

115 學年度線西國小第一學期安全教育-交通安全教育

：守法不機車

領域/科目		彈性學習課程（交通安全教育）		設計者	五年級教學群
實施年級		五上		教學時間	80 分鐘
單元名稱		守法不機車			
設計理念		從機動車輛事故的統計數量，讓學生認識生活中使用的機動車輛的潛在危險。進而了解道路上的交通標誌是協調使用道路的倫理規範。透過影片、圖片或遊戲，學習並演練使用道路應該遵守的規範與避險行為，以降低道路事故的發生。			
設計依據					
學習重點	學習表現	健體 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 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。		總綱與 領綱之 核心素 養	●A2 系統思考與解決問題 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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
	學習內容	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 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。			
議題	實質內涵	1.危險感知能力 2.用路倫理與責任 3.步行與運具使用			

融入	所融入之學習重點	A-III-2 了解交通工具與用路人行為可能導致的危險。 B-III-1 培養理想的用路文化。 Ca-III-2 學習並演練安全穿越路段的方法。		
與其他領域/科目的連結		●健康與體育領域 ●綜合活動領域		
教材來源		●交通安全教育指引手冊		
教學設備/資源		●電腦 ●投影設備		
學習目標				
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。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	備註
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。			5 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。 參與態度 能積極參與遊戲，理解視覺與反應的時間差。
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、衝進路中。 3. 學生觀看影片「兒童乘坐機車小撇步」並			15 分	

• 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。 ～第二節結束～	5 分	實作表現 能分析問題並提出解決方法。 ●參與態度 能專注聆聽。
	15 分	
	15 分	
參考資料	5 分	●過馬路的孩子

	https://www.youtube.com/watch?v=Mz6H4Vrj768 ●兒童乘坐機車小撇步 https://www.youtube.com/watch?v=sz65n88rd6M ●看到紅色就拍手 https://www.youtube.com/watch?v=wdj-j8Efy80 ●交通指揮人員手勢 https://www.youtube.com/watch?v=PJy7e1Q1moI ●易混淆標誌 https://www.youtube.com/watch?v=od1041om0Nc ●新交通安全達人遊戲 https://www.youtube.com/watch?v=cM5nqx4weIk		
附錄	無		



道路安全設計師

設置交通標誌的目的，除了提供車輛駕駛人及行人了解道路路況的警告、禁制、指示等資訊，也能促進交通安全。

(一) 交通標誌對對碰

A 當心兒童 B 危險 C 當心自行車 D 人車共道 E 汽車專行
F 行人專用 G 禁止自行車 H 禁止進入 I 禁止左轉



()



()



()



()



()



()



()



()



()

(二) 阿明家附近的巷弄，兩側常常停滿車，甚至有些車輛還開進來，使得大家很不方便行走。有一次，一位老太太昏倒，救護車想開進來，也沒辦法。如果你是負責道路安全的公務員，正要為這裡設置交通標誌，改善這裡的狀況，你會怎麼做呢？



我的設計

圖片來自：交通安全教育指引手冊

115 學年度線西國小第二學期安全教育-交通安全教育

：危險停看聽

領域/科目		彈性學習課程（交通安全教育）		設計者	五年級教學群
實施年級		五下		教學時間	80 分鐘
單元名稱		危險停看聽			
設計理念		上下學期間，學童不論走路、騎單車或由家長接送時，險象環生，交通事故案件頻傳。本活動透過讓學童認識日常生活中上學常見交通方式應注意的安全事項，察覺生活中潛藏的危險，進而了解遵守交通規則的重要，並能在日常生活中遵守交通規則，達到身體力行的目標。			
設計依據					
學習重點	學習表現	健體 3b-Ⅲ-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 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。		總綱與領綱之核心素養	●A2 系統思考與解決問題 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。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
	學習內容	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 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。			
議題融入	實質內涵	1.危險感知能力 2.用路倫理與責任 3.步行與運具使用			
	所融入之學習重點	A-Ⅲ-2 了解交通工具與用路人行為可能導致的危險。 B-Ⅲ-1 培養理想的用路文化。 Ca-Ⅲ-2 學習並演練安全穿越路段的方法。			
與其他領域/科目的連結		●健康與體育領域 ●綜合活動領域			
教材來源		●交通安全教育指引手冊			

教學設備/資源	●電腦 ●投影設備	
學習目標		
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。		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
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	
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	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
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、穿越馬路時不從路邊衝出避免從彎道穿越道路等。	10 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
(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。	10 分	參與態度 能專注聆聽，熟悉如開門上下車。
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。		●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
(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。	10 分	
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。		15 分	參與態度 能積極參與遊戲，熟知交通安全知識。
3. 交通安全常識快問快答 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。			
～第一、二節結束～		10 分	實作表現 能完成學習單
參考資料	●168 交通安全網站		
附錄	無		

交通安全我最行

一、每天上下學的主要方式是什麼？你有做到哪些應注意的安全事項？請你寫下來



◎我上下學的方式：



◎我做到的安全事項：

二、交通方式之安



- () 1. 騎乘機車要戴安全帽，才能保障生命安全。
- () 2. 購買安全帽時應選擇漂亮、新潮流行，造型愈特別愈好。
- () 3. 穿越道路時，行人為快速通過必須不遵守號誌一切往前衝，因為車輛必須禮讓行人。
- () 4. 開車時，一邊開一邊使用行動電話聊天，才不會無聊。
- () 5. 子女為了家人的幸福，應該告知父母開車時必須
繫好安全帶、遵守交通規則。
- () 6. 行人有路權，所有的車輛一定都會讓行人優先。
- () 7. 坐在機車後座的乘客，可以看書解悶。



彰化縣線西國小 115 學年第一學期五年級學校校訂課程【「線西」愛之海】

12 國教課綱校訂課程設計表

年級 主題課程名稱		「線西」愛之海		實施年級	五年級	預計節數	9 節	
課程分類		1.V 統整性探究課程 2.□社團活動與技藝課程 3.□特殊需求領域課程 4.□其他類課程						
設計理念		關係與表現	人和土地的連結，透過多元表徵，表達此關係。					
總綱素養		E-A2 探索思考日常生活問題。		E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養		E-C3 具備理解與關心本土事務的素養		
課程目標		認識線西海邊環境		應用資料紀錄，擬定解決方法。		關心與愛護家鄉的海邊及特色景觀		
融入領域/議題		國語、自然、綜合						
表現任務		描述線西海邊環境、特色；對目前遭遇的問題提出對策						
課程架構								
教學 期程	節 數	單元 名稱	學習表現	學習 目標	學習內容	學習活動	學習 評量	自編教材
2-3	2	線西的海灘	【國語】1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	聆聽與認識海灘的環境	海灘的環境與特色	聆聽：老師介紹 提問：Q&A 記錄：書寫筆記	完成筆記	略
4-6	3	海灘的呼喚	【自然】pa-III-1 能分析比較、整理已有的資訊或數據。	理解海灘的重要性	海灘的重要與面臨的問題	歸納：海邊的重要性 討論：解決海灘問	整理筆記；分組報告	略

						題的方法		
7-11	4	漁港與肉粽角	【綜合】Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	認識塭仔港和肉粽角	塭仔港和肉粽角	蒐集：景點資訊 整理：相關資料 製作：成果簡報 報告：各組發表	各組發表簡報	略

彰化縣線西國小 115 學年第一學期五年級學校校訂課程【「線西」鳥報報】

12 國教課綱校訂課程設計表

年級 主題課程名稱	「線西」鳥報報		實施年級	五年級	預計節數	9 節
課程分類	1.V 統整性探究課程 2.□社團活動與技藝課程 3.□特殊需求領域課程 4.□其他類課程					
設計理念	關係與表現	藉由對鳥類的觀察，懂得人類與大自然應該彼此尊重、愛護生態。				
總綱素養	E-A2 探索思考日常生活問題。		E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養		E-C2 樂於與人互動，並與團隊成員合作完成任務。	
課程目標	認識彰濱常見鳥類		觀察鳥類，發現牠們與環境的關係。		合力完成賞鳥簡報並分享發表	
融入領域/議題	國語、自然、綜合 ◇ 海洋教育、環境教育、戶外教育					
表現任務	知道彰濱的環境與常見鳥種有何關係，並提出保護作法。					
課程架構						

教學 期程	節 數	單元 名稱	學習表現	學習 目標	學習內容	學習活動	學習 評量	自編教材
12- 13	2	美麗的 鳥	【國語】1-III-1 能夠 聆聽他人的發言，並 簡要記錄。	聆聽與認 識彰濱鳥 類	彰濱鳥類 與賞鳥要 點	聆聽：老師介紹 提問：Q&A 記錄：書寫筆記	完成 筆記	略
14- 17	4	賞鳥 「趣」	【自然】pe-III-2 能正 確操作器材，進行觀 察並記錄。	蒐集鳥類 資訊	探查彰濱 鳥類	觀賞：當天的鳥類 記錄：用相機拍攝 並寫下註記 歸類：用電腦存放 相片	完成記 錄；儲 存相片	略
18- 21	3	我愛鳥	【自然】pa-III-1 能分 析比較、整理已有的 資訊或數據。 【綜合】Bb-III-2 團隊 運作的問題與解決。	歸納鳥種 與當地環 境的關係	彰濱環境 與鳥種	整理：賞鳥資料 製作：成果簡報 報告：各組發表	各組發 表簡報	略

彰化縣線西國小 115 學年度第二學期五年級 品讀人生 彈性學習課程（校訂課程）

8、各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量 **8-1** 各年級彈性學習課程內容符合「統整性主題/專題/議題探究課程」、「社團活動與技藝課程」、「特殊需求領域課程」及「其他類課程」四大類別之一，並應經學校課發會審議通過。

課程名稱	品讀人生－喜閱人生	實施年級 (班級組別)	五年級	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) 2.□社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3.□特殊需求領域課程(特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力 □領導才能□情意發展□獨立研究或專長領域 其他類:□藝術才能班專門課程□體育班專門課程 4.□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					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	【總綱】 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。 【領綱】 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-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。				
課程目標	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。				

		3.能了解自己的情緒，並學習持之以恆及與他人互相關懷。						
配合融入之領域或議題		□國語文 □英語文 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技			□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育			
表現任務		□頭報告、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 1 週	1	謙虛派	2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。 3.能了解自己的情緒，並學習持之以恆及與他人互相關懷。	Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	一、討論分享 (一) 找出各段重點 1. 李奧在吃「謙虛派」前，他是一個怎樣的孩子？ 2. 李奧的痛究竟是哪一種痛？醫生能將他醫治好嗎？為什麼？ 3. 李奧吃過「謙虛派」後，行為為什麼發生了改變？ 4. 你喜歡書中的主角的行為嗎？為什麼？ 5. 你碰過像主角那樣的人嗎？ 6. 你喜歡這本書嗎？為什麼？	□頭報告、學習單	

						二、我的「情緒」派 1. 如果你也為自己做一個「情緒」派，裡面會有哪些配料？教師發下圖畫紙，請學生畫出圓形(派皮)，並在圓內寫上或畫上自己會有的情緒。 2. 教師可於黑板上提示情緒字詞(正、負面都可以寫) 3. 學生討論及分享自己的情緒派內容有哪些，並說出可以解決負面情緒的方式。		
第 2 週	1	謙虛派	2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。 3.能了解自己的情緒，並學習持之以恆及與他人互相關懷。	Ab-III-6 3,700 個常用語詞的使用。 Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。	【延伸思考與活動】 透過問題，請仔細的想想，看看自己。發現自己的情緒問題。知道做每件事情都要持之以恆。能學習替別人著想關懷別人的胸懷。 【短劇表演】 教師指導學生根據故事內容，製作筷	口頭報告、學習單	

						子紙偶。 學生上臺表演筷子 紙偶短劇。 分組表演完，分享 自己的收穫。 全班票選最獨特的 筷子紙偶及劇本。		
第 3 週	1	我愛小不點	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.對於自己已做的決定，能貫徹始終、堅持到底，即使遭遇困難也不要輕易放棄。	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	一、教師引導學生找出文章重點。 這本書所說的小不點是指誰呢？ 小不點長大後，鄰居為什麼不喜歡牠呢？ 莉莉帶著小不點逃到哪裡？ 在那裡，莉莉和小不點又發生了什麼事？	口頭報告、學習單	
第 4 週	1	我愛小不點	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.對於自己已做的決定，能貫徹始終、堅持到底，即使遭遇困難也不要輕易放棄。	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	一、我是小小編劇家 教師指導學生改編故事的結局，可以利用文字或圖畫的方式呈現。 二、教師請學生分享自己改編故事的創意。	口頭報告、學習單	
第 5 週	1	她是我姐姐	2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 5-III-10 結合自己的	1.能透過人際互動的小故事，理解何謂「同理心」的說話藝術。 2.能透過文章的故事	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、	一、教師提問 讀完〈她是我姐姐〉，請想一想，是什麼契機改變阿正，讓他能坦然面	口頭報告、學習單	

			特長和興趣，主動尋找閱讀材料。	事素材，發表生活中與弱勢族群相處的例子。 3.能發表同理及關懷弱勢族群的方式。	少年小說、兒童劇等。	對智障姐姐？ 讀完〈愛買首飾的男生〉，請說出他的行為背後隱藏的故事？ 讀完〈盼望的婚禮〉，請說出阿剛如願參加姐姐的婚禮後，如何面對慘遭希望破滅的可憐的美雪呢？ 二、討論分享：教師課前蒐集弱勢族群相關新聞，課堂中舉例並引導至故事文本中的情境，請學生分享心得。 1. 如果你像齒痕故事裡被欺負、捉弄的小孩，對方都不肯說出真相，你有什麼感受？ 2. 身心障礙者是社會上弱勢的一群，我們該如何關懷他們、尊重他們？		
第 6 週	1	她是我姐姐	2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 5-III-10 結合自己的特長和興趣，主動	1.能透過人際互動的小故事，理解何謂「同理心」的說話藝術。 2.能透過文章的故事	Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇	一、自我檢視：透過問題，請仔細想想，看看自己。是否更瞭解身心障礙者的特質及需	口頭報告、學習單	

			尋找閱讀材料。	事素材，發表生活中與弱勢族群相處的例子。 3.能發表同理及關懷弱勢族群的方式。	等。	求。 是否有接納身心障礙者的寬廣胸懷。 是否有努力向上、克服困難的精神。 二、創作【書的明信片】 教師準備圖畫紙，指導學生設計裁切成一張明信片。明信片的空白處畫下書中最精采感人的一幕，並加註文字簡介或是個人的心得。 與班上同學分享自己的明信片。 4. 分享後，學生可自行選擇要寄送的對象（家人、同學等），於明信片上貼上郵票，寫妥收件人的姓名、地址，就可以寄出。		
第 7 週	1	吹牛男爵歷險記	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.透過觀察他人的肢體語言及敘述表達，分辨事實和吹牛之間的差異，並培養出良好的聆聽態度。	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	一、進入書的世界導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 這本書的主角是誰？ 他說了哪些吹牛故事？	口頭報告、學習單	

				3.引導透過不斷的閱讀、生活觀察，培養豐富的想像力，引發學習動機。		旁人聽了這些吹牛故事，反應如何？用一句形容詞來描述此書。		
第 8 週	1	吹牛男爵歷險記	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.透過觀察他人的肢體語言及敘述表達，分辨事實和吹牛之間的差異，並培養出良好的聆聽態度。 3.引導透過不斷的閱讀、生活觀察，培養豐富的想像力，引發學習動機。	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	一、進入書的世界導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人物。 這本書的主角是誰？ 他說了哪些吹牛故事？ 旁人聽了這些吹牛故事，反應如何？用一句形容詞來描述此書。	口頭報告、學習單	
第 9 週	1	原始叢林大冒險	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.透過生活觀察，了解自然生態的變化，學習正確的求生常識。 3.培養主動積極的態度及了解團隊合作的重要。	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 Be-II-4 應用文本的結構。	一、討論分享：本書共分 20 章節，依每一章節故事內容進行討論與發表。 閃電是如何產生的？ 為什麼飛機不容易被閃電擊中？若被閃電擊中為什麼不會墜毀？ 屁的主要成分是什麼？屁為什麼會臭呢？ 引發土石流的原因	口頭報告、學習單	

						是什麼？ 你能說出登山活動的正確步行法嗎？ 完全看不到海平面的內陸，要如何測出它的海拔高度呢？ 世界上的蛇有 2700 種，其中有毒的約有 600～800 種，你會辨識毒蛇的特徵嗎？ 月亮(滿月)是幾等星？太陽是幾等星？ 全世界托卵行為的鳥類大概有八十種，你知道最有名的是哪一種鳥嗎？ 在山林中如何尋找野生動物出沒的足跡？ 野生動物用哪些方法標示自己的領域呢？ 你知道冬蟲夏草的由來嗎？ 你會辨別輻射霧、平流霧、上坡霧、鋒面霧、蒸氣霧嗎？ 人類的血型有哪四種？動物也有血型，哪種動物的血		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						型和人類的最親近？ 為什麼燻製的食品會有獨特的香氣；同時也不容易變酸和腐爛呢？ 何謂「芬多精」？芬多精有什麼功效呢？ 老虎是如何獵食的呢？ 為什麼在地球上看到月亮總是只看到月亮相同的半面呢？ 穿越溪流時，要注意哪些事項？ 重回文明世界		
第 10 週	1	原始叢林大冒險	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.透過生活觀察，了解自然生態的變化，學習正確的求生常識。 3.培養主動積極的態度及了解團隊合作的重要。	Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 Be-II-2 在人際溝通方面，以書信、卡片、便條、啟事等慣用語彙及書寫格式為主。 Be-II-4 應用文本的結構。	一、自我檢視 你喜歡這本書嗎？為什麼？ 你有求生常識及樂觀的求生意志嗎？	口頭報告、學習單	
第 11 週	1	露芭—貝爾森的天使	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.能培養閱讀興	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結	一、進入書的世界 導讀故事，藉由圖畫引導學生說出故事內容及主要人	口頭報告、學習單	

			論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	趣，主動閱讀其他人物故事。 3.藉由故事插圖的認識，引導學生觀察細節，學會看圖說故事。	構。	物。 書中這個真實故事的時代背景為何？戰爭爆發前，露芭住在什麼地方？過著怎樣的生活？後來，戰爭爆發，她被帶到哪裡？又是過著怎樣的生活？露芭為了救活那些被丟棄的五十四個小孩，她去拜託了哪些人？要了哪些東西？那些人為什麼要幫露芭呢？營區內的小孩計畫給露芭一個生日驚喜，他們的計畫是什麼呢？書中的露芭有哪些地方是讓你佩服的？		
第 12 週	1	露芭—貝爾森的天使	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 4-II-5 利用字義推論詞義。 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1.能掌握文章重點，並理解文章要表達的涵義。 2.能培養閱讀興趣，主動閱讀其他人物故事。 3.藉由故事插圖的認識，引導學生觀察細節，學會看圖說故事。	Ab-II-5 3000 個常用語詞的認念。 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。	一、留言版 教師準備一張書面紙貼在教室公布欄，請學生寫下對此書的閱讀感想，也可針對同學的留言加以回應 一週後將留言整理成書面稿，影印給全班分享，日後有	口頭報告、學習單	

						新的想法，都可再寫上去。		
第 13 週	1	你來了，我們就變成一家人	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	1.能了解社會上有不同的家庭組成。 2.能表達對家人的情感。 3.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 4.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。	Ad-III-4 古典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	一、教師指導學生練習提問，再針對提問，全班進行討論與分享。 莉莎為什麼會來到這個家庭？ 在莉莎來之前，他的新爸爸媽媽做了哪些準備？ 莉莎最喜歡聽的故事是什麼？ 你喜歡這本書嗎？為什麼？ 請用一個形容詞來描述這本書。 請描述一家人的定義。 二、情境創作 1. 你是莉莎的新爸媽，今天是莉莎來家裡的第一天，你會準備什麼樣的卡片給莉莎呢？(教師事前準備包裝紙及圖畫紙，可以請學生準備小裝飾品及著色用具，準備物品依照班級情況而定) 2. 將做好的卡片包裝好，同學抽籤送	口頭報告、學習單	

						給班上同學。		
第 14 週	1	你來了，我們就變成一家人	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	1.能了解社會上有不同的家庭組成。 2.能表達對家人的情感。 3.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 4.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。	Ad-III-4 古典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	一、創作佳句書籤 請學生抄下書中最美或最值得記下的佳句，約十句。 將圖畫紙裁成書籤大小，約十張。 把佳句分別抄在紙上，加上美麗插畫。 註明摘錄出處，及簽上自己的姓名。 護貝後，可與同學做交換收藏。 二、我的一家人 1. 教師請學生準備家庭照片（自己及家人的成長紀錄、畢業照、平日遊玩照） 2. 抽選學生上臺分享照片中發生了什麼事，以及自己平日與家人生活的情景。	口頭報告、學習單	
第 15 週	1	貝絲丫頭	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點，歸類故事角色的性格，進而提出自己的想法。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	一、討論分享 1. 故事中，當以貝絲為首的「美少女俱樂部」向以菲利普為首的「獵虎者俱樂部」挑戰跑步時，菲利普說：	口頭報告、學習單	

			5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	3.能學習性別間的良好互動與合作。		「別上那些傻女孩的當，你難道不曉得，天底下沒有女生跑得過男生？這是上帝定下的規矩。」以普遍情形來看，女性的體能不如男性，是一個有目共睹的事實。然而，這樣的現象被解釋為「上帝定下的規矩」你對這樣的說法有什麼看法？ 2. 自古以來認為男性就該是勇敢堅強的，而女性就該是柔弱的，如果男性太過於弱儒，大家通常都會給他冠上「娘娘腔」的稱號，相反地，如果女性太過於好強，也會給予「女強人」的稱號，認為這些稱號都很傷人，對他們來說是不公平的，有些人天生就是這樣的性格，就只因為他們跟大家所期待的不同，就要讓人用異樣的眼光看待嗎？ 3.請學生發表怎麼	
--	--	--	--------------------------------------	-------------------	--	--	--

