

彰化縣花壇鄉文祥國民小學 115 學年度 各年級 彈性學習課程/節數

課程架構表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

※課程計畫必須列出：教學目標或核心素養、主題名稱、教學重點、評量方式、教學進度。

本校各類彈性學習課程之規劃，呼應本校悠遠學堂歷史，連結在地磚窯、泥作、農牧等產業特色與人力資源，並在本校已建置之各項自造教育設備與師資基礎及多元社團上，以培育具問題解決能力、主動環境關懷、兼具品格與健康體魄且扎根學力與創造力基礎之學生，並發展以融合在歷史、產業、人力資源為根、領域橫向能力培養為莖、多元展能為葉之課程，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

※表格列數請自行增刪

類別	年級 課程名稱	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		六年級	
		上學期 節數	下學期 節數	上學期 節數	下學期 節數	上學期 節數	下學期 節數	上學期 節數	下學期 節數	上學期 節數	下學期 節數	上學期 節數	下學期 節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	閱讀花園	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	18
	國際多元文化	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	18
	資訊教育				20	20	20	20	20	20	20	20	18
	食農教育									40	40	40	36
	安全教育-交通安全教育	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
社團活 動與技 藝課程													
其他類 課程	全校性宣導活動	16	18	16	18	16	18	16	18	16	18	16	16
	生命教育	1		1		1		1		1		1	

	品格教育	1		1		1		1		1		1	
	合計	60	60	60	60	80	80	80	80	120	120	120	108

※安全教育(交通安全)：節數：每個年級，每學期2節(全學年4節課)，並列入校訂課程，應採用統整性主題/專題/議題探究課程設計

本校「推動中小學數位學習精進方案」～生生用平板 融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	彈性學習課程-國際多元文化	圖繪字母	2
二	彈性學習課程-國際多元文化	字母在地圖裡	2
三	彈性學習課程-閱讀花園	線上閱讀認證	2
四	彈性學習課程-閱讀花園	如何使用搜尋引擎	2
五	彈性學習課程-資訊教育	運算思維訓練	2
六	彈性學習課程-資訊教育	運算思維訓練	2

實施進度	每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節
------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第二學期 跨年級課程名稱：閱讀花園

課程目標 (認知/情意/技能/實踐)	1.能了解並使用圖書室的設施和圖書。 2.能學習並運用閱讀策略。 3.開展多元閱讀素養。						類型	■統整性主題/專題/議題探究 □社團活動與技藝課程 □其他類課程
核心素養 〈融入議題之實質內涵〉	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。						跨領域	國語文領域 藝術領域
與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	「文」祥，食裁友藝思——透過認識圖書館與有系統的學習閱讀，共同營造豐富多元的閱讀情境。						議題	閱讀素養議題
時間	一	二	三	四	五	六		
年級	20	20	20	20	20	18		
節數								
教學重點	1.認識圖書館 (1)會借還書 (2)認識書籍特徵 (3)了解圖書館館藏櫃位配置與擺放 2.閱讀素養 (1)說故事 (2)閱讀認證 (3)自編小書	1.認識圖書館 (1)工具書使用 (2)數位多媒體 2.閱讀素養 (1)續寫故事 (2)了解書籍結構 (3)自編小書	1.認識圖書館 (1)製作主題小書 (2)線上閱讀認證 2.閱讀素養 (1)刪除歸納主題句 (2)推論	1.運用圖書館 (1)編輯一份報紙 (2)使用公共圖書館借書證 2.閱讀素養 (1)改編劇本 (2)提問	1.運用圖書館 (1)專題研究 2.閱讀素養 (1)心智圖 (2)讀書心得分享	1.運用圖書館 (1)說故事志工 2.閱讀素養 (1)閱讀各類文本(小說等) (2)書評		
評量方式	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	學習態度 發表評量 實作評量	
實施進度	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	每週1節，扣除第2週春節連假。	

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第一學期 跨年級課程名稱：國際多元文化

課程目標 (認知/情意/技能/實踐)	透過世界地圖集與線上世界地圖，帶領孩子由圖像串起視覺、空間、地理與文字的連結，除了學習地理、社會、人文也融入語言符號的學習，提升環境文化與語言符號的認識。					類型	■統整性主題/專題/議題探究 ☐社團活動與技藝課程 ☐其他類課程	
核心素養 <融入議題之實質內涵>	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。					跨領域	國語文領域 藝術領域	
學校背景、課程願景及特色發展	「文」祥，食裁友藝思——透過認識圖書館與有系統的學習閱讀，共同營造豐富多元的閱讀情境。					議題	閱讀素養議題	
時間	年級							
節數	一	二	三	四	五	六		
	20	20	20	20	20	20		
教學重點	1. 世界在地圖裡 (1)能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 (2)運用注音符號表達想法，記錄訊息。 (3)利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 2. 閱讀素養 (1)能聽辨字母名。	1. 世界在地圖裡 (1)能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 (2)運用注音符號表達想法，記錄訊息。 (3)利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 2. 閱讀素養 (1)能聽辨字母名。 (2)能說出字母名。	1. 環遊世界地圖 (1)感受與欣賞不同文化的特色。 (2)聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 (3)透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易的課室英語。 (2)能使用簡易的日常生活用語。 (3)能辨識課堂	1. 遊走世界地圖 (1)感受與欣賞不同文化的特色。 (2)聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 (3)透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易的課室英語。 (2)能使用簡易的日常生活用語。 (3)能辨識課堂	1. 世界地圖的一角 (1)關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 (2)表達對在地與全球議題的關懷。 (3)理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 (4)發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	1. 我的世界地圖 (1)關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 (2)表達對在地與全球議題的關懷。 (3)理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 (7)發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易句型的句子。 (2)能聽懂簡易的		

	(2)能說出字母名。 (3)能臨摹抄寫大小寫字母。	(3)能臨摹抄寫大小寫字母。	中所學的字詞。 (4)能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。	中所學的字詞。 (4)能妥善運用情境中的非語言訊息以幫助學習。	2.英語素養 (1)能聽懂簡易句型的句子。 (2)能聽懂簡易的日常生活對話。 (3)能作簡易的回答和描述。 (5)能辨識課堂中所學的字詞。 (5)能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。	日常生活對話。 (3)能作簡易的回答和描述。 (4)能辨識課堂中所學的字詞。 (5)能依圖畫、圖示填寫簡單字詞。
評量方式	繪畫分享 口頭發表 口語測驗 上台分享	繪畫分享 口頭發表 口語測驗 上台分享	口語測驗 紙筆測驗 校園實作 口說表達	口語測驗 紙筆測驗 校園實作 口說表達	口語測驗 紙筆測驗 口說表達	口語測驗 紙筆測驗 口說表達
實施進度	每週1節	每週1節	每週1節	每週1節	每週1節	每週1節

