

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度五年級彈性學習課程

統整性主題/專題/議題探究課程：創新國際教育

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 上學期 創新國際教育

課程名稱	創新國際教育	實施年級 (班級組別)	五	教學節 數	本學期共(40)節
彈性學習課程四 類規範	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 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、利用繪本進行主題教學，培養「聽、說」能力，並融入品格、家庭教育，陶冶學生性情。 2、善用本校英語書箱之資源，進行班級共讀，並透過活動設計，提升閱讀素養。 3、結合學生日常生活經驗，進行閱讀的延伸與應用，加深閱讀理解。				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	從 Read 閱讀開始，從習慣閱讀開始，進而習慣閱讀到喜愛閱讀，繪本擁有豐富的圖片、生動的故事情節、簡易重複的語言，並結合 Art 藝術提升學生美感教育，結合生活情境用語使用，增進學生的英語溝通能力。				
本教育階段總綱 核心素養或校訂 素養	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-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-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。				
課程目標	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意及想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的搭配。 4. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關用語。				

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	個人口頭報告、聲音與肢體動作展示。	

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	2	活動一:共讀繪本 Yo! Yes?	◎ 1-II-9 能聽 懂簡易的日常生 活用語。	◎ Ac-II-2 簡 易的生活用語。 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。	1. 認識並閱讀繪 本故事書。	1. 共讀繪本 Yo! Yes? 利用 ppt 導 讀, 並和學生口語 問答 在黑板寫下單 字, 再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活 動。	口語問答、角 色扮演、遊戲 競賽	角色扮演著色 學習單、Sight Words 跳棋學習 單

第 2 週	2	活動二:Yo! Yes? 角色扮演。	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 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。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2.Yo! Yes? 角色扮演，練習語調。 利用 ppt 導讀，並和學生口語問答 在黑板寫下單字，再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單
第 3 週	2	活動三:Yo! Yes? Sight Words 遊戲。	◎ 8-II-1 能了解國內外基本的招呼方式。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 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。	3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。	3. 2~4 人分組玩跳棋，精熟 Sight Words 英語字詞。 帶學生進行分工或分組練習。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單

第 4 週	2	活動四：英語村課程 1	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 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。	3. 透過角色扮演，能模仿不同語氣及語調。	4. 英語村主題課程 1	口語問答、角色扮演、遊戲競賽	角色扮演著色學習單、Sight Words 跳棋學習單
第 5 週	2	活動一 Sunny and Rainy 繪本教學	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。因本書字數較多，故只選 P. 6. 7、P. 14. 15 進行共讀	1. 共讀繪本：Sunny and Rainy 一起學習天氣相關單字。 Read Along 播放 CD，請學生看著，再聽一遍故事，教師引導學生以手指字認讀。 Read Aloud 帶學生進行分工朗讀、分組朗讀或獨立朗讀練習。 【練習活動】約 10 分鐘	口說問答、歌曲吟唱、桌遊戲	英語歌曲欣賞、完成學習單

第 6 週	2	活動二 經典名曲 Rhythm Of The Rain 歌曲欣賞	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 說出文章內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2. 搭配經典名曲 Rhythm Of The Rain 學習天氣單字。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單
第 7 週	2	活動三 桌遊趣 Board Game for "How's the weather?"	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。	3. 透過桌遊來練習對話及天氣相關單字。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單

第 8 週	2	活動四：英語村課程 2	6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基本技巧。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	4. 透過歌曲帶欣賞，能說出本單元相關英語單字	4. 英語村主題課程 2	口說問答、歌曲吟唱、桌遊趣	英語歌曲欣賞、完成學習單
第 9 週	2	活動一：共讀繪本 Daisy Eat your peas	◎ 1-II-9 能聽懂簡易的日常生活用語。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本 Daisy eat your peas 利用 ppt 導讀，並和學生口語問答 在黑板寫下單字，再依序帶念【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	口說問答，學習單	完成動詞學習單及 healthy food 學習單
第 10 週	2	活動二：利用學習單討論 If you---, you can have—造句	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。	2. 利用學習單複習動詞並練習造句 I f you—you can— 教師利用圖卡複習單字。 播放 CD 請學生依聽到的內容，	口說問答，學習單	完成動詞學習單及 healthy food 學習單

						依序填上。 【練習活動】約 10 分鐘		
第 11 週	2	活動三： healthy food 學習單	◎ 3-II-2 能辨識 課堂中所學的字 詞。	◎ Ac-II-2 簡 易的生活用語。 B-II-1 第二學習 階段所學字詞及 句型的生活溝 通。	2. 理解故事內容， 口語反覆練習句型 與造句。	3. 利用學習單讓 學生發表 I like—及 I don't like— 食物，並一起討 論 healthy food	口說問答，學習 單	完成動詞學習 單及 healthy food 學習單
第 12 週	2	活動四：英語村 課程 3	6-II-2 積極參與 各種課堂練習活 動。	◎ Ac-II-2 簡 易的生活用語。 B-II-1 第二學習 階段所學字詞及 句型的生活溝 通。	3. 能用英語表達並 和同學討論自己喜 歡的食物和不喜歡 的食物	4. 英語村主題課 程 3	口說問答，學習 單	完成動詞學習 單及 healthy food 學習單
第 13 週	2	活動一：共讀繪 本 It Looked Like Spilt Milk	◎ 1-II-9 能聽懂 簡易的日常生 活用語。	◎ Ac-II-2 簡 易的生活用語。 B-II-1 第二學習 階段所學字詞及 句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線 面創作體驗、平 面與立體創作、 聯想創作。	1. 認識並閱讀繪本 故事書。	1. 共讀繪本 It Looked Like Spilt Milk 利用 ppt 導 讀，並和學生口語 問答 在黑板寫下單 字，再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活 動。	口語問答延伸繪 本的創意學習單	畫出學習單並查 出單字

第 14 週	2	活動二：練習句型與造句：It looked like...	◎ 2-II-3 能說出課堂中所學的字詞。 ◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	2. 理解故事內容，口語反覆練習句型與造句。	2. 學生可以兩個一組練習句型。帶學生進行分工或分組練習。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字
第 15 週	2	活動三：藉由「灑出牛奶」學習單，可以展示學生不同的創意。	6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。	3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	3. 完成學習單，讓學生發揮想像力畫出並與讓組員猜出\畫出物品的單字。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字
第 16 週	2	活動四：英語村課程 4	1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 視 E-II-3 點線面創作體驗、平	3. 欣賞繪本內的圖片，請學生發揮創意想像並說出想像的物品單字。	4. 英語村主題課程 4	口語問答延伸繪本的創意學習單	畫出學習單並查出單字