						做才是欣賞及尊重他人性格表現的良好方式。 二、影片欣賞 Always #LikeAGirl 〔中文字幕〕 https://youtu.be/mtlFtw2ekgM 1. 教師提問何謂性別刻板印象。 2. 討論及發表如何破除性別刻板印象，教師引導討論至下一堂體驗活動的準備工作(由學生各自提出希望對方體驗的項目，如：男生折衣服、女生搬重物等等，下一堂課前準備好體驗須用的物品)		
第 16 週	1	貝絲丫頭	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。	1.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 2.能組織文章論點，歸類故事角色的性格，進而提出自己的想法。 3.能學習性別間的良好互動與合作。	Ad-III-2 篇章的大意、主旨、結構與寓意。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。	一、體驗活動：性別沒有大不同 1.延續上一堂課影片內容，請同學表現什麼樣子是女生，什麼樣子是男生。 2.討論刻板印象的壞處及如何破除刻板印象。 3.依照上一堂課分配好的項目進行體	口頭報告、學習單	

						驗，並於體驗後寫下感想。 4.請學生上臺發表體驗感想，進而破除性別刻板印象。		
第 17 週	1	你來了，我們就變成一家人	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	1.能了解社會上有不同的家庭組成。 2.能表達對家人的情感。 3.能透過參與課程討論，歸納文章重點。 4.能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。	Ad-III-4 古典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	一、教師指導學生練習提問，再針對提問，全班進行討論與分享。 莉莎為什麼會來到這個家庭？ 在莉莎來之前，他的新爸爸媽媽做了哪些準備？ 莉莎最喜歡聽的故事是什麼？ 你喜歡這本書嗎？為什麼？ 請用一個形容詞來描述這本書。 請描述一家人的定義。 二、情境創作 1. 你是莉莎的新爸媽，今天是莉莎來家裡的第一天，你會準備什麼樣的卡片給莉莎呢？(教師事前準備包裝紙及圖畫紙，可以請學生準備小裝飾品及著色用具，準備物品依照班級情況	口頭報告、學習單	

						而定) 2. 將做好的卡片包裝好，同學抽籤送給班上同學。		
第 18 週	1	你來了，我們就變成一家人	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。 5-III-9 因應不同的目的，運用不同的閱讀策略。	1. 能了解社會上有不同的家庭組成。 2. 能表達對家人的情感。 3. 能透過參與課程討論，歸納文章重點。 4. 能組織文章論點並連結生活經驗，清晰的表達自我看法。	Ad-III-4 古典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。	一、創作佳句書籤 請學生抄下書中最美或最值得記下的佳句，約十句。 將圖畫紙裁成書籤大小，約十張。 把佳句分別抄在紙上，加上美麗插畫。 註明摘錄出處，及簽上自己的姓名。 護貝後，可與同學做交換收藏。 二、我的一家人 1. 教師請學生準備家庭照片（自己及家人的成長紀錄、畢業照、平日遊玩照） 2. 抽選學生上臺分享照片中發生了什麼事，以及自己平日與家人生活的情景。	口頭報告、學習單	

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第一學期五年級 創意積木-「西」遊記 彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	創意積木 科學實驗-運動與結構	實施年級	五年級	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） 2. ☐ 社團活動與技藝課程 （ ☐ 社團活動 ☐ 技藝課程） 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類： ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類： ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立研究或專長領域 其他類： ☐ 藝術才能班專門課程 ☐ 體育班專門課程 4. ☐ 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	1. 透過積木自由發揮想像及創意，從完成作品的過程中滿足成就感，累積自信。 2. 培養耐心與觀察力，能在遇到困難挑戰時，學習思考解決問題。 3. 學習克服組裝和拆解積木時的困難，到熟悉種類繁多的積木零件，而能隨心所欲自由的創作。 4. 讓孩子經歷創意發想、動手去做、用腦思考、開心玩樂的互動過程，產生「原來我可以做到的！」的成就感。 5. 學習如何合作，互相協助，並利用分組競賽的方式，激發出孩子對科學與藝術的熱愛及潛能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備與資源，進行自然科學實驗。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。 綜-3. 樂於學習對生活事物充滿好奇與喜好探究之心，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。				
課程目標	1. 了解太陽可以產生影子並達成計時的科學原理。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 利用積木組裝出日晷，並試著表達模型中應用的太陽與影子的計時原理。 4. 了解太陽、行星運行的軌跡。 5. 利用積木組裝操作來理解走鋼索的作動原理。 6. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 7. 利用積木組裝操作來理解太陽能陀螺的作動原理。 8. 了解簡單機械（齒輪）的操作原理。 9. 了解太陽光譜、光能轉換為機械能的原理與特質。 10. 透過實驗來得知力可藉由簡單機械傳遞的原理。 11. 透過觀察搖擺招牌模型作動方式，了解的科學原理。				

	12. 利用積木組裝出搖擺招牌，並試著表達模型中應用的科學原理。 13. 了解太陽能可以驅動簡單機械的科學原理。 14. 利用積木組裝出向陽機，並試著表達模型中應用的作動原理。 15. 了解生態系統能量交換的概念。 16. 透過實驗中理解光能轉換機械能的原理。 17. 了解太陽的熱能特質。 18. 透過積木組裝過程，培養自行設計和操作實驗的能力。 19. 了解太陽能吊車的科學原理，利用積木組裝出太陽能吊車，並試著表達模型中應用的吊車原理。 20. 了解雷達的原理。 21. 了解間歇性能源的定義。 22. 運用雷達的操作實驗，了解輸入光能與輸出機械能之間的關係。 23. 透過觀察太陽能蓄電站的運動情形，了解太陽能蓄電的應用。 24. 利用積木組裝出太陽能蓄電站，並試著表達模型中蓄電的原理。 25. 了解太陽能腳踏車的原理與特色，利用積木組裝出太陽能腳踏車，能操作模型並指出其功能。 26. 利用積木組裝出太陽能車，並試著表達模型中的作動原理。 27. 了解混合式能源車的作用原理。 28. 透過積木組裝過程了解仿生獸的作動方式及其定義。 29. 了解摩天輪的作用原理，利用積木組裝出摩天輪，並試著表達模型中的作動原理。							
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		
表現任務	自我察覺、參與演練、口頭發表							
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
第一週	2	第 01 課－日晷	pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的	1. 了解太陽可以產生影子並達成計時的科學原理。 2. 透過小組討	INd-II-2 物質或自然現象的改變情形可以運用測量的工具和方法得知。 INc-II-2 生活中常	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無
第二週								

			質性觀測或數值量測並詳實記錄。 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 綜-3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 利用積木組裝出日晷，並試著表達模型中應用的太陽與影子的計時原理。	見的測量單位與度量。 綜-1. 認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。	2. 教學者展示出學習模型-日晷，並讓學習者想想有哪些方式可以改造模型。 3. 想想看，太陽在不同時間時，會在天空的哪個方向？ (A：早上由東邊升起，中午在正上方，下午由西邊落下。) 貳、發展活動 1. 領取日晷模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將日晷模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。做做看，做做看，配合畫出一張	
--	--	--	--	---	---	---	--

						半圓形的日晷刻度，並記錄下來。 (A：建議可以記錄目前課堂時間，以及太陽位於的角度。鼓勵學生動手實驗記錄下來。) 4. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。試試看，試試看，將日晷刻度標示更精準，拿到戶外配合指南針，看看誰的時間最準確。 (A：鼓勵學生動手做並記錄下來。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以分享日晷運概念，或是讓學習者發表日晷		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						運模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中相關的事物，並延伸運用。 2. 再次讓學習者再次改造日晷運結構，增加準確度。		
第三週 第四週	2	第 02 課—走鋼索	生 P-IV-4 設計的流程。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 po-IV-2 能辨別適合科學探究或適合以科學方式尋求解決的問題（或假說），並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論	1. 了解太陽、行星運行的軌跡。 2. 利用積木組裝操作來理解走鋼索的作動原理。 3. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。	生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 綜-1. 認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。	壹、引起動機 1. 教學者講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型—走鋼索，讓學習者想想有哪些方式可以讓模型移動。 3. 想想看，夏天跟冬天的太陽軌跡有何不同？ （A：處於北	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

			等，提出適宜探究之問題。			半球的話，夏天時，太陽從東偏北升起，冬天時，太陽從東偏南升起。) 貳、發展活動 1. 領取走鋼索模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學習者操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將走鋼索模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，若要讓模型行走方向反轉，有哪些方法可以達到呢？ (A：將馬達正負極連接處交換位置) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討		
--	--	--	--------------	--	--	---	--	--

						論。 6. 試試看，改造模型讓行走的速度加快？ (A：減輕作動模型之重量，或是增加太陽能板。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽運行軌跡、恆星、行星軌跡、地球公轉、地球自轉、萬有引力的概念，或是讓學習者發表走鋼索模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						這個運動的速度就是地球自轉的速度，在赤道上為1667km/h，向兩極逐漸減弱，這個威力的超颶風將會是地球形成以來最大的颶風，足以毀滅地球上的房屋，清除人類！ 我們的晝夜更替將會以年為單位來計算，半年的時間是白晝，半年的時間是黑夜。地球的一半將會常年受到太陽輻射的影響，熱量散失慢，溫度會升高變成極端氣候。地球的另一半由於常年無法受到太陽輻射，溫度會降低。在黑暗和光明的分界處會產生強烈的大氣對流，	
--	--	--	--	--	--	--	--

						產生颱風現象。海洋的海水將會被重新分配，兩極將會變成海洋，而赤道周圍的海水將會退去變成陸地，人們所生活的城市大多數將會被海嘯海水淹沒。原文網址： https://kknews.cc/zh-tw/science/oy5mxb6.html 貳、發展活動 1. 領取太陽能陀螺模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能陀螺模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做的實驗。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						4. 做做看，如何讓模型轉得更快？ (A：請學生動手實驗並記錄之。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可互相討論。 6. 試試看，利用色紙來改造你的太陽能陀螺造型。 (A：請學生動手改造模型，設計個人的太陽能陀螺。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以分享旋轉運動、軸心、軸線概念，或是讓學習者發表太陽能陀螺模型組裝及遊戲心得。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與旋轉運動相關的事物。 2. 著手改造太陽能陀螺造型，看看會有哪些不同的作動。		
第七週 第八週	2	第 04 課－廣告看板	pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 綜-3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 了解太陽光譜、光能轉換為機械能的原理與特質。 2. 透過實驗來得知力可藉由簡單機械傳遞的原理。 3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。	生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 Eb-IV-1 力能引發物體的移動或轉動。 綜-1. 認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型-廣告看板，並讓學習者想想有哪些方式可以讓廣告看板作動。 3. 想想看，你有注意過天空一天內的顏色變化嗎？ (A：白天是藍色的，夜晚	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						是黑色的，清晨與黃昏是紅色、橘色的。大氣層，是它使太陽在日出和日落時變成了紅色。太陽光是由七種顏色的光合成的，不同顏色的光穿過大氣層的本領各不相同。紅色光穿過大氣層的本領最大，橙色光次之。在清晨和傍晚，陽光要斜著穿過大氣層。所以，在穿過厚厚的大氣層時，只有本領最大的紅色光和部分橙色光能成功，而其他顏色的光，如藍色光、紫色光等，則被大氣層反射了出去，無法一路前行。所以，在日出和日落時，太陽看起	
--	--	--	--	--	--	--	--

						來是紅紅的。 原文網址： https://kknews.cc/zh-tw/travel/gb2g3ee.html 貳、發展活動 - 領取廣告看板模型組裝基本材料。 - 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 - 鼓勵學習者先將模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做的實驗。 - 做做看，比較不同光源時，廣告看板旋轉速度的差異。 (A：光源亮度大時，旋轉速度比較快。) - 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						試試看，設計廣告看板的內容，大家來進行一場繪圖比賽。（A：鼓勵學生畫出自己喜歡的圖案。） 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以分享太陽光譜、彩虹、光能轉換為機械能的概念，或是讓學習者發表廣告看板模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中太陽		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						光譜、彩虹、光能轉換為機械能相關的事物。 2. 再讓學習者改造，增加太陽能板，觀察模型作動變化。		
第九週 第十週	2	第 05 課－專題製作(1)	生 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	1. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。	壹、引起動機 1. 教學者與學習者共同討論模型－人造衛星，讓學習者聆聽、思考。 2. 想想看，請試著打造一個以太陽能為驅動能源的人造衛星。 貳、發展活動 1. 領取所需模型組裝基本材料。 2. 鼓勵學習者先將模型進行調整與修正。 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						2. 讓學習者發表模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中相關的事物，並延伸模型概念。		
第十一週 第十二週	2	第 06 課－搖擺招牌	tm-II-1 能建立簡單模型的概念，並能理解形成自然界實體模型的特性，進而與其生活經驗連結。 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源並能觀測和紀錄。 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	1. 透過觀察搖擺招牌模型作動方式，了解的科學原理。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 3. 利用積木組裝出搖擺招牌，並試著表達模型中應用的科學原理。	ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－搖擺招牌，並讓學習者想想有哪些方式可以讓搖擺招牌作動。 3. 想想看，如果能量可以憑空產生，會是怎樣一個世界？ (A：永動機、魔術、魔法、玩具總動	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

					分生活週遭的問題。	員。) 貳、發展活動 1. 領取搖擺招牌模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將搖擺招牌模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，如何讓搖擺招牌的搖擺幅度變大？ (A：把方框的寬度加大，進行實驗，觀察且記錄。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，改變搖擺招牌的造型，在一張紙畫出你喜歡的		
--	--	--	--	--	------------------	---	--	--

						圖案貼在模型上方。 (A：請學生動手繪畫或貼上自己喜歡的圖卡。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以分享太陽能、光能轉換機械能、簡單機械的概念，或是讓學習者發表廣告看板模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中太陽能、光能轉換機械能、簡單		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						機械相關的事物。 2. 讓學習者改造搖擺招牌的結構，看看如何讓模型改變作動的方向。		
第十三週 第十四週	2	第 07 課—向陽機	生 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	1. 了解太陽能可以驅動簡單機械的科學原理。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 利用積木組裝出向陽機，並試著表達模型中應用的作動原理。	INd-II-2 物質或自然現象的改變情形可以運用測量的工具和方法得知。 INc-II-2 生活中常見的測量單位與度量。 綜-1. 認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型—向陽機，並讓學習者想想有哪些方式可以改造向陽機。 3. 想想看，空氣、陽光、是生物生存的三要素，如果沒有陽光會對生物造成什麼影響呢？ （A：地球會陷入一片極黑暗，此時的黑暗不同於平時的夜晚，因為太陽消失了，相對的月球也不在反射陽光。）	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						貳、發展活動 1. 領取向陽機模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將向陽機模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 做做看，搖動把手，觀察有日照及沒日照模型的作動。 (A：鼓勵學生實驗觀察並記錄下來。有日照時太陽能板吸收較多的能量，作動增加，若沒日照時太陽能板收不到能量，作動變慢甚至無法作動。) 4. 舉行一個比賽，讓學習者		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						們可以互相討論。 5. 試試看，每日太陽軌跡都會略有不同，要如何讓模型可以自由調整向陽角度。 (A：鼓勵學生動手做並記錄下來。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以分享向陽機制、植物向光性概念，或是讓學習者發表向陽機模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						出生活中相關的事物，並延伸運用。 2. 再次讓學習者再次改造向陽機結構，製造出開關能控制作動。		
第十五週	2	第 08 課－鴨子	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 A-V-1 機構與結構的設計與應用。	1. 了解生態系統能量交換的概念。 2. 透過實驗中理解光能轉換機械能的原理。 3. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。	綜-2. 學習發現與提出問題的方法。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 INb-III-4 力可藉由簡單機械傳遞。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－鴨子，並讓學習者想想有哪些方式可以讓鴨子作動。 3. 想想看，在一個生態系統中，捕食者數量大幅減少，會對此生態系統有什麼影響？ (A：短時間內，初級消費者（草食動物）會增加，其食物生產者（植物）數量會減少。長時間之後，又會	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無
第十六週								

						達到新的平衡。此謂動態平衡。) 貳、發展活動 1. 領取鴨子模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將鴨子模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，改變太陽能板的位置，鴨子行走的速度會有什麼變化？ (A：鼓勵學生動手做並記錄下來。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，將此鴨子模型改造	
--	--	--	--	--	--	---	--

						成其他動物的模型，例如企鵝。 (A：鼓勵學生動手做並記錄下來。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者再次分享生態系統、能量交換、食物鏈、光能轉換機械能概念，或是讓學習者發表鴨子模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中生態系統、能量交換、食物鏈、	
--	--	--	--	--	--	---	--

						光能轉換機械能相關的事物。 2. 讓學習者再次改造鴨子機構，看還能變成什麼造型。		
第十七週 第十八週	2	第 09 課－太陽能集熱器	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 A-V-1 機構與結構的設計與應用	1. 了解太陽的熱能特質。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 透過積木組裝過程，培養自行設計和操作實驗的能力。	綜-2. 學習發現與提出問題的方法。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－太陽能集熱器，並讓學習者想想有哪些方式可以讓太陽能集熱器可以搜集到更多的熱能。 3. 想想看，阿基米德曾想利用反射鏡將船燒毀，如此的能量還能拿來做哪些事？ (A : 取火。) 貳、發展活動 1. 領取太陽能集熱器模型組裝基本材料。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能集熱器模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做看的實驗。 4. 做做看，在不同角度時，觀察集光板聚光的位置是否有所不同。 (A：鼓勵學生動手操作，觀察其變化並記錄下。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，還能做出什麼造型，使集光板改變角度。 (A：鼓勵學生動手操作，觀察其變化並記錄下。)		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能、光能、熱能、集熱器概念，或是讓學習者發表太陽能集熱器模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中集熱器有哪些材質與設計。 2. 再次讓學習者改造太陽集熱器，觀察在什麼地方能收集到最多能源。		
第十九週	2	第 10 課－專題製作(2)	生 k-IV-3 能了解選用適當材料及正	1. 利用所學及其原理，創作或	生 P-IV-1 創意思考的方法。	壹、引起動機 1. 教學者與學習	1. 自我察覺 2. 參與演練	無

第二十週			確工具的基本知識。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	2. 改良出模型。透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。	生 P-IV-3 手工具的操作與使用。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。	者共同討論模型-風車，並思考如何組裝。 2. 想想看，請利用學過的原理或模型，製作一台可以追蹤太陽的太陽集熱器，讓光熱轉換效率能夠提升。 貳、發展活動 1. 領取所需模型組裝基本材料。 2. 鼓勵學習者先將模型進行調整與修正。 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。	3. 口頭發表	
------	--	--	---	--	--	--	----------------	--

						4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與光熱轉換相關的事物。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第二學期五年級 創意積木-「西」遊記 彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	創意積木 科學實驗-運動與結構	實施年級	五年級	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） 2. ☐ 社團活動與技藝課程 （ ☐ 社團活動 ☐ 技藝課程） 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類： ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類： ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立研究或專長領域 其他類： ☐ 藝術才能班專門課程 ☐ 體育班專門課程 4. ☐ 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	1. 透過積木自由發揮想像及創意，從完成作品的過程中滿足成就感，累積自信。 2. 培養耐心與觀察力，能在遇到困難挑戰時，學習思考解決問題。 3. 學習克服組裝和拆解積木時的困難，到熟悉種類繁多的積木零件，而能隨心所欲自由的創作。 4. 讓孩子經歷創意發想、動手去做、用腦思考、開心玩樂的互動過程，產生「原來我可以做的到！」的成就感。 5. 學習如何合作，互相協助，並利用分組競賽的方式，激發出孩子對科學與藝術的熱愛及潛能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	科-J-A2 具備理解情境 與獨立思考的能力，並運用適當科技工具與策略，處理與解決生活問題與生命議題。 科-S-U-A3 具備統整科技資源進行規劃、執行、評鑑與反省的能 力，並能以科技創新的態度與作為，因應新的情境與問題。 科-J-B3 了解美感應用於科技的特質，並能利用科技進行創作、傳播與分享。 科-J-C1 具備正確的科技態度並遵守科技相關法律，且能利用科技主動關懷人文、科技、生態、與生命倫理議題。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備與資源，進行自然科學實驗。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。 自-J-A1 能應用科學知識、方法與態度於日常生活當中。 自-J-A2 能將所習得的科學知識，連結到自己觀察到的自然現象及實驗數據，學習自我或團體探索證據、回應多元觀點，並能對問題、方法、資訊或數據的可信性抱持合理的懷疑態度或進行檢核，進而 解釋因果關係或提出問題可能的解決方案。 自-J-A3 具備從日常生活經驗中找出問題，並能根據問題特性、資源等因素，善用生活週遭的物品、器材儀器、科技設備與資源，規劃自然科學探究活動。 綜-3. 樂於學習對生活事物充滿好奇與喜好探究之心，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。				
課程目標	30. 了解太陽可以產生影子並達成計時的科學原理。 31. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。				

	32. 利用積木組裝出日晷，並試著表達模型中應用的太陽與影子的計時原理。 33. 了解太陽、行星運行的軌跡。 34. 利用積木組裝操作來理解走鋼索的作動原理。 35. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 36. 利用積木組裝操作來理解太陽能陀螺的作動原理。 37. 了解簡單機械（齒輪）的操作原理。 38. 了解太陽光譜、光能轉換為機械能的原理與特質。 39. 透過實驗來得知力可藉由簡單機械傳遞的原理。 40. 透過觀察搖擺招牌模型作動方式，了解的科學原理。 41. 利用積木組裝出搖擺招牌，並試著表達模型中應用的科學原理。 42. 了解太陽能可以驅動簡單機械的科學原理。 43. 利用積木組裝出向陽機，並試著表達模型中應用的作動原理。 44. 了解生態系統能量交換的概念。 45. 透過實驗中理解光能轉換機械能的原理。 46. 了解太陽的熱能特質。 47. 透過積木組裝過程，培養自行設計和操作實驗的能力。 48. 了解太陽能吊車的科學原理，利用積木組裝出太陽能吊車，並試著表達模型中應用的吊車原理。 49. 了解雷達的原理。 50. 了解間歇性能源的定義。 51. 運用雷達的操作實驗，了解輸入光能與輸出機械能之間的關係。 52. 透過觀察太陽能蓄電站的運動情形，了解太陽能蓄電的應用。 53. 利用積木組裝出太陽能蓄電站，並試著表達模型中蓄電的原理。 54. 了解太陽能腳踏車的原理與特色，利用積木組裝出太陽能腳踏車，能操作模型並指出其功能。 55. 利用積木組裝出太陽能車，並試著表達模型中的作動原理。 56. 了解混合式能源車的作用原理。 57. 透過積木組裝過程了解仿生獸的作動方式及其定義。 58. 了解摩天輪的作用原理，利用積木組裝出摩天輪，並試著表達模型中的作動原理。	
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
表現任務	自我察覺、參與演練、口頭發表	