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第二學期 跨年級課程名稱：國際多元文化

課程目標 (認知/情意/技能/ 實踐)		透過世界地圖集與線上世界地圖，帶領孩子由圖像串起視覺、空間、地理與文字的連結，除了學習地理、社會、人文也融入語言符號的學習，提升環境文化與語言符號的認識。					類型	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程	
核心素養 〈融入議題之 實質內涵〉		E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。					跨領域	領域 國語文 英語文 社會 領域	
與學校背景及特色 課程願景之呼應		「文」祥，文翔世界——透過認識世界及多元文化和國際接軌					議題	環境教育 科技教育 議題	
時間	年級 節數	一 20	二 20	三 20	四 20	五 20	六 18		
教學重點		1. 世界在地圖裡 (1)能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 (2)運用注音符號表達想法，記錄訊息。 (3)利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 2. 英語素養 (1)能聽辨字母名。	1. 世界在地圖裡 (1)能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 (2)運用注音符號表達想法，記錄訊息。 (3)利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 2. 英語素養 (1)能聽辨字母名。 (2)能說出字母名。	1. 環遊世界地圖 (1)感受與欣賞不同文化的特色。 (2)聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 (3)透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易的課室英語。 (2)能使用簡易的日常生活用語。 (3)能辨識課堂	1. 遊走世界地圖 (1)感受與欣賞不同文化的特色。 (2)聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 (3)透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易的課室英語。 (2)能使用簡易的日常生活用語。 (3)能辨識課堂	1. 世界地圖的一角 (1)關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 (2)表達對在地與全球議題的關懷。 (3)理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 (4)發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 2. 英語素養 (1)能聽懂簡易句型的句子。 (2)能聽懂簡易的	1. 我的世界地圖 (1)關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 (2)表達對在地與全球議題的關懷。 (3)理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 (4)發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 2. 英語素養		

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第一學期 六年級 彈性學習 資訊 課程計畫

課程名稱	Scratch 3.0 程式遊戲設計	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學 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	1. 讓學生了解 Scratch 程式遊戲的設計 2. 學習程式積木的功能與組合方式							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。							
課程目標	1. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。							
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 ☐ 國際教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 戶外教育							
表現任務	軟體練習操作、口頭問答、學習評量							
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單

第1週	1	《生用平板》 (議題：品德教育、法治教育)	科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 科議 k-II-1 認識常見科技產品。 資體 t-II-1 系統實驗常見的資訊系統。 資體 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。 科議 a-II-4 資體會學習資訊科技的樂趣。 【綜合活動】 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E3 利用規則來避免衝突。	科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 資體 T-II-1 資料處理軟體的基本操作。 資體 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。 資體 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 【綜合活動】 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題。	1. 學生能遵守平板電腦使用規範，取得與歸還平板至教師指定處、遵守 APP 使用限制，具備是非判斷的能力。 2. 學生能愛護視置、知道保護視力，具備良好的生活習慣。 3. 學生能正確操作平板基礎功能，具備科技應用的基本素養。 4. 學生能使用相機與照片 APP，具備資訊應用的基本素養。 5. 學生能說出平板的打字方法，辨識螢幕鍵盤，具備資訊應用的基本素養。 6. 學生透過遊玩多媒體遊戲，練習單指點按、拖曳、雙指縮放等觸控操作，培養資訊素養。	1. 指導學生如何開關機 2. 指導學生如何使用觸控筆 3. 指導學生如何善用保護套將平板立起和正確的收納 3. 指導學生操作和功能的說明 4. 指導學生善用教材 APP (如：因特網、cool english 平台、PAGAMO 中英文素養、國語日報數位精選版 (中年級))	1. 口頭問答。 2. 操作評量：學生能熟練操作平板、開啟與離開 APP、能簡單操作相機與相片 APP。 3. 從 APP 後台觀看學生使用線上教材的精熟程度。	自編自選教材
第2週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共	1. 瞭解什麼是程式語言和設計。 2. 認識 Scratch 的特色與其他程式設計軟體不同之處。 3. 認識操作介面學習設置 4. 學習設計 Scratch 舞台	1. 能具備遵守規則的責任心。 2. 能辨識電腦硬體。 3. 能操作電腦開關機。 4. 能操作滑鼠。	1. 了解程式語言是什麼 2. 認識如何下載安裝 Scratch3.0 3. 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

			創工具的使用方法。	與修改圖片		4. 開始練習基本操作技巧，準備佈		
--	--	--	-----------	-------	--	-------------------	--	--

						置舞台			
第3週	1	第一課 認識 Scratch 3.0	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 學習產生 Scratch 的角色 2. 使用「當綠旗被按」與「當角色被點擊」來讓程式執行	1. 程式執行的方式 2. 檔案儲存	1. 練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小 2. 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 3. 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 4. 儲存檔案，與學習開啟檔案	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。	
第4週	1	第二課 說笑舞台劇	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 數 s-III-7 認識	1. 設計舞台背景 2. 練習舞台背景的設計 3. 匯入角色，並讓角色做事	1. 舞台背景交換 2. 匯入角色	1. 練習設計第一幕和第二幕的舞台背景 2. 學會如何利用積木交換背景 3. 開始匯入角色並設計造型和位置 4. 利用複製程式方式到其他角色中	口頭問答 操作練習 學習評量 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。	

			平面圖形縮放的意義與應用。					
第5週	1	第二課 說笑舞台劇	資 P-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 讓角色發出、接收廣播的訊息 2. 多個角色可以	1. 角色發出訊息，並接收廣播 2. 加入其他角色完	1. 認識廣播訊息積木，並練習應用 2. 繼續加入新角	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。

		資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。	對同一個廣播訊息做回應	成對話 3. 測試播放	色，並完成舞台劇對話 3. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題	4. 相互觀模	
第6週	1 第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉 2. 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動 3. 使用「如果...否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型	1. 繪圖工具編輯角色造型 2. 讓麥克風角色跟著游標移動 3. 偵測程式讓麥克風變造型	1. 匯入麥克風角色，並練習改編 2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 3. 利用「如果...否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版本教材。 2. 輔助範例光碟。
第7-8週	2 第三課 打精靈〔我的第一個小遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	1. 學習加入音效、音樂 2. 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 3. 使用「如果...否則」指令，判斷	1. 加入音效和音樂 2. 亂數指令改變角色造型 3. 判斷遊戲目前的狀態	1. 試著匯入範例中.sprite3 的角色 2. 學會加入音效 3. 完成精靈角色的動作指令 4. 讓精靈偵測到別的角色時，	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版本教材。 2. 輔助範例光碟。

