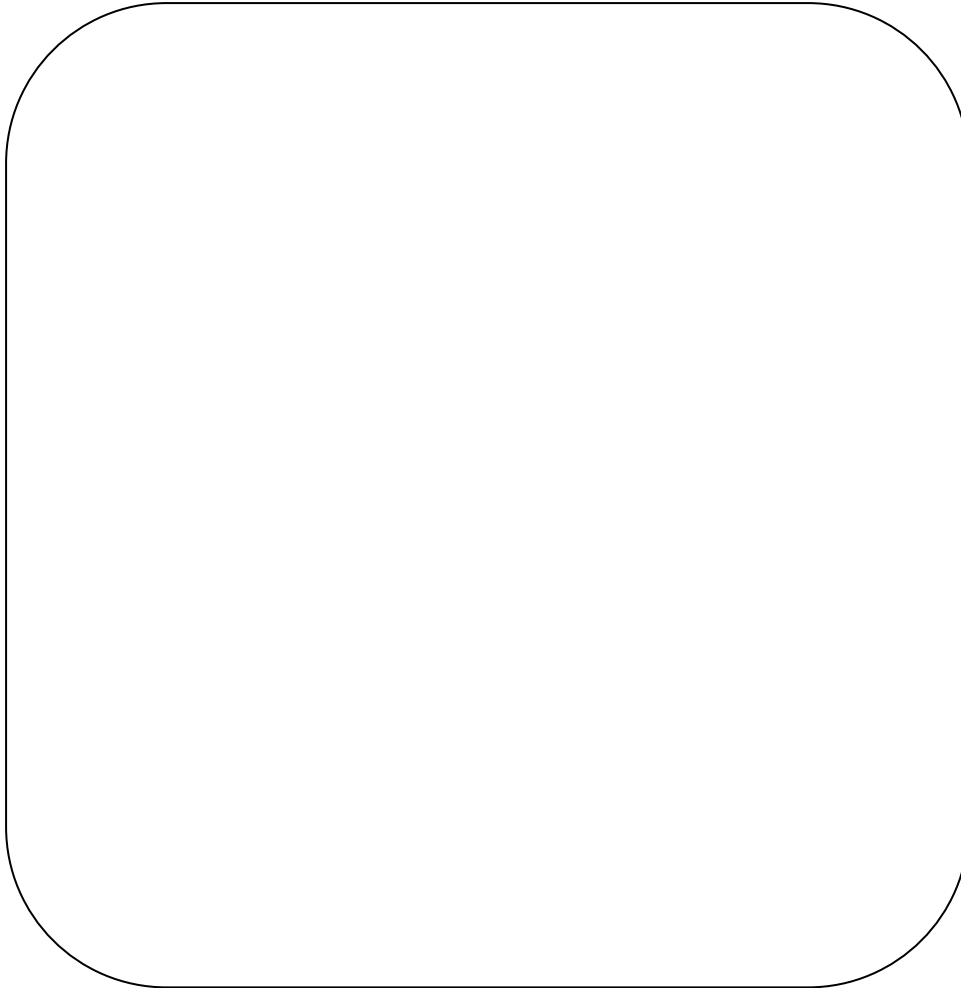
5. 小查理有什麼值得你學習的地方？

為什麼？

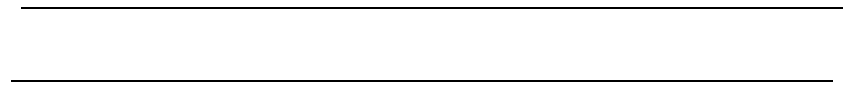
※巧克力工廠學習單二

()年()班 姓名:()

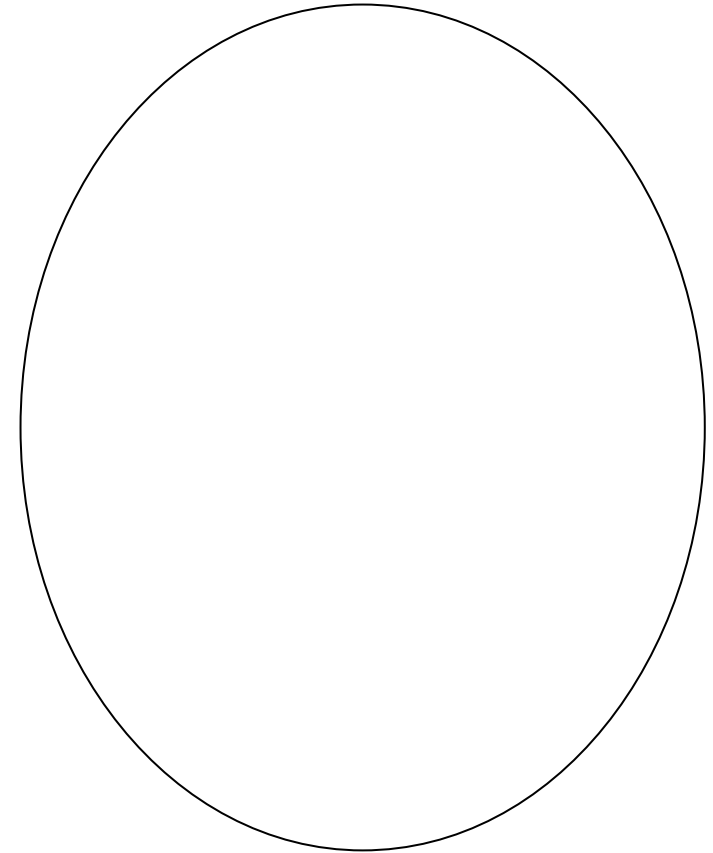
(一)引導孩子如果世界上有一個像巧克力工廠的地方，
你希望那是一個什麼地方。(用圖畫或文字敘述)



(二)如果你能發明一個東西，你想發明什麼?

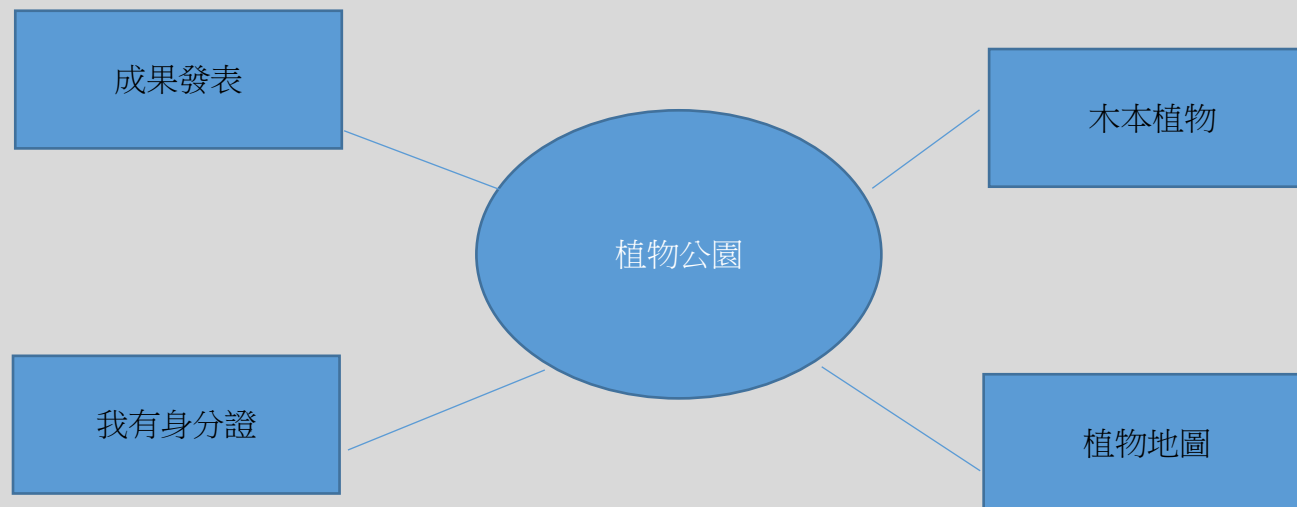


(三)如果真有外星人，他們會長成什麼樣子?



彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	植物公園 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(14)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	三潭國小校園綠意盎然，充滿著各式各樣不同的植物，也吸引了許多的動物到此當作他們的家。如果學校就是一個大教具，那麼如何利用校園植物融入教學，以營造學習型態的校園環境，則成為植物教學的有力資源。冀望透過學校豐富的植物資源，來達到教師豐富的教學素材、提升學生學習內涵及培養學生愛護環境的情懷。。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與				
課程目標	(一) 運用身體感官觀察植物完成觀察記錄。 (二) 用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 (三) 統整資料並製作植物身分證。 (四) 培養溝通表達的能力。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技(生生有平板)			☐ 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	1. 完成木本植物觀察學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成介紹卡。 4. 完成小組三潭生態地圖學習單。				
課程架構					



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-2 週	2	課程介紹與準備						
第 3-14 週	2	活動一：認識校園木本植物	tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 pa-III-2 能從(所	INb-III-7 植物各部位的構造和所具有的功能有關，有些植物產生特化的構造以適應環境。 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。	1. 運用五官觀察植物完成觀察記錄。 2. 運用圖書館查詢與資訊能力，查詢相關植物資訊。 3. 彙整查詢資訊製作介紹卡。 3. 培養溝通表達	活動一：認識校園木本植物 *教師介紹木本植物特點與本次活動觀察重點。 *學生分享觀察到木本植物的經驗。 *教師帶領學生	1. 完成木本植物觀察學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成介紹卡。	1. 木本植物觀察學習單 2. 植物介紹卡 3. 三潭植物地圖學習單。 生生有平板