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
第一週 第二週	2	第 11 課－太陽能吊車	生 P-IV-4 設計的流程。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 po-IV-2 能辨別適合科學探究或適合以科學方式尋求解決的問題（或假說），並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	1. 了解太陽能吊車的科學原理。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 利用積木組裝出太陽能吊車，並試著表達模型中應用的吊車原理。	生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－太陽能吊車，並讓學習者想想有哪些方式可以讓太陽能吊車模型作動更加順暢。 3. 想想看，日常生活當中哪些地方可以利用光電轉換來進行發電呢？ (A：有些手錶機構擁有能將光能轉換為電能，並儲存使用以驅動手錶運轉的環保構造。) 貳、發展活動 1. 領取太陽能吊車模型組裝基本材料。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能吊車模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，如何才能讓吊車下降呢？ (A：將馬達正負極連接處交換位置。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，設計一個不同的把手開關，利用開關來控制吊車上升與下降。 (A：請學生動手改造模型。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能、吊車、光能轉換機械能概念，或是讓學習者發表太陽能吊車模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中相關的事物，並延伸應用。 2. 再次讓學習者再次改造太陽能吊車機構，看看會有哪些不同的創新點子。		
第三週	2	第 12 課－雷達	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究	1. 了解雷達的原理。 2. 了解間歇性能	綜-2. 學習發現與提出問題的方法。 生 s-IV-2 能運用基	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

第四週			人、事、物的方法。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 A-V-1 機構與結構的設計與應用。	3. 源的定義。 運用雷達的操作實驗，了解輸入光能與輸出機械能之間的關係。	本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型-雷達，並讓學習者想想可以用哪些方式使用雷達模型。 3. 想想看，為何人類的作息要日出而作，日落而息呢？ (A: 古人民的生活方式，因為以前沒有發電燈泡所以夜間照明不足，故依照日出日落來作息。) 貳、發展活動 1. 領取雷達模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將雷達模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以	
-----	--	--	--	---	---	---	--

						進行做做看的實驗。 4. 做做看，將模型的固定太陽能板改造成可追蹤太陽的設計。 (A：鼓勵學生動手改造模型。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，在不同光源的強度下，測試雷達在一分鐘內的轉圈圈數是否不同。 (A：鼓勵學生動手實驗並記錄之。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述雷達、間歇性能源、輸入能、輸出		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						能概念，或是讓學習者發表雷達模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中相關的事物，並延伸應用。 2. 再次讓學習者再次改造雷達機構，看看會有哪些創新點子。		
第五週 第六週	2	第 13 課－太陽能蓄電池	生 P-IV-4 設計的流程。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 po-IV-2 能辨別適合科學探究或適合以科學方式尋求解決的問題（或假	1. 透過觀察太陽能蓄電池的運動情形，了解太陽能蓄電的應用。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 3. 利用積木組裝出太陽能蓄電池，並試著表	生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－太陽能蓄電池，並讓學習者想想有哪些方式可以讓模型作動。 3. 想想看，使用	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

			說)，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。	達模型中蓄電的原理。		充電電池有什麼好處？ (A：減少鹼性電池的使用，讓電池能再次回收使用。) 貳、發展活動 1. 領取太陽能蓄電站模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能蓄電站模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，準備一顆充電電池，充電時間為一小時，調整太陽能活動版的角度，在什麼角度的蓄電效率會最好呢？ (A：與太陽	
--	--	--	-------------------------------------	------------	--	---	--

						光垂直。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，利用生活周遭可反射的物品，將陽光集中到太陽能活動板上，能否提升蓄電效率？ (A：可利用鏡子、鋁箔紙或模型內的太陽能集光版。切勿使放大鏡。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能蓄電站、蓄電、充電電池概念，或是讓學習者發表太陽能蓄電站模型組裝及遊戲心得。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能蓄電池、蓄電、充電電池相關的事物。 2. 再次讓學習者再次改造太陽能蓄電池，想想如何能儲存更多的電力。		
第七週 第八週	2	第 14 課－太陽能腳踏車	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 A-V-1 機構與結構的設計與應用。	1. 了解太陽能腳踏車的原理與特色。 2. 透過共同製作，培養互助合作的態度和解決問題的能力。 3. 利用積木組裝出太陽能腳踏車，能操作模型並指出其功能。	綜-2. 學習發現與提出問題的方法。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－太陽能腳踏車，並讓學習者想想有哪些方式可以讓作動更加順暢。 3. 想想看，使用太陽能有哪些優點及缺點？	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						(A：優點：普遍性、永久性、無汙染性。缺點：穩定性差、成本過高。) 貳、發展活動 1. 領取太陽能腳踏車模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能腳踏車模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做看的實驗。 4. 找找看，比較不同光源時，太陽能腳踏車行走速度的差異。 (A：當用強烈光源照射時太陽能板吸收較多的能量，使腳踏車作動加快。)		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，改裝太陽能腳踏車，大家來進行一場競速賽。 (A：加強光的來源，或是增加太陽能板，使腳踏車作動加速。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能腳踏車機構理念，或是讓學習者發表太陽能腳踏車模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中相關的事物。 2. 再次舉辦比賽，試著讓學習者再次改造太陽能腳踏車機構，運用之前所學之模型與集中光線使作動加快。		
第九週 第十週	2	第 15 課－專題製作(3)	生 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	1. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善建議模型的能力。 2. 培養主動參與的實驗精神。 3. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。	壹、引起動機 1. 教學者與學習者共同討論模型－充放電車子，讓學習者聆聽、思考。 2. 想想看，陽光是地球不可缺少的天然資源，但許多夜間活動，陽光無法直射到，試著打造一台充放電皆可使用的車子。 貳、發展活動 1. 領取所需模型組裝基本材料。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						2. 鼓勵學習者先將模型進行調整與修正。 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 讓學習者發表模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能以及能量轉換相關的事物。		
第十一週 第十二週	2	第 16 課－太陽能車	tm-II-1 能建立簡單模型的概念，並能理解形成自然界實體模型的特性，進而與其生活經驗連結。 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階	1. 透過積木組裝過程了解在太陽能車之作動原理。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。	ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－太陽能車，並讓	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

			段的物品、器材儀器、科技設備與資源並能觀測和紀錄。 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	3. 利用積木組裝出太陽能車，並試著表達模型中的作動原理。	同的方法，也常能做出不同的成品。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	學習者想想如何作動。 3. 想想看，若是車子是使用太陽能當作動力，有那些可能遇到的問題？ (A：穩定性差，受日夜季候的影響，太陽能不斷地生變化。) 貳、發展活動 1. 領取太陽能車機模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將太陽能車模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，記錄不同陽光時，車子的行走速度。	
--	--	--	---	--------------------------------------	---	--	--

						(A：強烈光源照射太陽能板時能吸收較多的能量，增加作動，在早上、中午、下午測試變化並記錄下。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，改造你的太陽能車來進行一場競速。 (A：增加光源或太陽能板。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能、能源轉換、太陽能車的概念，或是讓學習者發表太陽能車模型組裝及遊戲心		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能以及能量轉換相關的事物。 2. 再次讓學習者改造改造小車子，看看誰的太陽能車跑最快。		
第十三週 第十四週	2	第 17 課－混合式能源車	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 生 A-V-1 機構與結構的設計與應用。	1. 了解混合式能源車的作用原理。 2. 透過小組討論，培養與他人溝通協調的能力。 3. 透過積木組裝過程，培養自行設計和操作實驗的能力。	綜-2. 學習發現與提出問題的方法。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 k-V-1 能了解工程與設計的基本知識，如：工程設計流程、動力機構、結構設計、工程材料、機電控制等。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型－混合式能源車，並讓學習者想想有哪些方式可以讓混合式能源車作動更快速。 3. 想想看，混合式能源與其他	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						單一能源的優劣為何？ (A：混合式能源車的能量來源可以互相交叉補貼。單一能源若又是間歇性能源時，有時候會不能使用：例單一太陽能，沒太陽時就不能用了。) 貳、發展活動 1. 領取混合式能源車模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將混合式能源車模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做的實驗。 4. 做做看，記錄車子以太陽能驅動或以電池驅動或以混合	
--	--	--	--	--	--	--	--

						式能源驅動的速度差異。 (A：鼓勵學生動手操作並記錄下來。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，利用其他零件，改造成你專屬的混合式能源車。 (A：請學生動手改造並記錄下來。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能以及混合式能源車模型概念，或是讓學習者發表混合式能源車模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能以混合式能源車相關的事物。 2. 再次讓學習者改造改造小車子，看看會有哪些不同的創新點子。		
第十五週 第十六週	2	第 18 課—手持仿生獸	pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 綜-3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 了解仿生獸的作用原理與特色。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善建議模型的能力。 3. 透過積木組裝過程了解仿生獸的作動方式及其定義。	生 P-IV-4 設計的流程。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。 綜-1. 認真參與學習活動、工作及遊戲，展現積極投入的行為。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型-手持仿生獸，並讓學習者想想有哪些方式可以讓模型作動更加順暢。 3. 想想看，日常生活中有哪些設備有模仿動物或植物的功能？	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						(A：變色龍的變色本領，發明了軍事偽裝裝備。仿生荷葉薄膜實際上是一種人造高分子薄膜，該薄膜具有不沾水和不沾油的性質) https://tw.answer.yahoo.com/question/index?qid=20050614000011KK08258 貳、發展活動 1. 領取手持仿生獸模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將手持仿生獸模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，記錄仿生獸以太陽	
--	--	--	--	--	--	--	--

						能驅動的前進速度，如何改造模型來增加仿生獸前進的速度。 (A：鼓勵學生動手操作，觀察其變化並記錄下。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，利用其他零件，改造成你專屬的仿生獸。 (A：請學生動手改造。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述手持仿生獸機概念，或是讓學習者發表手持仿生獸模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

						教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能發電、仿生學相關的事物。 2. 再次讓學習者改造模型，試試看誰的手持仿生獸作動比較快。		
第十七週 第十八週	2	第 19 課－摩天輪	tm-II-1 能建立簡單模型的概念，並能理解形成自然界實體模型的特性，進而與其生活經驗連結。 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源並能觀測和紀錄。 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	1. 了解摩天輪的作用原理。 2. 培養與他人溝通協調的能力。 3. 利用積木組裝出摩天輪，並試著表達模型中的作動原理。	ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 pe-III-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備與資源。能進行客觀的質性觀測或數值量測並詳實記錄。	壹、引起動機 1. 教學者可講述主題故事，讓學習者聆聽並且思考內容。 2. 教學者展示出學習模型-摩天輪，並讓學習者想想可以如何應用此機構。 3. 想想看，在乘坐摩天輪往高處攀升時，你有沒有覺得自己的身體變輕了呢？	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

					ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	(A：因重力減少，所以會感覺變輕。) 貳、發展活動 1. 領取摩天輪模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 鼓勵學習者先將摩天輪模型進行調整與修正，提前完成的學習者可以進行做做看的實驗。 4. 做做看，若要讓模型行走方向反轉，有哪些方法可以達到呢？ (A：將電池的接線交換。) 5. 舉行一個比賽，讓學習者們可以互相討論。 6. 試試看，改造模型讓旋轉的	
--	--	--	--	--	---------------------------------------	---	--

						速度變慢。 (A：改造齒輪組的構造，以大顆齒輪帶動小顆齒輪，速度就會變慢。) 參、綜合活動 1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 教學者可以再次講述太陽能、摩天輪相關的概念，或是讓學習者發表摩天輪模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者找出生活中與太陽能、摩天輪相關的事物。	
--	--	--	--	--	--	---	--

						2. 再次讓學習者再次改造摩天輪，看看會有哪些不同的創新點子。		
第十九週 第二十週	2	第 20 課－專題製作(4)	生 k-IV-3 能了解選用適當材料及正確工具的基本知識。 生 s-IV-2 能運用基本工具進行精確的材料處理與組裝。 生 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	1. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善建議模型的能力。 2. 培養主動參與的實驗精神。 3. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。	生 P-IV-1 創意思考的方法。 生 P-IV-3 手工工具的操作與使用。 生 A-IV-2 機構與結構的應用。	壹、引起動機 1. 教學者與學習者互相討論模型－太陽能發電機，聆聽並且思考。想想看，太空人出任務時，無法隨時攜帶一個發電機；而太陽能是個很好利用的資源，試著打造一台太空人出任務的勘查車，藉由太陽作為動力，克服未知星球上的艱鉅地形。 貳、發展活動 1. 領取所需模型組裝基本材料。 2. 鼓勵學習者先將模型進行調整與修正。 參、綜合活動	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

						1. 分組展示此次的課程作品，給比賽獲勝的組別一個愛的鼓勵。 2. 讓學習者發表模型組裝及遊戲心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 鼓勵學習者聯想生活中與太陽能發電機相關的事物。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第一學期五年級 線西看世界 彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	線西看世界- 國際文化通 1	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(40)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) 2. ☐社團活動與技藝課程(☐社團活動☐技藝課程) 3. ☐特殊需求領域課程(特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類:☐生活管理☐社會技巧☐學習策略☐職業教育☐溝通訓練☐點字☐定向行動☐功能性動作訓練☐輔助科技運用 資優類:☐創造力 ☐領導才能☐情意發展☐獨立研究或專長領域 其他類:☐藝術才能班專門課程☐體育班專門課程 4. ☐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	本系列教材應用溝通式教學法，融入 TPR 教學法，並採螺旋式學習的設計理念。內容除包括字母字形、相關字彙、日常會話短句及歌謠韻文外，並設計聽、說、讀、寫四個面向的學習策略，培養學生自主學習能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解				
課程目標	1. 能認識與了解西方國家諺(俚)語的文化及生活背景及其蘊含的意思。 Unit1.You Are the Apple of My Eye.你是我最珍愛的人 Unit2. This Is My Cup of Tea.這正合我的胃口! Unit3.繪本教學 Will Never Not Ever Eat a Tomato . Unit4.It's Not My Day!. 我今天運氣真不好。 Unit5. He's sleeping like a log.他睡得很熟。 2. 能認識東西方國家的名人(牛頓、莫內)介紹、英式下午茶及東西方國家特色茶飲,藉以拓展學生的國際視野。 3. 能正確認識短篇內容，並以朗讀方式學習文章內容。 4. 能閱讀短篇內容，並能正確作答提問的內容。 5. 能聽辨、說出、認讀和習寫延伸英語單字。。 6. 能透過分組方式進行討論、問題解決、活動操作與表達及分享。 7. 繪本故事閱讀：Handa's Surprise 8. Culture：Food Festivals(法國--檸檬節、西班牙--番茄節、瑞士--洋蔥節、英國--滾起司節)				

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	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第一週	每週 2 節	Unit 1- You Are the Apple of My Eye.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。 【國際教育】 國 E5 體認國際文化的多樣性。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 【Say It】西方諺語 You Are the Apple of My Eye. 你是我最珍愛的人。 【Do you Know】Science 科學 (the UK) Sir Isaac Newton(1642-1727) 艾薩克·牛頓爵士，是一位英格蘭物理學家、數學家、天文學家、自然哲學家和煉金術士。1687 年他發表《自然哲學的數學原理》，闡述了萬有引力和三大運動定律，奠定了此後三個世紀裡力學和天文學的基礎，成為了現代工程學的基礎。在力學上，牛頓闡明了動量和角動量守恆的原理。在光學上，他發明了反射望遠鏡，並基於對三稜鏡將白光發散成可見光譜的觀察，發展出了顏色理論。他還系統地表述了冷卻定律，並研究了音速。 在數學上，牛頓與戈特弗里德·萊布尼茨分享了發展出微積分學的榮譽。他也證明了廣義二項式定理，提出了「牛頓法」以趨近函數的零點，並為冪級數的研究作出了貢獻。 在 2005 年，英國皇家學會進行了一場「誰是科學史上最具有影響力的人」的民意調查，在被調查的皇家學會院士和網民投票中，牛頓被認為比阿爾伯特·愛因斯坦更具影響力。	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-1 國內（外）招呼方式。	【教學與活動】 You Are the Apple of My Eye. 你是我最珍愛的人 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看 You Are the Apple of My Eye. 此俚語的意思 2. 這個典故出自於《聖經》當中的一句話，「He kept him as the apple of his eye」，他保護他，如同保護嚴重的瞳孔。由於蘋果和瞳孔的形狀相似，所以會用蘋果來比喻成瞳孔，後人慢慢的就開始用這個比喻去描述自己極為珍愛的人，如自己的瞳孔般的珍愛。 3. 請學生想想自己身邊有哪些人對自己而言是很重要的，並跟全班分享。 4. 請學生跟旁邊同學相互練習說這句話，鼓勵同學對身邊重要的人說：You Are the Apple of My Eye. .。 (名人) 1. 問學生是否知道莫內，再告訴他們有關莫內的事蹟和有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹莫內的相關資訊。 3. 請學生說說看對莫內的花園對他而言在創作時的感覺。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第二週	每週二節	Unit 1- You Are the Apple of My Eye.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	牛頓運動定律 牛頓的一則著名的故事稱，牛頓在受到一顆從樹上掉落的蘋果啟發後，闡示出了他的萬有引力定律。漫畫作品更認為，掉落的蘋果正好砸中了牛頓的腦門，它的碰撞讓他不知何故地明白了重力。 【延伸單字】 stop 停止 science 科學 work 工作 all day 整天 【Daily Talk】 The eggs are for your breakfast. Thank you.Science is fun. I can do my science work all day.That's watch! 牛頓曾經因為太專注於思考,誤把自己的錶當成機電放到鍋子中煮。 【Reading】 1.Listen and read Do you like oranges? Do you like pears? Come and see my magic tree. There are apples, bananas, papayas, pears, grapes, and oranges on the tree. Victor, Peter, and Elsa like pears. My pest like apples. Newton and I like apples, too. Newton is the apple of my eye. 2.Read and check. (1)This is Newton's magic tree. (2)There are watermelons on the magic tree. (3)The pets like apple.	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容,再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意,接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文,可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題;敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案,並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組,組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第三-四週	每週二節	Unit 1- You Are the Apple of My Eye.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	2.Fun Time Time for Watermelons! Summer is here! I like to eat watermelons in summer. How about you? What shape is a watermelon? Round? Oval? Now always! In Japan, a watermelon can look like a heart, or a square. Let's take a look. yellow flesh 黃肉西瓜 red flesh 紅肉西瓜 round 圓形 oval 橢圓形 heart-shaped 心型 square-shaped 方形 【Let's Think】 Why do the watermelons have different shapes?	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 課堂觀察 3. 口語評量 4. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第五-八週	每週二節	Unit 2 - This Is My Cup of Tea.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 【Say It】西方諺語 This Is My Cup of Tea. 這正合我的胃口! 【Do you Know】social studies 社會 (the UK) Afternoon Tea 下午茶是餐飲方式之一，用餐時間介乎午餐和晚餐之間，下午茶並不是正餐。近代的下午茶發展自英國維多利亞時代的英式下午茶 (afternoon tea)。一種流行的傳說認為，在 1840 年代中期一位英國上流社會的女士：貝德福德公爵夫人安娜·羅素，在下午時分因百無聊賴，讓女僕準備了少量的吐司、奶油和紅茶。這種簡便的飲食方式很快就成為了英國貴族們打發英國人喝下午茶的方式豐儉由人，由高貴的正式茶聚 (tea party)，到可以不喝茶只吃點心的餐飲 (afternoon tea)，都可以稱為下午茶。 時下的英式下午茶一般在下午三點半到四點半進行。英式下午茶的專用紅茶為產自印度的大吉嶺紅茶、斯里蘭卡的錫蘭高地紅茶、伯爵茶。除此之外英國也有在下午茶時喝奶茶的習慣。隨茶而來的還有切成薄片的檸檬及奶罐。	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-1 國內 (外) 招呼方式。	【教學與活動】 This Is My Cup of Tea. 這正合我的胃口 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看 This Is My Cup of Tea. 此俚語的意思 2. 說明 This Is My Cup of Tea. 的字面意思 cup of tea 就會想到“一杯茶”，但是當前面有所有格修飾時，cup of tea 則表示“某人喜愛之物；某物合乎某人的胃口”。這個成語多出現在否定句中，但有時也可用於肯定句。 本成語出現在二十世紀初期，當時的英國人普遍喜歡喝茶，在下午工休時間，男女職工聚在一起談論茶的味道及成色。口味當然因人而異，所以常出現 It isn't my cup of tea. 之類的成語。後來人們把 cup of tea 引伸到其他事物。 1. 問學生是否知道米開朗基羅，再告訴他們有關米開朗基羅的事蹟和有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹麥可·喬登的相關資訊。 3. 請學生說說看對米開朗基羅的《創世紀》感覺。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第五-八週	每週二節	Unit 2 - This Is My Cup of Tea.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	然而喝茶並不是主要的環節，品嘗蛋糕、三明治等各種點心，反而成了最重要的部分。正式的下午茶點心一般被疊成「三層架」(Three-Tier Petit Four Stand)的形式：第一層(底層)放置各種口味的三明治(tea sandwich)，第二層(中間層)是英國的傳統點心司康餅(scone)，第三層(最上層)則是小蛋糕和水果塔，下午時光的一種絕佳方式。 【延伸單字】 cake 蛋糕 scone n 司康餅 sandwich 三明治 teapot 茶壺 【Dos and Don'ts】 A. Don's drink tea from a spoon. B. Don't leave the spoon in the teacup. C. Start from the sandwiches. 【Reading】 1. <u>Listen and read</u> It's tea time. We have juice, water, tea, coffee, and hot chocolate. Dr. K wants some tea. Lily and Elsa want some orange juice. Peter wants some hot chocolate. Victor has some soda. Let me try it. Mmm.....This is my cup tea! <u>2. Read and check.</u> (1) Dr. K wants some tea. (2) Lily and Elsa want some apple juice. (3) Victor wants some water.	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	【教學與活動】 I could eat a horse! 我餓壞了! - 介紹本週西方俚語由來教學。 - 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 - 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 - 帶領學生練習本週學習單字。 - PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 - 能聽懂並了解短文大意。 - 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) - 帶學生念並猜猜看 This Is My Cup of Tea. 此俚語的意思, 而 cup of tea 則表示“某人喜愛之物；某物合乎某人的胃口”。 - 說明此處所以下次見到 cup of tea，千萬別只想到香噴噴的好茶，也許它根本不是茶，自然也就無法喝。。 - 請學生想想自己每天吃飯的速度, 認為自己是 could eat a horse! 的人起立, 並跟全班分享吃飯很快的感覺或有什麼不適的時候。 - 請學生跟旁邊同學相互說這句話：This Is My Cup of Tea. 並相在課本空白處再描寫一次。 (名人) - 問學生是否吃過其他國家食物, 知不知道下午茶源自於哪一個國家。 - 播放 Super E-Book, 介紹下午茶的相關資訊。 - 請學生說說看對品嚐披薩的經驗、是否吃過獨特口味的下午茶, 並分享他的口感、味道或形式, 有何其特別的感覺。	- 活動式評量 - 紙筆評量 - 課堂觀察 - 口語評量 - 作業評量
-------	------	--	---	---	--	--	---