			法。				
			藝 1-III-3 能學 習 多元媒材與技法，	遊戲目前的狀態 4. 使用「且」指令，同時判斷多種		做的反應 5. 設定舞台背景和音樂 6. 複製更多精靈	

			表現創作主題。 數 r-III-3 觀察 情境或模式中的數量 關係，並用文字或協 符號正確表述，協 助推理與解題。	遊戲狀態	角色，並調整上 下層關係，完成 遊戲		
第9週	第四課 跳跳猴〔背景會 捲動的遊戲〕 1	資 t-III-2 能使 用 資訊科技解決生活 中簡單的問題。 資 t-III-3 能應 用運算思維描述 問題解決的方 法。 藝 1-III-3 能學 習 多元媒材與技法， 表現創作主題。	1. 自己畫遊戲 背景 2. 使用「滑 行」指令，寫 程式讓 「主角」能作跳 躍的動作 3. 設計會移動的 「背景」，讓「主 角」看起來像在 移動	1. 自己畫背景 2. 滑行指令讓角色 跳躍 3. 設計會移動的背 景	1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設 計背景 2. 加入跳跳猴 角色 3. 利用「滑 行」指令，讓角 色跳躍 4. 加入跳躍的 音效 5. 匯入地面 1 角 色，並試著讓地 面1 慢慢往左移動 6. 匯入地面 2 角 色，讓地面 2 跟 著地面 1 移動	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課 本教材。 2. 輔助範例光碟。

第10-11週	2	第四課 跳跳猴〔背景會 捲動的遊戲〕	資 t-III-2 能使 資 資訊科技解決 用 資 生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應 用 運算思維描述問題解決的方法。	1. 使用「等到 直到」指令，偵 測到遊戲結束 2. 「學習繪製 角色」，打 上文字 3. 學習「變數」 的使用方式	1. 用指令偵測遊戲 是否結束 2. 繪製角色並打上 文字 3. 變數的使用	1. 加入障礙物 角色，設定會不 定時的出現，且 速度也是隨機 2. 利用「等到 直到」指令，讓 障礙物碰到跳跳 猴時，	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課 本教材。 2. 輔助範例光碟。
---------	---	--------------------------	---	---	--	---	--	---------------------------------

			藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		遊戲結束 3. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 4. 利用繪畫設計Game Over角色，並加上音效 5. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數			
第12週	1	第五課 我的創意迷宮 〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 P-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，增加生活美化的趣味。	1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯 3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態	1. 設計遊戲的說明圖並編輯修改 2. 將圖片轉為向量圖 3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態	1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製 4. 設定舞台上變數，分數、時間、食物數量	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版本教材。 2. 輔助範例光碟。

第13週	1	第五課 我的創意迷宮 〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使 用資訊科技解決 生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應 用運算思維描述問題	1. 學習利用改變 「角色」的 X、Y 軸 的值，以鍵盤來 控制上、下、左、 右 2. 匯入食物角色， 當作遊戲的加分 關	1. 利用 XY 軸的數 值，再使用鍵盤來控 制角色方向 2. 利用新增角色當 作加分關卡 3. 繪製遊戲結束的 畫	1. 匯入主角角 色和出口 2. 完成指令， 利用鍵盤來控制 主角的上下左右 移動 3. 設計食物的角	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課 本教材。 2. 輔助範例光碟。
------	---	-------------------------	---	--	--	---	--	---------------------------------

		解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。	卡 3. 繪製遊戲的畫面	面	色，加上音效，當作迷宮的加分方法 4. 繪製到達終點的畫面和音效		
第14-15週	2 第五課 我的創意迷宮 〔迷宮遊戲〕	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 〔生 4-I-3〕運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。 資 t-III-2 能使用	1. 設計各種迷宮障礙物 2. 使用「如果...那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始	1. 設計迷宮的障礙物 2. 讓角色碰到障礙物，主角就回到迷宮起點	1. 設計迷宮的障礙物-閘門 2. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 3. 設計障礙物-螃蟹和水母 4. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版本教材。 2. 輔助範例光碟。
		資 t-III-2 能使用	1. 設計二人對打類型的遊戲	1. 製作遊戲的說明畫面	1. 先製作遊戲的說明畫面		

第16週	1	第六課 對戰遊戲——球 球對打	資訊科技解決生活 中簡單的問題。 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。	2. 使用「亂 數」決定遊戲角 色的出現與方向	2. 繪製兩條底線 3. 加入兩個角色，並 設定角色上下移動方 式	2. 繪製兩條左 右底線 3. 加入兩個選 手，分別為左右 兩邊 4. 讓選手左，跟	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課 本教材。 2. 輔助範例光碟。
------	---	-----------------------	--	-------------------------------	--	---	--	---------------------------------

第17週	1	第六課 對戰遊戲——球 球對打	資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	1. 學習使用「變數」控制移動的速度 2. 使用判斷式的指令，當任一方的分數達到目標時，遊戲速度會加快 3. 善用「複製」技巧加速遊戲的設計	1. 利用變數來控制移動速度 2. 用判斷式，當分數達到目標時，快速完成遊戲的設定	著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動	1. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 2. 加入判斷式指令，只要分數大於100，速度就會加快 3. 加入球的角速度，並完成球的基本動作 4. 設定當球碰到選手時的反應 5. 設定當球碰到底線時的反應	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 無限可能版本教材。 2. 輔助範例光碟。
		第六課 運算思維描述問題	資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題	1. 加上扣分的角色 2. 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 3. 學習測試並找到遊戲的	1. 加入扣分和加分的角色 2. 設定角色出現的時機 3. 測試遊戲尋找錯誤，並修正	1. 設計扣分的角色-雞 2. 設定當任一方的分數大於100時，雞角色出現 3. 設定當選手碰到雞的反應			

第18週	1	對戰遊戲——球對打	解決的方法。 能認識 C-III-1 資訊科技常見的工具的使用方法。	「錯誤(Bug)」		1. 選手的分數、生命值都會減少 4. 角色-牛奶 5. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現 6. 設定當選手碰到牛奶的反應，選	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
------	---	-----------	---------------------------------------	-----------	--	---	--	-----------------------------