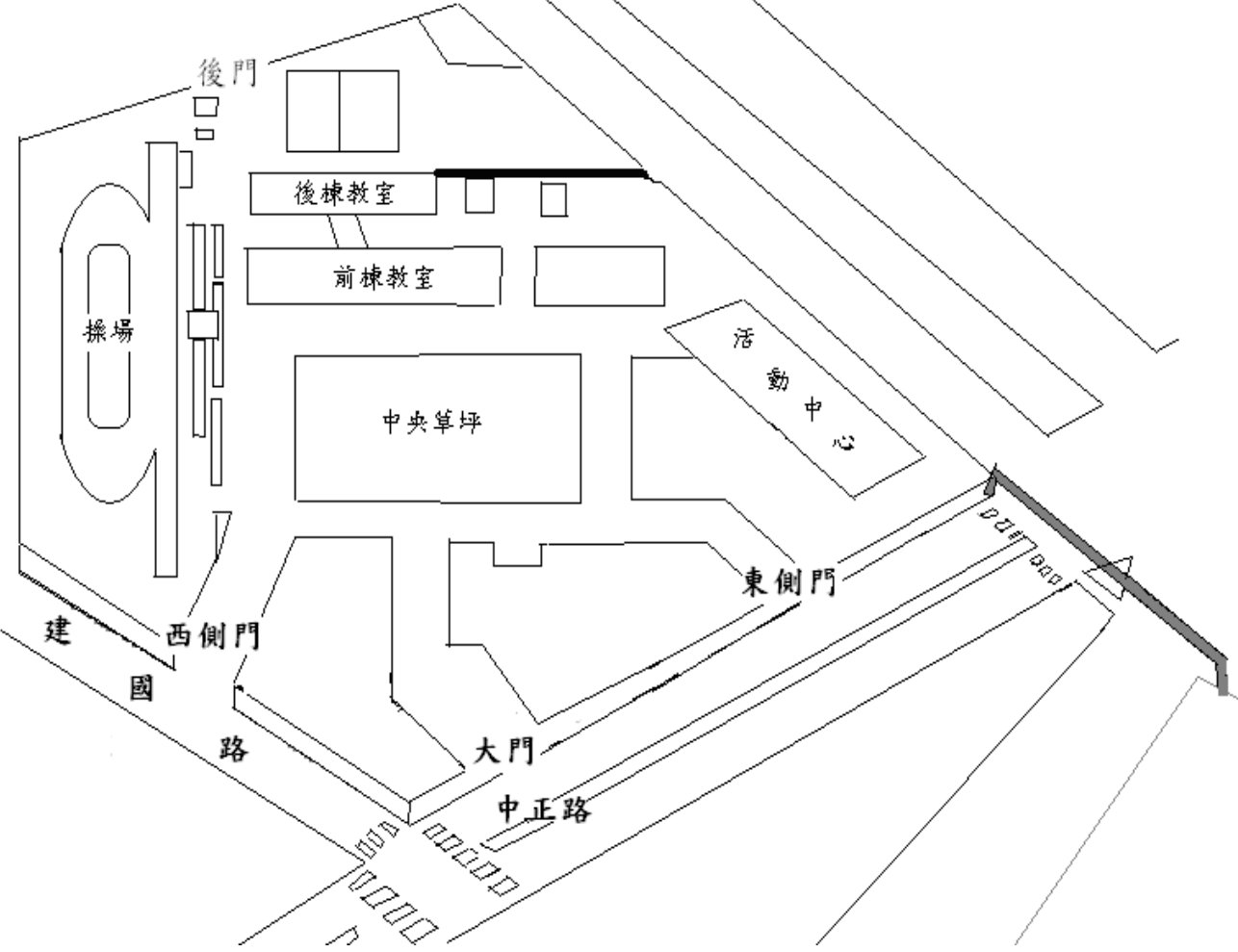
			得的) 資訊或數據, 形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果(例如: 來自同學) 比較對照, 檢查相近探究是否有相近的結果。	INa-III-9 植物生長所需的養分是經由光合作用從太陽光獲得的。	的能力。	觀察校園中的木本植物。 * 兒童對自己有興趣之木本植物進行較為詳細之觀察紀錄。 * 依觀察記錄, 運用圖書、網路查詢相關資訊並彙整。 * 完成木本植物觀察學習單。	4. 完成小組三潭生態地圖學習單。
	5	活動二: 我有身分證	pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像(例如: 攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等, 表達探究之過程、發現或成果。	INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用, 有寄生、共生和競爭的關係。			
	4	活動三: 校園木本植物分布圖	ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗, 享受學習科學的樂趣。 an-III-1 透過科學探究活動, 了解科學知識的基礎是來自於真實			活動二: 我有身分證 * 舉例說明木本植物的特徵 * 舉例說明木本植物在哪裡 * 帶平板拍攝校園的木本植物 * 生生有平板-指導學生利用 Google 相簿的圖片搜尋功能, 查詢該木本植物名稱、科屬別、別	

	1	活動四：期末成果發表會	的經驗和證據。			名、類型、植物特徵、植物照顧與發現地點 * 製作介紹卡 活動三：校園木本植物分布圖 * 分組彙整個人校園木本植物分布圖。 * 共同完成校園木本植物地圖。 活動四：期末成果發表會 * 各組發表校園木本植物及解說。 * 豎立植物介紹卡 * 享受學習的樂趣並養成愛護植物的習慣。		
--	---	-------------	---------	--	--	---	--	--

三潭木本植物分布地點

◎組別：_____

◎請在學校地圖上標出發現之植物地點

	植物名稱說明 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. _____ 10. _____
---	--



植物身份證

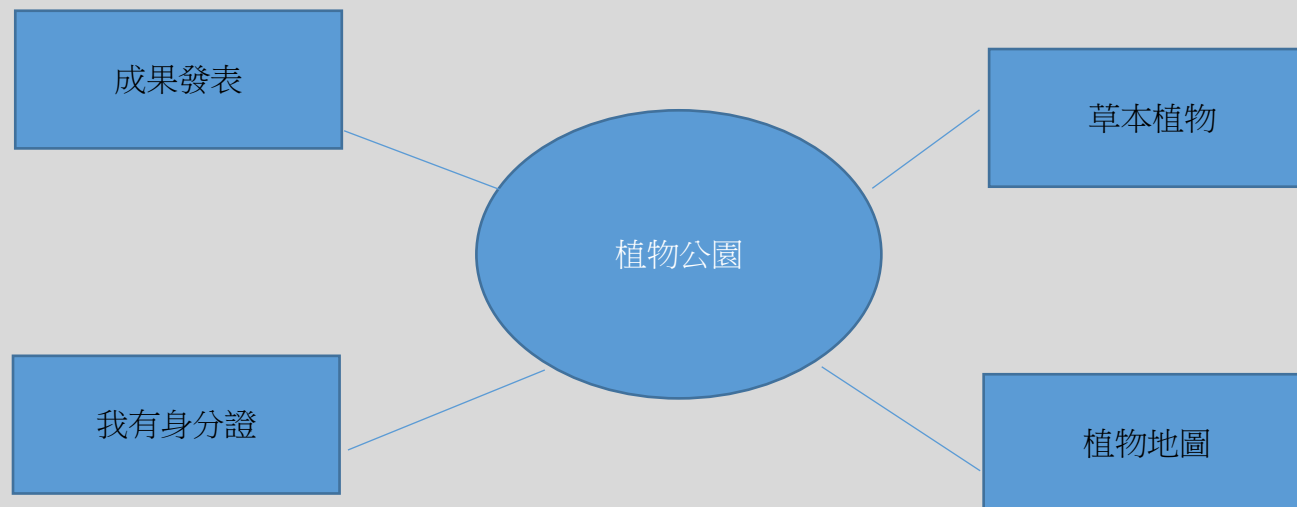


名稱		大頭照
科 屬 別		
別 名		
類 型		
植物特徵		
植物照顧		
發現地點		

Made by 姓名

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習植物教學課程計畫

課程名稱	植物公園 生生有平板	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	三潭國小校園綠意盎然，充滿著各式各樣不同的植物，也吸引了許多的動物到此當作他們的家。如果學校就是一個大教具，那麼如何利用校園植物融入教學，以營造學習型態的校園環境，則成為植物教學的有力資源。冀望透過學校豐富的植物資源，來達到教師豐富的教學素材、提升學生學習內涵及培養學生愛護環境的情懷。。				
總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與				
課程目標	(一) 運用身體感官觀察植物完成觀察記錄。 (二) 用科技與資訊能力，查詢相關植物資訊。 (三) 統整資料並製作植物身分證。 (四) 培養溝通表達的能力。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技(生生有平板)			☐ 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	1. 完成草本植物觀察學習單。 2. 能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3. 將查詢之相關資訊製作成介紹卡。 4. 完成小組三潭生態地圖學習單。				
課程架構					



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第 1-20 週	3	活動一：認識校園草本植物	tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 pa-III-2 能從(所得的)資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因	INb-III-7 植物各部位的構造和所具有的功能有關，有些植物產生特化的構造以適應環境。 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。 INa-III-9 植物生長所需的養分是經由	1.運用五官觀察植物完成觀察記錄。 2.運用圖書館查詢與資訊能力，查詢相關植物資訊。 3.彙整查詢資訊製作介紹卡。 3.培養溝通表達的能力。	活動一：認識校園草本植物 *教師介紹草本植物特點與本次活動觀察重點。 *學生分享觀察到草本植物的經驗。 *教師帶領學生觀察校園中的草本植物。 *兒童對自己有	1.完成草本植物觀察學習單。 2.能利用圖書、網路等管道查詢相關植物資料。 3.將查詢之相關資訊製作成介紹卡。 4.完成小組三潭生態地圖學習單。	1.草本植物觀察學習單 2.植物介紹卡 3.三潭植物地圖學習單。