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)	自編自選材 /學習單
第五-八週	每週二節	Unit 2 - This Is My Cup of Tea.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	【Fun Time】 Famous Drinks Around the World Taiwan 台灣 (bubble tea 珍珠奶茶) Bubble tea is sweet and chewy. Japan 日本 (matcha 抹茶) Matcha is bitter but good for your health. the UK 英國(black tea 紅茶) Have some black tea. It Smells good. the USA 美國 (ice cream soda 冰淇淋蘇打) The ice cream soda is cold and sweet. (延伸單字) sweet 甜的 chewy 有嚼勁的 health 健康 smell 聞起來 【Say Your Thoughts】 What's your favorite drink? Why? (看看其他國家的下午茶文化) 廣州 的茶樓和酒樓通常的下午茶是在 2 點或 2 點半左右開始，至晚飯之前結束。 香港 大部份食肆把下午二時半至五時半稱為「下午茶時間」。 英國 人喝下午茶的方式豐儉由人，由高貴的正式茶聚 (tea party)，到可以不喝茶只吃點心的餐飲 (afternoon tea)，都可以稱為下午茶。 德國 ，下午茶被稱為 Kaffee (咖啡) 紐西蘭 ，他們的 Tea time (下午茶時間) 習慣在早上而非下午，所以他們把「小息」稱作「Morning tea time」。	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第九-十二週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Handa's Surprise mato	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 * 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 * 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適	第一階段 1. 能認識 8 種水果的名稱。 2. 能用將水果分類。 3. 能寫出不同類別水果的特徵。 4. 能夠專心聆聽故事並理解大意。 5. 能團隊設計簡單的水果猜謎。 6. 能套用句型進行問答。 第二階段 1. 能依照故事和圖片找出答案。 2. 能用英語參與討論和互動。 3. 能完成國家對比的學習單。 4. 能觀賞影片並大致理解內容。 5. 能用英語表達自己的想法。 6. 能套用句型進行問答。	A1 身心素質與自我精進 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 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解 健康與體育領域 Ea- I -1 生活中常見的食物與珍惜食物。 Ea- I -2 基本的飲食習慣。 閱讀素養 E12 培養喜愛閱讀的態度。 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。	第一階段 1. Warm up a. 複習水果的單字：apple, banana, grapes, orange, papaya, pear, watermelon。 b. 請學生將以上水果分類為 juicy 或 non-juicy。Juicy: apple, grapes, orange, pear, watermelon Non-juicy: banana, papaya c. 請學生提出其他的水果分類方法（例如：size, color, taste）。 2. Presentation a. 將 附件一 發給每位學生，並解說表格的內容。第一、二欄的答案在影片中，請學生邊看邊寫這兩欄。 b. 播放影片並在每一個水果段落暫停： https://www.youtube.com/watch?v=S8N0f0gx2DUA c. 再次播放影片請學生對照自己所寫的內容。 d. 詢問學生 What' s the differences between an orange and a tangerine? (An orange is round. It' s bigger and sweeter than a tangerine.) e. 將學生分組。小組討論，一起完成學習單的內容（先不填寫最後一行空白行）。 f. 教師統整每組對各類水果的描述，無標準答案，學生可以自由發表意見並說明原因。 3. Activity a. 請小組討論選出另外一種水果，並將此水果的特質填寫在最下方的空白行。各組輪流派一位代表上台講述此水果的特質，讓別組猜。 b. 每一題五分，當出題者給予一個提示，猜題者若猜對可得五分，若無人猜對，出題者再給予下一個提示，猜對者可得四分，以此類推到一分。總得分最高的組別獲勝。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	【教材來源】 Handa's Surprise 作者：Eileen Browne 出版社：Scholastic / Walker Books ISBN: 9780744536348 內容簡介： Handa 是肯亞西南部一個村落的女孩，她準備了七種水果，要送給鄰村的好朋友 Akeyo。她不知道 Akeyo 會喜歡哪一種水果？一路上有動物們陸續被水果吸引而來，但是 Handa 都沒有發現。當 Handa 終於到達 Akeyo 的村落時，還會剩下哪水果呢？而她又會有什麼驚喜呢？
--------	------	--	---	--	---	---	---	---

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)	自編自選材 /學習單
			當的回應。。					

第九-十二週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Handa's Surprise mato	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 * 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 * 3-III-9 能藉圖畫、標	第一節 1.能認識 16 種食物的名稱。 2.能用將食物依不同的類別做分類。 3.能用指定的句子完成任務。 4.能按照提示聯想答案。 5.能快速說出食物的英文單字。 6.能套用句型進行問答。 第二節 1.能依照故事和圖片找出答案。 2.能用英語參與討論和互動。 3.能夠專心聆聽故事並理解大意。 4.能團隊設計有創意的文字描述。 5.能用英語表達自己的想法。 6.能套用句型進行問答。	A1 身心素質與自我精進 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 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解 健康與體育領域 Ea- I -1 生活中常見的食物與珍惜食物。 Ea- I -2 基本的飲食習慣。 閱讀素養 E12 培養喜愛閱讀的態度。 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。	4. Wrap Up a. 練習將單字套用到句型 Will she like the _____? b. 教師說水果，學生說整句，例如：banana、Will she like the soft yellow banana? 第二階段 1. Warm up a. 複習上一節課的 8 種水果名稱。 b. 詢問學生是否跟臺灣的水果種類相似？ 2. Presentation: Handa' s Life (12 mins) a. 請學生猜一猜，Handa 是哪個國家的小孩 (Kenya)。觀賞動畫找答案： https://www.youtube.com/watch?v=XyIV_xYi0as b. 詢問學生從哪裡可以看出來？(skin color, hair style, outfit, fruits, animals, houses) c. 展示世界地圖上的 Kenya (PPT)，並介紹單字 Africa。 d. 觀賞影片 Meet Munyiva from Kenya - A day in her life https://www.youtube.com/watch?v=IW3G060Bgys 3. Discussion: a. 發下 附件二 學習單，請學生觀察地圖，並填入頁面上方的空格。教師示範表格的第一、二句，請小組討論肯亞和臺灣的特點，並將國家填入空格，完成個人學習單。 b. 介紹單字 Ugali (發音為「烏嘎里」)。 people in Kenya like to eat Ugali. It' s made of water, salt, and corn flour. Many Kenyan runners eat it for breakfast, lunch, or dinner! https://www.youtube.com/watch?v=0r2zTQiI-F4 請各組學生輪流報告對照的兩句描述，並說明選擇答案的依據或想法。 視時間補充說明：Kenya has the best runners in the world. Many children run 4 km to school every morning! Kenya won 60% of Africa' s gold medal' s at 2016	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	【教材來源】 Handa' s Surprise 作者：Eileen Browne 出版社：Scholastic / Walker Books ISBN: 9780744536348 內容簡介：Handa 是肯亞西南部一個村落的女孩，她準備了七種水果，要送給鄰村的好朋友 Akeyo。她不知道 Akeyo 會喜歡哪一種水果？一路上有動物們陸續被水果吸引而來，但是 Handa 都沒有發現。當 Handa 終於到達 Akeyo 的村落時，還會剩下哪水果呢？而她又會有什麼驚喜呢？
--------	------	--------------------------------------	--	--	---	--	---	--

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)	自編自選材 /學習單
			題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。。			Olympics. (6 gold, 6 silver and 1 bronze) http://www.kenyapage.net/athletics/olympics.html Wrap up (5 mins) 詢問全班： Where is Handa from? (She's from Kenya.) What fruits can you get in Kenya? (banana, orange, guava, mango, passion fruit, grapes, tangerine, avocado, pineapple) What do we know about Kenya? (Kenya is in Africa. People are good at running.)		

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)	自編自選材 /學習單
第十三-十六週	每週二節	Unit 4 西方諺語 It's Not My Day.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 【Say It】西方諺語 It's Not My Day. 我今天運氣真不好。 【Do you Know】Art 藝術。 Monet the Painter 莫內 1840-1926 奧斯卡·克洛德·莫內 (法語： Oscar-Claude Monet 法國畫家，印象派代表人物及創始人之一，「印象」一詞即是源自其名作《印象·日出》，印象派的理論和實踐大都有其推廣。莫內擅長光與影的實驗與表現技法，最重要的風格是改變了陰影和輪廓線的畫法，在其畫作中沒有非常明確的陰影，亦無突顯或平塗式的輪廓線。此外，他對於色彩的運用相當細膩，曾長期探索實驗色彩與光的完美表達，常在不同的時間和光線下，對同一對象作多幅描繪。 莫內曾說：「試著忘卻你眼前的一切，不論它是一株樹，或是一片田野；只要想像這兒是一個小方塊的藍，這兒是長方形的粉紅，這兒是長條紋的黃色，並照你認為的去畫便是...。」他在 1870 年代的作品便是以這種不加琢磨的手法來呈現視覺經驗中片段的紊亂素材：雜陳的彩色筆觸同時襲	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	【教學與活動】 It's Not My Day. 我今天運氣真不好。 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看 It's Not My Day.. 此俚語的意思 2. It's Not My Day. 是指我今天運氣真不好，相反的說 It's My Day 就是說我今天很幸運。 3. 請學生分組討論句子的使用情境亦可請各組演出短劇，將此劇融入台詞中。 4. 請學生跟旁邊同學相互說這句話：It's Not My Day. 再次複習。 (名人) 1. 問學生是否知道，看過或聽過莫內的介紹，知道莫內最喜歡在哪裡畫畫嗎？再告訴他們有關莫內的有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹莫內的相關資訊。 3. 請學生說說看對莫內的感覺。 4. 可以請學生多留意生活當中或環境中對美的意象進行觀察，更可以討論表達用什麼方式把「美」留下來。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第十三-十六週	每週二節	Unit 4 西方諺語 It's Not My Day.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	向眼睛，因視覺的混合作用而成為炫目的幻影。莫內晚期的作品側重於同一主題在不同光線和空氣下變幻無窮的外觀。因而油彩記錄下來的，不是所見物體的本身，而是觀看的過程。 【延伸單字】 light 光線 The light is dancing on the water. Mr.Monet is painting. I like to paint on my boat. 水與光是印象派搭師莫內重要的創作元素，為了觀察更細微的水光變化，莫內還將一艘船改裝成水上畫室。 【Reading】 1.Listen and read Today is Wednesday. Dr. K has a painting class. She can't find her bag, and I want to help. The bag is on the blue box. I try to get the bag. Oh, no! The paint falls on my jacket. What a mess! It's not day! 2. Put the sentences in the correct order. (1) .Today is Wednesday. (2).Dr. K has a painting class today. (3).Victor tries to get the bag on the blue box. (4).Dr. K needs her bag for the painting class. 【Fun Time 】Days of the Week Sun /Sunday Moon / Monday Mars / Tuesday Saturn /Saturday Jupiter/Thursday Venus/ Friday Mercury/ Wednesday Earth Neptune Uranus	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容,再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意,接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文,可徵求自願者上台朗讀。 B.Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題;敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案,並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組,組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第十七-廿週	每週二節	Unit 5 西方諺語 He's sleeping like a log.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 【Say It】西方諺語 He's sleeping like a log. 他睡得很熟。 【Do you Know】Art 藝術。 Vincent van Gogh 梵谷 1853 ~ 1890 後期印象主義時期著名家 The Starry Night 星夜, 梵谷的線條充滿強烈的力量, 一筆線條緊接著一筆線條, 猶如雕刻家的作品一樣強烈及清晰。在這幅名為《星夜》的畫中, 畫面上的線條差不多一樣的粗細, 一排排地列在山上, 像從左邊向右邊進行, 帶來動勢的感覺。這些線條, 除了房屋及高聳入雲的教堂外, 都是這樣的, 並且向後曲捲著, 越捲越高。畫面左邊的是插入天空的絲柏, 伸向天際, 象徵著梵谷患了精神病的孤寂靈魂。畫面下方是聖雷米的街景, 沈睡在深夜裡。畫面上方則是藍色的寧靜星空, 佔了畫面三分之二的位置。看來有如太陽一般發出強烈光線的月亮, 與閃爍的十一顆星星, 浮現在夜空中, 雲彩像漩渦。梵谷的星空, 不只是自然現象的形象化, 而是他的幻想與意志的顯現。	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-1 國內(外)招呼方式。	【教學與活動】 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學, 請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問, 鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看 He's sleeping like a log. 此俚語的意思。 2. 說明 sleeping like a log.. 的字面意思是 log [10g] 表『圓木』。樹木被砍下來做成圓木後, 安安靜靜躺在地上的樣子, 被用來形容人『睡得香甜』, 動也不動, 當我們說: He's sleeping like a log.. 就是說: (他睡得很熟) 的意思。 3. 請學生分組, 討論想想自己在什麼時候會說: He's sleeping like a log.. 。 4. 請學生在課本空白處或白紙上練習寫出此俚語 He's sleeping like a log. 。 (名人) 1. 問學生是否知道莫內的印象, 是否聽過古夫, 再告訴他們有關莫內的有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹莫內和他創作的相關資訊。 3. 請學生說說看分享聽過看過或去過的美術館及展覽, 教師可以舉例, 如學校的美術作品展或文化中心或美術館等展覽。	1. 活動式評量 2. 課堂觀察 3. 口語評量 4. 作業評量	

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)	自編自選材 /學習單
第十七-廿週 1	每週二節	Unit 5 西方諺語 He's sleeping like a log.	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	梵谷所畫的月亮及星群都具有眩人的光彩，閃耀在天空，他用極鮮艷的線條，使月亮及每一顆星星旋轉著，連接著，表示它們正在橫越銀河。 【延伸單字】 Foodie 美食家 Homegrown 自家種的 What are you doing, Mr. Monet? I'm painting a picture of my garden. What do you like to eat? I like to eat homegrown food. 莫內常在自家花園作畫，也喜花在花園種植蔬果，作為餐桌上的食材。 【Reading】 1.Listen and read It's Tuesday. I'm making a potato pie for lunch in the kitchen. Victor and kids come to help me. They are good helpers. Victor is washing the potatoes. Elsa is cutting the potatoes. Peter is tearing because he's cutting the onions. Oops! It's Harry, not Peter. They're like tow peas a pod.	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第十七-廿週	每週二節	Culture Food Festivals	1-II-1 能聽辨 26 個字母。 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-1 能說出 26 個字母。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-1 能書寫 26 個印刷體大小寫字母。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 26 個字母。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 (A). Listen and read. (1) France 法國 Lemon Festival 檸檬節 Welcome to the Lemon Festival! Come see the Lemon and orange artworks. They are big and tall. You can try the cool lemonade and yummy lemon pie here. (延伸單字) Lemon Festival 檸檬節 artwork 藝術品 lemon pie 檸檬派 (2) Spain 西班牙 Tomato Fight Festival 番茄節 Dear Ann I'm in Spain now. Do you like tomatoes? People are throwing tomatoes at each other . Look! Everyone gets wet and red. It's so much fun! Frank (延伸單字) tomato Fight Festival 番茄節 people 人們 throw 丟擲. each other 互相 get wet 弄濕	Aa-II-1 字母名稱。 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	(國家和節慶由來和介紹) 1. 法國(檸檬節) 2. 西班牙(番茄節) 3. 瑞士(洋蔥節) 4. 英國(滾起司節) (Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次播放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	
--------	------	--	---	---	--	---	---	--

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)	自編自選材 /學習單
第十七-廿週	每週二節	Culture Food Festivals		(3)Switzerland 瑞士 Onion Festival 洋蔥節 I'm in Switzerland now ! There are many onion crafts. Look at the onion dolls . They're so cute! (延伸單字) Onion Festival 洋蔥節 many 很多 craft 手工藝品 (4)the UK 英國 Cheese Rolling Festival 滾起司節 Come and join the Cheese Rolling Festival. People roll a big cheese down the hill. They run down the hill to catch the cheese. (延伸單字) Cheese Rolling Festival 滾起司節 roll 滾動 hill 山丘 catch 接住 (Sing and Song) Festivals Around the World Go around the world and have some fun! We can see lemon artworks. Let's go to Switzerland. We can make onion crafts. Let's go to the UK. We can chase the rolling cheese. Let's go to Spain. We can have a tomato fight. It's so much fun!		(國家和節慶由來和介紹) 1. 法國(檸檬節) 2. 西班牙(番茄節) 3. 瑞士(洋蔥節) 4. 英國(滾起司節) (Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次播放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題: 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。		

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)	自編自選材 /學習單
第十七-廿週	每週二節	Culture Hot Spots		They're big and old. Ther're big and old. I'm from Taiwan. Come see Sun Moon Lake. It's very beautiful. It's very beautiful.		(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B.Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。		

註:

1. 行列太多或不足, 請自行增刪。

2. 彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程), 如無特定自編教材或學習單, 敘明「無」即可。

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第二學期五年級 線西看世界 彈性學習課程（校訂課程）

課程名稱	線西看世界- 國際文化通 1	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(40)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) 2. ☐社團活動與技藝課程(☐社團活動☐技藝課程) 3. ☐特殊需求領域課程(特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類:☐生活管理☐社會技巧☐學習策略☐職業教育☐溝通訓練☐點字☐定向行動☐功能性動作訓練☐輔助科技運用 資優類:☐創造力 ☐領導才能☐情意發展☐獨立研究或專長領域 其他類:☐藝術才能班專門課程☐體育班專門課程 4. ☐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	教材應用溝通式教學法，融入 TPR 教學法，並採螺旋式學習的設計理念。內容除包括字母字形、相關字彙、日常會話短句及歌謠韻文外，並設計聽、說、讀、寫四個面向的學習策略，培養學生自主學習能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解				
課程目標	1. 能認識與了解西方國家諺(俚)語的文化及生活背景及其蘊含的意思。 Unit1. It's a piece of cake.這是一件容易的事。 Unit2. The game is in the bag!這場比賽贏定了! Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little OvercoatUnit4.Face the music.面對現實。 Unit5.Don't be a couch potato.不要當電視迷 2. 能認識東西方國家的名人介紹,拓展學生的國際視野。 3. 能正確認識短篇文章的內容，並以朗讀方式學習文章內容。 4. 能閱讀短篇文章的內容，並能正確作答提問的內容。 5. 能聽辨、說出、認讀和習寫延伸英語單字。。 6. 能透過分組方式進行討論、問題解決、活動操作與表達及分享。 7.繪本故事：Joseph Had a Little Overcoat 8.Culture Transportation Around the World (Switzerland –Cable Car 、Greenland -Sled 、Hong kong –Ferry 、Egypt –Camel)				

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	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	

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
第一週	每週 二節	Unit 1 西方諺 (俚)語 It's a piece of cake.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	【Say It】 西方諺語 It's a piece of cake..這是一件容易的事 【Do you Know】 music 音樂。 Wolfgang Amadeus Mozart(1756～1791) A.透過介紹莫札特有趣的小故事,拓展學生的國際視野。 沃夫岡·阿瑪迪斯·莫札特(德語: Wolfgang Amadeus Mozart, 1756 年 1 月 27 日－1791 年 12 月 5 日), 出生於神聖羅馬帝國薩爾斯堡, 逝世於維也納, 是歐洲最偉大的古典主義音樂作曲家之一, 他也是一位共濟會會員。 莫札特 3 歲便展現出他的音樂奇特才能, 他不僅具備絕對音準更有超出常人的記憶力, 5 歲時更請求父親教大鍵琴給他學, 隨後亦獵及小提琴、管風琴和樂曲創作, 至此他的能力宛若平地一聲雷響徹雲霄, 在學會閱讀、書寫或計算甚至能懂得樂譜視讀、巧弄拍律。6 歲, 時值 1762 年, 已譜出三首小步舞曲 (KV.2、4、5) 和一曲快板 (KV.3)。 1767 年, 11 歲的莫札特便寫出第一部歌劇《阿波羅與希亞欽杜斯》(Apollo et Hyacinthus, K.38), 並由薩爾斯堡大學附屬高級中學的學生們演出這齣拉丁喜劇。返回奧地利後, 他定期往返維也納, 且於 1768 年夏天寫出另外兩部歌劇, 名為《牧羊人與牧羊女》(Bastien et Bastienne, K.50) 與《善意的謊言》(La finta semplice), 當時莫札特年僅 12 歲。隔年便受大主教提名為樂團首席。	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	【教學與活動】 It's a piece of cake. 這是一件容易的事 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學, 請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問, 鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看此俚語的意思 2. 說明當螞蟥鑽進褲子, 肯定令人坐立難安又著急, 所以 He has ants in his pants. 的意思就是(他很著急)。 3. 請學生二人一組, 彼此分享金章不安的經驗, 並用對方的名字在自己的課本寫下句子: Jerry has ants in his pants.。 4. 請學生上台寫出他們的句子, 並分享其經驗。 (名人) 1. 問學生是否知道麥可. 喬登, 再告訴他們有關喬登的有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹麥可. 喬登的相關資訊。 3. 請學生說說看對麥可. 喬登的認識與感覺。	1. 活動評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第二週	每週二節	Unit 1 西方諺 (俚)語 It's a piece of cake.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	莫札特的短暫一生寫出了大量的音樂作品，體裁形式涉及到各個領域，留下了許多不朽的傑作。其中包括 20 餘部歌劇、41 部交響曲、50 餘部協奏曲、17 部鋼琴奏鳴曲、5 部小提琴奏鳴曲、35 部鋼琴小提琴奏鳴曲、23 首弦樂四重奏。 【延伸單字】 smart 聰明的 play the piano 彈鋼琴 I'm smart . I can play the piano very well. 【Reading】 1.Listen and read Elsa is sick. She's going to the hospital. She can't play the violin at the music show this Sunday . I can help. Dr. K has a magic violin. I can play it. It's a piece of cake. 2.Read and check. (1)Elsa is going to the hospital. (2)Dr. k has a magic violin. (3)Victor can't play the magic violin.. 【延伸主題】 貝多芬的故事 2010 年 1 月 26 日下午 11:17 路德維希·范·貝多芬（德語：Ludwig van Beethoven，1770 年 12 月 16 日－1827 年 3 月 26 日），是一位集古典主義大成、開浪漫主義先河的德意志古典音樂作曲家，也是一位演奏家和指揮家。他一共創作了 9 首編號交響曲、35 首鋼琴奏鳴曲（其中後 32 首帶有編號）、10 部小提琴奏鳴曲、16 首弦樂四重奏、1 部	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B.Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量
-----	------	--	---	--	---	--	--