				面與立體創作、 聯想創作。				
第 17 週	2	活動一 I' ll teach my dog 100 words 繪本共讀	◎ 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。 ◎ 3-Ⅱ-2 能辨識 課堂中所學的 字詞。 6-Ⅱ-2 積極參與 各種課堂練習活 動。	◎ Ac-Ⅱ-2 簡 易的生活用語。 B-Ⅱ-1 第二學習 階段所學字詞及 句型的生活溝 通。	1. 認識並閱讀繪本 故事書。	1. 認識並閱讀繪 本故事書。 利用 ppt 導 讀, 並和學生口語 問答 在黑板寫下單 字, 再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活 動。	朗讀繪本 Simon says 遊 戲競賽、 學習單	英語歌謠歌 本、Bingo 學習 單
第 18 週	2	活動二 I' ll teach 句 型練習+Simon says	◎ 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。 ◎ 3-Ⅱ-2 能辨識 課堂中所學的 字詞。 6-Ⅱ-2 積極參與 各種課堂練習活 動。	◎ Ac-Ⅱ-2 簡 易的生活用語。 B-Ⅱ-1 第二學習 階段所學字詞及 句型的生活溝 通。	2. 說出故事內容大 意、心得, 並提出 發現的問題 和想法。	2. 認識小狗會做 的 動作有哪些? 運用 TPR 的教學 法, 搭配 Simon Says 一起 做動作, 結合單 字與動作, 加深 學生對動作。	朗讀繪本 Simon says 遊 戲競賽、 學習單	英語歌謠歌 本、Bingo 學習 單

第 19 週	2	活動三 動作 Bingo 學習單活動	◎ 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。 ◎ 3-Ⅱ-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-Ⅱ-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-Ⅱ-2 簡易的生活用語。 B-Ⅱ-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	3. 動作 Bingo 學習單。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 10 分鐘 進行活動。	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、學習單	英語歌謠歌本、Bingo 學習單
第 20 週	2	四：複習週	◎ 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。 ◎ 3-Ⅱ-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-Ⅱ-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-Ⅱ-2 簡易的生活用語。 B-Ⅱ-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	4. 期末回饋	朗讀繪本 Simon says 遊戲競賽、學習單	英語歌謠歌本、Bingo 學習單

課程名稱	創新國際教育	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(40)節
彈性學習課程四類規範	1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 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、利用繪本進行主題教學，培養「聽、說」能力，並融入品格、家庭教育，陶冶學生性情。 2、善用本校英語書箱之資源，進行班級共讀，並透過活動設計，提升閱讀素養。 3、結合學生日常生活經驗，進行閱讀的延伸與應用，加深閱讀理解。				
呼應學校背景、課程願景及特色發展	從 Read 閱讀開始，從習慣閱讀開始，進而習慣閱讀到喜愛閱讀，繪本擁有豐富的圖片、生動的故事情節、簡易重複的語言，並結合 Art 藝術提升學生美感教育，結合生活情境用語使用，增進學生的英語溝通能力。				
本教育階段總綱核心素養或校訂素養	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-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-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。				
課程目標	1. 認識並閱讀繪本故事書。 2. 說出繪本故事內容大意及想法。 3. 欣賞繪本圖畫與文字間的搭配。 4. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關用語。				
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	個人口頭報告、聲音與肢體動作展示。				

課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單
第 1 週	2	活動一:共讀繪本 I am Little Fish	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興,如:肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本 I am Little Fish 利用 ppt 導讀,並和學生口語問答 在黑板寫下單字,再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單
第 2 週	2	活動二:改編歌曲 “I am a little teapot” 為 “I am little fish” 教學	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 1-II-5 能依據引導,感知與探索音樂元素,嘗試簡易的即興,展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興,如:肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 口說練習繪本韻文的語感。	2. 學唱改編自 “I am a little teapot” 為 “I am little fish” 歌曲。 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單

第 3 週	2	活動三:I am little fish 韻文學習單。活動	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	3. 透過歌曲帶動唱，能熟悉英語相反字。	3. 完成 I am little fish 韻文學習單，圈出歌曲中有押韻的單字。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單
第 4 週	2	活動四：英語村課程 1	1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	3. 透過歌曲帶動唱，能熟悉英語相反字。	4. 英語村主題課程 1	口語問答、歌曲吟唱	英語歌謠歌本、韻文學習單
第 5 週	2	活動一：共讀繪本 I wish I were a dog	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本利用 ppt 導讀，並和學生口語問答 在黑板寫下單字，再依序帶念 【練習活動】約	口語問答學習單	學習單

						5 分鐘 進行活動。		
第 6 週	2	活動二:觀賞 cats 和 dogs 影片,並配合繪本,一起討論 cats 和 dogs 可以做到的事,再完成學習單	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 理解故事內容,熟悉故事中的英文單字。	2. 口語小組討論級全班討論發表帶學生進行分工或分組練習。 【練習活動】 約 10 分鐘 進行活動。	口語問答學習單	學習單
第 7 週	2	活動三:優點轟炸學習單	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	3. 欣賞繪本圖畫與文字間的巧妙結合。	3. 完成學習單	口語問答學習單	學習單
第 8 週	2	活動四:英語村課程 2	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	4. 透過學習單, x 利用繪本的句型說出 3 位同學和自己的優點 —is special because he can—.	4. 英語村主題課程 2	口語問答學習單	學習單

第 9 週	2	活動一 The crocodile who didn' t like water 繪本共讀	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本一起學習喜歡做的事情跟不喜歡做的事情。 利用 ppt 導讀，並和學生口語問答 在黑板寫下單字，再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 10 週	2	活動二 認識單字與句型、改編歌曲吟唱	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2. Row Row Row your boat 歌曲改編 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

第 11 週	2	活動三 學習單	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	3. Like/ don' t like 學習單 教師利用圖卡複習。 播放 CD 請學生依聽到的內容，依序填上。 【練習活動】約 10 分鐘	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 12 週	2	活動四：英語村課程 3	6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-5 能依據引導，感知與探索音樂元素，嘗試簡易的即興，展現對創作的興趣。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	2. 說出故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	4. 英語村主題課程 3	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