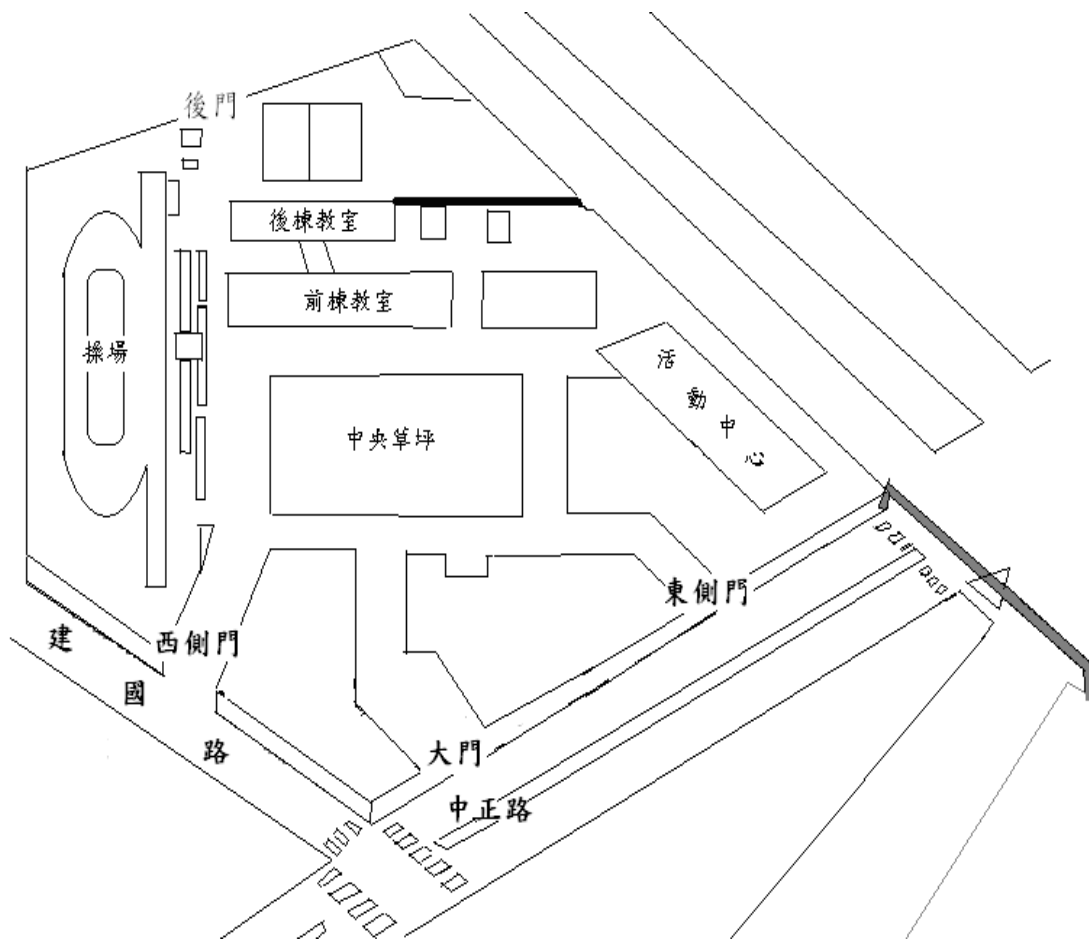
			果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 an-III-1 透過科學探究活動，了解科學知識的基礎是來自於真實的經驗和證據。	光合作用從太陽光獲得的。 INe-III-13 生態系中生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。		興趣之草本植物進行較為詳細之觀察紀錄。 *依觀察記錄，運用圖書、網路查詢相關資訊並彙整。 *完成草本植物觀察學習單。		
8	活動二：我有身分證					活動二：我有身分證 *舉例說明草本植物的特徵 *舉例說明草本植物在哪裡 *帶平板拍攝校園的草本植物 *生生有平板-指導學生利用Google 相簿的圖片搜尋功能，查詢該草本植物名稱、科屬別、別名、類型、植物特徵、植物照顧與發現地		
5	活動三：校園草本植物分布圖							

						點 * 製作介紹卡		
						活動三：校園草本植物分布圖 * 分組彙整個人校園草本植物分布圖。 * 共同完成校園草本植物地圖。		
	4	活動四：期末成果發表會				活動四：期末成果發表會 * 各組發表校園草本植物及解說。 * 豎立植物介紹卡 * 享受學習的樂趣並養成愛護植物的習慣。		

三潭草本植物分布地點

◎組別：_____

◎請在學校地圖上標出發現之植物地點



植物名稱說明

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



植物身份證



名稱		大頭照
科 屬 別		
別 名		
類 型		
植物特徵		
植物照顧		
發現地點		

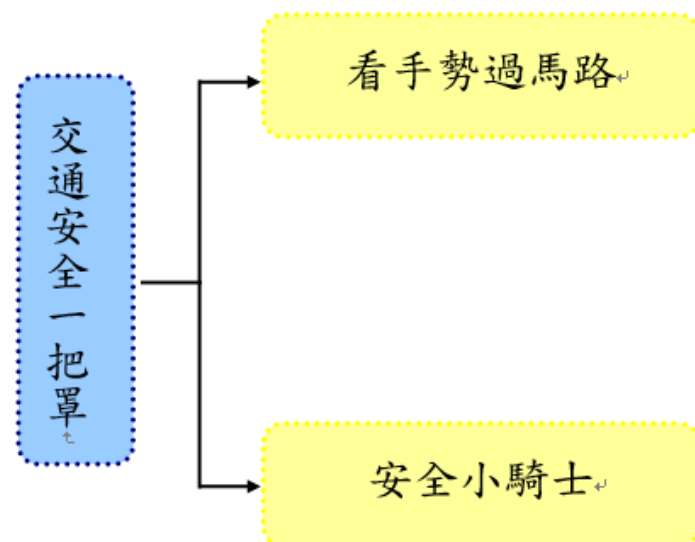
Made by 姓名

彰化縣三潭國民小學 115學年度第一學期五年級彈性學習交通安全課程（校訂課程）

課程名稱	安全教育	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(4)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	「馬路如虎口」，交通是生活中的一部份：只要踏出家門，交通危險便潛藏在你我身邊，孩子亦無法除外；師長無法成天跟隨孩子身邊、提醒注意事項。因此，從根本做起，教導孩子擁有正確的交通安全知識，才是首要之舉。				
總綱核心素養 或校訂素養	語文 B-2-1 能培養良好的聆聽態度。 C-2-1 能充分表達意見。 C-2-4 能把握說話重點，充分溝通。 健康與體育 3-2-4 在活動中表現身體的協調性。				

	環境教育 1-2-2 覺知自己的生活方式對環境的影響。 2-2-1 能瞭解生活周遭的環境問題及其對個人、學校與社區的影響。 4-2-4 能運用簡單的科技以及蒐集、運用資訊來探討、瞭解環境及相關的議題。	
課程目標	1. 能理解交通指揮手勢的意義。 2. 能遵守交警的指示行走。 3. 能知道騎乘自行車前應做的安全檢查。 4. 能知道騎乘腳踏車應注意之事項，並進而遵守。	
配合融入之領域或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☒ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技	☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☒ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育
表現任務	分組演示	

課程架構



教學期程	節數	教學單元名稱	教學表現(校訂或相關領域)	學習目標	學習活動	學評量(表現任務)	自編自選教材/學習單
第11-12週	2	活動一：看手勢過馬路 活動二：安全小騎士	語文 B-2-1 能培養良好的聆聽態度。 C-2-1 能充分表達意見。 C-2-4 能把握說話重點，充分溝通。 健康與體育 3-2-4 在活動中表現身體的協調性。 環境教育 1-2-2 覺知自己的生活方式對環境的影響。	一、能利用口訣及手勢，正確通過校園 周遭有號誌路口之行人穿越道。 二、落實學生對交通秩序之遵守 三、能知道騎乘自行車前應做的安全檢查。	準備活動： 數張有關交通指揮手勢圖片 一、引起動機 (一)教師提問，並請兒童自由發表： 1. 小朋友，在馬路上交通警察或義交，其指揮交通的手勢有哪些？ 2. 教師說明：指揮的手勢可不是隨便比畫的喔！每一種手勢都有他的意義！今天要教大家學習有關交通指揮的手勢與意義。 二、發展活動	分組報告	無

		2-2-1 能瞭解生活周遭的環境問題及其對個人、學校與社區的影響。 4-2-4 能運用簡單的科技以及蒐集、運用資訊來探討、瞭解環境及相關的議題。	(一)認識交通指揮手勢 1. 展示數張交通指揮手勢的圖片，並請小朋友猜猜，這樣的手勢可能代表什麼意義？ 2. 教師說明各個手勢意義。手勢約可分為：「停止、通行、轉彎」三大類。並請幾位自願者上台，由老師說出意義，小朋友做出對應的手勢，台下學生跟著練習。 (二)換我做做看 1. 請全班協助將桌椅合併成四大區塊，模擬十字路口。 2. 將全班分成兩組，分別扮演交通警察及用路人。 3. 提示扮演交通警察的學生，需盡到指揮交通、使交通順暢的責任；用路人需遵守交警的指揮行走。 4. 視時間狀況，將兩組角色互換。 三、綜合活動 1. 將桌椅復原，並請學生回座。 2. 教師歸納： (1) 遵守交警或導護的指揮 (2) 走路不並排、靠邊走 (3) 迅速通過十字路口 3. 教師統整：交通指揮手勢是比較原始的方法，後來由	
--	--	--	--	--