第19週	1	第七課 太空神射手〔射擊類遊戲〕	資用 t-III-2 能使資訊科技解決生活中簡單的問題。 資用 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資識 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 利用重新塑形工具，編輯角色的造型 2. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 3. 利用「重複直到」指令，判斷太空船碰到子彈的反應	1. 用重新塑形工具修改角色造型 2. 設計發射子彈的動作 3. 判斷太空船碰到子彈的反應	手的分數、生命值都會加分 7. 設計遊戲結束畫面 8. 試著測試遊戲，並修正錯誤 1. 設計遊戲的背景和太空人角色 2. 利用重新塑形工具，編輯太空人造型 3. 製作射子彈的動作和音效 4. 設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
		第七課	資用 t-III-2 能使資訊科技解決生活中簡單的問題。 資用 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資識 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 製作二個關卡的遊戲 2. 利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 3. 透過造型的切換和音效，讓遊戲	1. 製作二個關卡的遊戲 2. 讓不同關卡的角色適時出現	1. 設計遊戲第2關，加入精靈角色 2. 設定精靈是否碰到子彈的各種反應 3. 加入遊戲背景音樂，與開頭標題 4. 利用「等待		

第20週	1	太空神射手〔射擊類遊戲〕	運算思維描述問題解決的方法。資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	戲變得更有趣			直到」指令，判斷遊戲結果	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量 4. 相互觀模	1. 無限可能版課本教材。 2. 輔助範例光碟。
------	---	--------------	--	--------	--	--	--------------	--	-----------------------------

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第二學期 六年級 彈性學習 資訊 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	KODU 3D 遊戲小創客	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節 數	本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. ☒ 統整性探究課程 (☒ 主題 ☒ 專題 ☒ 議題) 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	1. 系統與模型：讓學生理解遊戲程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 KODU 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺在遊戲中人機互動的方式。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	5. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作3D 遊戲。 6. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。 7. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。 8. 從3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。 9. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 10. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 11. 創作競賽遊戲，能與同儕公平競爭，培養運動精神。				
課程目標					

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 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☒ 科技教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民族教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
表現任務		軟體操作、口頭問答、程式作品。				
課程架構						
教學進度	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動
第1週	1	一、3D 遊戲 KODU! (一) (議題：資訊、科技) 二、3D 遊戲 KODU! (二) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。運用資算思維解決問題。展現資學習資訊科技的正向態度。 S-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與單立體形體的性質。在生 活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 C-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)	5. 瞭解遊戲設計的要點 6. 讀懂 KODU 3D 遊戲設計軟體 8. 認識 KODU 介面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 7. 讓學生從多媒體遊戲中學習瞭解 KODU 介面。讓學生瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 8. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 9. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 10. 學會建立新世界。 11. 運用地面刷具，繪製圓形地面。 12. 瞭解如何自由繪製不規則地貌。 13. 能運用圖形刷具快速繪製圓形舞台。
			學習評量	學習活動	學習目標	學習評量
						1. 巨岩遊戲 3D 創客 2. 老師教學網站影音互動多媒體【認識 KODU 介面】、【micro:bit 玩 KODU：單元一】 3. 巨岩遊戲 3D 創客 4. 老師教學網站影音互動多媒體【KODU 世界說明】、

第2週	春節連假			1.	1.	1.
第3週	一、3D 遊戲 KODU! (三) (議題：資訊)	資訊 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資訊 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資訊 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。數 S-III-3 從操作中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資訊 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資訊 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資訊 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。 正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。	1. 新增角色 2. 編排程式 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 4. 完成、儲存與匯出	1. 學會新增角色與編排程式。 2. 讓學生建立新角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 3. 認識 KODU 圖示化的程式模組，並能瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。 6. 學會儲存檔案、以及匯出成可攜帶的 KODU 遊戲檔案。 7. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，編排「樹」的程式為「當看到 Kodu 就變成粉紅色」。 8. 課後練習—你是高手：自己構思，繪製一個島嶼，加入喜歡的顏色，設計大小、顏色、方向、高度，與同儕分享，看誰更有創意！	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量
第4週	二、好吃的蘋果 (一) (議題：資訊)	資訊 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資訊 t-III-3 運用運算思維解決問題。 數 S-III-3 從操作活動中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	資訊 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資訊 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為	1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式	1. 學會繪製河流與山丘等地貌。 2. 學會編排紅蘋果與青蘋果的程式。 3. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 4. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 【micro:bit】

				主。生活中面與面平行 或					
--	--	--	--	-----------------	--	--	--	--	--

		的性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試使用英語。	垂直的現象。正方體(長 方體)中面與面的平行 或垂直關係。用正方體 (長方體)檢查面與面 的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 學會複製與貼上角色。 6. 學會變換角色顏色(紅蘋 果、青蘋果)。 7. 學會讓角色表達情緒(紅蘋 果看到Kodu，秀出星星)。 8. 學會讓角色隱藏(青蘋果碰 到 Kodu，就隱藏起來)。	習 評 量	玩 KODU：單 元三】	
第5週 1 二、好吃的 蘋果(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 S-III-3 從操 作活動，理解空間中 面與面的關係與單 立體形體的性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構 化的問題解決表示方 法。 資議 P-III-1 程式 設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面 與面的關係：以操作 活動為主。生活中面與 面平行或垂直的現象。 正方體(長方體)中面 與面的平行或垂直關 係。用正方體(長方體) 檢查面與面的平行與垂 直。 英 c-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	作 製 會 分 機 制 有 得 的 遊 戲。 2. 吃到紅 果 就 加 分。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如 何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋 果會自動前進，並吃掉紅蘋 果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋 果時加一分。 4. 學會複製與貼上程式片段。	1. 口 頭 問 答 2. 操 作 評 量 3. 學 習 評 量	1. 巨 岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互 網站影音體 動多媒體	

第6週	1	二、好吃的蘋果(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。資議 P-III-3 運用資訊科技分享學習與心得。數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中現象。面平行或垂直的現象。正方體(長方形體)中面與面的平行或	1. 學會編排遊戲勝利的規則。 2. 認識 KODU 社群。 3. 學會編排規則。	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 2. 能將自己的作品分享到 KODU 社群。 3. 學會在 KODU 社群中瀏覽，並搜尋到自己的作品。 4. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為10分。 5. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將 Kodu 角色的自動巡	1. 口頭 2. 問答 3. 操作 4. 學習 5. 評量	1. 巨岩 2. KODU 3D 3. 遊戲小創客 4. 老師影音 5. 網站多媒體 6. 互動
-----	---	-------------------	--	--	---	--	---	---