第 13 週	2	活動一 We' re going on a bear hunt 繪本共讀	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本利用 ppt 導讀, 並和學生口語問答 在黑板寫下單字, 再依序帶念 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 14 週	2	活動二 形聲字介紹歌曲吟唱	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 練習 形+形 + 名句型	2. 繪本歌曲欣賞 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習對唱。 【練習活動】約 5 分鐘進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 15 週	2	活動三 學習單 Read and connect	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。	2. 練習 形+形 + 名句型	3. Read and connect 學習單 在黑板寫下單字, 再依序帶念播放 CD, 請學生仔細聽。 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單

第 16 週	2	活動四：英語村課程 4	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。	3. 歌曲帶動唱	4. 英語村主題課程 4	朗讀繪本口語問答、歌曲吟唱 學習單	英語歌謠歌本、學習單
第 17 週	2	活動一 Soccer Game!繪本共讀	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	1. 認識並閱讀繪本故事書。	1. 共讀繪本 Soccer Game! 一起學習足球的相關名詞及動詞。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約 5 分鐘 進行活動。	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單
第 18 週	2	活動二 Waka Waka 歌曲帶動唱	◎ 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。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興	2. 說出繪本故事內容大意、心得，並提出發現的問題和想法。	2. 搭配經典歌曲“Waka Waka”一起唱歌，音樂搭配肢體動作記憶歌曲。 教師播放 CD / 帶全班跟唱練習。 將全班分組練習	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單

				興、曲調即興等。		對唱。 【練習活動】約5分鐘進行活動。		
第 19 週	2	活動三 A11 About Soccer 學習單	◎ 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	3. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關英語單字。	3. 透過學習單複習足球相關單字。 在黑板寫下單字，再依序帶念播放 CD，請學生仔細聽。 【練習活動】約5分鐘 進行活動。	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單
第 20 週	2	活動四：總複習	6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。 1-II-1 能透過聽唱、聽奏及讀譜，建立與展現歌唱及演奏的基本技巧。	◎ Ac-II-2 簡易的生活用語。 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生 活溝通。 音 E-II-5 簡易即興，如：肢體即興、節奏即興、曲調即興等。	3. 透過歌曲帶動唱，能說出本單元相關英語單字。	4. 期末回饋	口語問答、歌曲吟唱、繪本學習單	英語歌曲帶動唱、完成學習單

統整性主題/專題/議題探究課程：電腦資訊課程

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 上學期 電腦資訊課程

課程名稱		電腦資訊課程	實施年級 (班級組別)	五	教學 節數	本學期共(20)節		
彈性學習課程 類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、課程願景及特色發展		實踐性教學：將課堂重點放在實際操作和實踐上，讓學生能夠親自動手進行電腦操作和程式編寫。透過實際操作，學生可以更深入地理解電腦的運作原理和相關概念。 問題導向學習：鼓勵學生提出問題、解決問題和思考解決問題的方法。課程設計可以針對實際生活中的問題或情境，引導學生運用電腦技術解決問題，培養創造力和解決問題的能力。 適性化學習：根據學生的不同程度和興趣，提供不同層次和類型的學習內容。這樣可以讓學生在自己的興趣領域中深入學習，同時也能夠挑戰高難度的內容。						
核心素養		培養學生在數位化時代中所需的基本能力和知識，以應對日益數位化的社會和工作需求。透過國小電腦資訊課程的學習，學生能夠發展出適應快速變化的科技環境的能力，並為他們未來的學習和職業發展奠定堅實的基礎。						
課程目標		培養學生的創新思維和問題解決能力。電腦資訊課程鼓勵學生思考和解決現實生活中的問題，並運用電腦技術找到創新的解決方案。學生將學習如何提出問題、分析問題、設計解決方案並實踐，培養創造力和解決問題的能力。						
配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材 /學習單

			域)					
第 1 週	1	單元一 草地音樂會	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一場草地音樂會！組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 能夠從音樂或音效指令積木認識、實驗不同的樂器。	 Scratch 3.0 事件指令積木說明圖，展示了「當綠旗被點擊」、「當綠旗被點擊後」、「當綠旗被點擊後」、「當綠旗被點擊後」、「當綠旗被點擊後」等指令積木的說明。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 2 週	1	單元一 草地音樂會 「鼓手」狐狸貓就定位	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法	孩子將創作一場草地音樂會！組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。	1. 新增「當綠旗被點擊」指令積木。 2. 新增「定位到 X/Y」指令積木，讓狐狸貓定位在特定位置。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 能夠從音樂或音效指令積木認識、實驗不同的樂器。	3. 新增「說出持續兩秒」指令積木，並且修改內容。		
第 3 週	1	單元一 草地音樂會 樂器來囉！ (鼓)	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或	孩子將創作一場草地音樂會！組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 能夠從音樂或音效	1. 加入角色鼓「Drum」 2. 對「Drum」這一個角色，進行初始化設定。 3. 讓「Drum」在按下 a 鍵時，能發出聲響並且切換造型。 4. 讓「Drum」在按下 s 鍵時，能發出另一個聲響並且切換造型。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	策略的提出與嘗試。	指令積木認識、實驗不同的樂器。			
第 4 週	1	單元一 草地音樂會 草地上的 Hip Hop	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一場草地音樂會！組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。能夠從音樂或音效指令積木認識、實驗不同的樂器。	1. 為舞台加入音效「Hip Hop」。 2. 透過「音量設為」指令積木，將背景音量變小。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。					
第 5 週	1	單元一 草地音樂會 草地上的 Hip Hop	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一場草地音樂會！組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。能夠從音樂或音效指令積木認識、實驗不同的樂器。	3. 結合「重複無限次」以及「播放音效直到結束」指令積木，讓程式能重複不斷地播放音效。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

第 6 週	1	單元一 草地音樂會 分享你的程式 專案吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一場草地音樂會！ 組一個樂團，體驗不同的樂器發出的聲音，並且認識程式的「事件」觸發。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 能夠從音樂或音效指令積木認識、實驗不同的樂器。	點擊「分享」鍵，你的專案作品就可以讓全世界都看見囉！	實作	均一平台： Scratch3.0 任 意門
-------	---	--	--	--	--	-----------------------------------	-----------	--------------------------------------