	2			於科學設備的發明，以交通號誌逐漸代替。但是交通狀況千變萬化，並非全靠機械操縱可以勝任，故手勢指揮仍有其存在的價值，號誌裝置尚不能完全取代交通指揮手勢所具有的功能。 <活動一結束> 準備活動： 數張腳踏車裝備及錯誤騎乘示範的圖片。 一、引起動機 (一)由教師發問： 1. 家中有腳踏車的小朋友請舉手；曾經騎腳踏車過腳踏車的請舉手。 2. 很多人都有騎乘腳踏車的經驗，但是當時在騎腳踏車時，該注意交通安全的守則有哪些？ (二)教師說明：今天我們一起來認識騎乘腳踏車應該注意的事項。 二、發展活動 (一)裝備篇 1. 請學生討論：正確騎乘	
--	---	--	--	---	--

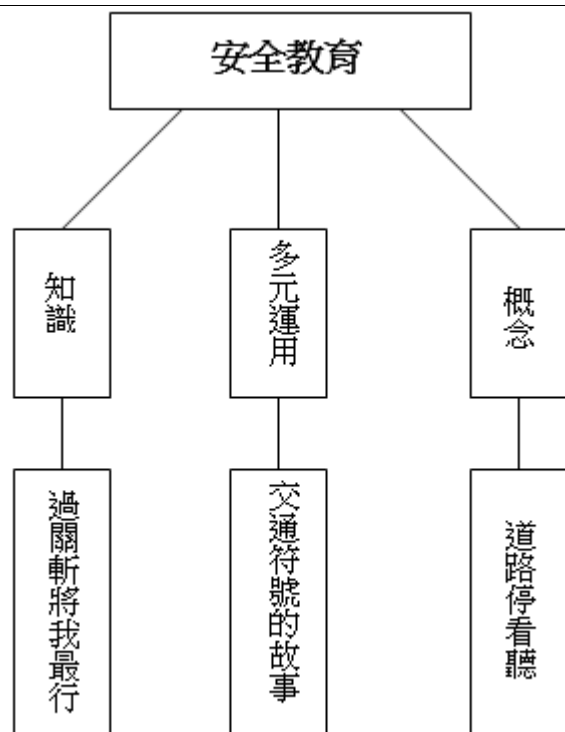
					腳踏車的騎士身上與腳踏車上應該要有哪些安全裝備呢？有什麼重要性。 2. 教師歸納學生討論之內容。 (二)上路前先檢查 1. 裝備齊全後，在正式上路之前，還需要徹底檢查腳踏車的各個部位是否狀況良好。 (1)檢查煞車 (2)檢查輪胎 (3)檢查變速器及鏈條 a. 變速器功能 b. 鏈條緊度 (4)檢查座墊檢查鈴號 (5)檢查反光片 2. 以上的裝備檢查完畢，狀況良好，就可以上路囉！ (三)安全騎乘最重要 1. 展示數張錯誤的騎車方式，請學生觀察並討論錯誤之處與改進之道。 2. 教師歸納： 不放手騎車、不要雙載、 不並排騎車、勿與行人爭道…等。 3. 行車的安全距離 教師說明騎車時應注意的安全距離： (1)乾燥乾淨路面狀況： 乾燥乾淨路面時，腳踏	
--	--	--	--	--	--	--

					車(時速 25 公里)與前車之間應保持 9 公尺以上的安全距離 (約兩台房車的距離)。 (2)積水潮濕路面狀況： 下雨天時，騎乘腳踏車應保持的安全距離須要比好天氣(乾燥路面)時的長度約 1.5 倍距離。 三、綜合活動 ◎教師歸納： 1. 騎腳踏車，已經成為台灣目前最流行的休閒活動，為了保護自己也保護別人的安全，一定要檢查裝備及遵守交通規則，才可以快樂出門，平安回家。 2. 上了一系列交通安全的課程，希望大家除了了解交通規則外，更可以以身作則，來保護自己的安全。 <活動二結束>		
--	--	--	--	--	--	--	--

彰化縣三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習交通安全課程（校訂課程）

課程名稱	安全教育	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(4)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	交通事故一直是國人意外死亡的重要原因之一。在現實生活中，不論從報章媒體或親友口中聽聞相關的交通事故時有所聞。生命是可貴的，若能平日從交通安全理解與重視，藉由遊戲、討論、戲劇等方式，帶給兒童正確的交通安全認知，並從體驗中，了解交通安全的重要，進而達到行的安全與生命的珍視。				
總綱核心素養 或校訂素養	語文領域 C-2-1-1 在討論問題或交換意見時，能清楚說出自己的意思。 C -2-3-7 說話用詞正確，語意清晰，內容具體，主題明確。 F-2-6-7 練習利用不同的途徑和方式，收集各類可供寫作的材料。並練習選擇材料，進行寫作。 綜合活動領域				

	3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重紀律的態度。	
	藝術與人文領域	
	1-2-7 參與表演藝術之活動，以感知來探索某種事件，並自信的表現角色。	
	1-2-8 在群體藝術活動中，能用寬容、友愛的肢體或圖像語言，並與同學合作規劃群體展演活動。	
	3-2-5 透過戲劇性的表演活動，認識多元文化、社會角色，並產生同理心，能與人溝通與分享。。	
課程目標	一、能了解交通標誌的意義。 二、能了解交通事故的可怕，並能統整出正確的交通安全概念。 三、能運用交通標誌合力完成文章及演出。 四、參與活動時能保持負責與尊重紀律的態度。 五、透過表演活動，認識多元文化、社會角色，產生同理心並能與人溝通與分享。	
配合融入之領域或議題	■國語文 □英語文 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技	□性別平等教育 □人權教育 ■環境教育 □海洋教育□品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育□資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育□閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育□原住民教育□戶外教育□國際教育
表現任務	學 習 單 分組演示	
課程架構		



教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第12-13週	4	活動一：過關斬將我最行 活動二：交通符號 活動三：道路	綜合活動領域 3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊	一、能了解交通標誌的意義。 二、能了解交	藝術與人文領域 1-2-7 參與表演藝術之活動，以感知來探索某種	【過關斬將我最行】 教學活動 1. 教師詢問兒童的舊經	學習單 分組演示	學習單

		停看聽	重紀律的態度。	通事故的可怕，並能統整出正確的交通安全概念。 三、能運用交通標誌合力完成文章及演出。 四、參與活動時能保持負責與尊重紀律的態度。 五、透過表演活動，認識多元文化、社會角色，產生同理心並能與人溝通與分享。	事件，並自信的表現角色。 1-2-8 在群體藝術活動中，能用寬容、友愛的肢體或圖像語言，並與同學合作規劃群體展演活動。 3-2-5 透過戲劇性的表演活動，認識多元文化、社會角色，並產生同理心，能與人溝通與分享。	驗，看過什麼樣的交通標誌？分組討論並將之畫下，每組至少畫6個。 2. 全班做分類，並請各組派代表說明。 3. 教師再補充說明。 4. 各組透過比手劃腳遊戲，使每個人更加深交通標誌的認知。 5. 教師總結交通標誌對日常生活安全的影響。 ～ 活動一結束 ～		
--	--	------------	----------------	---	--	--	--	--

【道路停看聽】

教學活動

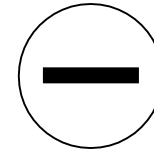
1. 課前每人先蒐集有關交通安全事件的圖片或剪報。
2. 分組發表、討論所收集的資料。
3. 統整出正確的交通秩序或現象。
4. 討論並完成「道路停看聽」學習單。
5. 各組依「道路停看聽」學習單，完成簡單即興短劇。
6. 教師歸納總結。

~ 活動二
結 束 ~
【交通符號的

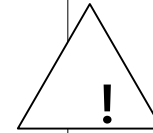
【故事】

教學活動

1 教師就以下 6 張交通標誌，詢問並教導兒童其意義。



(禁止進入)



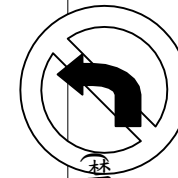
(危險)



(醫院)



(人行天橋)



(禁止左轉)



(道路施工)

2 就 6 張標誌分組並討論，編寫一

						篇文章，並 將之演出。 ～ 活動 三結束 ～		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

道路停看聽

年_____班 姓名：

各位小朋友：

你每天上下學途中，或出遊時，可能曾經「看到」或「聽到」一些交通事故，請你清楚的寫下來。

1. 你會在什麼地方「停下來」？為什麼？

2. 你「看到」什麼現象發生？

3. 你「聽到」什麼？

4. 當時你心裡的想法是什麼？

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習數位應用課程計畫

課程名稱	Kodu 教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程配合學校彈性課程數位應用規劃，介紹程式編寫軟體 kodu，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。 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。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。				

4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 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 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	一、3D 遊戲 KODU ! (一)	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 3. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 2 週	1	一、3D 遊戲 KODU ! (二)	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。	1. 啟動 KODU 2. 自己畫舞台	1. 讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差	1. 口頭問答 2. 操作評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計

			資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 6. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 7. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。	3. 學習評量	魔法時刻 2. 自編教材
第 3 週	1	一、3D 遊戲 KODU ! (三)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫	1. 新增角色 2. 編排程式	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