		英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試使用英語。	垂直關係。用正方體(長 方體)檢查面與面的平 行與垂直。 英 C-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 認識玩 家與玩 家、玩 家電腦 的遊戲 設計 2. 創造賽 車場 3. 設計「麻 吉PK賽」 遊戲	航，改造成用鍵盤方向鍵控制移 動；加入雲、飛船等，使用路徑 工具，讓飛船沿著路徑飛行。		
第7週	1	資議 t-III-1 運用常 見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運 算思維解決問題。 數 S-III-3 從操 作活動，理解空間中 面與面的關係與簡單 立體形體的性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構 化的問題解決表示方 法。 資議 P-III-1 程 式設計工具的基本應用。 數 S-5-6 空間中面 與面的關係：以操作 活動為主。生活中面與 面平行或垂直的現象。 正方體(長方體)中面 與面的平行或垂直關 係。用正方體(長方體) 檢查面與面的平行與垂 直。 英 C-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 認識玩 家與玩 家、玩 家電腦 的遊戲 設計 2. 創造賽 車場 3. 設計「麻 吉PK賽」 遊戲	1. 教師說明麻吉 PK 賽(玩家與 玩家)與電腦 PK 賽(玩家與電腦) 的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起 點與終點，以及放置障礙物的空 間。 3. 複習用不同材質的刷具來 美化地面。 4. 開始設計麻吉PK賽—雙打遊戲。 5. 編排程式(白隊)用方向鍵駕駛 賽車。 6. 運用視角跟隨，讓遊戲更生動。 7. 編排程式(白隊)讓賽車碰到 其他車輛會彈開。 8. 編排程式(白隊)讓賽車碰到 章魚會減速。 9. 新增終點小屋，編排程式 (小屋)碰到賽車就贏了，並播放 音效。 10. 學會在 KODU 中運用程式組 列排成「WHEN...DO...DO」，從操作 中瞭解 程式邏輯。	1. 口 頭問 答 2. 操 作評 量 3. 學 習評 量	1. 巨 岩 KODU 3D 遊 戲小創客 2. 老師教 學互動 網站影 音：【後 動多媒 體：白 對抗賽 顯示得 勝隊伍】

第8週	1	三、趣味大賽車（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。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。P-III-1 程式設計工具的基本應用。數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方形體（長方體）中面與面的平行或	1. 完成「麻吉賽」遊戲PK賽會路徑的 2. 多種應用	1. 新增對手賽車（紅隊）與新增障礙物（章魚）製作路徑（章魚自動行走於白色路徑） 2. 學會新增障礙物的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 3. 編排程式（章魚）碰到賽車就改變天空顏色。 4. 完成並測試遊戲。 5. 課後練習：紅隊與白隊的對抗比	1. 口頭問答 2. 操作學習 3. 評量	1. 巨岩遊 KODU 3D 創客教學 2. 老師影音互動網站 3. micro:bit 4. KODU：單玩元四】
-----	---	-----------------------	---	--	--------------------------------	--	-----------------------------	--

第9週	1	三、趣味大賽車(三)(議題：資訊)	數 s-III-3 從操 作活動，理解空間中 面與面的關係與簡單 立體形體的性質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試 使用英語。	垂直關係。用正方體(長 方體)檢查面與面的平 行與垂直。 英 c-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)	賽，想想看，如何讓遊戲勝利時 會顯示哪一隊獲勝。(在「贏得遊 戲」的程式方塊後面可以加上顏 色，且 「當火星漫遊車碰到小屋」可 以改成「當白色火星漫遊車碰到 小屋」、 「當紅色火星漫遊車碰到小屋」。)	1. 設計「電腦 PK 賽」遊戲。賽 2. 學會讓沿著 路徑走、完成 比賽。	1. 學會製作電腦自動駕駛的 賽車路徑(紅色賽車沿著紅色路 徑走) 2. 編排程式(小屋)加入勝利與 失敗的判定：當紅色賽車(電腦) 抵達終點，遊戲就輸了；當白色 賽車 (玩家)抵達終點，遊戲就贏 了。 3. 與同儕比賽，試玩自己製作 的遊戲吧！	1. 口 頭問答 2. 操 作評量 3. 學 習評量	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學 網站影音 互動多媒體
-----	---	-------------------	--	---	---	---	--	---	---

第10週	1	三、趣味大賽車(四)(議題資訊)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。運用資議 t-III-3 運算思維解決問題。數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。英 7-III-3 在生於嘗試使用英語。 資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。P-III-1 程式設計工具的基本應用。數 N-6-6 比與比值：異類量的比與同義類量的比之比值的中牽涉理解的兩種倍數關係到(比例的應用問題)解決比的應用問題。數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或	1. 學會讓賽車的速度變快 2. 學會製作第二頁程式	1. 修改賽車速度的方式：可以在程式中編排，或者修改角色的設定值。 2. 課後練習——創意動動腦：使用本課練習成果，再畫一條紅色路徑，讓四腳怪在路徑走來走去，碰到火星漫漫遊車就會改變天空顏色。 3. 課後練習——你是高手：使用本課練習成果，加入第二頁程式。讓火星漫漫遊車在碰到章魚時，內嵌到第二頁程式「在兩秒後恢復正常速度(速度為1)」。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩遊學 2. KODU 3D 創客教育 3. 網站多媒體動
------	---	------------------	---	--	--	--	--

第12週	1	四、火線大射擊(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。數 S-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行的現象。正方體(長	1. 編排角色程式(單輪車、砲台、四爪大機器人)	1. 設計主要角色：單輪車。 2. 設計障礙物角色：砲台與四爪大機器人。 3. 編排程式(單輪車)：用箭號鍵 (方向鍵)移動、用空格鍵跳躍、用A鍵發射火箭。 4. 使用視角跟隨。 5. 學會在第一層舞台加入砲台，讓	1. 口頭問答 2. 操作量 3. 學習評	1. 巨岩遊 KODU 3D 創客 2. 老師影音互動 網站多媒體
------	---	-----------------------	---	--	--------------------------	--	-----------------------------	--