第 7 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示		實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
第 8 週	1	單元二 狐狸貓的數學 教室 和狐狸貓老師 來互動	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。	1. 認識 Scratch 詢問積木	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示			
第 9 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室 變數是什麼？	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」	1. 觀看影片解說，認識變數 2. 能夠說出變數在程式中的應用	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			探索與 探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	嘗試。	應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示			
第 10 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室 同學們，題目來囉！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	1. 新增三個變數積木：被乘數、乘數以及正確答案 2. 將被乘數、乘數兩個變數的值，設定成隨機取數 2~9 3. 將正確答案變數設為被乘數乘以乘數 4. 透過「詢問並等待」積木，以及「字串組合」讓狐狸貓老師能夠提出問題。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			切的處理，並養成動手做的習慣。					
第 11 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室 常見的運算積木	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	1. 新增「如果～那麼～否則」積木，並且將條件設定為「詢問的答案＝正確答案」 2. 新增「播放音效」、「造型換成」以及「說出」積木，放置在「那麼」之後 3. 新增播放音效」、「造型換成」以及「說出」積木，放置在「否則」之後，並且讓狐狸貓老師在學生答錯時，說出正確的答案。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 12 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室 只有一題怎麼	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的	1. 新增造型換成狐狸貓詢問積木 2. 新增廣播訊息開始出題積木	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

		夠！	因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示		
第 13 週	1	單元二 狐狸貓的數學教室 只有一題怎麼夠！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解	孩子將創作一個可以和電腦互動的九九乘法遊戲，除了應用「條件判斷」，也會認識程式世界裡的「變數」。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」	為了要讓專案看起來更厲害 你可以選擇觀看下面幾部影片 來將更多創意加入到你的專案喔！	實作 均一平台：Scratch3.0 任意門

			及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	決問題方法或策略的提出與嘗試。	抽象化為程式的「條件判斷」應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示			
第 14 週	1	單元三 狐狸貓的生日卡片	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。		實作	均一平台： Scratch3.0 任意門

			方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。					
第 15 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片 梨梨，生日快樂！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	1. 新增「當綠旗被點擊」指令積木。 2. 新增對梨梨說生日快樂的「說出持續兩秒」指令積木。 3. 新增對梨梨說我們有準備生日禮物的「說出持續兩秒」指令積木。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 16 週	1	單元三 狐狸貓的生日	2-I-2 觀察生活中人、事、	C-I-1 事物特性與現象的探	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事	1. 新增「當綠旗被點擊」指令積木。	實作	均一平台：Scratch3.0 任

		卡片 當啷！蛋糕來囉	物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	2. 新增「定位到 XY」指令積木，讓蛋糕定位在舞台的正中央位置。 3. 新增「隱藏」、「等待 5 秒」、「顯示」指令積木，讓蛋糕過一段時間才會出現。 4. 新增「播放音效直到結束」指令積木，讓蛋糕在出現的時候同時播放配樂。		意門
第 17 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片 卡片裡的小彩蛋	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。	1. 新增「當角色被點擊」指令積木。 2. 新增「說出」指令積木，讓蛋糕在被點擊後說話。 3. 新增「定位到隨機位置」指令積木，讓蛋糕能夠移動到舞台上不同的位置。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	4. 新增「等待 4 秒」以及「說出持續 2 秒」的指令積木，讓狐狸貓在蛋糕完整出現後，會告訴梨梨這張卡片的小彩蛋。		
第 18 週	1	單元三 狐狸貓的生日卡片 怎麼能夠沒有生日快樂歌呢！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	1. 切換到舞台的程式編輯區。 2. 新增「當綠旗被點擊」指令積木。 3. 新增「重複無限次」、「播放音效直到結束」指令積木，讓程式在執行時不斷地播放背景音樂。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。					
第 19 週	1	單元三 狐狸貓的生日卡片 讓蛋糕開始不停地閃爍，變成七彩霓虹糕吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	切換到蛋糕的程式編輯區新增「當角色被點擊」指令積木。新增「重複 20 次」、「圖像效果顏色改變 25」指令積木，讓蛋糕能夠重複地改變顏色。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

第 20 週	1	單元三 狐狸貓的生日 卡片 分享你的程式 專案吧！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一張可以互動的電子卡片，除了應用事件指令積木，也實驗音效以及外觀指令積木，讓作品更生動有創意。 理解什麼是「事件觸發」，並且能夠舉例生活的應用。 能夠運用程式的事件指令積木，並且編寫連接其後的動作。 實驗不同的音效和外觀指令積木，加入更多的創意。	點擊「分享」鍵，你的專案作品就可以讓全世界都看見囉！	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
--------	---	---------------------------------------	---	---	---	----------------------------	----	-------------------------

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 下學期 電腦資訊課程

課程名稱	電腦資訊課程	實施年級 (班級組別)	五	教學 節數	本學期共(20)節
------	--------	----------------	---	----------	-----------

彈性學習課程類別		1. ☒ 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. ☐ 社團活動與技藝課程(☐ 社團活動 ☐ 技藝課程) 3. ☐ 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
呼應學校背景、課程願景及特色發展		實踐性教學：將課堂重點放在實際操作和實踐上，讓學生能夠親自動手進行電腦操作和程式編寫。透過實際操作，學生可以更深入地理解電腦的運作原理和相關概念。 問題導向學習：鼓勵學生提出問題、解決問題和思考解決問題的方法。課程設計可以針對實際生活中的問題或情境，引導學生運用電腦技術解決問題，培養創造力和解決問題的能力。 適性化學習：根據學生的不同程度和興趣，提供不同層次和類型的學習內容。這樣可以讓學生在自己的興趣領域中深入學習，同時也能夠挑戰高難度的內容。						
核心素養		培養學生在數位化時代中所需的基本能力和知識，以應對日益數位化的社會和工作需求。透過國小電腦資訊課程的學習，學生能夠發展出適應快速變化的科技環境的能力，並為他們未來的學習和職業發展奠定堅實的基礎。						
課程目標		培養學生的創新思維和問題解決能力。電腦資訊課程鼓勵學生思考和解決現實生活中的問題，並運用電腦技術找到創新的解決方案。學生將學習如何提出問題、分析問題、設計解決方案並實踐，培養創造力和解決問題的能力。						
配合融入之領域或議題		☐ 國語文 ☒ 英語文 ☐ 本土語 ☒ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技				☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☒ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育		
課程架構								
教學進度	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	評量方式	自編自選教材/學習單