				180 字詞)。				
第 4 週	1	一、3D 遊戲 KODU ! (四)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出	1. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 2. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 3. 學會執行完成的遊戲。 4. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 5. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的角色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	3. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 4. 自編教材
第 5 週	1	二、好吃的蘋果 (一)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 創造河流與山丘	1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			嘗試使用英語。	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)。				
第 6 週	1	二、好吃的蘋果(二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞, 其中必須拼寫 180 字詞)。	2. 新增角色與編排程式	1. 學會複製與貼上角色。 2. 學會變換角色顏色(紅蘋果、青蘋果)。 3. 學會讓角色表達情緒(紅蘋果看到 Kodu, 秀出星星)。 4. 學會讓角色隱藏(青蘋果碰到 Kodu, 就隱藏起來)。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 7 週	1	二、好吃的蘋果(三)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 學會製作有得分機制的遊戲。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中, 如何增加得分。 2. 編排程式, 讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進, 並吃掉紅蘋果。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			嘗試使用英語。	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)。				
第 8 週	1	二、好吃的蘋果(四)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞, 其中必須拼寫 180 字詞)。	2. 吃到紅蘋果就加分。	1. 編排程式, 讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 2. 學會複製與貼上程式片段。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 9 週	1	二、好吃的蘋果(五)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 數 s-III-3 從操作活動, 理解空間中面與面的關係與簡單	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用。 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	1. 學會編排程式, 設計遊戲勝利的規則。 2. 認識 KODU 社群。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中, 如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽, 並搜尋到自己的作品。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			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。	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)。				
第 10 週	1	二、好吃的蘋果(六)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 資 T-III-9 雲端服務或工具的使用。 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 字詞)。	1. 學會編排遊戲勝利的規則。	1. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。 4. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡航，改成用鍵盤方向鍵控制移動；加入雲、飛船等，使用路徑工具，讓飛船沿著路徑飛行。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 11 週	1	三、火線大射擊(一)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 說明射擊遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台	1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			解決的方法。 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。	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)。				
第 12 週	1	三、火線大射擊(二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式(單輪車)：用箭號鍵(方向鍵)移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 13 週	1	三、火線大射擊(三)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。	1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大	1. 使用視角跟隨。 2. 學會在第一層舞	4. 口頭問答 5. 操作評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計

			表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	機器人)	台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 3. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。	6. 學習評量	魔法時刻 2. 自編教材
第 14 週	1	三、火線大射擊(四)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設計生命值與計分方式	1. 編排程式(單輪車):設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式(單輪車):設定橘色分數,當擊中砲台時,加一分。 3. 編排程式(單輪車):設定橘色分數,當擊中四爪大機器人時,加一分。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

				階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。				
第 15 週	1	三、火線大射擊（五）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向	1. 變更角色設定（單輪車）：顯示單輪車生命值。 2. 編排程式（砲台）：擊中單輪車，傷害 10 點（意思是扣 10 點生命值）。 3. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 4. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同（朝南、朝東南、朝西南）。 5. 編排程式（四爪大機器人）：碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 16 週	1	四、火線大射擊（六）	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件(本尊)複製出來的物件(分身)皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			嘗試使用英語。	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)。		2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 編排程式(單輪車):碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。 4. 編排程式(單輪車):當生命值小於 0，遊戲就輸了。 5. 加入角色、變更設定(金幣):可創造。 6. 編排程式(金幣):發出光芒。 7. 加入角色、變更設定(熱氣球):當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 8. 完成遊戲，執行測試。 9. 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。 10. 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 17 週	1	四、冰球遊戲 (一)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設	1. 說明冰球遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，	1. 展示遊戲完整型態，並說明遊戲玩法。 2. 展示遊戲完整型態，並說明遊戲玩法。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻

			資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	製作高低不同的舞台	2. 學會繪製的地面及圍牆，並運用材質美化場景。		2. 自編教材
第 18 週	1	四、冰球遊戲 (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設置冰球及飛碟物件 2. 編寫冰球及飛碟程式。	1. 設置雙方飛碟及芒上不同顏色。 2. 設定飛碟只能南北方向移動。 3. 設置飛碟動方向。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			嘗試使用英語。	聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。				
第 19 週	1	四、冰球遊戲 (二)	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 編寫勝負條件。	1. 設置飛碟碰到不同區域的得分條件。 2. 設定得到幾分即可贏得勝利。。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 20 週	1	總復習	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 展示自己作品	1. 同學互相展示自己的作品，並互相玩對方設計的遊戲。 2. 公開互評對方遊戲的優缺點	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			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。	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)。				
--	--	--	---	--	--	--	--	--

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習資訊教育課程計畫

課程名稱	Kodu 教學	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	本課程配合學校彈性課程資訊教育規劃，介紹程式編寫軟體 kodu 及 webduino smart 板，讓學生透過編寫遊戲的方式，熟悉編寫程式的過程，透過積木程式的編寫，可以控制 smart 板，進行點亮 LED 燈、顯示環境的溫溼度，進而達到機電合一的目的，也讓學童可以對運算思維有更深入的認知。				
核心素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B1 具備科技表達與運算思維的基本素養，並能運用基礎科技與邏輯符號進行人際溝通與概念表達。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 科-E-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。 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。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
課程目標	1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。 2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。				

		4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 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 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	1	超級賽車手	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 瞭解遊戲設計的遊戲角本 2. 知道遊戲設計的重點	1. 說明腳本設計。 2. 展示完成作品。 3. 討論設計重點。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 2 週	1	超級賽車手	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 數 S-5-6 空間中	1. 設計場景	1. 運用 KODU 工具設計自己的賽車場場景。 2. 運用地面刷具，繪製圓形地面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			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。	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)。		3. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 4. 能運用圓形刷具快速繪製圓形舞台。		
第 3 週	1	超級賽車手	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 新增角色 2. 編排程式	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 為自己的賽車場景增添不同的角色，讓賽車場更豐富。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 4 週	1	超級賽車手	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以	資 D-III-1 常見的數位資料類型與儲	1. 設置路徑 2. 增加遊戲難度	1. 新增電腦控制賽車的路徑，和操作	4. 口頭問答 5. 操作評量	3. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計

			表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。	存架構。 資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		者控制相互競爭。 2. 調整路徑，讓比賽的難度增加	6. 學習評量	魔法時刻 4. 自編教材
第 5 週	1	超級賽車手	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫	1. 設定過關條件	1. 學會設定過關和失敗條件。 2. 控制過關條件，讓遊戲難度適中。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計 魔法時刻 2. 自編教材

				180 字詞)。				
第 6 週	1	超級賽車手	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 新增角色與編排程式	1. 新增金幣角色，讓遊戲的元素更豐富。 2. 學會每碰到一個金幣，就可以增加多少分。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 7 週	1	火線大射擊	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 說明射擊遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台	1. 能使用遊戲中的指南針，找出北方位置。 2. 學會繪製三層高低不同的地面，並運用材質美化舞台。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。				
第 8 週	1	火線大射擊	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式（單輪車）：用箭號鍵（方向鍵）移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓砲台自動轉向，並隨機發射紅色的火箭。 6. 在第三層舞台加入四爪大機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪車，就播放音效。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 9 週	1	火線大射擊	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向	1. 編排程式（單輪車）：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式（單輪車）：設定橘色分數，當擊中四爪大機器人時，加一分。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			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。	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)。		4. 變更角色設定(單輪車):顯示單輪車生命值。 5. 編排程式(砲台):擊中單輪車，傷害 10 點(意思是扣 10 點生命值)。 6. 將第一層砲台複製到第二層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同(朝南、朝東南、朝西南)。 8. 編排程式(四爪大機器人):碰到單輪車，單輪車就損失 20 點生命值，而四爪大機器人會被壓扁。		
第 10 週	1	火線大射擊	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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。	1. 設計遊戲有輸有贏 2. 瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件(本尊)複製出來的物件(分身)皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變(以後課程會應用)。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 編排程式(單輪車):碰到金幣就吃掉、贏得遊戲。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

				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）。		4. 編排程式（單輪車）：當生命值小於 0，遊戲就輸了。 5. 加入角色、變更設定（金幣）：可創造。 6. 編排程式（金幣）：發出光芒。 7. 加入角色、變更設定（熱氣球）：當橘色分數累積到 8 分，就創造 1 枚金幣。 8. 完成遊戲，執行測試。		
第 11 週	1	跳跳馬力歐	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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. 加入角色與編排程式 2. 加入視角—固定偏移 3. 加入章魚、魚兒、煙霧、金幣	1. 加入角色、編排程式（單輪車）：讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東西向前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式（單輪車）：吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色（單輪車）：反彈力設為 0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

						色(章魚)，在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色(魚兒)，沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色(煙霧)，碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數A加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。		
第 12 週	1	跳跳馬力歐	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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. 學會倒數計時的遊戲設計 2. 學會運用創造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果 3. 佈置場景與加入啦啦隊 4. 設定掉落物—金幣、岩石與星星	1. 加入水管、樹，以佈置場景。 2. 加入 Kodu 為啦啦隊員，各有不同的動作、對話。 3. 讓單輪車為「可創造」物件，製作分身。 4. 在第二個島嶼加一個紅色 Kodu，用來創造單輪車。 5. 當分數 A 為 1，就向東發射出一輛單輪車，並出現倒數計時 30 秒，每秒扣 1 分，直到分數為 0 遊戲結束、得分 20 遊戲勝利。 6. 在第二個島嶼加入岩石、金幣與星星，金幣於 7 秒後消失，岩石與星	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