英 7-III-3 在生 活中能把握機會，勇 於嘗試使用英語。	方體) 中面與面的平行 或垂直關係。用正方體 (長方體) 檢查面與面 的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 設計生 命 值 式 2. 學會運 用 在遊戲中運 用 東南西北， 設定砲口方向	砲台自動轉向，並隨機發射紅 色的火箭。 6. 在第三層舞台加入四爪大 機器人，在舞台上漫遊，當看到單輪 車，就播放音效。	量	1. 巨 岩 - KODU 3D 遊 戲小創客 2. 老師教學 網站影音互 動多媒體
資 議 t-III-1 運用常 見的資訊系統。 資 議 t-III-3 運用運 算思維解決問題。 自 ah-III-2 透過科 學探究活動解決一 部分生活週遭的 問題。 數 s-III-3 從操 作活動，理解空間 中面與面的關係與 簡單立體形體的性 質。 英 7-III-3 在生 活中能把握機會， 勇於嘗試使用英語。	資 議 A-III-1 結構 化的問題解決表示 方法。 資 議 P-III-1 程式 設計工具的基本應 用。 自 INC-III-1 生活 及探究中常用的測 量工具和方法。 數 S-5-6 空間中面 與面的關係：以操作 活動為主。生活中面與 面平行或垂直的現象。 正方體(長方體) 中面 與面的平行或垂直關 係。用正方體(長方體) 檢查面與面的平行與垂 直。 英 c-III-4 國小階 段所學字詞(能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞)。	1. 編排程式(單輪車)設定紅色分 數是單輪車的生命值。 2. 編排程式(單輪車)設定橘色分 數，當擊中砲台時，加一分。 3. 編排程式(單輪車)設定橘色分 數，當擊中四爪大機器人時，加 一分。 4. 變更角色設定(單輪車)顯示單 輪車生命值。 5. 編排程式(砲台)擊中單輪車， 傷害10點意思是扣10點生命值) 6. 將第一層砲台複製到第二 層舞台，並修改。 7. 在第二層舞台總共有 3 個砲 台，砲口的方向各自不同(朝南、 朝東南、朝西南)。 8. 編排程式(四爪大機器人)碰到 單輪車，單輪車就損失 20 點生 命 值，而四爪大機器人會被壓扁。	1. 口 頭 問 答 2. 操 作 評 量 3. 學 習 評 量		

第14週	1	四、火線大射擊（四） （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-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係。立體形體的性質。英 7-III-3 在生	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。P-III-1 程式設計工具的基本應用。數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或	1. 設計遊戲 2. 有瞭解「可創造」的物件意義 3. 加入金幣與熱氣球 4. 完成火線大射擊遊戲	1. 瞭解「可創造」的物件意義：可以被別的物件創造出來。藉由此物件（本尊）複製出來的物件（分身）皆可享有相同的屬性與程式。若修改任一個物件的程式，其他的物件也會隨著改變（以後課程會應用）。 2. 完成「火線大射擊」遊戲。 3. 活動一】：設計遊戲的輸贏 4. 編排程式（單輪車）碰到金幣就	1. 口頭 2. 操作 3. 學習 4. 評量	1. 巨岩 2. KODU 3D 3. 遊戲小创客 4. 網站教學 5. 互動多媒體
------	---	-----------------------	---	---	--	---	----------------------------------	--

		能把握機會，勇於嘗試使用英語。	垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 C-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)。		吃掉、贏得遊戲。 5. 編排程式(單輪車)當生命值小於0，遊戲就輸了。 6. 加入角色、變更設定(金幣)可創造。 7. 編排程式(金幣)發出光芒。 8. 加入角色、變更設定(熱氣球)當橘色分數累積到8分，就創造1枚金幣。 9. 完成遊戲，執行測試。 10. 課後練習—創意動動腦：使用本課練習成果，修改四腳怪的程式，讓單輪車靠近時才播放音效。 11. 課後練習—你是高手：使用本課練習成果，將四腳怪改成「分數達到5分後，就切換到第二頁，第二頁程式為『當看到單輪車，就自動靠近』」，增加難度。			
第15週	1	五、跳跳馬力歐(一) (議題：資訊)	資議 t-III-1 運用常見資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作中活動，理解空間中立體形體的性質。 數 s-III-3 從操作中活動，理解空間中立體形體的性質。 英 7-III-3 在生動中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。 正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 C-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞)。	1. 繪製捲軸式跳島舞台與懸空道路	1. 說明捲軸式跳島舞台設計。 2. 複習可創造物件的用法，用於單輪車、金幣、岩石、星星。 3. 學會繪製東西向的捲軸式舞台，有兩個島嶼，上面有高低不同的平台、水池與牆。 4. 學會繪製懸空的道路。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動網站多媒體 【micro:bit 玩 KODU：單元六】

[illegible]

第16週	1	五、跳跳馬力歐(二)(議題:資訊)	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生話中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。 正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)。	1. 加入角色、編排程式(單輪車)讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東向西前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式(單輪車)吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色(單輪車)反彈力設為0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色(章魚)在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色(魚兒)沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色(煙霧)碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。	1. 加入角色、編排程式(單輪車)讓單輪車播放音效，用箭號鍵控制，只能東向西前進，用空格鍵跳躍，會吃金幣、岩石、星星。 2. 編排程式(單輪車)吃到金幣加一分橘色分數，吃到岩石扣一分橘色分數，吃到星星加五分白色分數。 3. 設定角色(單輪車)反彈力設為0。 4. 瞭解在橫向捲軸式的舞台中，適合使用固定偏移的視角。 5. 實際操作，設定固定偏移的視角。 6. 加入障礙物角色(章魚)在黑色路徑上快速移動，碰到單輪車就重新開始、並得分歸零。 7. 在水池加入裝飾角色(魚兒)沿著藍色路徑移動。 8. 加上切換島嶼的角色(煙霧)碰到單輪車就讓單輪車消失，並讓分數 A 加一，之後用這個分數來判斷是否跳島。 9. 加入 15 個金幣角色。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體
第17週	1	六、優遊新世界(一)(議題:資訊)	資識 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資識 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資識 P-III-2 使用數位資源的整理方法。 資識 P-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活問題。	資識 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資識 P-III-1 程式設計工具的基本應用。 資識 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。視 E-III-3 設計思考與實作。 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操	1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。 4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。 5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。 6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。	1. 學會在 KODU 應用程式中，搜尋玩家分享的作品。 2. 學會在 KODU 官方網站，搜尋玩家分享的作品。 3. 搜尋：BARRY 老師的賽車場、Roadkill v03。 4. 學會在 KODU 應用程式中，下載玩家分享的作品。 5. 觀摩他人的作品，並能將搖桿改為鍵盤操作。 6. 觀摩他人創作的迷宮，使用「maze」為關鍵字搜尋。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體

				作活動為主。生活中面與面平行或				

			藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 S-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生話中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)。	1. 學會從社群取得他人的分享程式、再創作 2. 奇幻大冒險——地圖設計	1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」 2. 修改地圖：使用「刪除工具」來刪除所有角色與物件。 3. 修改地圖：使用「路徑工具」刪除地圖上原有的路徑。 4. 修改地圖：使用「地面刷具」將地圖修改為自己需要的場景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 - KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體網站影音
第18週	1	六、優遊新世界(二)(議題：資訊)	藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數 S-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生話中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	垂直的現象。正方體(長方體)中面與面的平行或垂直關係。用正方體(長方體)檢查面與面的平行與垂直。 英 c-III-4 國小階段所學字詞(能聽、讀、說300字詞，其中必須拼寫180字詞)。	1. 學會從社群取得他人的分享程式、再創作 2. 奇幻大冒險——地圖設計	1. 從 KODU 社群下載「奇幻大冒險-1」 2. 修改地圖：使用「刪除工具」來刪除所有角色與物件。 3. 修改地圖：使用「路徑工具」刪除地圖上原有的路徑。 4. 修改地圖：使用「地面刷具」將地圖修改為自己需要的場景。	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 巨岩 - KODU 3D 遊戲小創客 2. 老師教學互動多媒體網站影音