第三-四週	每週二節	Unit 1 西方諺 (俚)語 It's a piece of cake.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	歌劇、2 部彌撒、1 部清唱劇與 3 部康塔塔，另外還有大量室內樂、藝術歌曲 (Lieder) 與舞曲。這些作品對音樂發展有著深遠影響。在華文世界，貝多芬被尊稱為樂聖。 貝多芬在 1783 年 (一說 1782 年) 代表奈弗出任宮廷樂隊羽管鍵鋼琴演奏家。1783 年，奈弗在一音樂雜誌撰文道：這位年輕的天才應該在其藝術修養方面得到更多的幫助，只要他能堅持不懈，一定會成為莫扎特第二。而貝多芬也是對這位老師深存愛戴，他在同一年寫信給奈弗的信中提到：如果我有所成就，這一定是您的功勞。 貝多芬是「集古典主義大成，開浪漫主義先河」的德意志作曲家，也是鋼琴演奏家。自 1814 年開始他的聽力急劇下降，於是放棄了鋼琴演奏和指揮，但卻堅持創作：他被譽為最偉大的作品幾乎都是在雙耳全聾時創作的。貝多芬對後世影響深遠。一生共創作了 9 首編號交響曲、36 首鋼琴奏鳴曲 (其中 32 首帶有編號，1 首未完成)、10 部小提琴奏鳴曲、16 首弦樂四重奏、1 部歌劇及 2 部彌撒曲等等。這些作品對音樂發展有著深遠影響，貝多芬因此在華語世界中被尊稱為樂聖。	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	【教學與活動】 He has ants in his pants. 他很著急 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組，組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量
-------	------	--	---	--	---	--	---

第五週	每週二節	Unit 2 西方諺語 We're in the same boat.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 【Say It】西方諺語 We're in the same boat. 我們處境相同。 【Do you Know】social studies 社會。 Austria 奧地利 Vienna, the City of Music. 維也納是一個音樂之都 維也納 Vienna 是奧地利共和國的首都，也是該國最大城市，維也納有「多瑙河的女神」之美譽。羅馬帝國和奧匈帝國時代的輝煌為維也納留下了不計其數的雄偉建築，而作為「音樂之都」也吸引了貝多芬、莫扎特和馬勒等眾多音樂家，繼承了他們的古典主義音樂作品和文化遺產，使得維也納成為一座遠近聞名和深受歡迎的旅遊城市。 維也納的古典主義音樂在世界上名聞遐邇，幾百年來貢獻了不計其數的作曲家，至今仍影響和激勵著當代音樂家。維也納孕育了表現主義的代表人物勛伯格、韋伯恩和貝爾格。出生在維也納的還有舒伯特、老約翰·施特勞斯、小約翰·施特勞斯、蘭納、克熱內克等。無數音樂家曾在維也納學習、生活和投身音樂創作，其中包括維也納古典樂派的三位傑出代表海頓、莫扎特和貝多芬，還有李斯特、萊哈爾、布魯克納、馬勒、格魯克、勃拉姆斯、維瓦爾第等。海頓、莫扎特、貝多芬、舒伯特、老約	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	【教學與活動】 We're in the same boat. 我們處境相同。 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學，請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問，鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看此俚語的意思 2. 說明 in the bag 就是在袋子裡，從袋子裡取物是輕而易舉，所以 The game is in the bag!. 的意思就是引申(這場比賽贏定了!) 3. 請學生二人一組，彼此分享金章不安的經驗，並用對方的名字在自己的課本寫下句子: Jerry has ants in his pants.。 4. 請學生上台寫出他們的句子，並分享其經驗。 (名人) 1. 問學生是否知道或看過 NBA, 再告訴他們有關 NBA 的相關內容。 2. 播放 Super E-Book, 介紹美國籃球聯賽(NBA) National Basketball Association 的相關資訊。 3. 請學生說說看對 NBA 的認識與感覺。	1. 活動式評量 2. 課堂觀察 3. 口語評量 4. 作業評量	
-----	------	---	---	--	---	---	--	--

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
第六週	每週二節	Unit 2 西方諺語 The game is in the bag!	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	翰•施特勞斯、小約翰•施特勞斯、蘭納、布魯克納、馬勒、格魯克、勃拉姆斯、維瓦爾第等長眠於維也納。 維也納新年音樂會每年的 1 月 1 日由維也納愛樂管弦樂團在金色大廳舉行和向全球直播，維也納歌劇院舞會每年維也納狂歡節的高潮，其它如維也納華爾茲、維也納少年合唱團等和維也納眾多的歌劇院和戲院一起聞名世界。 【延伸單字】 Street musician 街頭音樂家 【Daily Talk】 There are many street musicians in Vienna. The New Year' s in the Golden Hall is great! 【Reading】 1. Listen and read. The Danube River is beautiful. We can get there by bus. Victor, Harry, and I row a boat on the river. I play with the water. Harry says, "Don't do that!" He's right. We're in the same boat. We row the boat together. Everyone is happy. 2. Read and check. (1) Peter can get to the Danube River by bike. (2) Victor play with the water. (3) Harry, Peter, and Victor row the boat together. 【延伸主題】 世界十大著名音樂廳 (1) 維也納音樂廳 位於藝術之都奧地利維也納，始建於 1867 年，是維也納最古老、最現代化的音樂廳。這裡是每年舉行「維也納新年音樂會」的法定場所	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次播放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

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
第七-八週	每週二節	Unit 2 西方諺語 The game is in the bag!	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	(2)鬱金香國度的音樂聖殿--特丹音樂廳位於風車和鬱金香之國荷蘭。 (3)國際都市中的古典之聲--基音樂廳位於世界上最繁華的大都市之一紐約市。 (4)浪漫之都演繹浪漫主義——普萊耶音樂廳位於浪漫之都巴黎，始建於1839年。 (5)島國的古典餘韻—三得利音樂廳建於20世紀70年代末，位於日本東京都港區北部的赤坂。 (6)德國頂級古典殿堂—柏林愛樂音樂廳是1956年由德國本土建築師 Hans Scharoun 設計的，1987年完工，是當今最著名的音樂廳之一。 (7)美大陸的第一音效—波士頓音樂廳素有「全球音響效果之首」的美稱，當年花費了75萬美元修建而成，1900年正式開放。 (8)蕭邦故鄉的古典氣息—華沙愛樂音樂廳始建於1901年，位於「鋼琴詩人」蕭邦的故鄉波蘭華沙。 (9)音樂之城的音樂大廈—萊比錫布商大廈音樂廳萊比錫布商大廈管弦樂團是歐洲最大的管弦樂團之一，它的常駐地是德國東部城市萊比錫的布商大廈音樂廳。 (10)古老東方的現代藝術殿堂—國家大劇院中國國家大劇院建成於2007年9月，是一座新生的音樂殿堂級建築，是亞洲最大的劇院綜合體。 原文網址： https://kknews.cc/travel/v2p3g2l.html	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A.Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B.Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第九週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little Overcoat	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 綜合活動 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。	第一階段 1.能認讀學過的交通工具單字。 2.能依據老師的引導回答問題。 3.能組合簡單的句子做自我介紹。 4.能將小組組員的資料填入表格。 5.能專注觀賞英語影片並嘗試理解內容。 6.用簡單的英語與同學討論。 第二階段 1.能將其他主題的單字和本單元主題做綜合的分析。 2.能專注觀賞影片並大概理解內容。 3.能用簡單的英語表達自己的想法。 4.能積極參與小組討論。 5.能用英語說明討論的結果。 6.能跟唱英語歌謠並替換單字。	Ac-III-2 簡易的教室用語。 Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。 B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 D-III-1 所學字詞的簡易歸類。 綜合活動 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。	第一節 1.Warm up (3 mins) a.複習學過的服裝的單字：scarf, shirt, sweater, vest, pants, shorts, sneakers, socks。 b.請學生猜一猜，現場有多少人身上有超過5個上述的服裝？ c.教師問 Raise your hand if you're wearing more than 5 of the above clothes。 2.Story Time (10 mins) a.請學生觀察展示書本封面。 b. Questions before reading: (1)Joseph is wearing an overcoat. What is an overcoat? (a long coat) (2)How does the overcoat look? New or old? (It looks old. It has many patches.) (3)Do you think Joseph will buy a new overcoat? c.播放影片，請學生觀察主角的服裝及進行的活動。 https://www.youtube.com/watch?v=HYT40UgDfIw d. Questions after reading: (1)Where does Joseph live? A farm or a city? Why? (He lives on a farm because he has many animals.) (2)What did Joseph do to his overcoat? (3)What is the moral of the overcoat: long, thick and warm	1.活動式評量 2.課堂觀察 3.口語評量 4.作業評量	This Is the Way We Go to School 作者：Laine Falk 出版社：Scholastic ISBN: 9780531214404 內容簡介：世界上各個地方的小朋友都要上學去。有的人坐車、騎車和走路，有的要渡海或過河，還有一些特別的地區，用各種特殊的方式去學校。透過真實圖片，學生可以更深刻感受到這個世界的大不同之處！
-----	------	--	---	---	---	---	---	---

第十週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little Overcoat	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 綜合活動 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。	A1 身心素質與自我精進 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 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解 第一階段 1.能認讀學過的服裝單字。 2.能用簡單的英語說明自己的想法。 3.能嘗試跟讀故事句子。 4.能正確說出繪本的主題單字。 5.能將單字和句型組合並說出。 6.能將學過的句型跟新單字結合使用。 第二階段 1.能說出 8 種服裝的名稱。 2.能理解歌詞的內容，並嘗試跟唱。 3.接觸和英語不同的外國語言。 4.用簡單的英語與同學討論。 5.能主動參與團體的活動。 6.能統整學過的文句與知識，回答教師的提問。	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。 英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力，以增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。 英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。	單元教學活動教案 第一階段 1.Warm up (3 mins) a. 複習交通工具的單字：bike, boat, bus, car, MRT, scooter, taxi, train。 b. 老師任意說出一個學生熟悉的地點，例如：學校附近的圖書館、市中心、比較遠的城鎮。詢問學生 How can we get there? 請學生用學過的句子 We can get there by _____. 回答。 2.Discussion (15 mins) a. 詢問班上學生誰住最遠？誰住最近？全班一起問這兩位學生：How do you go to school? b. 老師詢問學生 How long does it take you to go to school? 引導學生回答 It takes me (1 hour and) ____ minutes to go to school. c. 進階(視學生程度)：利用 Google maps 計算出這兩位學生的家跟學校的距離。(My home is _____ km away from school.) d. 兩位學生用下面句子自我介紹：My name is _____. I live at _____ street/road. I go to school by _____. (I walk to school.) It takes me ____ minutes to go to school. e. 分小組發下 附件一，每一組的組員輪流用以上四句做自我介紹，	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	Joseph Had a Little Overcoat 作者：Simms Taback 出版社：Viking Books for Young Readers ISBN: 9780670878550 內容簡介：Joseph 有一件老舊的大衣，上面佈滿了破洞。他覺得這件大衣又舊又破，臨機一動把它改成了一件夾克，但是夾克穿久了變得又舊又破，Joseph 再次發揮創意巧手，把夾克改成背心！這件大衣就這樣越改越小，越改越精巧，每翻開一頁，大家就會驚喜地看到 Joseph 的惜物新作！
-----	------	---	--	---	--	---	---	---

第十一週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little Overcoat	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 綜合活動 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。	第一階段 1.能認讀學過的服裝單字。 2.能用簡單的英語說明自己的想法。 3.能嘗試跟讀故事句子。 4.能正確說出繪本的主題單字。 5.能將單字和句型組合並說出。 6.能將學過的句型跟新單字結合使用。 第二階段 1.能說出 8 種服裝的名稱。 2.能理解歌詞的內容，並嘗試跟唱。 3.接觸和英語不同的外國語言。 4.用簡單的英語與同學討論。 5.能主動參與團體的活動。 6.能統整學過的文句與知識，回答教師的提問。	Ac-III-2 簡易的教室用語。 Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。 B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 D-III-1 所學字詞的簡易歸類。 綜合活動 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。	並將組員的資料填入 附件一。 (「距離」一欄，若學生不知道，則可不填) 3.Movie Trailer (20 mins) a.播放 On the Way to School 電影預告片 (英文版)，請學生先簡要看過一遍。 https://youtu.be/eIsQ0B43Q9Y b.說明： It's a movie about 4 children going to school. They are from Kenya, India, Morocco, and Argentina. Please find these four countries on the map. c.請小組討論，猜一猜這是哪四個國家，並從地圖上找出來並寫上編號。 d.重新播放影片，並在主角頁面暫停，請學生將影片的資訊填入表格中。 e.針對 Samuel (India) 和 Zahira (Morocco)，老師補充說明： Samuel can't walk. His two brothers help him to go to school with a wheel chair. Zahira walks to school, but she sometimes hitchhike to save time. (Otherwise it's a 4-hour walk.) f.若時間允許，可播放教學 PPT 的補充說明。 g.表格完成後，請小組討論下面的問題： (1)Is it dangerous for these children	1.活動式評量 2.紙筆評量 3.課堂觀察 4.作業評量 Joseph Had a Little Overcoat 作者：Simms Taback 出版社：Viking Books for Young Readers ISBN：9780670878550 內容簡介： Joseph 有一件老舊的大衣，上面佈滿了破洞。他覺得這件大衣又舊又破，臨機一動把它改成了一件夾克，但是夾克穿久了變得又舊又破，Joseph 再次發揮創意巧手，把夾克改成背心！這件大衣就這樣越改越小，越改越精巧，每翻開一頁，大家就會驚喜地看到 Joseph 的惜物新作！
-------------	-------------	---	--	--	---	--	---

第十二週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little Overcoat	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 綜合活動 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。	第一階段 1.能認讀學過的服裝單字。 2.能用簡單的英語說明自己的想法。 3.能嘗試跟讀故事句子。 4.能正確說出繪本的主題單字。 5.能將單字和句型組合並說出。 6.能將學過的句型跟新單字結合使用。 第二階段 1.能說出 8 種服裝的名稱。 2.能理解歌詞的內容，並嘗試跟唱。 3.接觸和英語不同的外國語言。 4.用簡單的英語與同學討論。 5.能主動參與團體的活動。 6.能統整學過的文句與知識，回答教師的提問。	Ac-III-2 簡易的教室用語。 Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。 B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 D-III-1 所學字詞的簡易歸類。 綜合活動 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。	to go to school? (2)Why do they go to school? (3)Do they like school? (4)Why is school so far away? (5)What can people do to help them? h.每一組輪流選其中一個問題，派代表說明該組的想法（可用簡的英語或中文）。 i.老師總結。 4.Wrap Up 下課前，可請學生分批離開教室： If you go to school by bus. Please line up. If you walk to school. Please line up. If you go to school by scooter/bike/car/MRT... 第二階段 1.Warm up a.複習上一節課的幾種上學方式。 b.老師也可跟學生分享自己求學過程中不同的上學方式（小學、國中、高中、大學） 2.Discussion a.請學生分組討論，影響上學的交通工具，原因可能有哪些？ Weather: sunny, snowy, rainy Landform: river, mountain, hill, plain, city b.老師舉例 I go to school by MRT ，並詢問學生那些地方不會有 MRT? (river, mountain, hill) 天氣是否影響 MRT 的行駛？ 3.Story a.播放影片 This Is the Way We Go to School.	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量	Joseph Had a Little Overcoat 作者：Simms Taback 出版社：Viking Books for Young Readers ISBN: 9780670878550 內容簡介： Joseph 有一件老舊的大衣，上面佈滿了破洞。他覺得這件大衣又舊又破，臨機一動把它改成了一件夾克，但是夾克穿久了變得又舊又破，Joseph 再次發揮創意巧手，把夾克改成背心！這件大衣就這樣越改越小，越改越精巧，每翻開一頁，大家就會驚喜地看到 Joseph 的惜物新作！
------	------	---	--	---	--	---	---	---

第十三週	每週二節	Unit 3 繪本教學 Joseph Had a Little Overcoat	1-III-3 能聽辨句子的語調。 1-III-4 能聽辨課堂中所學的片語、句子及其重音。 1-III-5 能聽辨句子的節奏。 1-III-6 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-III-7 能聽懂簡易的教室用語。 1-III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 1-III-9 能聽懂簡易句型的句子。 1-III-10 能聽懂簡易的日常生活對話。 2-III-2 能說出課堂中所學的字詞。 2-III-5 能使用簡易的教室用語。 2-III-6 能使用簡易的日常生活用語。 2-III-7 能使用簡易的問答和描述。 2-III-8 能做簡易的提問。 2-III-9 能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 3-III-1 能辨識課堂中所學的字詞。 3-III-4 能看懂課堂中所學的句子。 3-III-6 能看懂課堂中所學的簡易短文之主要內容。 3-III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 3-III-9 能藉圖畫、標題、書名等作簡易的猜測。 4-III-4 能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。 5-III-4 能聽懂日常生活對應中常用語句，並能作適當的回應。 6-III-5 樂於接觸課外英語學習素材。 綜合活動 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。	第一階段 1.能認讀學過的服裝單字。 2.能用簡單的英語說明自己的想法。 3.能嘗試跟讀故事句子。 4.能正確說出繪本的主題單字。 5.能將單字和句型組合並說出。 6.能將學過的句型跟新單字結合使用。 第二階段 1.能說出 8 種服裝的名稱。 2.能理解歌詞的內容，並嘗試跟唱。 3.接觸和英語不同的外國語言。 4.用簡單的英語與同學討論。 5.能主動參與團體的活動。 6.能統整學過的文句與知識，回答教師的提問。	Ac-III-2 簡易的教室用語。 Ac-III-3 簡易的生活用語。 Ac-III-4 國小階段所學字詞。 Ae-III-2 繪本故事、兒童短劇。 B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。 D-III-1 所學字詞的簡易歸類。 綜合活動 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。 This is the way we go to school. Go to school. Go to school. This is the way we go to school. Go to school. Go to school by _____. (替換單字)	https://youtu.be/rdZhrJtt8I8 b. Questions: What transportation tools are in this book? 一共有 10 種方式，請學生盡量說說看。 c. 再次播放並在每頁暫停，讓學生清楚理解每一種交通工具的名稱和使用環境。 d. Questions: (1) Which do you think is the most special one? (2) What transportation tools are not used in Taiwan? (horse, donkey, snowmobile, pedicab) 4. Activity a. 練習 10 種交通工具的單字 (教學 PPT)。 b. 將學生分組，發下 附件二 學習單，請小組討論在各種條件和地形的限制下，最可能用來上學的工具。 c. 老師分享可能的組合，強調可以有不同的答案，學生可以提出自己的想法。例如：Some kids can ride their bikes on hills. 5. Wrap up Song : This is the way we go to school (Tune: This is the way) 曲調參考 https://www.youtube.com/watch?v=fs1b5L0_pGY 歌詞改為：	1. 活動式評量 2. 課堂觀察 3. 口語評量 4. 作業評量	Joseph Had a Little Overcoat 作者：Simms Taback 出版社：Viking Books for Young Readers ISBN：9780670878550 內容簡介： Joseph 有一件老舊的大衣，上面佈滿了破洞。他覺得這件大衣又舊又破，臨機一動把它改成了一件夾克，但是夾克穿久了變得又舊又破，Joseph 再次發揮創意巧手，把夾克改成背心！這件大衣就這樣越改越小，越改越精巧，每翻開一頁，大家就會驚喜地看到 Joseph 的惜物新作！
------	------	---	--	---	---	---	--	---