						星碰到陸地會消失。 7. 加入噴射機沿白色路徑飛行，隨機創造金幣、岩石與星星。 8. 完成遊戲設計，執行測試。		
第 13 週	1	拯救大海龜	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 瞭解遊戲設計的遊戲角本 2. 知道遊戲設計的重點	1. 說明腳本設計。 2. 展示完成作品。 3. 討論設計重點。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 14 週	1	拯救大海龜	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設計場景 2. 設計斜坡和水域	1. 學會使用設計工具，製造山丘。 2. 學會使用魔法刷具，製作階梯。 3. 加入水工具，製作水域。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			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。	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)。				
第 15 週	1	拯救大海龜	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 設定角色 2. 增加變數	1. 設定主角：船和四爪機器人。 2. 設家配角：人造衛星、烏龜和直水管。 3. 設定變數選項。 4. 學會設定製造分身。	4. 口頭問答 5. 操作評量 6. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材
第 16 週	1	拯救大海龜	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。	1. 設定任務。 2. 設定連動任務。	1. 設定任務：船隻碰到人造衛星，	1. 口頭問答 2. 操作評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計

			表達想法。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。		綠色得 1 分。 2. 綠色每得 4 分，藍色增加 1 分。 3. 藍色增加 1 分，直水管就出現 1 根。 4. 出現 4 根水管，比賽就獲勝。	3. 學習評量	魔法時刻 2. 自編教材
第 17 週	1	拯救大海龜	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 設定過關條件。 2. 設定失敗條件。	1. 學會設定變數增加分數功能。 2. 學會設定烏龜被衛星攻擊，損失生命值。 3. 生命值歸零，則遊戲結束。 4. 水管通通解除隱藏，則過關。 5. 學童互相展示作品。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 無限可能創意-KODU 3D 程式設計魔法時刻 2. 自編教材

			中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。				
第 18 週	1	WEBDUINO SMART 教學	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 介紹 webduino smart 板 2. 介紹 webduino 教育平台功能。	1. 認識 smart 板的腳位。 2. 了解 webduino 教育平台的功能。 3. 更新 smart 板的版本。 4. 使用模擬器功能。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. webduino 教育平台 2. 自編教材
第 19 週	1	WEBDUINO SMART 教學	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的	資 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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	1. 組裝 SMART 板。 2. 練習配線。	1. 利用模擬器功能，讓學童了解各種感應器。 2. 在模擬器上，連接不同的腳位和電線，使之通電。 3. 實際在 SMART 上操作配作，讓 SMART 板可以通電運作。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. webduino 教育平台 2. 自編教材

			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。	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)。				
第 20 週	1	WEBDUINO SMART 教學	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 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 A-III-1 程序性的問題解決方法。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 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 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 正確連接 SMART 板。 2. 點亮 SMART 板上的 LED 燈。 3. 編寫紅綠燈程式。	1. 透過網路，正確連接到 SMART 板出現綠色閃電。 2. 進入 WEBDUINO 程式界面，進行程式編寫。 3. 啟動 LED 模組功能。 4. 將 LED 燈號變成綠色。 5. 運用燈號改變，編寫紅綠燈程式。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. webduino 教育平台 1. 2. 自編教材