附
録

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第一學期 跨年級課程名稱：食農教育

課程目標 (認知/情意/技能/ 實踐)	1.培養學生瞭解並體驗農業生產及農產加工，認識食物的生產過程。 2.建立學生對自己生活的地區友善環境並友善生產，以達到環境之永續發展。 3.增進學生對食材之選擇、獲得、調理、處理、保存及食物取用方式等有進一步的認知。 4.培養學生珍惜食物、減少浪費的習慣。						類 型	■統整性主題/專題/議題探究 □社團活動與技藝課程 □其他類課程
核心素養 〈融入議題之 實質內涵〉	環-E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環-E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 環-E14 覺知人類生存與發展需要利用能源及資源，學習在生活中直接利用自然能源或自然形式的物質。 生-E4 觀察日常生活中生老病死的現象，思考生命的價值。 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。						跨 領 域	自然科學 領域 領域 領域
與學校背景、 課程願景及特 色發展之呼應	蜜蜂特色課程，除目前養殖蜜蜂外，更上下延伸課程，結合校園菜園、小米田的建置及操作體驗、烘焙課程、蚯蚓飼養等，使蜜蜂生態體驗課程更趨完整，以提升本校特色課程教學成效。						議 題	環境教育 議題
	時 間	年 級	一	二	三	四	五	六
教學重點	節 數						40	40
							1. 認識蚯蚓 2. 蚯蚓箱製作 3. 蚯蚓飼養整理 4. 蚯蚓糞肥收集 5. 校園菜園整理 6. 種子育苗 7. 菜苗種植 8. 菜園整理 9. 成果採收	1. 巢片製作 2. 蜂箱整理 3. 蜂蠟收集運用 4. 病蟲害認識 5. 採蜜 6. 餅乾製作
評量方式	實際操作、 成果展現						實際操作、 成果展現	實際操作、 成果展現
實施進度	每週 2 節						每週 2 節	每週 2 節。

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第二學期 跨年級課程名稱：食農教育

課程目標 (認知/情意/技能/ 實踐)	1. 培養學生瞭解並體驗農業生產及農產加工，認識食物的生產過程。 2. 建立學生對自己生活的地區友善環境並友善生產，以達到環境之永續發展。 3. 增進學生對食材之選擇、獲得、調理、處理、保存及食物取用方式等有進一步的認知。 4. 培養學生珍惜食物、減少浪費的習慣。				類型	■ 統整性主題/專題/議題探究 □ 社團活動與技藝課程 □ 其他類課程	
核心素養 <融入議題之 實質內涵>	環-E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環-E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 環-E14 覺知人類生存與發展需要利用能源及資源，學習在生活中直接利用自然能源或自然形式的物質。 生-E4 觀察日常生活中生老病死的現象，思考生命的價值。 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。				跨領域	自然科學領域 _____領域 _____領域	
與學校背景、 課程願景之呼應	蜜蜂特色課程，除目前養殖蜜蜂外，更上下延伸課程，結合校園菜圃、小米田的建置及操作體驗、烘焙課程、蚯蚓飼養等，使蜜蜂生態體驗課程更趨完整，以提升本校特色課程教學成效。				議題	環境教育議題 _____議題	
時間	年級	一	二	三	四	五	六
	節數					40	36
教學重點					1. 認識蜜蜂 2. 養蜂器具介紹 3. 巢片製作 4. 蜂箱整理 5. 蜂蠟收集運用 6. 烘焙教室介紹 7. 餅乾製作	1. 蚯蚓箱製作 2. 蚯蚓飼養整理 3. 蚯蚓糞肥收集 4. 校園菜園整理 5. 種子育苗 6. 菜苗種植 7. 菜園整理 8. 成果採收	
評量方式					實際操作、 成果展現	實際操作、 成果展現	

實施進度						每週2節	每週2節第2週春節連假，第18週畢業活動準備。
------	--	--	--	--	--	------	-------------------------

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第一學期 跨年級課程名稱：安全教育-交通安全

課程目標 (認知/情意/技能/ 實踐)		1. 道安觀念從小扎根。 2. 降低兒童的交通事故傷害風險。					類型	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程
核心素養 <融入議題之 實質內涵>	安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 安 E5 了解日常生活危害安全的事件。						跨領域	健康與體育領域 綜合生活領域
與學校背景、特 課程願景之呼應 色發展	文祥，食裁「友」藝思——以教育的方法，教導學生確保生命安全，防範事故傷害的發生，以應付生活上的需 要，保障生命財產的安全，享受健康安全的生活。						議題	安全教育議題
時 間	年級	一	二	三	四	五	六	
	節數	2	2	2	2	2	2	
教學重點		交通安全起步走- 安全上學我注意	交通安全起步走- 行走安全我遵行	平安行，好心情- 行人危險知多少 搭車小高手-安全 乘車我遵字	平安行，好心情- 過馬路時看一看 搭車小高手-安全 乘車我最行	快樂平安行-兒童 特性與步行危險 自行車道遙遊-自 行車放大鏡	快樂平安行-道路安 全行 自行車道遙遊-安全 騎乘行	
		※教材來源：交 通安全教案手冊- 國小篇	※教材來源：交 通安全教案手冊-國 小篇	※教材來源：交 通安全教案手冊-國 小篇	※教材來源：交 通安全教案手冊-國 小篇	※教材來源：交 通安全教案手冊-國 小篇	※教材來源：交 通安全教案手冊-國 小篇	
評量方式	問答 情境演練	問答 情境演練	問答 情境演練	問答 情境演練	問答 情境演練	問答 情境演練	問答 情境演練	
實施進度	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	每學期 2 節，第 9、10 週。	