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
第十四週	每週二節	Unit 4 西方諺語 Fce the music.	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 【Say It】西方諺語 Fce the music. 面對現實。 【Do you Know】science 科學 Country (Poland 波蘭/France 法國) Maria Skłodowska-Curie(1867-1934) A 透過介紹居里夫人的偉大事蹟, 拓展學生的國際視野 居禮夫人 (Madame Curie), 波蘭裔法國籍物理學家、化學家。她是放射性研究的先驅者, 是首位獲得諾貝爾獎的女性, 獲得兩次諾貝爾獎 (獲得物理學獎及化學獎) 的第一人及目前唯一的女性, 亦是目前唯一獲得二種不同科學諾貝爾獎的人。她是巴黎大學第一位女教授。 瑪麗•居禮的成就包括開創了放射性理論, 放射性的英文 Radioactivity 是她造的詞, 她發明了分離放射性同位素的技術, 以及發現兩種新元素釷 (Po) 和鐳 (Ra)。在她的指導下, 人們第一次將放射性同位素用於治療腫瘤。 雖然瑪麗•居禮是法國公民, 人身在異國, 但也從未忘記她的祖國波蘭。她教女兒波蘭文, 多次帶她們去波蘭。第一次世界大戰時期, 瑪麗•居禮利用她本人發明的流動式 X 光機協助外科醫生。1934 年病逝於法國上薩瓦省療養院, 享年 66 歲。	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗	【教學與活動】 Fce the music. 面對現實。 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學, 請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問, 鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看此俚語的意思 2. 說明 sweet tooth 字面意思(甜牙齒), 引申為甜食愛好者, 因此 He has a sweet tooth. 的意思就是(他很愛吃甜食)。 3. 請學生想想自己是否也是一個 sweet tooth, 或認識愛吃甜食的人。 4. 請學生上台寫出 He/She has a sweet tooth. 並畫上愛吃甜食的樣子。 5. 請同學上台分享他們圖中的人物和如何愛吃甜食的過程。 (名人) 1. 問學生是否知道史懷哲, 再告訴他們有關史懷哲的有趣小故事。 2. 播放 Super E-Book, 介紹麥可. 喬登的相關資訊。 3. 請學生說說看對史懷哲的認識與感覺, 並於課後找尋史懷哲圖片、資料及書籍下次帶到課堂上分享。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	

第十五- 十六週	每週二節	Unit 4 西方諺語 Fce the music.	1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 5-II-1 能正確地認讀與聽寫 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	【延伸單字】 bill 鈔票 【Daily Talk】 Madame Curie is a great scientist. Look at the bill. Can you see her face?居里夫人是第一位女性若貝爾獎得主,她的肖像曾出現在法國的紙鈔上。 【Reading】 1.Listen and read. My favorite subject is PE.I like swimming. It is fun. n't like PE. 2.Read and check. (1)Victor has a sweet tooth. (2)Dr. K has toothache. (3)Victor has a stomachache. 【延伸主題】 無國界醫生,英語: Doctors Without Borders, 簡稱: MSF), 是一個獨立的、從事人道救援的非政府組織, 以在飽受戰爭摧殘的地區和貧窮國家致力協助抵抗地方疾病的計畫聞名。	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A.Listen and read. 1.播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說聽到的內容。 2.利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3.請學生將圈起來的單字再念一次。 4.帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5.請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B.Read and check. 1.請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2.全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1.主題介紹。 2.延伸單字練習。 3.學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4.教師鼓勵學生踴躍發表。	1.活動式評量 2.紙筆評量 3.課堂觀察 4.口語評量 5.作業評量	
-------------	------	-------------------------------------	--	--	---	---	--	--

第十七週	每週二節	Unit 5 西方諺語 Don't be a couch potato	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	1. 能聽、說、認讀、描寫本單元西方俗諺。 2. 能聽懂本單元主題故事。 3. 能聽說閱讀本單元短篇故事。 4. 能理解本單元短篇故事進行提問作答。 5. 能聽、說、認讀、描寫本單元字詞彙 【Say It】西方諺語 Don't be a couch potato 不要當電視迷 【Do you Know】social studies 社會 Poland 波蘭- Polish Dumplings 波蘭水餃 【延伸單字】 sugar 糖 blueberries 藍莓 dough 麵皮 【Daily Talk】 I like polish dumplings. They' re yummy. 波蘭的水餃內餡有各種口味, 較特別的是水果內餡的水餃, 可作為甜點喔! 波蘭人怎麼都不願意承認, 他們最愛吃, 最有國民性的食物 Pierogi 波蘭餃子, 是源自中國的。他們在介紹 Pierogi 的歷史時, 會這麼說: 相傳, 在遙遠的東方古國-中國, 也有類似的食物。也許, Pierogi 的原型是中國的餃子。有人說, 13 世紀的時候, 馬可波羅把這種食物從中國帶到了歐洲。 波蘭餃子的外形與我們平常吃到的餃子比較相似。波蘭餃子最神奇的地方是大概有幾千種的餡料吧。在波蘭的傳統中, 不同的節日要吃不同的餃子, 在聖誕節的時候, 就只能吃捲心菜或蘑菇做的素餃子。 原文網址: https://kknews.cc/zh-tw/food/3jkkq6p8.html	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	【教學與活動】 1. 介紹本週西方俚語由來教學。 2. 介紹本週名人相關背景及勵志故事。 3. 引導學生說出有關名人奮鬥及成功過程的聯想。 4. 帶領學生練習本週學習單字。 5. PPT 教學, 請學生看單元主題進行了解與討論及分享。 6. 能聽懂並了解短文大意。 7. 教師提問, 鼓勵學生舉手發表。 【教學步驟】 (俚語) 1. 帶學生念並猜猜看此俚語的意思 2. 說明英文 couch 一字是指放在客廳的「長沙發」。在一般現代家庭中, 這長沙發通常是對著電視。因此在 20 世紀七十年代末期, 就有人造出了 couch potato 一語。couch potato 直譯是「沙發馬鈴薯」, 引申為「老坐在電視機前的人」或「終日懶得出去走動的人」。 3. 請學生二人一組, 彼此分享經驗, 並討論在何種情況下會說: Don't be a couch potato. 4. William spends much time watching TV. He is a so-called couch potato. (威廉花很多時間在看電視。他就是所謂的「電視迷」。) 1. 請學生在課本空白處練習寫一遍。 2. 播放 Super E-Book, 介紹波蘭水餃的相關資訊。 3. 請學生說說看對水餃的認識與相關經驗和波蘭水餃的差異性。	1. 活動式評量 2. 課堂觀察 3. 口語評量 4. 作業評量
------	------	--	---	---	---	---	--

第十八週	每週二節	Unit 5 西方諺語 Don't be a couch potato	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	【Reading】 1.Listen and read. I'm a scientist. I like science very much. Harry and Lily like science, too. They study science together in the library after school. Peter watches TV after school. How about you? Do you watch TV after school? Don't be a couch potato! 2.Read and check. (1)Dr. K, Harry, and Lily like science. (2)Harry watches TV after school. (3)Peter reads science books after school. 【延伸主題】 世界各地均有吃水餃的習慣, 就算不是叫做餃子也會有類似的菜色, 有的叫做 dumpling, 有的則變成 Samosa. 美國 Amish apple dumpling, 餃子狀的蘋果派 Chicken and Dumplings, 雞肉湯餃 Crab Rangoon, 美式中菜的蟹餃 越南 Banh bot loc, 水晶餃 台灣 Bawan, 肉圓 斯洛伐克, 位於歐洲中部的一個國家 Bryndzové halušky, 馬鈴薯團加奶酪 (原文是餃子) 日本 Daifuku, 大福 Gyoza, 煎餃 意大利 Gnocchi, 馬鈴薯麵餃 Ravioli, 方型的意大利餃 德國 Kartoffelknödel, 馬鈴薯球 韓國 Mandu, 韓國餃子 土耳其 Manti, 包肉餡的迷你水餃 印度 Modak, 孟買的甜餃	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量
------	------	--	---	---	---	--	---

第十九週	每週二節	Unit 5 西方諺語 Don't be a couch potato	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 4-II-3 能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	Momo, 尼泊爾餃子 Samosa, 炸餃子 捷克 Knedli/ Svestkove kne dily, 水果作內餡的餃子 俄羅斯 Khinkali, 跟小籠包很相似 Pelmeni, 圓扁形的餃子 瑞典 Pitepalt, 為圓球狀 印尼 Siomay, 魚漿做的燒賣 中國 Dumpling, 餃子 Fun guo, 粉果 Shumai, 燒賣 Tang Bao, 湯包 Tangyuan, 湯圓 Wanton, 雲吞 Xiaolongbao, 小籠包	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次撥放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題; 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 作業評量	
------	------	--	---	--	---	--	--	--

第廿週	每週二節	Unit 6 Transportation Around the World	1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-1 能專注於教師的說明與演示。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 6-II-4 認真完成教師交待的作業。 7-II-1 善用預習、複習強化學習效果。 8-II-3 能了解課堂中所介紹的國外主要節慶習俗。	【Listen and read.】 (Switzerland 瑞士 Cable Car) In Switzerland, it's fun to ski in winter. There is snow all over the mountaintop by cable car. cable car 纜車 mountain 山 mountaintop 山頂 (Greenland 格陵蘭 Sled 雪橇) In Greenland, it's very cold and snowy in winter. Some people get around by sled. They have strong dogs to pull the sleds. sled 雪橇 get around 到處走動 strong 強壯的 pull 拉 (Hong Kong 香港 Ferry 渡輪) You can get around Hong Kong by ferry. From the ferry, you can enjoy the beautiful view. There's a light show at eight o'clock. Don't miss it! ferry 渡輪 enjoy 享受 view 景色 miss 錯過 (Egypt 埃及 Camel 駱駝) In Egypt, it's hot and dry in the desert. There is very little water in the desert. Camels can live without water for seven days, so some people ride camels in Egypt. camel 駱駝 dry 乾燥的 desert 沙漠 little 少的 live 生存 without 沒有	Ac-II-2 簡易的生活用語。 Ac-II-3 第二學習階段所學字詞。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 C-II-2 國內外主要節慶習俗。	(Reading) A. Listen and read. 1. 播放 CD/Super E-Book, 請學生聆聽並說說看聽到的內容。 2. 利用情境圖簡單講解內容, 再次播放 CD/Super E-Book, 請學生一邊聽一邊將語課本主題相關的單字圈起來。 3. 請學生將圈起來的單字再念一次。 4. 帶全班跟念句子並講解句意, 接著提問相關問題已確認學生是否了解內容。 5. 請學生自行朗讀短文, 可徵求自願者上台朗讀。 B. Read and check. 1. 請學生依照文章內容回答問題: 敘述正確的打勾 True, 錯誤的打勾 False。 2. 全班一起檢討答案, 並將錯誤的敘述改為正確。 【總結練習】 1. 主題介紹。 2. 延伸單字練習。 3. 學生進行分組, 組員在教師指定的主題內容搜尋相關活動及其他國家相關節慶的活動方式。 4. 教師鼓勵學生踴躍發表。	1. 活動式評量 2. 紙筆評量 3. 課堂觀察 4. 口語評量 5. 作業評量
-----	------	--	--	--	---	---	---

彰化縣線西國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習 科技領航員 課程計畫(□普通班□特教班)

課程名稱	科技領航員-科技大探索 Scratch 3 程式設計真簡單	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☐統整性探究課程 (☐主題☐專題☐議題) 2. ☐社團活動與技藝課程(☐社團活動☐技藝課程) 3. ☐特殊需求領域課程 身障類:☐生活管理☐社會技巧☐學習策略☐職業教育☐溝通訓練☐點字☐定向行動☐功能性動作訓練☐輔助科技運用 資優類:☐創造力☐領導才能☐情意發展☐獨立發展 其他類:☐藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐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	本課程介紹程式設計，讓學生認識運算思維概念，使用 Scratch 進行遊戲與程式的設計。熟悉 Scratch 視窗環境及使用積木的技巧；熟悉技巧後，藉由設計各種不同類型的程式來學習統整的能力。 - 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 - 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 - 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。				
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 B 溝通互動： ☐ B1 符號運用與溝通表達 C 社會參與： ☐ C1 道德實踐與公民意識 ■ A2 系統思考與解決問題 ■ B2 科技資訊與媒體素養 □ C2 人際關係與團隊合作 □ A3 規劃執行與創新應變 ■ B3 藝術涵養與美感素養 □ 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。						
課程目標		1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch ，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
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、程式設計、設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1 週	1	一、警察抓小偷 (一) (議題：資訊)	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-4 展現學習資訊科技	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-2	認 識 Scratch 與執行程式。	1. 觀 察 看 仔 細：開 啟【範 例 1-1】，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概 念 聽 清楚：	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。	1. 巨 岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【認識 Scratch3 介面】

			的正向態度。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。		(1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積木式程式。 (5) 什麼是序列。		
第 2 週	1	一、警察抓小偷 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推	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 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	應用動作指令讓警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。	1. 指令說明：定位、移動、等待、旋轉。 2. 動手做一做：開啟【範例 1-2】，思考解題，安排警車走另一條路線抓小偷。 3. 動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創	1. 程式設計：讓警車走另外一條路線。 2. 程式設計：加入音效、對話。 3. 程式設計：用不同的路線圖解題。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】

			理與解題。			意，將積木加到【範例 1-2】。		
第 3 週	1	二、魔幻樂園 (一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	1. 認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 2. 認識造型等比例縮小等用法。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 2-1】，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型。 2. 概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。	口頭問答：能說出什麼是平行處理。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

第 4 週	1	二、魔幻樂園 (二) (議題：資訊)	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 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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。 2. 計算新角色應縮小的比例。	1. 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。 2. 動手做一做：開啟【範例 2-1】，思考解題，再加入兩個喜歡的角色移動、換造型。 3. 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。	1. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 2. 程式設計：讓角色隨機移動。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
-------	---	--------------------------	--	--	---	---	---	---

第 5 週	1	三、春天來了 (一) (議題：資訊)	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 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 3-1】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像在飛舞。 2. 概念聽清楚： (1) 迴圈的概念。 (2) 視覺暫留。 (3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。	口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 6 週	1	三、春天來了 (二) (議題：資訊)	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	1. 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。 2. 理解並計	1. 指令說明白：面向、重複、造型。 2. 動手做一做：開啟	1. 程式設計：生態模擬。 2. 程式設計：角色消失與隱藏。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	的基本應用。 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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	算小狗和昆蟲的移動速度、動作速度。	【範例 3-1】，加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。 3. 動腦想一想：加入昆蟲角色，讓角色消失與出現。		
第 7 週	1	四、四季（一） （議題：資訊、科技）	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。 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與	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。 科議 A-III-1 日常科技產品的使用方法。 視 E-III-2 多元的媒材技法	1. 認識控制角色的各種方法。 2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 4-1】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三個場景與三個角色。也可以用按鍵2、3、1控	口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			技法，表現創作主題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	與創作表現類型。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。		制。 2. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。 (2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。		
第 8 週	1	四、四季 (二) (議題：資訊、科技)	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。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	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。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 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. 應用不同的輸入方式控制角色。 2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。	1. 指令說明白：當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。 2. 動手做一做：開啟【範例 4-1】，新增冬季場景與角色。 3. 動腦想一想：設計未	1. 程式設計：完成冬季的生態模擬。 2. 草圖設計：設計一個未來家電或遊戲。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

						來的人機互動介面，考慮使用者、輸入方式，以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。		
第 9 週	1	五、修理機器人 (一) (議題：資訊)	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。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 5-1】，按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，請找出不正常的地方。 2. 概念聽清楚： (1) 問題拆解與除錯。 (2) 拆解造型變成獨立角色。 (3) 造型的圖層、群組與中心點。 (4) 音效庫	口頭問答：說明造型的中心點。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

				推理、說明。		的使用。		
第 10 週	1	五、修理機器人 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	1. 應用除錯的技巧，修正範例檔。 2. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。	1. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。 2. 動手做一做：開啟【範例 5-1】，嘗試除錯，讓機器人的動作正常。 3. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人造型並加入背景音樂。	1. 程式設計：為範例除錯。 2. 程式設計：鍵盤控制太空人。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 11 週	1	六、強棒出擊 (一) (議題：資訊)	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	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1	1. 認識條件積木與打擊遊戲。 2. 認識角色放大再縮小、變	1. 觀察看仔細：開啟【範例 6-1】，來玩玩看棒球遊戲。遊	口頭問答：條件積木的用途。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多

			問題。 數 s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	程式設計工具的基本應用。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。 知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	色等積木。	戲開始，球會落下，移動滑鼠，打者會跟隨滑鼠，球若碰到打者就會回到原位置。 2. 概念聽清楚： (1) 【如果】的概念。 (2) 【如果】指令。 (3) 條件積木。 (4) 不斷偵測與判斷。		媒體
第 12 週	1	六、強棒出擊 (二) (議題：資訊)	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	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	1. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。 2. 應用條件積木，描述如何讓方向鍵控制角色。	1. 概念聽清楚： (1) 二選一的條件式。 (2) 多重條件判斷 (3) 讓角色跟隨鼠標（游	口頭問答：說出哪些積木可以放在條件積木中。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。		標)。 (4) 條件式應用：更多偵測。		
第 13 週	1	六、強棒出擊 (三) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並	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 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置	1. 應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 使用造型切換讓打擊動作更生動。	1. 指令說明白：如果__那麼__、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做：開啟【範例 6-1】，增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方	1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。		的草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。（設計【如果按下滑鼠，就變換造型】）。		
第 14 週	1	七、密碼神算 (一) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其	1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數字遊戲。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是【亂數】。 (2) 什麼是【變數】。 (3) 建立【變數】與設定。 (4) 【變數】之間的比較。	口頭問答：什麼是變數。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

				他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。				
第 15 週	1	七、密碼神算 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 認識多種滑鼠遊戲的範例。 2. 觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲。	1. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。 (2) 讓猜數字遊戲更好玩。 (3) 複製角色。 2. 觀摩範例：【消滅牙菌大作戰】、【猴子接香蕉】。	口頭問答：什麼是排序。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 16 週	1	七、密碼神算 (三)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系	資議 A-III-1 結構化的問題	1. 應用更多數字讓猜數字遊	1. 指令說明白：變數、	1. 程式設計：增加遊戲	1. 巨岩 - Scratch 3 程

		(議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。	戲更難。 2. 應用【變數】設計計分器。	變數設為、變數顯示、變數改變。 2. 動手做一做：開啟【範例 7-1】，將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。 3. 動腦想一想：建立計分器（用變數【分數】表示），預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。	難度。 2. 程式設計：計分器。	式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 17 週	1	八、一起來尬舞(一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放	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-6-1 放	1. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。 2. 認識造型縮放可以運用在遠近的設計。 3. 認識圖層的上下關係。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 8-1】，點一下角色開始表演，總共有兩個角色。 2. 概念聽	口頭問答：廣播的用途。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。		清楚： (1) 角色動作的銜接時間。 (2) 角色的圖層設定。 (3) 文字變數。 (4) 【廣播】的概念。 (5) 【廣播】設定練習。		
第 18 週	1	八、一起來尬舞 (二) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	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-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，	應用【廣播】技巧設計角色輪流表演。	1. 指令說明白：廣播訊息、當收到訊息、圖層移到最上層、變數設為(文字)。 2. 動手做一做：開啟【範例 8-1】，新增一個角色來表演。 3. 動腦想一想：加入一個粉絲角色，當舞者跳完	1. 程式設計：加入新角色上臺表演。 2. 程式設計：加入粉絲角色。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

				對應邊成比例。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		舞，就喊出舞者的名字、再說一句讚美。		
第 19 週	1	九、夜空煙火秀(一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	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-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識【分身】的概念並應用於煙火表演遊戲。 2. 學習用程式表現視覺與音效。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 9-1】，認識角色分身。開啟【範例 9-2】，玩玩看用滑鼠放煙火。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是分身。 (2) 分身的指令。 (3) 產生分身練習。 (4) 產生多個分身。 (5) 角色與分身的應用。 (6) 角色的顯示/隱藏與分	口頭問答：分身的應用方式。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

						身的關係。 (7) 聲音編輯器。 (8) 複製音效。		
第 20-20 週	2	九、夜空煙火秀 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	應用【分身】技巧創作不同類型的煙火，表現創意。	1. 指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。 2. 動手做一做：開啟【範例 9-2】，修改成上下左右四根齊發的煙火。 3. 動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。	1. 程式設計：改變煙火角度設計。 2. 程式設計：增加煙火數量與角度。	1. 巨岩 - Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

彰化縣線西國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習 科技領航員 課程計畫(□普通班□特教班)

課程名稱	科技領航員-科技大探索 PPT 簡報製作真 Easy	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☐統整性探究課程 (☐主題☐專題☐議題) 2. ☐社團活動與技藝課程(☐社團活動☐技藝課程) 3. ☐特殊需求領域課程 身障類:☐生活管理☐社會技巧☐學習策略☐職業教育☐溝通訓練☐點字☐定向行動☐功能性動作訓練☐輔助科技運用 資優類:☐創造力☐領導才能☐情意發展☐獨立發展 其他類:☐藝術才能班及體育班專門課程 4. ☐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	本課程介紹簡報在生活中的應用，讓學生從自我介紹起，認識簡報的操作。認識製作簡報的流程，從確立主題、規劃大綱、蒐集資料、編輯與發表簡報，到完成簡報。並能運用美感體驗及軟體技巧，讓簡報更豐富，設計各種不同類型的簡報，吸引觀眾的注意力。並透過多元的簡報內容，探索不同領域的簡報運用。在學習簡報的過程中，培養學生上臺報告的技巧，訓練表達與溝通能力。 1. 系統與模型：讓學生理解簡報文件設計的方法。 2. 結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。 3. 交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。				
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。							
課程目標	1. 學生能正確認識簡報與簡報的功能，從規劃到利用 PowerPoint 製作簡報及專題報告的能力。 2. 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。 3. 學生會利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用與上台報告的能力。 4. 學生能由製作簡報過程中，透過分組討論分享個人學習心得，提升資訊素養。 5. 從個人專題報告的刊頭開始，在規劃過程中，使學生了解並形成概念，進而一步一步架構出自己的簡報。 6. 藉由個人簡報的規劃設計，引導學生認識網路倫理以及相關法律，明瞭個人資料保護與隱私權的重要性。							
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、自我介紹簡報、環保宣導簡報、校外教學相簿簡報、防疫宣導簡報、成語四格動漫、視力保健互動問答遊戲、製作臺灣古蹟介紹簡報、臺灣野生動物保育專題簡報。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1~2 週	2	一、報告老師！ 我要學簡報 (議題：資訊)	資議 t-11-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-11-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-11-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Aa-II-3 自我探索的想	3. 知道【簡報】的含意。 4. 了解製作簡報的正確步驟。 5. 學會新增、開啟、播放	1. 了解簡報是什麼、簡報可以做什麼。 2. 認識常見的簡報製作軟體。	1. 口頭問答：說出佈景主題的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功	3. 小石頭－ PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互

			綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 藝 1-II-6 能用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	法與感受。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	簡報。	3. 製作簡報的流程。 4. 認識 PowerPoint 操作介面。 5. 新增、開啟簡報。 6. 變更投影片大小。 7. 輸入文字。 8. 套用佈景主題。 9. 設定文字格式與調整位置。 10. 插入圖片與縮放。 11. 儲存簡報。 12. 常見的簡報格式與雲端硬碟的應用。 13. 播放並觀摩簡報。	囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，完成自我介紹簡報設計。學習評量：使用 5. 「進階練習題庫」的素材練習。	動多媒體： 【輕鬆懂簡報】 【簡報能做些什麼】 【PowerPoint 介面介紹】
--	--	--	---	---	-----	--	---	---

第 3~5 週	3	二、大家一起做環保 (議題：資訊、環境)	資議 t-11-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-11-3 領會資訊倫理的重要性。 環 E17 養成日常生活節約用水、電、物質的行為，減少資源的消耗。 藝 1-II-6 能用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-11-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-11-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	1. 製作簡報的技巧與設計要領。 2. 學會套用範本與文字設計師。 3. 學會插入線上圖片、影片。	5. 簡報設計要領。 6. 套用範本與文字藝術師。 7. 刪除投影片。 8. 使用不同的瀏覽模式。 9. 用文字藝術師做標題。 10. 插入圖片。 11. 新增投影片與插入創用 CC 線上圖片。 12. 加入項目符號。 13. 複製投影片。 14. 插入 YouTube 線上影片。 15. 認識插入與剪輯自己	1. 口頭問答：說出如何使用範本。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：繼續編輯本課練習，增加兩頁。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	3. 小石頭 – PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體【什麼是文字藝術師】
---------	---	-------------------------	--	---	---	---	--	--

						的影片。 16. 認識上台做簡報的技巧。		
第 6~8 週	3	三、校外教學 Happy Go (議題：資訊)	資議 t-11-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p-11-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-11-4 體會學習資訊科技的樂趣。 英 2-II-5 能用簡易的日常生活用語。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-6 能用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-11-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-11-3 數位學習網站與資源的體驗。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想	3. 知道生活與分享的概念。 4. 學會剪裁、圖層與文字方塊。 5. 學會轉場特效與背景音樂。	3. 認識創意相簿簡報設計。 4. 創意的圖文設計。 5. 設定封面與內頁不同的背景圖。 6. 用文字藝術家做標題、設計文字效果形狀。 7. 插入鏤空相框與照片。 8. 安排圖層與剪裁照片。 9. 製作中英對照文字對照。 10. 認識 Google 翻譯。	1. 口頭問答：說出圖片剪裁的方法。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，更新投影片相簿的相框，並加入不同的轉場特效。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	3. 小石頭 – PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體【什麼是網路翻譯字典】 【什麼是投影片切換效果】 【物件群組】

				創作。		11. 為圖片加上陰影。 12. 用文字方塊做圖說。 13. 群組與旋轉。 14. 圖片樣式設計。 15. 學會調整投影片順序。 16. 在簡報插入外部投影片，共同創作的概念。 17. 轉場特效與背景音樂。		
第9~11週	3	四、防疫大作戰 (議題：資訊)	資議 p-11-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-11-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-11-2 網路服務工具的基本操作。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 健 Fb-II-2	1. 學會發想切題的主視覺。 2. 學會圖案與 SmartArt 製作。 3. 學會設定網頁超連結。	1. 認識防疫宣導簡報設計概念。 2. 切題的主視覺設計。 3. 使用內建圖案做禁止標誌。 4. 插入圖片與移除背	1. 口頭問答：說出運用 SmartArt 的時機。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課	1. 小石頭 – PowerPoint 2019 簡報製作最新版 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是去背圖片】

			生活技能。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	常見傳染病預防原則與自我照護方法。 自 INc-II-8 不同的環境有不同的生物生存。		景。 5. 認識 SmartArt 圖案。 6. 設定 SmartArt 清單階層。 7. 套用 SmartArt 樣式與色彩。 8. 在 SmartArt 插入圖案。 9. 加入網頁超連結。 10. 認識連續播放。	測驗題目。 4.學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，製作防治登革熱簡報。 5.學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	
第 12~13 週	2	五、成語萬花筒—四格動漫 (議題：資訊)	資議 a-11-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想	1. 學會編劇的技巧。 2. 學會製作圖說文字。 3. 學會物件動畫。	1. 認識以圖解文的設計概念。 2. 腳本設計的祕訣。 3. 本課人物與劇情介紹。 4. 翻轉物件。 5. 插入圖	1.口頭問答：說出進入動畫的設計方法。 2.操作評量：完成本課練習。 3.學習評量（練功囉）：本課測驗題目。	1. 小石頭—PowerPoint 2019 簡報製作最新版 2. 老師教學網站影音互動多媒體

				創作。		說文字並設計樣式。 6. 自訂動畫。 7. 製作「移動路徑」動畫。 8. 將簡報匯出為 mp4 影片檔案格式。 9. 認識「插入 3D 模型」的功能。	4.學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，將人物角色增加動畫效果，若有餘力可思考有趣的對白設計。 5.學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	
第 14~16 週	3	六、視力保健小常識 (議題：資訊)	資議 c-11-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 a-11-4 體會學習資訊科技的樂趣。 健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-11-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-2 身體各部位的功能與衛生保健的方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立	3. 知道問答遊戲規劃要領。 4. 學會更改色彩效果。 5. 學會設定互動連結。	3. 認識簡報與觀眾互動的測驗遊戲設計。 4. 問答遊戲的規劃要領。 5. 插入 GIF 動畫圖片做為主視覺圖片。 6. 認識視覺暫留現象。	1.口頭問答：說出互動式簡報的特點。 2.操作評量：完成本課練習。 3.學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4.學習評量（我是高	3. 小石頭 – PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【視覺暫留】 【認識 GIF 圖檔】

			藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	體創作、聯想創作。		7. 更改背景美術效果。 8. 認識按鈕設計，並製作頁面互動連結。 9. 取消按一下滑鼠換頁。 10. 設定轉場音效。 11. 播放遊戲玩玩看。	手)：開啟練習檔案，設定頁面的互動連結。 5.學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	
第 17~18 週	2	七、認識臺灣古蹟 (議題：資訊)	資議 p-11-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-11-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 c-11-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 綜 1b-II-1 選	資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-11-3 數位學習網站與資源的體驗。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 綜 Ab-II-1	3. 學會網路資源的應用。 4. 創用 CC 標示與應用。 5. 學會設計母片與套用。	3. 認識臺灣古蹟專題設計概念。 4. 認識維基百科。 5. 認識創用 CC 授權要素。 6. 母片設計，編輯共用母片。 7. 套用設計好的母片。 8. 對齊與均分圖案。	1.口頭問答：說出什麼是母片。 2.操作評量：完成本課練習。 3.學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4.學習評量(我是高手)：在本課成果加上作者創用	3. 小石頭 - PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體【什麼是母片】 【什麼是創用 CC】 【wiki 的特點】

			擇合宜的學習方法，落實學習行動。	有效的學習方法。 綜 Ab-II-2 學習行動。		9. 從維基百科擷取網頁文字與圖片。 10. 認識簡報的螢幕擷取功能。 11. 將圖片裁剪成圖形。 12. 運用插入檔案功能合併完成簡報。	CC 的授權資料。 5.學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	
第 19~20 週	2	八、臺灣野生動物保育 (議題：資訊、環境)	資議 t-11-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p-11-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-11-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作	資議 A-11-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-11-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-11-1 常見的數位資料儲存方法。 國 Bc-II-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等文本。 自 Inf-II-5 人類活動對環	1. 知道蒐集資料的目的。 2. 學會圖表與表格的運用。 3. 知道如何製作專題報告。	4. 認識石虎保育。 5. 製作專題報告前的準備工作。 6. 了解可以用 Word 撰寫大綱與內文。 7. 使用大綱模式，將 Word 文案匯入簡報。 8. 從大綱清除文字格式，以便套用母片的樣式。	1.口頭問答：能說出專題報告的製作流程。 2.操作評量：完成本課練習。 3.學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4.學習評量（我是高手）：觀摩成果示範。	3. 小石頭－ PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體

			步驟。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	境造成影響。		9. 觀摩母片設計。 10. 認識圖表與表格。 11. 簡報插入 Excel 圖表。 12. 在簡報製作表格。 13. 認識簡報可以匯出 PDF。 14. 認識 PowerPoint 軟體常用快捷鍵。		
--	--	--	--	--------	--	---	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第 一 學期 五 年級 笛聲飛揚 彈性學習課程

課程名稱	笛聲飛揚	實施年級	五年級	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) 2. ☐ 社團活動與技藝課程 (☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立研究或專長領域 其他類: ☐ 藝術才能班專門課程 ☐ 體育班專門課程 4. ☐ 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	1. 增進對直笛相關知識與技能之覺察探究理解，以及表達的能力。 2. 發展善用多元媒介與形式，從事藝術創作以傳達思想情感。 3. 提升對藝術與文化的審美感知理解分析，以及判斷能力增進美善生活。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。				
課程目標	1. 能透過聽奏、讀譜建立與展現演奏的基本技巧。 2. 能使用音樂語彙、肢體等多元方式回應聆聽的感受。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易的創作，表達自我思想與情感。				
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	參與活動、發表、創作、評論、操作、展演				

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
第一週 至 第四週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 感受歌曲不同的文化風格。 2. 直笛習奏降 Si 音。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	(一)練習降 Si 音 1. 教師說明降 Si 音的指法為「0134」，並示範吹奏含降 Si 音的曲調，學生模仿吹奏。 2. 學生練習吹奏 F 大調音階，再練習本頁 F 大調曲調。 (二)比較三個大調 1. 視唱曲譜：視唱課本左頁下方的三個曲譜。說說看，三段有何異同？ 同：節奏及曲調相同。 異：三種不同大調(C、F、G 大調)、有無升降記號、音符位置不同等。 2. 吹奏練習：以直笛吹奏三種不同大調。說說看，同曲調以三種不同大調來演奏，帶給你什麼不同的感覺？你比較喜歡用哪個調演奏？為什麼？	1. 視譜吹奏的過程中，觀察學生能否以正確的指法吹奏降 Si 音。	無

第五週 至 第八週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 曲調習奏〈盼〉、〈生日快樂〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	(一)習奏〈盼〉 1. 教師範奏(或播放CD)，學生安靜聆聽。 2. 討論拍號，並用勺口輕念節奏，提醒學生注意本曲有附點音符，需吹足附點音符的時值。 3. 哼唱曲調，此曲學生耳熟能詳，曲調中只有一個降Si音，教師可先提出指法練習，待學生熟練該小節後再吹奏曲調。 4. 師生先以兩小節一個樂句接續吹奏練習，待熟練後，再視譜吹奏全曲。熟練後，鼓勵學生背譜吹奏，引導學生將心中對曲調的感覺，用笛聲的強弱表現出來。 5. 學生以獨奏或分組吹奏，相互觀摩與欣賞。 (二)習奏〈生日快樂〉：教學步驟同〈盼〉，惟強調〈生日快樂〉為弱起拍，並注意強弱拍。	1. 分組或個別表演時，觀察學生能否以正確的運舌、運指、運氣、吹奏〈盼〉、〈生日快樂〉的曲調。	無
-----------------	---	------	---	---------------------------	--	--	--	---

第九週 至 第十二週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 節奏練習。 2. 複習運氣、運指的方法。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	(一)節奏練習 1. 依節奏譜例，練習拍念連續附點音符之節奏型。 2. 再依譜例以直笛單音吹奏，例如：教師指定 Sol 音，全班即以 Sol 音吹奏出節奏型。 (二)直笛練習 1. 複習直笛運氣、運指的方法。 2. 練習吹奏 F 大調音階，教師隨機吹奏出 F 大調的曲調，學生模仿練習。	1. 拍念節奏時，觀察學生能否正確拍念含全音符的節奏。	無
第十三週 至 第十六週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 直笛演奏〈哆啦 A 夢〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 4. 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。	(一)習奏〈哆啦 A 夢〉 1. 教師範奏或播放 CD，學生安靜聆聽。 2. 練習吹奏〈哆啦 A 夢〉不同節奏型的樂句。 3. 師生先以第 1~2 小節的曲調，進行模仿吹奏，再接續吹奏第 1~5 小節的曲調，第 6~10 小節的曲調為反覆，學會第 1~10 小節後，學生對本曲將很有信心，有	1. 透過分組或個別表演，學生互評是否能正確的演奏全曲。	無

						意願習奏全曲。 4. 分兩組接奏全曲（一組吹奏一小節或一行），反覆練習至熟練。 (二)分組表演 1. 引導學生依稍快板的速度、歌詞的情境，輕快的演奏這首歌曲，鼓勵學生背譜吹奏。 2. 分組演奏或獨奏，全班相互觀摩與欣賞。		
第十七週 至 第二十週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 直笛二部合奏〈往事難忘〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 4. 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。	(一)直笛習奏 1. 教師引導學生分別以唱名熟唱〈往事難忘〉一、二部的曲調。 2. 教師分別以直笛吹奏一、二部的曲調，學生安靜聆聽。 3. 複習直笛的運舌、運氣及運指。（注意直笛降 Si 音的指法） 4. 各聲部先以齊奏的方式練習吹奏。提示學生開始練習時，速度宜慢，待熟練後再以快板的速度進行練習。	1. 直笛合奏過程中，觀察學生能否正確合奏〈往事難忘〉。	無

註：

1. 行列太多或不足，請自行增刪。
2. 彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。

彰化縣 線西 國民小學 115 學年度第 二 學期 五 年級 笛聲飛揚 彈性學習課程

課程名稱	笛聲飛揚	實施年級	五年級	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) 2. ☐ 社團活動與技藝課程 (☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☐ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立研究或專長領域 其他類: ☐ 藝術才能班專門課程 ☐ 體育班專門課程 4. ☐ 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	1. 增進對直笛相關知識與技能之覺察探究理解，以及表達的能力。 2. 發展善用多元媒介與形式，從事藝術創作以傳達思想情感。 3. 提升對藝術與文化的審美感知理解分析，以及判斷能力增進美善生活。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。				

課程目標		1. 能透過聽奏、讀譜建立與展現演奏的基本技巧。 2. 能使用音樂語彙、肢體等多元方式回應聆聽的感受。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易的創作，表達自我思想與情感。						
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		參與活動、發表、創作、評論、操作、展演						
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
第一週 至 第四週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 欣賞管弦樂團演奏的《波斯市場》。 2. 能哼唱各段音樂的主題曲調，並表演音樂情境。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	●曲調習奏 1. 教師分別播放《波斯市場》B、C兩段教學CD，並引導學生邊聆聽邊配合兩段主題曲調的情境，自由以拍手、拍膝、踏足等肢體動作感受曲調特殊的風格。 2. 教師在黑板分別呈現《波斯市場》B、C兩段主題曲調的基本節奏型，並引導學生拍念。 3. 教師再播放《波斯市場》B、C兩段教學CD及音樂教	1. 觀察學生能否在欣賞與發表的過程愉快的哼唱，並配合肢體表演，表演樂曲的情境。 2. 學生是否能正確吹奏《波斯市場》兩段主題曲調。	無

						學 DVD，並引導學生視譜，分別以唱名哼唱兩段曲調。		
第五週 至 第八週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 直笛演奏《波斯市場》中〈乞丐的叫聲〉、〈美麗的公主〉兩段主題曲調。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	●曲調習奏 1. 教師分別以直笛吹奏 B、C 段曲調，學生安靜聆聽。 2. 複習直笛的運舌、運氣及運指。 3. 全班以齊奏的方式練習吹奏。提示學生開始練習時，速度宜慢，待熟練後，再以快板的速度進行練習。 4. 學生個別吹奏練習。 5. 全班分數組，輪流吹奏兩段曲調。 6. 指導學生吹奏 B 段曲調，用有精神的進行曲速度演奏，C 段曲調則用溫柔而圓滑的表情來吹奏，讓 B、C 二段曲調形成對比。	1. 觀察學生能否在欣賞與發表的過程愉快的哼唱，並配合肢體表演，表演樂曲的情境。 2. 學生是否能正確吹奏《波斯市場》兩段主題曲調。	無
第九週 至 第十二週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作	1. 認識音樂風格與背景。 2. 直笛二部合奏〈秋蟬〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。	(一)引起動機 ● 播放歌曲，引導學生安靜聆聽，並說出對這首歌曲的感受。 (二)講述〈秋蟬〉背	1. 觀察學生是否能以輕鬆愉快的心情，邊唱邊配合肢體律動表現。 2. 觀察學生是	無

			主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。		3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。	景故事 1. 〈秋蟬〉詞曲為李子恆所作，創作於1978年校園民歌時期，迄今仍傳唱不絕，歌詞純樸，曲調優美。 2. 李子恆1957年生於金門瓊林，16歲孤身到臺灣奮鬥，畢業於國立臺灣藝專，在80年代經常受邀為知名歌手填詞譜曲，從事音樂創作30多年，目前發表的詞曲作品400餘首，製作唱片70多張，而〈秋蟬〉是他的第一首作品。 (三)討論歌曲結構 1. 師生共同討論歌曲的調號、拍號、節奏型及換氣的地方，引導學生比較後再找出節奏相似的小節。節奏部分第1~4與5~8小節一樣，第13~17、30~34與35~39小節一樣，第18~19與20~21小節一樣，第	否能以直笛正確順暢的吹奏〈秋蟬〉，並表現全曲的意境。	
--	--	--	--	--	--	---	-----------------------------------	--

						26~27 與 28~29 小節一樣；曲調部分第 13~17 小節與 30~34 與 35~39 小節相同。 2. 曲式為 AB 二段體曲式。		
第十三週 至 第十六週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 認識音樂風格與背景。 2. 直笛二部合奏〈秋蟬〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 4. 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。	(一)討論詞意 1. 習念歌詞：依歌曲節奏習念歌詞。 2. 歌詞意涵：是描寫秋天是美麗的季節，雖然也是收穫的季節，卻也帶些蕭瑟的感傷。提醒人們珍惜現有的一切，不要等到時光消逝才嘆息。 (二)直笛習奏與哼唱〈秋蟬〉 1. 複習直笛運舌、運氣及運指的方法。 2. 引導全班學生練習吹奏〈秋蟬〉曲調，個別反覆練習至熟練。 3. 引導學生隨教學 CD 或隨教師彈琴哼唱〈秋蟬〉歌詞。 4. 分部練習：以直笛分別練習吹奏	1. 觀察學生是否能以直笛正確順暢的吹奏〈秋蟬〉，並表現全曲的意境。 2. 觀察學生是否能以二部合奏方式演奏，呈現和諧和優美的效果。	無

						一、二部的曲調。 5. 二部合奏 (1) 全班分二部，進行直笛二部合奏練習。 (2) 提示學生：吹奏時氣息均勻、充分換氣，隨時聆聽另一聲部，要互相配合，速度、強弱和換氣的地方都要一致。 (三)表演與分享 (1) 全班自由分數組，進行分組練習，熟練後再輪流上臺表演。 (2) 師生互評。		
第十七週 至 第二十週	4	笛聲飛揚	1. 能透過聽唱、聽奏及讀譜，進行歌唱及演奏，以表達情感。 2. 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 3. 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 直笛二部合奏〈美的旋律〉。	1. 樂器的分類、基礎演奏技巧，以及獨奏、齊奏與合奏等形式。 2. 音樂元素，如：曲調、式等。 3. 音樂符號與讀譜方式，如：音樂術語、唱名法等。記譜法，如：圖形譜、簡譜、五線譜等。 4. 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。	● 直笛習奏 1. 分部練習：全班以直笛分別練習吹奏〈美的旋律〉的一、二部曲調。 2. 加強練習：曲調中二部合奏多有三度至八度形成的和聲，引導學生反覆練習至熟。 3. 合奏練習 (1) 全班分為二部，進行直笛二部合奏。	1. 觀察學生是否能以直笛正確順暢的吹奏〈美的旋律〉，並表現全曲的意境。	無

						(2) 提示學生氣息均勻、充分換氣，吹奏時調整聲部的強弱與音準，感覺和聲的優美。 (3) 表演與分享： 自由分數組，分別進行分組練習，熟練後各組輪流上臺表演。 (4) 師生互評。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

註：

1. 行列太多或不足，請自行增刪。
2. 彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定自編教材或學習單，敘明「無」即可。

彰化縣線西國民小學 115 學年度第一學期五年級彈性學習 科技領航員 課程計畫(☑普通班□特教班)

課程名稱	科技領航員-科技大探索 Scratch 3 程式設計真簡單	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☑統整性探究課程 (☑主題□專題□議題) 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3. □特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □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	本課程介紹程式設計，讓學生認識運算思維概念，使用 Scratch 進行遊戲與程式的設計。熟悉 Scratch 視窗環境及使用積木的技巧；熟悉技巧後，藉由設計各種不同類型的程式來學習統整的能力。 1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。				
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-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。				
課程目標	1. 學生能培養運算思維，包含序列、平行處理、迴圈、事件、條件等。 2. 學生能培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考如何改進。 3. 學生能分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學生能學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。				

		5. 學生能發揮想像力，在作品中表達自己的想法。 6. 學生能瞭解生活中人機互動的概念，並設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
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、程式設計、設計一個未來家電或遊戲的草圖。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1 週	1	一、警察抓小偷 (一) (議題：資訊)	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-4 展現學習資訊科技的正向態度。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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-2 網路服務工具的應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	認識 Scratch 與執行程式。	1. 觀 察 看 仔 細：開啟【範例 1-1】，警車會移動到小偷所在的位置。 2. 概念聽清楚： (1) Scratch 的由來。 (2) 線上版與離線版編輯器。 (3) Scratch 介面介紹。 (4) 積 木 式 程 式。 (5) 什 麼 是 序 列。	1. 軟體操作：能執行 Scratch 程式。 2. 口頭問答：能說出什麼是序列。	1. 巨 岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站互動多媒體：【認 識 Scratch3 介面】
第 2 週	1	一、警察抓小偷	資議 t-III-1 運用常見的資訊系	資議 P-III-1 程式設計工具的	應用動作指令讓	1. 指 令 說 明 白：定位到、移	1. 程式設計：	1. 巨 岩 -Scratch