註:行列太多或不足，請自行增刪。

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	熱舞社	教 學 者	江婷軒、張閔華
年 級	1-6 年級	場 地	舞蹈教室
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活 力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」歌曲前 30 秒	
3	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 50 秒	
4	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分	
5	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分30 秒	
6	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 1 分45 秒	
7	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分	
8	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分30 秒	
9	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 2 分45 秒	
10	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分	
11	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲前 3 分30 秒	
12	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
13	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」複習+歌曲結束	
14	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型+複習	
15	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
16	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」排隊型	
17	1	歌曲「為我勇敢的媽媽」練習隊型	
18	1	小組練習	
19	1	小組練習	
20	1	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	歌曲CHI MAT BA RAM歌曲前20秒	
2	1	歌曲CHI MAT BA RAM歌曲前20秒	
3	1	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前35秒	
4	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前35秒	
5	1	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前50秒	
6	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前50秒	
7	1	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前1分	
8	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分	
9	1	歌曲CHI MAT BA RAM複習+歌曲前1分15	
10	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分15	
11	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前1分45	
12	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
13	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲前2分20	
14	1	歌曲Chi Mat Ba Ram複習+歌曲結束	
15	1	歌曲 Chi Mat Ba Ram 複習+歌曲結束	
16	1	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
17	1	歌曲 Chi Mat Ba Ram 排隊型	
18	1	歌曲 Chi Mat Ba Ram 練習隊型	
19	1	小組練習	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	魔術社	教 學 者	蔡明祐、黃基峯
年 級	1-6 年級	場 地	英語教室
課程目標	一、學會魔術技巧，自娛娛人。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	魔術種類介紹與基礎練習	
3	1	魔術種類介紹與基礎練習	
4	1	生活魔術練習－吸管魔術	
5	1	生活魔術練習－吸管魔術	
6	1	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
7	1	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
8	1	生活魔術練習－橡皮筋魔術	
9	1	近距離魔術練習－撲克找牌	
10	1	近距離魔術練習－撲克找牌	
11	1	近距離魔術練習－撲克找牌	
12	1	近距離魔術練習－紙幣消失術	
13	1	近距離魔術練習－紙幣消失術	
14	1	近距離魔術練習－紙幣消失術	
15	1	近距離魔術練習－撲克心電感應	
16	1	近距離魔術練習－撲克心電感應	
17	1	近距離魔術練習－撲克心電感應	
18	1	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
19	1	近距離魔術練習－神奇硬幣穿越	
20	1	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	互動魔術練習－心情感應	
2	1	互動魔術練習－心情感應	
3	1	互動魔術練習－心情感應	
4	1	互動魔術練習－鈔票交換	
5	1	互動魔術練習－鈔票交換	
6	1	互動魔術練習－鈔票交換	
7	1	互動魔術練習－圖案感應術	
8	1	互動魔術練習－圖案感應術	
9	1	互動魔術練習－圖案感應術	
10	1	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
11	1	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
12	1	近距離魔術練習－奇幻橡皮筋	
13	1	近距離魔術練習－繩子幻術	
14	1	近距離魔術練習－繩子幻術	
15	1	Party 魔術練習－撲克變牌	
16	1	Party 魔術練習－撲克變牌	
17	1	Party 魔術練習－穿越魔術	
18	1	Party 魔術練習－穿越魔術	
19	1	舞台魔術練習－絲巾消失術	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	太鼓社	教 學 者	劉淑宜、蕭珮嫻
年 級	1-6 年級	場 地	操場
課程目標	一、學會太鼓打擊與演奏。 二、培養感知覺察、審美思考與創意表現能力，充實藝術涵養與美感素養。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	社團分組	
2	1	認識太鼓、握棒方式、打擊方式、功架姿勢、基本練習	
3	1	鼓譜介紹、口白節奏、姿勢美化、交替打擊、節奏訓練	
4	1	龍行天下(輪曲)第一部打擊學習	
5	1	分部節奏介紹、交替合奏打擊訓練	
6	1	口號發聲學習、腕部打擊訓練	
7	1	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
8	1	龍行天下(輪曲)第二部打擊學習	
9	1	手勢訓練與分部練習及橋段走位練習	
10	1	輪奏及合奏練習、節奏轉換及空間應用訓練	
11	1	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
12	1	龍行天下(輪曲)第三部打擊學習	
13	1	齊騰一式打法、輪跳樂打學習	
14	1	進行太鼓三部串打默契訓練	
15	1	進行太鼓三部串打默契訓練	
16	1	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
17	1	三部串打精進訓練及進退場走位學習	
18	1	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
19	1	啟閉幕式打法訓練及輪曲：龍行天下三部合奏總複習	
20	1	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	認識各種太鼓/介紹各種太鼓(高音、中音、低音)的使用及示範打法	
2	1	認識各種太鼓/介紹各種太鼓(高音、中音、低音)的使用及示範打法	
3	1	音樂律動與節奏訓練/從肢體律動拍打開始，應用兒歌引導小朋友了解各種節拍	
4	1	打鼓練習及節奏訓練(一)二部合奏打擊/認識鼓譜、認識節拍、基本動作	
5	1	打鼓練習及節奏訓練(二)三部合奏打擊/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
6	1	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
7	1	打鼓練習及節奏訓練(三)曲子：桃花朵朵開/節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗2拍、4拍）	
8	1	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
9	1	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
10	1	打鼓練習及節奏訓練，曲子：桃花朵朵開節奏與動作的結合、律動與肢體的變化（體驗4拍、8拍）	
11	1	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
12	1	表演藝術及表演三大要素(節奏、技法、姿勢)/探索三鼓打法、花式打法，節奏變化、擊鼓表情姿態	
13	1	溫故知新~進行太鼓合奏默契訓練	
14	1	精進訓練及進退場走位學習	
15	1	精進訓練及進退場走位學習	
16	1	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
17	1	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
18	1	上學期所學加上本期的課程作合奏總複習	
19	1	小組練習	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	足球社	教 學 者	施明吉、劉秀莉
年 級	1-6 年級	場 地	操場
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	社團分組	
2	1	個人進攻-外側變向	
3	1	學習足外側變向姿態及時機	
4	1	個人進攻-內側變向	
5	1	學習足外側變向姿態及時機	
6	1	個人進攻-直線盤帶	
7	1	學習足背直線盤帶姿態及時機	
8	1	射門技術-足背射門姿態	
9	1	學習射門姿態及技巧	
10	1	射門技術-移動中射門	
11	1	學習移動中判斷射門空間及技巧	
12	1	控球技術-面向	
13	1	學習接球前身體面向、觀察、判斷及行動。	
14	1	控球技術-身體控球	
15	1	觀察判斷運用身體哪個部位進行側控球。	
16	1	個人進攻-外側橫向啟動	
17	1	學習控球後加速技巧	
18	1	個人進攻-內側橫向啟動	
19	1	小組對抗賽	
20	1	社團成果測驗	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	小組進攻-外側變向	
2	1	小組進攻-外側變向	
3	1	小組進攻-內側變向	
4	1	學習小組足外側變向姿態及時機	
5	1	二人進攻-直線盤帶	
6	1	三人進攻-直線盤帶	
7	1	小組控球技術-身體控球	
8	1	1. 防守2. 傳控球3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
9	1	1. 防守2. 傳控球3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
10	1	1. 敏捷2. 盤球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
11	1	1. 敏捷2. 盤球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
12	1	1. 敏捷2. 盤球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
13	1	1. 敏捷2. 盤球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
14	1	1. 繩梯 2. 傳控球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
15	1	1. 繩梯 2. 傳控球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
16	1	1. 繩梯 2. 傳控球 3. 1v1對抗 4. 5v5比賽	
17	1	二人對抗賽	
18	1	小組對抗賽	
19	1	小組對抗賽	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	跆拳道社	教 學 者	洪榮志、許沛怡
年 級	1-6 年級	場 地	活動中心
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	跆拳道歷史、基本動作示範	
3	1	馬步正拳攻擊	
4	1	弓箭步正拳攻擊	
5	1	弓箭步正拳攻擊	
6	1	下端防禦	
7	1	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
8	1	三七步步伐前抬腳下壓、前踢、腳背旋踢	
9	1	基本動作複習	
10	1	速度靶踢擊前抬腳下壓	
11	1	速度靶踢擊前抬腳下壓	
12	1	速度靶踢擊腳背旋踢	
13	1	速度靶踢擊腳背旋踢	
14	1	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
15	1	速度靶踢擊腳背旋踢+前抬腳下壓、連續動作	
16	1	品勢太極-前 10 個練習	
17	1	品勢太極-前 10 個練習	
18	1	品勢太極-後 8 個練習	
19	1	品勢太極-18 動(分解動作)	
20	1	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	品勢太極-18動(連續動作)	
2	1	品勢太極-18動(連續動作)	
3	1	自由對練示範	
4	1	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
5	1	波比運動、坐地跳躍、伏地挺身	
6	1	側並步、仰臥起坐、折返跑	
7	1	側並步、仰臥起坐、折返跑	
8	1	左右伸腿、跳碰胸、360度旋轉	
9	1	左右伸腿、跳碰胸、360度旋轉	
10	1	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
11	1	側碰腳、跳前手碰腳、跳側手碰腳	
12	1	側踢、滑步旋踢	
13	1	側踢、滑步旋踢	
14	1	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
15	1	滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
16	1	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
17	1	速度靶踢擊：滑步旋踢、滑步側踢、滑步下壓	
18	1	繩梯訓練	
19	1	繩梯訓練	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	直排輪社	教 學 者	陳志弘、傅婉婷
年 級	1-6 年級	場 地	籃球場
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	V 字站立(平衡訓練)	
3	1	跪煞(訓練勇氣)	
4	1	企鵝踏步(平衡訓練)	
5	1	繞圈*5 圈(腳力、平衡測驗)	
6	1	繞S圈*5 圈(腳力、平衡測驗)	
7	1	速度衝刺(15 秒)	
8	1	V 字站立 50 秒	
9	1	企鵝踏步 50 下	
10	1	八字煞車	
11	1	腳跟煞車	
12	1	跪跪煞車	
13	1	推刀、左推、右推	
14	1	葫蘆	
15	1	蛇行	
16	1	單腳	
17	1	轉彎煞車	
18	1	剪冰(直線)	
19	1	平行轉彎	
20	1	社團成果發表	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	前葫蘆	
2	1	前葫蘆	
3	1	後溜葫蘆	
4	1	後溜葫蘆	
5	1	S型	
6	1	S型	
7	1	後溜S	
8	1	後溜S	
9	1	雙腳滑行	
10	1	雙腳滑行	
11	1	單腳直線	
12	1	後交叉	
13	1	跳躍蹲溜	
14	1	章魚花式蹲溜	
15	1	腳踏車	
16	1	腳踏車	
17	1	後雙腳 S 行	
18	1	蹲溜 S 行	
19	1	特技蹲溜	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	射箭社	教 學 者	謝昊融、蕭閔月
年 級	1-6 年級	場 地	籃球場
課程目標	一、養成規律運動與健康生活的習慣。 二、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	健體-E-A1 健體-E-A3 健體-E-C2	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	弓箭器材介紹	
3	1	射箭技術訓練-站姿	
4	1	射箭技術訓練-站姿	
5	1	射箭技術訓練-引弓	
6	1	射箭技術訓練-引弓	
7	1	射箭技術訓練-固定	
8	1	射箭技術訓練-固定	
9	1	射箭技術訓練-放箭	
10	1	射箭技術訓練-放箭	
11	1	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
12	1	射箭技術訓練-前手撐弓位置	
13	1	射箭技術訓練-對弦影	
14	1	射箭技術訓練-對弦影	
15	1	上弦練習	
16	1	上弦練習	
17	1	上弦練習	
18	1	下弦練習	
19	1	下弦練習	
20	1	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	射箭技術訓練複習-站姿	
2	1	射箭技術訓練複習-站姿	
3	1	射箭技術訓練複習-固定	
4	1	射箭技術訓練複習-放箭	
5	1	射箭技術訓練複習-前手撐弓位置	
6	1	射箭技術訓練複習-對弦影	
7	1	射箭技術訓練複習-綜合	
8	1	射箭技術訓練複習-綜合	
9	1	上弦練習複習	
10	1	下弦練習複習	
11	1	賽制介紹	
12	1	模擬比賽-資格賽	
13	1	模擬比賽-資格賽	
14	1	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
15	1	模擬比賽-個人對抗賽(預賽)	
16	1	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
17	1	模擬比賽-個人對抗賽(決賽)	
18	1	射箭九宮格	
19	1	射箭九宮格	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	烏克蘭麗社	教 學 者	林麗娟、吳曉莉
年 級	1-6 年級	場 地	音樂教室
課程目標	一、培養音感與律動。 二、認識基本樂理、竹笛吹奏與指法。 三、培養良好人際關係與團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	藝-E-A1 藝-E-A3 藝-E-B1 藝-E-C1 藝-E-C1 藝-E-C1	評 量 方 式 (學 習 表 現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	認識烏克蘭麗	
3	1	持琴姿勢、彈奏練習	
4	1	彈奏練習	
5	1	指法練習(瑪莉有隻小綿羊)	
6	1	指法練習(小星星)	
7	1	指法練習(小蜜蜂)	
8	1	指法練習(河水)	
9	1	初階練習曲目(春神來了)	
10	1	初階練習曲目(春神來了)	
11	1	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
12	1	初階練習曲目(媽媽的眼睛)	
13	1	初階練習曲目(蝴蝶)	
14	1	初階練習曲目(蝴蝶)	
15	1	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
16	1	初階練習曲目(噢!蘇珊娜)	
17	1	初階練習曲目總複習	
18	1	中階練習曲目(草螟弄雞公)	
19	1	中階練習曲目(秋蟬)	
20	1	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	中階練習曲目(廟會)	
2	1	中階練習曲目(廟會)	
3	1	中階練習曲目(平安夜)	
4	1	中階練習曲目(平安夜)	
5	1	中階練習曲目(望春風)	
6	1	中階練習曲目(望春風)	
7	1	中階練習曲目(雨夜花)	
8	1	中階練習曲目(雨夜花)	
9	1	中階練習曲目(快樂天堂)	
10	1	中階練習曲目(快樂天堂)	
11	1	中階練習曲目總複習	
12	1	進階練習曲目(荷塘月色)	
13	1	進階練習曲目(荷塘月色)	
14	1	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
15	1	進階練習曲目(隱形的翅膀)	
16	1	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
17	1	進階練習曲目(愛江山更愛美人)	
18	1	進階練習曲目總複習	
19	1	進階練習曲目總複習	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學彈性學習校訂課程-社團課程計畫

社團名稱	程式設計社	教 學 者	葉俊宏、陳怡如
年 級	1-6 年級	場 地	電腦教室
課程目標	一、習得科技的基本知識與技能並培養正確的觀念、態度及工作習慣。 二、善用科技知能以進行創造、設計、批判、邏輯、運算等思考。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	呼應學校課程中的活力、學習、創新，鼓勵學童勇於探索自己的興趣。
核心素養	科-J-A1 科-J-B1 科-J-B2	評 量 方 式 (學習表現)	技能檢測、學習態度

上學期教學進度

週次	節數	教學重點 (學習內容)	備 註
1	1	社團分組	
2	1	認識各種積木	
3	1	認識各種積木	
4	1	認識各種積木	
5	1	各種積木實作範例	
6	1	各種積木實作範例	
7	1	各種積木實作範例	
8	1	各種積木實作範例	
9	1	程式設計基本觀念	
10	1	程式設計基本觀念	
11	1	程式設計基本觀念	
12	1	程式設計基本觀念	
13	1	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
14	1	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
15	1	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
16	1	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
17	1	完成程式傳送至 Micro bit 微電腦執行	
18	1	增加程式設計的實體互助和趣味性	
19	1	增加程式設計的實體互助和趣味性	
20	1	社團課程評量	