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第 一 學期 課程名稱：辦理全校性、全年級宣導活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
一	友善校園	1	1. 建立友善校園風氣。 2. 培養新世紀所需的好國民、好公民。	安 E8 了解校園安全的意義。 安 E9 學習相互尊重的精神。	1. 認識友善及安全的學習環境。 2. 學習自我保護及如何尋求協助。	問答	
二	代間教育	1	1. 提供世代間互動的機會 2. 藉由課程促進代間學習 3. 促進學員創意思考能力 4. 提升代間溝通及互動技巧	E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等)。	1. 大手牽小手一代代學習趣 2. 敬老(老化教育)相關宣導體驗說明議題	問答 實際操作	
三	防災宣導與演練	1	認識天然災害成因；養成災害防救能力；強化災害救行動之責任、態度與實踐力。	防 E7 認識校園的防災地圖。 防 E8 參與學校的防災疏散演練。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
四	水域安全	1	重視戲水安全、了解防溺水要領、自救救人。	海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。 人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	1. 分辨水域安全。 2. 防溺水十招。	問答 實際操作	
五	全民國防教育	1	強化全民防衛國家意識。	環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	培養居安思危的意識。	發表 同儕觀察	
六	環境教育	1	瞭解個人及社會與自然環境的相互依存關係。		班級菜園，親近土地。	實際操作	

				並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。		
十二	運動會	1	展現平日運動訓練技能，發揮運動專長。	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 發揮運動技能，爭取榮譽。 2. 觀賞、學習並欣賞優秀技能。	實際操作 同儕觀察
十三	反毒宣導	1	建立第一級預防，以教育宣導為本，減少危險因子，增加保護意識。	法E4 參與規則的制定並遵守之。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。	1. 認識毒品及其危害。 2. 宣導戒毒成功專線。	問答 實際操作
十四	法治教育	1	認識人與人間的行為準則與相互保障個人的自由與權利。	法E1 認識公平。 法E8 認識兒少保護。	1. 輔導學生相互尊重彼此的人權與基本自由。 2. 利用案例理解法治的重要。	問答
十五	人權	1	發展對人權的價值信念。	人E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。	對兒童權利宣言的體認。	發表 同儕觀察

十六	多元文化教育	1	認識文化的豐富與多樣性。	多E5 願意與不同文化背景的人相處，並發展群際關係。 多E6 了解各文化間的多樣性與差異性。	認識多元文化。	發表 同儕觀察	
----	--------	---	--------------	---	---------	------------	--

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

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性...

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府...

4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。

彰化縣縣立文祥國民小學 115 學年度 第二學期

課程名稱：辦理全校性、全年級宣導活動

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
一	友善校園	1	1. 建立友善校園風氣。 2. 培養新世紀所需的好國民、好公民。	安E8 了解校園安全的意義。 安E9 學習相互尊重的精神。	1. 認識友善及安全的學習環境。 2. 學習自我保護及如何尋求協助。	問答	
二	環境教育	1	瞭解個人及社會與自然環境的相互依存關係。	環E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	落葉堆肥實作。	實際操作	
三	環境教育	1	環境生態平衡、尊重生命。	環E4 了解經濟發展與工業發展對環境的衝擊。	環境議題影片欣賞與討論。	發表 同儕觀察	
四	反家暴、反霸凌、反性侵害宣導活動	1	1. 辨識性侵害及家庭暴力的過程。 2. 辨識不當的觸摸。 3. 能向親近的人說出自己受侵害或恐懼的事情。	性E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的觀念及其求助管道。	(一) 辨識危險情境 (二) 性侵害防治 1. 了解什麼是「性侵害」？ 2. 了解什麼是「家庭暴力」？ 3. 遇到侵害或受暴時該怎麼辦？ 4. 如何讓自己避免處在危險情境下？	問答	
五	人權	1	養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	人E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。	班上是否有違反人權之處的措施。	發表 同儕觀察	

六	防災宣導與演練	1	認識天然災害成因；養成災害風險能力；強化災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	防 E7 認識校園的防災地圖。 防 E8 參與學校的防災疏散演練。	1. 防災教育 2. 避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
七	水域安全	1	重視戲水安全、了解防溺要領、自救救人。	海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。	1. 分辨水域安全 2. 救人五招：「叫叫伸拋划」	問答 實際操作	
八	母親節感恩活動	1	1. 認知及了解照顧者/志工老師的辛勞。 2. 感謝照顧者/志工老師的付出。 3. 真誠、即時的表達對照顧者的愛。	家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。	1. 感恩卡藝文作品創作。 2. 體驗活動，感受照顧者的辛勞。 3. 透過服務行動表現孩子的愛，愛要即時。	問答 實際操作	
九	母親節感恩活動	1	1. 認知及了解照顧者/志工老師的辛勞。 2. 感謝照顧者/志工老師的付出。 3. 真誠、即時的表達對照顧者的愛。	家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。	1. 感恩卡藝文作品創作。 2. 體驗活動，感受照顧者的辛勞。 3. 透過服務行動表現孩子的愛，愛要即時。	問答 實際操作	
十	全民國防教育	1	強化全民防衛國家意識。	人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。	權利受損的自我保護。	發表 同儕觀察	
十一	法治教育	1	認識人與人間的行為準則與相互的權利義務以保障個人的自由與權利。	法 E1 認識公平。 法 E8 認識兒少保護。	1. 輔導學生相互尊重彼此的人權與基本自由。 2. 利用案例理解法治的重要。	問答	

十二	反毒宣導	1	建立第一級預防，以教育宣導為本，減少危險因子，增加保護因子，加強學生防毒意識。	法 E4 參與規則的制定並遵守之。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。	1. 認識新興毒品樣態。 2. 拒毒八招。	問答 實際操作	
十三	校內射箭比賽	1	展現平日射箭運動訓練技能，發揮運動專長。	健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元環境中培養運動與健康有關的美感體驗。	1. 發揮運動技能，爭取榮譽。 2. 觀賞、學習並欣賞優秀技能。	實際操作 同儕觀察	
十四	節能教育	1	1. 培養節約能源、愛護環境的生活習慣。 2. 配合行政院推動每年 6 月為「節能月」，形塑節能減碳環境氛圍。	環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態的衝擊。	1. 認識國家能源政策。 2. 學習生活中節約能源的方法。	問答 實際操作	6 月第 1 週
十五	畢業典禮預演	1	1. 建立友善校園風氣。 2. 培養良好品格。	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。	學習並欣賞他人優秀能力。	同儕觀察	
十六	畢業典禮	1	1. 建立友善校園風氣。 2. 培養良好品格。	品 E2 自尊尊人與自愛愛人。	學習並欣賞他人優秀能力。	同儕觀察	

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

※1. 宣導活動之內涵應具備有課程教學的觀點，「透過課程發展的歷程，符應彈性學習課程規劃之目的性…

2. 宣導活動課程之教師應具備該課程主題專長。

3. 進行跨領域或跨科目協同教學需採計授課節數時，應另行提交課程計畫，經學校課程發展委員會審議通過，併學校課程計畫，陳報縣政府…

4. 學校如規劃班級導師搭配外聘宣導講師的方式進行彈性學習課程，經學校課程發展委員會通過後得以實施，但必須遵守上述各點之原則辦理。