第 1 週	1	單元四：無敵機關王 用滑鼠操控梨梨	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新的機關	 - 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 - 編寫程式來透過滑鼠操控梨梨的移動	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 2 週	1	單元四：無敵機關王 用滑鼠操控梨梨	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」	- 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 - 編寫程式來透過滑鼠操控梨梨的移動	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新的機關			
第 3 週	1	單元四：無敵機關王 角色的起始位置	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新	1. 認識程式的「初始化」觀念 2. 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 3. 編寫程式來讓每次遊戲開始時，角色都會回到出發的位置	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			探索與 探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	嘗試。	的機關			
第 4 週	1	單元四：無敵機關王 小心別碰到牆壁！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新的機關	1. 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 2. 編寫程式來讓角色在碰到牆壁時，會返回到出發點的位置	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			切的處理，並養成動手做的習慣。					
第 5 週	1	單元四：無敵機關王 小心這些機關！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新的機關	1. 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 2. 編寫程式來讓角色在碰到紅磚、藍磚、旋轉機關時，會返回到出發點的位置	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 6 週	1	單元四：無敵機關王 會移動的紅磚	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生	孩子將創作一個類似「電流急急棒」的迷宮遊戲，拆解不同角色的任務，練習程式的「條件判	1. 滑鼠點選角色區中的角色出現藍色框框 2. 編寫程式來讓紅磚能原地上下滑動	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	斷」。 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠改編作品，舉一反三、創造新的機關			
第 7 週	1	單元五:數字猜猜樂	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如		實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			及解決問題的歷程中，學習探索與 探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	決問題方法或策略的提出與嘗試。	果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 8 週	1	單元五:數字猜猜樂 數字猜猜樂準備開始囉！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資	1. 新增「說出持續兩秒」指令積木，讓麥麥說出遊戲準備要開始了。 2. 新增「說出持續兩秒」指令積木，讓麥麥說出遊戲的目標。 3. 新增「答案」變數。 4. 新增「變數答案設為」指令積木以及「隨機取數 1 到 100」指令積木，讓每一輪遊戲的答案都不一樣。 5. 新增「變數答案隱藏」指令積木，讓變數從舞台中隱藏。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 9 週	1	單元五:數字 猜猜樂 讓我們來玩一次吧!	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	1. 新增「詢問並等待」指令積木，讓玩家可以輸入數值猜題。 2. 製作「判斷數值大於答案」的指令區塊，讓程式可以判斷數值是否有大於答案。 3. 製作「判斷數值小於答案」的指令區塊，讓程式可以判斷數值是否有小於答案。 4. 製作「判斷數值等於答案」的指令區塊，讓程式可以判斷數值是否有等於答案。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 10 週	1	單元五:數字 猜猜樂	2-I-2 觀察生活中人、事、	C-I-1 事物特性與現象的探	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩	1. 分離「如果詢問的答案等於答案」指令區塊。	實作	均一平台：Scratch3.0

		玩到猜中答案為止	物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	2. 新增「重複直到」指令積木，並且包覆整個「詢問並等待」指令積木區塊。 3. 將「詢問的答案等於答案」條件描述，放進「重複直到」指令積木的六角形凹槽中。 4. 將答對後需要執行的指令，放置在「重複直到」指令積木的下方。		任意門
第 11 週	1	單元五:數字猜猜樂 好想要再玩一次喔！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<	1. 新增「廣播訊息」指令積木，並且增加一個「遊戲結束」的訊息名稱。 2. 製作「當收到訊息遊戲結束」指令區塊，讓程式可以判斷玩家是否要再玩一次。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	(小於) = (等於) 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 12 週	1	單元五:數字猜猜樂 實驗更多想法	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：> (大於) < (小於) = (等於) 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示	在遊戲中加入倒數計時器，你能夠在 60 秒內猜對幾題呢？	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程			
第 13 週	1	單元五:數字 猜猜樂 實驗更多想法	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	認識程式的例外狀況，別讓玩家猜出題目範圍了！	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

第 14 週	1	單元五:數字 猜猜樂 實驗更多想法	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子將設計類似「終極密碼」的猜數字遊戲；孩子除了練習程式「條件判斷」的語法，也會使用到比較大小的運算指令。 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊 認識並且運用「流程圖」來描述程式指令的步驟或流程	一起來製作啟動遊戲的按鈕動畫吧！	實作	均一平台： Scratch3.0 任意門
--------	---	----------------------------------	--	--	---	-------------------------	-----------	-------------------------------------

第 15 週	1	單元六：太空保衛戰	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：$>$（大於）$<$（小於）$=$（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊		實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
第 16 週	1	單元六：太空保衛戰 啟動你的太空任務	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用	1. 新增「當綠旗被點擊」、「背景換成遊戲開始」指令積木，設置遊戲的起始背景。 2. 透過「重複 20 次」、「圖像效果幻影改變 5」指	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊	令積木，製作轉場動畫特效。 3. 讓程式在播放完轉場動畫後，能切換背景、廣播遊戲開始訊息。 4. 讓背景在收到遊戲開始訊息後，能夠重複播放遊戲背景音效。		
第 17 週	1	單元六：太空保衛戰 太空戰艦啟動！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 2-I-4 在發現及解決問題的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程	1. 讓程式在一開始的時候，初始化戰艦的位置、生命以及分數數值。 2. 讓程式在收到遊戲開始訊息後，可以透過按鍵來控制戰艦的左右移動。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			歷程中，學習探索與 探究人、事、物的方法。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息 做適切的處理，並養成動手做的習慣。	策略的提出與嘗試。	能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於） =（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊			
第 18 週	1	單元六：太空保衛戰 咻咻雷射光！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於） =（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的	1. 加入「當綠旗被點擊」、「隱藏」指令積木，讓雷射光在一開始隱藏。 2. 透過「重複直到」、「碰到邊緣」、「移動 50 點」指令積木，製作一個發射雷射光的程式區塊。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

			方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。		「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊			
第 19 週	1	單元六：太空保衛戰出現了，是太空敵人！	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資	1. 加入「當綠旗被點擊」、「隱藏」指令積木，讓太空敵人在一開始隱藏。 2. 透過「定位」、「重複直到」、「y 改變」指令積木，製作一個太空敵人的移動功能程式區塊。 3. 加上一個「重複無限次」迴圈指令積木，讓太空敵人連續不斷的出現。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門