		(二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	警車移動，認識與使用外觀與音效指令表達自己的創意。	動、等待、旋轉。 2.動手做一做：開啟【範例 1-2】，思考解題，安排警車走另一條路線抓小偷。 3.動腦想一想：認識外觀、音效積木，發揮創意，將積木加到【範例 1-2】。 4.開啟不同的路線圖，設計警車走不同的路線。	讓警車走另外一條路線。 2.程式設計：加入音效、對話。 3.程式設計：用不同的路線圖解題。	3 程式設計真簡單 2.老師教學網站互動多媒體：【Scratch 大考驗】
第 3 週	1	二、魔幻樂園 (一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。	1.認識平行處理的概念，如何讓多個角色在舞台動作。 2.認識造型等比例縮小等用法。	1.觀察看仔細：開啟【範例 2-1】，兩個角色會同時在舞台上移動、換造型。 2.概念聽清楚： (1) 平行處理的概念。 (2) 角色庫。 (3) 使用外部圖片上傳。 (4) 自己畫角色。	口頭問答：能說出什麼是平行處理。	1.巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2.老師教學網站影音多媒體

第 4 週	1	二、魔幻樂園 (二) (議題：資訊)	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 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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 應用平行處理的概念，讓多個角色在舞台動作。 2. 計算新角色應縮小的比例。	1. 指令說明白：綠旗、迴轉、重複無限次、反彈、尺寸、造型。 2. 動手做一做：開啟【範例 2-1】，思考解題，再加入兩個喜歡的角色移動、換造型。 3. 動腦想一想：讓角色隨機在舞台上移動。	1. 程式設計：讓多個角色在舞台移動。 2. 程式設計：讓角色隨機移動。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 5 週	1	三、春天來了 (一) (議題：資訊)	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 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	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 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	1. 認識與使用角色變換造型的技法，表現動畫效果。 2. 理解角色在舞台移動的速度。 3. 理解角色本身動作的速度。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 3-1】，蝴蝶會在舞台上移動，觀察翅膀拍動的樣子是不是很像在飛舞。 2. 概念聽清楚：(1)迴圈的概念。(2)視覺暫留。	口頭問答：如何讓角色做出生動的動作。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			率、比例尺、速度、基準量等。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		(3) 速度。 (4) 造型工具。 (5) 繪製造型練習。		
第 6 週	1	三、春天來了（二） （議題：資訊）	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 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。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 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。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 應用角色變換造型的技巧，表現花園中小狗、昆蟲的動作。 2. 理解並計算小狗和昆蟲的移動速度、動作速度。	1. 指令說明白：面朝向、重複、造型。 2. 動手做一做：開啟【範例 3-1】，加入小狗角色，設計造型讓小狗跑動。 3. 動腦想一想：加入昆蟲角色，讓角色消失與出現。	1. 程式設計：生態模擬。 2. 程式設計：角色消失與隱藏。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 7 週	1	四、四季（一） （議題：資訊、科技）	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。 科議 k-III-1 說	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。 科議 A-III-1	1. 認識控制角色的各種方法。 2. 了解生活中科技的輸入方法，表現在程式創作中。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 4-1】，用滑鼠點一下蝴蝶會移動，點一下舞台會切換場景，總共有春夏秋三	口頭問答：生活中使用科技的各種輸入方式。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			明常見科技產品的用途與運作方式。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	日常科技產品的使用方法。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 綜 Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。		個場景與三個角色。也可以用按鍵 2、3、1 控制。 2. 概念聽清楚： (1) 舞台編輯介面。 (2) 輸入的概念。 (3) 角色程式複製。		
第 8 週	1	四、四季（二） （議題：資訊、科技）	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。 科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	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。 科議 P-III-1 基本的造形與設計。 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. 應用不同的輸入方式控制角色。 2. 繪製與設計「一個未來家電或遊戲」。	1. 指令說明白：當角色被點擊、當背景換成、當舞台被點擊、當某鍵被點擊、圖像效果改變、圖像效果清除、背景換成下一個、背景換成某背景。 2. 動手做一做：開啟【範例 4-1】，新增冬季場景與角色。 3. 動腦想一想：設計未來的人機互動介面，考慮使用者、輸入方式，以及機器。主題可以是未來家電或者遊戲。	1. 程式設計：完成冬季的生態模擬。 2. 草圖設計：設計一個未來家電或遊戲。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

第 9 週	1	五、修理機器人 (一) (議題：資訊)	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。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 數 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。	1. 認識角色拆解的技巧。 2. 認識除錯的技巧。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 5-1】，按鍵盤 1、2、3、4 可以讓機器人動起來。機器人的移動不正常，請找出不正常的地方。 2. 概念聽清楚： (1) 問題拆解與除錯。 (2) 拆解造型變成獨立角色。 (3) 造型的圖層、群組與中心點。 (4) 音效庫的使用。	口頭問答：說明造型的中心點。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 10 週	1	五、修理機器人 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用	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。 音 E-III-3 音樂元素，如：曲調、調式等。 數 R-6-2 數量關係：代數與函	1. 應用除錯的技巧，修正範例檔。 2. 使用角色拆解的技巧，控制太空人角色各部位的動作。	1. 指令說明白：旋轉角度、改變位置、播放音效。 2. 動手做一做：開啟【範例 5-1】，嘗試除錯，讓機器人的動作正常。 3. 動腦想一想：運用相同的角色拆解技巧，設計太空人	1. 程式設計：為範例除錯。 2. 程式設計：鍵盤控制太空人。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			文字或符號正確表述，協助推理與解題。	數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。		造型並加入背景音樂。		
第 11 週	1	六、強棒出擊 (一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	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-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 認識條件積木與打擊遊戲。 2. 認識角色放大再縮小、變色等積木。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 6-1】，來玩玩看棒球遊戲。遊戲開始，球會落下，移動滑鼠，打者會跟隨滑鼠，球若碰到打者就會回到原位置。 2. 概念聽清楚： (1)【如果】的概念。 (2)【如果】指令。 (3) 條件積木。 (4) 不斷偵測與判斷。	口頭問答：條件積木的用途。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 12 週	1	六、強棒出擊 (二) (議題：資訊)	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	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 R-6-2 數量	1. 認識讓角色跟隨滑鼠的方法。 2. 應用條件積木，描述如何讓方向鍵控制角色。	1. 概念聽清楚： (1) 二選一的條件式。 (2) 多重條件判斷 (3) 讓角色跟隨鼠標 (游標)。 (4) 條件式應用：更多偵測。	口頭問答：說出哪些積木可以放在條件積木中。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

			題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。				
第 13 週	1	六、強棒出擊 (三) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。	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 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 應用條件積木設計遊戲結束的條件。 2. 使用造型切換讓打擊動作更生動。	1. 指令說明白：如果——那麼——、碰到、定位位置、大於、鼠標的高度、高度設為。 2. 動手做一做：開啟【範例 6-1】，增加遊戲設計【如果棒球碰到最下方的草地，就失敗】。 3. 動腦想一想：讓打者有揮棒的感覺。(設計【如果按下滑鼠，就變換造型】)。	1. 程式設計：遊戲結束的條件。 2. 程式設計：讓打擊遊戲更生動。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 14 週	1	七、密碼神算 (一) (議題：資訊)	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	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	1. 認識【變數】的概念並應用在猜數字遊戲。 2. 推理、過關猜數	1. 觀察看仔細：開啟【範例 7-1】，玩玩看猜數字遊戲。 2. 概念聽清楚：	口頭問答：什麼是變數。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網

			問題。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	基本應用。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。	字遊戲。	(1) 什麼是【亂數】。 (2) 什麼是【變數】。 (3) 建立【變數】與設定。 (4) 【變數】之間的比較。		站影音多媒體
第 15 週	1	七、密碼神算 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 認識多種滑鼠遊戲的範例。 2. 觀察並推理資料搜尋的方法，應用在猜數字遊戲。	1. 概念聽清楚： (1) 資料的排序與搜尋。 (2) 讓猜數字遊戲更好玩。 (3) 複製角色。 2. 觀摩範例：【消滅牙菌大作戰】、【猴子接香蕉】。	口頭問答：什麼是排序。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 16 週	1	七、密碼神算	資議 t-III-1 運	資議 A-III-1	1. 應用更多數字	1. 指令說明	1. 程式設計：	1. 巨岩 -Scratch

		(三) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 視 E-III-3 設計思考與實作。	讓猜數字遊戲更難。 2. 應用【變數】設計計分器。	白：變數、變數設為、變數顯示、變數改變。 2. 動手做一做：開啟【範例 7-1】，將猜數字遊戲增加兩個號碼球，來增加遊戲的難度。 3. 動腦想一想：建立計分器（用變數【分數】表示），預設 100 分，每猜一次就扣 10 分。	增加遊戲難度。 2. 程式設計：計分器。	3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 17 週	1	八、一起來尬舞 (一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	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。 數 S-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-3 設計思考與實作。	1. 認識【廣播】技巧，用於切換角色。 2. 認識造型縮放可以運用在遠近的設計。 3. 認識圖層的上下關係。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 8-1】，點一下角色開始表演，總共有兩個角色。 2. 概念聽清楚： (1) 角色動作的銜接時間。 (2) 角色的圖層設定。 (3) 文字變數。 (4) 【廣播】的概念。 (5) 【廣播】設定練習。	口頭問答：廣播的用途。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

第 18 週	1	八、一起來尬舞 (二) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	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-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	應用【廣播】技巧設計角色輪流表演。	1. 指令說明白：廣播訊息、當收到訊息、圖層移到最上層、變數設為(文字)。 2. 動手做一做：開啟【範例 8-1】，新增一個角色來表演。 3. 動腦想一想：加入一個粉絲角色，當舞者跳完舞，就喊出舞者的名字、再說一句讚美。	1. 程式設計：加入新角色上臺表演。 2. 程式設計：加入粉絲角色。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體
第 19 週	1	九、夜空煙火秀 (一) (議題：資訊)	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-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。	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-6-1 放大與縮小：比例思考的應用。「幾倍放大圖」、「幾倍縮小圖」。知道縮放時，對應角相等，對應邊成比例。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	1. 認識【分身】的概念並應用於煙火表演遊戲。 2. 學習用程式表現視覺與音效。	1. 觀察看仔細：開啟【範例 9-1】，認識角色分身。開啟【範例 9-2】，玩玩看用滑鼠放煙火。 2. 概念聽清楚： (1) 什麼是分身。 (2) 分身的指令。 (3) 產生分身練習。 (4) 產生多個分身。 (5) 角色與分身的應用。	口頭問答：分身的應用方式。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

						(6) 角色的顯示/隱藏與分身的關係。 (7) 聲音編輯器。 (8) 複製音效。		
第 20 週	1	九、夜空煙火秀 (二) (議題：資訊)	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 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	應用【分身】技巧創作不同類型的煙火，表現創意。	1. 指令說明白：建立分身、當分身產生、分身刪除。 2. 動手做一做：開啟【範例 9-2】，修改成上下左右四根齊發的煙火。 3. 動腦想一想：再追加設計四根 45 度的煙火。嘗試使用【圖像效果】與【尺寸改變】積木。	1. 程式設計：改變煙火角度設計。 2. 程式設計：增加煙火數量與角度。	1. 巨岩 -Scratch 3 程式設計真簡單 2. 老師教學網站影音多媒體

彰化縣線西國民小學 115 學年度第二學期五年級彈性學習 科技領航員 課程計畫(☑普通班□特教班)

課程名稱	科技領航員-科技大探索 PPT 簡報製作真 Easy	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☑統整性探究課程 (☑主題□專題□議題) 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3. □特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □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	本課程介紹簡報在生活中的應用，讓學生從自我介紹起，認識簡報的操作。認識製作簡報的流程，從確立主題、規劃大綱、蒐集資料、編輯與發表簡報，到完成簡報。並能運用美感體驗及軟體技巧，讓簡報更豐富，設計各種不同類型的簡報，吸引觀眾的注意力。並透過多元的簡報內容，探索不同領域的簡報運用。在學習簡報的過程中，培養學生上臺報告的技巧，訓練表達與溝通能力。 1. 系統與模型：讓學生理解簡報文件設計的方法。 2. 結構與功能：學會 PowerPoint 的功能操作。 3. 交互作用與關係：察覺生活中簡報的各類應用。				
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。				
課程目標	1. 學生能正確認識簡報與簡報的功能，從規劃到利用 PowerPoint 製作簡報及專題報告的能力。 2. 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。				

		3. 學生會利用製作簡報的技能，進行資料的搜尋、處理、分析、展示、應用與上台報告的能力。 4. 學生能由製作簡報過程中，透過分組討論分享個人學習心得，提升資訊素養。 5. 從個人專題報告的刊頭開始，在規劃過程中，使學生了解並形成概念，進而一步一步架構出自己的簡報。 6. 藉由個人簡報的規劃設計，引導學生認識網路倫理以及相關法律，明瞭個人資料保護與隱私權的重要性。							
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、自我介紹簡報、環保宣導簡報、校外教學相簿簡報、防疫宣導簡報、成語四格動漫、視力保健互動問答遊戲、製作臺灣古蹟介紹簡報、臺灣野生動物保育專題簡報。							
課程架構脈絡									
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單	
第 1~2 週	2	一、報告老師！ 我要學簡報 (議題：資訊)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 綜 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	3. 知道【簡報】的含意。 4. 了解製作簡報的正確步驟。 5. 學會新增、開啟、播放簡報。	1. 了解簡報是什麼、簡報可以做什麼。 2. 認識常見的簡報製作軟體。 3. 製作簡報的流程。 4. 認識 PowerPoint 操作介面。 5. 新增、開啟簡報。 6. 變更投影片大小。 7. 輸入文字。 8. 套用佈景主題。 9. 設定文字格	1. 口頭問答：說出佈景主題的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉):本課測驗題目。 4. 學習評量(我是高手):開啟練習檔案，完成自我介紹簡報設計。學習評量：使用 5. 「進階練習題庫」的素材	3. 小石頭 -PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體： 【輕鬆懂簡報】 【簡報能做些什麼】 【PowerPoint 介面介紹】	

						式與調整位置。 10. 插入圖片與縮放。 11. 儲存簡報。 12. 常見的簡報格式與雲端硬碟的應用。 13. 播放並觀摩簡報。	練習。	
第 3~5 週	3	二、大家一起做環保 (議題：資訊、環境)	資議 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 環 E17 養成日常生活節約用水、電、物質的行為，減少資源的消耗。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-II-2 資訊科技合理使用原則的介紹。 視 P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。	1. 製作簡報的技巧與設計要領。 2. 學會套用範本與文字設計師。 3. 學會插入線上圖片、影片。	5. 簡報設計要領。 6. 套用範本與文字藝術師。 7. 刪除投影片。 8. 使用不同的瀏覽模式。 9. 用文字藝術師做標題。 10. 插入圖片。 11. 新增投影片與插入創用 CC 線上圖片。 12. 加入項目符號。 13. 複製投影片。 14. 插入 YouTube 線上影片。 15. 認識插入與剪輯自己的影片。 16. 認識上台做簡報的技巧。	1. 口頭問答：說出如何使用範本。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(我是高手)：繼續編輯本課練習，增加兩頁。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	3. 小石頭 -PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是文字藝術師】
第 6~8 週	3	三、校外教學	資議 t-II-2 體	資議 T-II-1 資	3. 知道生活與分	3. 認識創意相	1. 口頭問答：	3. 小石頭

		Happy Go (議題：資訊)	會資訊科技解決問題的過程。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 英 2-II-5 能使用簡易的日常生活用語。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 英 Ac-III-3 簡易的生活用語。 綜 Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	享的概念。 4. 學會剪裁、圖層與文字方塊。 5. 學會轉場特效與背景音樂。	簿簡報設計。 4. 創意的圖文設計。 5. 設定封面與內頁不同的背景圖。 6. 用文字藝術師做標題、設計文字效果形狀。 7. 插入鏤空相框與照片。 8. 安排圖層與剪裁照片。 9. 製作中英對照文字對照。 10. 認識 Google 翻譯。 11. 為圖片加上陰影。 12. 用文字方塊做圖說。 13. 群組與旋轉。 14. 圖片樣式設計。 15. 學會調整投影片順序。 16. 在簡報插入外部投影片，共同創作的概念。 17. 轉場特效與背景音樂。	說出圖片剪裁的方法。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(我是高手)：開啟練習檔案，更新投影片相簿的相框，並加入不同的轉場特效。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	-PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是網路翻譯字典】 【什麼是投影片切換效果】 【物件群組】
第 9~11 週	3	四、防疫大作戰 (議題：資訊)	資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。	1. 學會發想切題的主視覺。 2. 學會圖案與	1. 認識防疫宣導簡報設計概念。	1. 口頭問答：說出運用 SmartArt 的	1. 小石頭 -PowerPoint

			資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生技能。 自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。	資議 T-II-2 網路服務工具的基本操作。 健 Da-II-1 良好的衛生習慣。 健 Fb-II-2 常見傳染病預防原則與自我照護方法。 自 INc-II-8 不同的環境有不同的生物生存。	SmartArt 製作。 3. 學會設定網頁超連結。	2. 切題的主視覺設計。 3. 使用內建圖案做禁止標誌。 4. 插入圖片與移除背景。 5. 認識 SmartArt 圖案。 6. 設定 SmartArt 清單階層。 7. 套用 SmartArt 樣式與色彩。 8. 在 SmartArt 插入圖案。 9. 加入網頁超連結。 10. 認識連續播放。	時機。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，製作防治登革熱簡報。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	2019 簡報製作最新版 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是去背圖片】
第 12~13 週	2	五、成語萬花筒-四格動漫 (議題：資訊)	資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 國 Ad-II-2 篇章的大意、主旨與簡單結構。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	1. 學會編劇的技巧。 2. 學會製作圖說文字。 3. 學會物件動畫。	1. 認識以圖解文的設計概念。 2. 腳本設計的祕訣。 3. 本課人物與劇情介紹。 4. 翻轉物件。 5. 插入圖說文字並設計樣式。 6. 自訂動畫。 7. 製作「移動路徑」動畫。 8. 將簡報匯出為 mp4 影片檔案格式。	1. 口頭問答：說出進入動畫的設計方法。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（我是高手）：開啟練習檔案，將	1. 小石頭-PowerPoint 2019 簡報製作最新版 2. 老師教學網站影音互動多媒體

						9. 認識「插入 3D 模型」的功能。	人物角色增加動畫效果，若有餘力可思考有趣的對白設計。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	
第 14~16 週	3	六、視力保健小常識 (議題：資訊)	資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 a-II-4 體會學習資訊科技的樂趣。 健 1b-II-2 辨別生活情境中適用的健康技能和生活技能。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 健 Da-II-2 身體各部位的功能與衛生保健的方法。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	3. 知道問答遊戲規劃要領。 4. 學會更改色彩效果。 5. 學會設定互動連結。	3. 認識簡報與觀眾互動的測驗遊戲設計。 4. 問答遊戲的規劃要領。 5. 插入 GIF 動畫圖片做為主視覺圖片。 6. 認識視覺暫留現象。 7. 更改背景美術效果。 8. 認識按鈕設計，並製作頁面互動連結。 9. 取消按一下滑鼠換頁。 10. 設定轉場音效。 11. 播放遊戲玩玩看。	1. 口頭問答：說出互動式簡報的特點。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量 (練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量 (我是高手)：開啟練習檔案，設定頁面的互動連結。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	3. 小石頭 -PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【視覺暫留】 【認識 GIF 圖檔】
第 17~18 週	2	七、認識臺灣古	資議 p-II-2 描	資議 T-II-1 資	3. 學會網路資源	3. 認識臺灣古	1. 口頭問答：	3. 小石頭

		蹟 (議題：資訊)	述數位資源的整理方法。 資議 a-II-3 領會資訊倫理的重要性。 資議 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社 2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	料處理軟體的基本操作。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 社 Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。 綜 Ab-II-1 有效的學習方法。 綜 Ab-II-2 學習行動。	的應用。 4. 創用 CC 標示與應用。 5. 學會設計母片與套用。	蹟專題設計概念。 4. 認識維基百科。 5. 認識創用 CC 授權要素。 6. 母片設計，編輯共用母片。 7. 套用設計好的母片。 8. 對齊與均分圖案。 9. 從維基百科擷取網頁文字與圖片。 10. 認識簡報的螢幕擷取功能。 11. 將圖片裁剪成圖形。 12. 運用插入檔案功能合併完成簡報。	說出什麼是母片。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量(我是高手)：在本課成果加上作者創用 CC 的授權資料。 5. 學習評量：使用「進階練習題庫」的素材練習。	-PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是母片】 【什麼是創用 CC】 【wiki 的特點】
第 19~20 週	2	八、臺灣野生動物保育 (議題：資訊、環境)	資議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 p-II-2 描述數位資源的整理方法。 資議 p-II-3 舉例說明以資訊科技分享資源的方法。 環 E5 覺知人類的生活型態對其	資議 A-II-1 簡單的問題解決表示方法。 資議 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 D-II-1 常見的數位資料儲存方法。 國 Bc-II-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科	1. 知道蒐集資料的目的。 2. 學會圖表與表格的運用。 3. 知道如何製作專題報告。	4. 認識石虎保育。 5. 製作專題報告前的準備工作。 6. 了解可以用 Word 撰寫大綱與內文。 7. 使用大綱模式，將 Word 文案匯入簡報。 8. 從大綱清除	1. 口頭問答：能說出專題報告的製作流程。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量	3. 小石頭 -PowerPoint 2019 簡報製作最新版 4. 老師教學網站影音互動多媒體

他生物與生態系的衝擊。

國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。

自 pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。

學知識、產品、環境等文本。

自 INF-II-5 人類活動對環境造成影響。

文字格式，以便套用母片的樣式。

9. 觀摩母片設計。

10. 認識圖表與表格。

11. 簡報插入 Excel 圖表。

12. 在簡報製作表格。

13. 認識簡報可以匯出 PDF。

14. 認識 PowerPoint 軟體常用快捷鍵。

(我是高手): 觀摩成果示範。