下學期教學進度

週次	節數	教學重點（學習內容）	備 註
1	1	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
2	1	學習程式設計(mBlock5 積木程式)	
3	1	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
4	1	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
5	1	認識程小奔機器人(Codey Rocky)	
6	1	學習硬體感測器元件	
7	1	學習硬體感測器元件	
8	1	程小奔與程小奔互動	
9	1	程小奔與程小奔互動	
10	1	程小奔與程小奔互動	
11	1	程小奔與虛擬角色互動	
12	1	程小奔與虛擬角色互動	
13	1	程小奔與虛擬角色互動	
14	1	程小奔與人工智慧	
15	1	程小奔與人工智慧	
16	1	程小奔與人工智慧	
17	1	物聯網的應用	
18	1	物聯網的應用	
19	1	物聯網的應用	
20	1	社團課程評量	

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115學年度上學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次 \ 年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2 節)					
第二週						
第三週	地震避難逃生演練(2 節)					
第四週						
第五週			霸凌防制宣導(1 節)			
第六週						
第七週						
第八週						
第九週					家庭教育宣導(1 節)	
第十週						
第十一週						
第十二週						
第十三週					反毒宣導(1 節)	
第十四週						
第十五週						
第十六週						
第十七週						
第十八週						
第十九週						
第廿週	一氧化碳防制宣導(1 節)					
合計節數	5	5	6	6	8	8

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115學年度下學期彈性學習課程-宣導活動規劃表

週次 \ 年級	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
第一週	友善校園宣導(2 節)					
第二週						
第三週	消防演練(2 節)					
第四週						
第五週	反毒宣導(1 節)					
第六週						
第七週	節約能源宣導(1 節)					
第八週						
第九週	家庭暴力防制宣導(1 節)					
第十週						
第十一週	性別平等宣導(1 節)					
第十二週	交通安全宣導(1 節)					
第十三週	人權教育-兒童權利公約宣導(1 節)					
第十四週	環境教育宣導(1 節)					
第十五週	安全教育與急救宣導(1 節)					
第十六週					法治教育宣導(1 節)	
第十七週	家庭教育宣導(1 節)					
第十八週					性教育宣導 (1 節)	
第十九週	性侵害性霸凌跟騷防治宣導(1 節)					
第廿週	防溺宣導(1 節) 霸凌防制宣導(1 節)					
合計節數	16	16	16	16	18	14

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	友善校園宣導	2	1. 營造正向、安全、尊重的學習環境。 2. 學習防範霸凌，增進同儕正向互動。	人 E3 了解平等、正義、人權與環境的關係。	1. 霸凌預防與處置宣導。 2. 建立反霸凌共識與正向互助。	問答 情境觀察	全年級
3	地震避難逃生演練	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； 3. 強化防救行動之責任、態度與實踐力。	防 E4 防災學校、防災社區、防災地圖、災害潛勢、及災害預警的內涵。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	全年級
5	霸凌防制宣導	1	1. 辨識霸凌類型（言語、肢體、關係、網路）。 2. 建立正確的求助管道與旁觀者正義感。	人 E3 了解平等、正義、人權與環境之關係。 性 E11 培養對他人性自主權的尊重。	1. 霸凌與衝突的差異辨析。 2. 網路霸凌的法律責任與預防。 3. 遇到霸凌時的求助「五大管道」。	情境演練、 問答、同儕觀察	三-六年級
9	家庭教育宣導	1	1. 瞭解家庭成員角色，增進家人情感。 2. 學習良好的溝通與互動方式。	家 E4 覺察個人、家庭成員與家庭的互動關係。	1. 感恩家人付出。 2. 練習「愛之語」或衝突應對技巧。	發表、同儕觀察	高年級
13	反毒宣導	1	1. 識破毒品偽裝，辨別新興毒品。 2. 提升自我保護意識，堅決拒絕誘惑。	毒 E1 認識毒品危害及常見的誘惑情境與陷阱。	1. 認識新興毒品外觀（如糖果、咖啡包）。 2. 演練拒絕毒品的技巧。	問答、情境演練	高年級
20	一氧化碳防治	1	1. 認識一氧化碳中毒的原因與危險。 2. 學習正確使用熱水器，確保通風。	防 E4 瞭解災害成因、潛勢及預警內涵。	1. 檢查熱水器安裝環境(五原則)。 2. 辨識中毒症狀與緊急應變。	問答、實際操作	全年級

彰化縣田中鎮三潭國民小學 115 學年度第 2 學期 全 年級 課程名稱： 璀璨三潭-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	友善校園宣導	2	3. 營造正向、安全、尊重的學習環境。 學習防範霸凌，增進同儕正向互動。	人 E3 了解平等、正義、人權與環境的關係。	1. 霸凌預防與處置宣導。 2. 建立反霸凌共識與正向互助。	問答 情境觀察	全年級
3	消防演練	2	1. 熟練校園火災避難動線。 2. 正確操作初期滅火器材。	安 E2 了解居家與學校設施(如滅火器)的安全性。	1. 火災逃生要領(小火快跑，濃煙關門)。 2. 滅火器及排煙設施認識。	實際操作、 演練	全年級
5	反毒宣導	1	1. 辨識新興毒品的偽裝與危害。 2. 強化拒絕毒品誘惑的實踐能力。	毒 E1 認識毒品危害及常見的誘惑情境與陷阱。 毒 E2 了解非法藥物的來源及其防制。	1. 識毒：破解毒品咖啡包、糖果包裝。 2. 拒毒：演練拒絕技巧(如：藉故離開、反激將法)。 3. 毒品對身心的長期傷害。	情境模擬、 問答、心得 分享	全年級
7	節約能源宣導	1	1. 認識能源危機與節能重要性。 2. 養成人離燈熄與資源珍惜習慣。	能 E1 認識常見的能源、能量形式及其轉化。	1. 校園與家庭省電方法。 2. 標章認證辨識(如能源標章)。	問答、同儕 觀察	全年級
9	家庭暴力防制宣導	1	1. 認識家庭暴力的定義與範疇。 2. 了解保護專線與尋求資源的程序。	人 E3 了解平等、正義與人權之關係。 家 E4 覺察個人、家庭成員與家庭的互動關係。	1. 辨別身體、精神與言語暴力的徵兆。 2. 自我保護機制：撥打 113 保護專線或 110。 3. 如何提供受害者支持與協助。	問答、個案 討論	全年級

11	性別平等宣導	1	1. 破除性別刻板印象與偏見。 2. 學會尊重不同的性傾向與特質。	性 E1 認識性別角色發展與性別特質。	1. 性別職業觀念翻轉。 2. 尊重他人身體自主權。	發表、問答	全年級
12	交通安全宣導	1	1. 建立「防禦兼顧」的用路觀念。 2. 遵守交通規則，降低事故風險。	安 E1 了解日常生活容易發生的意外事故，辨識危險。	1. 行人安全(過馬路不滑手機)。 2. 大型車避離(內輪差與死角)。	實際操作、問答	全年級
13	人權教育- 兒童權利公約	1	1. 發展對人權的價值信念，增強對人權的感受與評價。 2. 養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	人 E11 了解兒童權利宣言的內涵及兒童權利公約對兒童基本需求的維護與支持。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 兒童隱私權的維護與安全 3. 表達意見與傾聽	發表 同儕觀察	全年級
14	環境教育宣導	1	1. 了解環境與人的互動關係。 2. 實踐校園垃圾減量與分類。	環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然美。	1. 回收分類流程演練。 2. 減少一次性餐具使用與減塑。	實作觀察、問答	全年級
15	環境教育宣導	1	1. 學習基本急救技能(如 CPR/AED)。 2. 培養意外發生的應變能力。	安 E1 了解日常生活容易發生的意外事故，辨識危險情境。	1. 意外創傷止血與傷口處置。 2. 異物梗塞處理(哈姆立克法)。	實際操作 演練、問答	全年級
16	環境教育宣導	1	1. 建立基本法律觀念與權利義務。 2. 認識日常法律責任。	法 E1 認識法律與社會生活的關係，了解法律的基礎功能。	1. 竊盜、傷害與妨害名譽案例說明。 2. 數位網路使用的法律責任。	情境分析、問答	高年級
17	家庭教育宣導	1	1. 瞭解家庭成員角色，增進家人情感。 2. 學習良好的溝通與互動方式。	家 E4 覺察個人、家庭成員與家庭的互動關係。	1. 感恩家人付出。 2. 練習「愛之語」或衝突應對技巧。	發表、同儕觀察	全年級

18	性教育宣導	1	1. 了解青春期生理變化與照護。 2. 建立健康的身體界線與尊重。	性 E3 覺察性別特質的差異，並尊重個人生理發展的多元性。	1. 青春期第二性徵的出現與保健。 2. 身體自主權的認知與人際界限。	問答、分組討論	五年級
19	性侵害性霸凌跟騷防治宣宣導	1	1. 辨別性騷擾與跟騷行為。 2. 強化自我保護與求助機制。	性 E11 培養對他人性自主權的尊重，預防性騷擾與侵害。	1. 數位性別暴力預防（不給、不拍、不傳）。 2. 跟蹤騷擾防制法規簡介與報案。	問答、發表	一至五年級
20	防溺水宣導	1	重視戲水安全、了解防溺水要領、自救救人。	海洋教育- 海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋划」	問答 實際操作	一至五年級
20	霸凌防制宣導	1	1. 辨識霸凌類型（言語、肢體、關係、網路）。 2. 建立正確的求助管道與旁觀者正義感。	人 E3 了解平等、正義、人權與環境之關係。 性 E11 培養對他人性自主權的尊重。	1. 霸凌與衝突的差異辨析。 2. 網路霸凌的法律責任與預防。 3. 遇到霸凌時的求助「五大管道」。	情境演練、問答、同儕觀察	一至五年級