第 20 週	1	單元六：太空保衛 警告，戰艦已被入侵！ 戰	2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 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。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-3 探究生活事物的方法與技能。 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	訊 孩子探索遊戲需要具備的重要元素，設計一款「太空保衛戰」的遊戲；孩子除了練習程式的「條件判斷」的語法，也會使用到「廣播訊息」的事件指令來控制遊戲的流程。 能夠運用「廣播訊息」以及「當收到訊息」來控制遊戲的流程 能夠理解並使用數學比較運算符號：>（大於）<（小於）=（等於） 能夠將口語的「如果...那麼...」抽象化為程式的「條件判斷」 應用條件判斷敘述來建立有邏輯的指示 能夠理解並使用程式的變數來存放文字或數字的資訊	1. 製作當戰艦被太空敵人碰到的程式指令區塊，其中要包含： (1) 「變數生命改變-1」指令積木 (2) 如果生命值歸零則遊戲結束，否則播放戰艦被打中的特效。	實作	均一平台：Scratch3.0 任意門
--------	---	-----------------------------	---	---	---	---	----	------------------------

統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育

危險停看聽

領域/科目		統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育		設計者	教學團隊
實施年級		五上		教學時間	2 節 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	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。			

	學習重點	
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。 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。	10 分 20 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。 ●口頭發表

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。		20 分	
參考資料	●168 交通安全網站		
附錄	無		

守法不機車

領域/科目	統整性主題/專題/議題探究課程：交通安全教育	設計者	教學團隊
實施年級	五下	教學時間	2 節 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. 調查機動車輛事故的現況。 2. 認識道路上對共用路人應了解的交通規範。 3. 實踐道路上的交通規範與互利用路人的觀念。		
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。	10 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 4. 學生發表，教師歸納補充乘坐機車的注意事項。 (1)騎乘機車要戴合格安全帽。 (2)機車限乘二人車速要放慢 (3)禁止三貼、禁止站立於踏板、禁止站立於後座 (4)不騎乘在大車視線死角或內輪差範圍區 (二)活動二：衝衝衝危險多	10 分	

1. 遊戲：看到紅色就拍手 (1)教師連網「看到紅色就拍手」並說明遊戲規則，學生看到紅色就拍手。 (2)遊戲之後，讓學生發表感想。 (3)教師結語：視覺看見紅色，傳達到腦並下指令讓身體產生拍手的反應，會有時間差。因此，如果兒童直接衝過馬路，或是從車陣間跑出來，駕駛會來不及反應。 (三)提問與討論： 1. 問題 1：兒童為什麼會想「穿越道路中」、「衝進路中」呢？ 2. 問題 2：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」會發生什麼事故呢？ 3. 問題 3：兒童「穿越道路中」、「衝進路中」為什麼會發生事故呢？ 4. 問題 4：有哪些能降低兒童「穿越道路中」、「衝進路中」的方法呢？ (四)歸納與結論：兒童身形小，容易處於視野死角內，駕駛專注駕駛時，會來不及反應。因此，要確保自己看得見車子夠遠，也要駕駛看得見行人有時間反應。 一、引起動機 觀看影片「過馬路的孩子」，請學生說一說觀後想法。並且說明馬路上有各種交通標誌來指引我們如何使用馬路。接下來，我們將要來學習馬路上的規範。 二、發展活動 (一)活動一：馬路上的指路人 1. 觀看「交通指揮人員手勢」並模擬	10 分	●口頭發表 能踴躍參與討論並發表。
(1)手勢：停止、通行、轉彎 (2)哨音：長音代表停止、短音代表來車通行或轉彎，一短聲表示前進、二短聲表示後退、三短聲表示制止。 (3) 全部停止交通號誌和交通指揮同時，以交通指揮人員優先。 (4)指揮類型： • 停止：全部停止、前後來車停止、前方來車停止、左方來車停止、右方來車停止 • 通行：左方來車速行、右方來車速行	10 分	實作表現 能模擬「交通指揮人員手勢」並知道意義。 ●參與態度 能積極參與遊戲並熟記交通標誌。

	https://www.youtube.com/watch?v=wdj-j8Efy80 ●交通指揮人員手勢 https://www.youtube.com/watch?v=PJy7e1QlmoI ●易混淆標誌 https://www.youtube.com/watch?v=od1O4lom0Nc ●新交通安全達人遊戲 https://www.youtube.com/watch?v=cM5nqx4welk		
附錄	無		

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第一學期

社 團 名 稱	蝶谷巴特(每週 2 節)	教 學 者	沈倩萍
年 級	五年級	場 地	藝文教室
課 程 目 標	為國小學生提供一個豐富多元的學習環境，培養他們的興趣和專業技能。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
----	----------	------

1	蝶古巴特拼貼介紹	介紹蝶古巴特拼貼起源、工具、胚體、實作技法介紹
2	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（筆筒實作）	木胚特性、技法介紹－磨光、打底、上色、上漆教學
3	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（筆筒實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
4	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（胸針實作）	木胚磨光、打底、上色拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
5	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（胸針實作） －水晶膠固化	胸針拼貼、水晶膠固化技法
6	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（零錢包實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
7	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（零錢包實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
8	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（手搖飲提袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
9	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（手搖飲提袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
10	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學

11	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
12	蝶古巴特拼貼實作－皮胚拼貼（卡夾實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
13	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（筆袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
14	蝶古巴特拼貼實作－布胚拼貼（筆袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
15	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（筆記本書套實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
16	蝶古巴特拼貼實作－紙胚拼貼（立鏡實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法拼貼技法教學
17	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（面紙盒實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法實作拼貼教學
18	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（面紙盒實作） －水晶膠固化	面紙盒實作拼貼、水晶膠固化
19	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（隔熱墊實作）	木胚－磨光、打底、上色、漆等技法教學隔熱墊實作
20	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（隔熱墊實作） －水晶膠固化	隔熱墊實作拼貼、水晶膠固化

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第二學期

社 團 名 稱	蝶谷巴特(每週 2 節)	教 學 者	沈倩萍
年 級	五年級	場 地	藝文教室
課 程 目 標	為國小學生提供一個豐富多元的學習環境，培養他們的興趣和專業技能。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（杯墊實作）	木胚特性、技法介紹－磨光、打底、上色、上漆等技法教學
2	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（杯墊實作）	木胚特性、技法介紹－磨光、打底、上色、上漆等技法教學
3	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（鑰匙圈實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法鑰匙圈實作拼貼
4	蝶古巴特拼貼實作－胚拼貼（糖果盒實作）	木胚磨光、打底、上色拼貼膠使用教學、餐巾紙取圖技法教學糖果盒實作拼貼

5	蝶古巴特拼貼實作 —木胚拼貼（糖果盒實作） —水晶膠固化	糖果盒拼貼實作、水晶膠固化技法教學
6	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（圍裙實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、圍裙拼貼教學
7	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（圍裙實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、圍裙拼貼實作
8	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（購物袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、購物袋拼貼實作
9	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（購物袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
10	蝶古巴特拼貼實作—皮胚拼貼（A4手拿皮包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
11	蝶古巴特拼貼實作—皮胚拼貼（A4手拿包實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
12	蝶古巴特拼貼實作—皮胚拼貼（相片本實作）	皮製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
13	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（小夜燈實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
14	蝶古巴特拼貼實作—布胚拼貼（面紙袋實作）	布胚特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
15	蝶古巴特拼貼實作—紙胚拼貼（天燈實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作
16	蝶古巴特拼貼實作—紙胚拼貼（童玩動物實作）	紙製品特性介紹、上色、上漆技法、拼貼技法實作

17	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（紙巾架實作）	拼貼膠使用法、餐巾紙取圖技法、實作拼貼
18	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（信插實作） －水晶膠固化	面紙盒實作拼貼、水晶膠固化
19	蝶古巴特拼貼實作－木胚拼貼（置物盒實作）	木胚－磨光、打底、上色、漆等技法、置物盒實作
20	蝶古巴特拼貼實作 －木胚拼貼（相框實作） －水晶膠固化	隔熱墊實作拼貼、水晶膠固化、相框實作

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第 1 學期

社 團 名 稱	烏克蘭麗(每週 2 節)	教 學 者	陳淑玲
年 級	五年級	場 地	音樂教室
課 程 目 標	培養學生對音樂的興趣和熱愛，提高他們的烏克蘭麗演奏技巧和音樂素養，並鼓勵他們在音樂領域中展現個人的才華和創造力。同時，社團也提供了合作和表演的機會，培養學生的團隊合作能力和舞台表演經驗。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
----	----------	------

1	認識烏克麗麗	烏克麗麗的結構名稱及正確姿勢
2	瑪莉小羊	認識撥奏 CDE
3	小小蜜蜂	認識撥奏 CDEFG
4	倫敦鐵橋	認識撥奏 CDEFGA
5	烏克麗麗 gogogo	認識撥奏高音 C
6	瑪莉小羊、小小蜜蜂	C. G7 和弦
7	倫敦鐵橋	C. G7 和弦
8	烏克麗麗 gogogo	C. G7 和弦
9	我喜歡彈烏克麗麗	切分節奏
10	掀起妳的蓋頭來	半拍拍子及和弦
11	火車快飛	C. G7. F 和弦
12	我愛康康	音階彈奏
13	生日快樂	高音把位
14	快樂頌	和弦練習
15	小星星變奏曲	認識各種變奏

16	小星星合奏版	快速變換和弦
17	往事難忘	單音彈奏
18	噢!蘇珊娜	Trot 節奏練習
19	當我們同在一起	唱+刷和弦
20	當我們同在一起	C 大調轉 F 大調

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第二學期

社 團 名 稱	烏克蘭麗(每週 2 節)	教 學 者	陳淑玲
年 級	五年級	場 地	音樂教室
課 程 目 標	培養學生對音樂的興趣和熱愛，提高他們的烏克蘭麗演奏技巧和音樂素養，並鼓勵他們在音樂領域中展現個人的才華和創造力。同時，社團也提供了合作和表演的機會，培養學生的團隊合作能力和舞台表演經驗。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核 心 素 養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	音階練習	認識四線譜

2	春節	春節
3	噢!蘇珊娜	Swing 節奏
4	古老的大鐘	臨時記號
5	生日快樂	華爾滋節奏
6	寶貝	↑ <u>↑</u> ↓ ↑ <u>↑</u> ↓ 刷法
7	哆啦 A 夢	附點四分音符拍子練習
8	第九號交響曲	刷+彈單音
9	晨歌	刷+彈單音
10	野玫瑰	四指法練習
11	小手拉大手	民謠搖滾伴奏
12	你是我的花朵	March 節奏刷法
13	小情歌	十六音符伴奏
14	Better Man	三指法
15	星空	利用左.右手悶音
16	揮動翅膀的女孩	撻弦

17	海洋	打板
18	情非得已	搖滾+打板
19	小薇	滑弦
20	天使	滑弦+打板

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第一學期

社團名稱	管絃樂(每週 2 節)	教學者	莊佳欣
年級	五年級	場地	音樂教室
課程目標	培養學生對音樂的興趣與熱愛，並透過學習樂器演奏技巧和合奏訓練，培養他們的音樂表達能力和團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核心素養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評量方式 (學習表現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨

2	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
3	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
4	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
5	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
6	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
7	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
8	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
9	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
10	小提琴、長笛	合:弦笛鐵金剛 分:提琴對決、時間煮雨
11	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城

12	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
13	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
14	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
15	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
16	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
17	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
18	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
19	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城
20	小提琴、長笛	合:聖誕老人進城、F 大調音階 分:小白花、聖誕老人進城

社團名稱	管絃樂(每週 2 節)	教學者	莊佳欣
年級	五年級	場地	音樂教室
課程目標	培養學生對音樂的興趣與熱愛，並透過學習樂器演奏技巧和合奏訓練，培養他們的音樂表達能力和團隊合作精神。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	自信、勤學、快樂、創新 發展主動探索、創意思考、多元展能特色，期能提升學生學習興趣並鼓勵適性發展
核心素養	參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	評量方式 (學習表現)	公開展演發表

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
1	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
2	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
3	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
4	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
5	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
6	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
7	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情

8	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
9	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
10	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
11	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情
12	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
13	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
14	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
15	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
16	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
17	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
18	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚
19	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、萍聚

20	小提琴、長笛	合:康康舞曲 分:威風凜凜、小幸運、好的事情、
----	--------	----------------------------

社團活動與技藝課程:社團活動

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第 1 學期

社 團 名 稱	智慧永續行動社團	教 學 者	許薰之
年 級	四、五年級	場 地	電腦教室
課 程 目 標	● 認知目標：認識 SDGs 與校園永續相關基本概念。 ● 技能目標：運用觀察、記錄、整理與表達能力完成永續任務。 ● 情意目標：培養關懷環境、珍惜資源與合作實踐的態度。 ● 行動目標：提出校園永續改善方案並付諸行動。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	因應本校推動永續校園與智慧教育發展，課程結合 SDGs、STEAM 及數位工具，引導學生關注校園環境議題，培養自主探究、實踐行動與關懷環境素養。
核 心 素 養	A2 系統思考與解決問題、 A3 規劃執行與創新應變、 B2 科技資訊與媒體素養、 C2 人際關係與團隊合作、 C3 多元文化與國際理解。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	課堂觀察、實作評量、任務護照紀錄、數位成果製作、口語發表、成果展示。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
----	----------	------

1	社團啟動與混齡分組	建立學生對社團的認同感，認識課程主軸、任務情境、三大基地與混齡小隊分工方式，形成初步團隊合作意識。
2	認識 SDGs 與永續生活	引導學生初步認識 SDGs，了解永續發展與日常生活、校園環境之間的關聯，建立永續學習的基本概念。
3	校園永續觀察	引導學生透過校園巡查，觀察校園中與能源、水資源、垃圾、溫度、食物與生態有關的永續議題，建立問題發現能力。
4	資源回收與分類觀察	引導學生認識資源回收分類原則，觀察校園回收執行情形，思考如何改善回收分類錯誤或標示不清的問題。
5	減塑生活調查	引導學生觀察校園與生活中常見的塑膠使用情形，理解減少一次性塑膠用品與永續生活的關係。透過圖片或短片認識塑膠垃圾可能進入河川與海洋，影響水域生物。
6	校園用電觀察	引導學生觀察校園電器使用情形，理解節電、能源使用與氣候友善校園之間的關係。
7	校園溫度測量與熱點觀察	引導學生透過實地測量與觀察，了解校園不同地點的溫度差異，並思考樹蔭、地面材質與建築遮蔽對校園熱環境的影響。
8	樹蔭與校園降溫觀察	引導學生比較樹蔭、空地、走廊等不同區域的溫度與體感差異，理解植栽、遮蔭與校園降溫的關係。

9	校園用水巡查	引導學生認識校園用水地點，觀察可能浪費水或用水不當的情形，建立節水與珍惜水資源的意識。
10	午餐剩食調查	引導學生觀察午餐剩食現象，理解惜食、責任消費與校園永續之間的關係。
11	惜食宣導設計	引導學生根據午餐剩食調查結果，設計適合校園推廣的惜食標語、圖像或宣導方式。
12	太陽能與能源認識	引導學生認識太陽能與再生能源概念，了解學校能源設施與氣候友善校園之間的關聯。
13	節水行動設計與推廣	引導學生根據用水巡查結果，設計節水提醒與行動方案，培養珍惜水資源的態度。
14	校園降溫行動設計	引導學生根據校園熱點與樹蔭觀察結果，提出簡單可行的校園降溫建議，理解氣候友善校園概念。
15	回收材料創作與再利用	引導學生理解再利用不是單純勞作，而是從校園問題出發，設計具有提醒、改善或實用功能的作品。
16	永續海報設計	引導學生運用數位工具製作永續宣導海報，將校園觀察、問題意識與改善行動轉化為清楚的視覺表達。
17	永續短影片拍攝	引導學生透過短影片方式表達校園永續問題與改善想法，提升敘事、合作與數位表達能力。
18	校園問題盤點	整理上學期各項觀察紀錄，協助學生分類校園永續問題，形成下學期行動提案的基礎。

19	小組改善提案發想	引導學生針對選定的校園問題提出初步改善方案，練習從原因分析進入行動設計。
20	上學期成果整理	協助學生整理上學期的照片、任務單、海報、影片、觀察紀錄與提案資料，準備成果分享。

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 115 學年度 第 2 學期

社 團 名 稱	智慧永續行動社團	教 學 者	許薰之
年 級	四、五年級	場 地	電腦教室
課 程 目 標	● 認知目標：認識 SDGs 與校園永續相關基本概念。 ● 技能目標：運用觀察、記錄、整理與表達能力完成永續任務。 ● 情意目標：培養關懷環境、珍惜資源與合作實踐的態度。 ● 行動目標：提出校園永續改善方案並付諸行動。	與學校背景、課程願景及特色發展之呼應	因應本校推動永續校園與智慧教育發展，課程結合 SDGs、STEAM 及數位工具，引導學生關注校園環境議題，培養自主探究、實踐行動與關懷環境素養。
核 心 素 養	A2 系統思考與解決問題、 A3 規劃執行與創新應變、 B2 科技資訊與媒體素養、 C2 人際關係與團隊合作、 C3 多元文化與國際理解。	評 量 方 式 (學 習 表 現)	課堂觀察、實作評量、任務護照紀錄、數位成果製作、口語發表、成果展示。

教學進度

週次	單元(主題)名稱	教學重點
----	----------	------

1	任務回顧與課程重啟	引導學生回顧上學期校園永續觀察成果，重新建立小隊任務感，理解下學期將從「發現問題」進入「行動改善」。
2	校園問題分類與行動主題確認	協助學生將上學期發現的校園問題進行分類、排序與篩選，選出較適合社團實際執行的行動主題。
3	問題原因分析	引導學生針對小隊選定的校園永續問題，分析可能原因，學習從現象進一步思考問題背後的因素。
4	解決方案發想	引導學生針對選定問題進行創意思考，提出多種可能改善方法，並初步評估其可行性。
5	永續行動提案發表	引導學生將問題、原因與改善方法整理成簡單提案，練習清楚表達小隊行動目標與執行方式。
6	節電行動設計與執行	引導學生根據校園用電觀察結果，設計並執行簡單可行的節電提醒或宣導行動。
7	惜食行動設計與推廣	引導學生根據剩食調查結果，設計惜食挑戰或宣導行動，提升同學珍惜食物的意識。
8	回收改善行動	引導學生針對校園回收分類問題，設計更清楚的標示、示範或提醒方式，改善回收秩序。
9	SDGs 宣導週規劃	引導學生將上學期與下學期所學的永續概念轉化為適合全校參與的宣導或闖關活動。
10	SDGs 宣導週執行	透過學生設計與主持的宣導或闖關活動，提升全校學生對永續議題的認識，培養社團學生的表達與服務能力。

11	校園訪談與意見蒐集	引導學生透過訪談方式了解師生對校園永續問題與行動方案的看法，培養提問、傾聽與整理資料的能力。
12	行動數據整理與圖表製作	引導學生整理觀察、宣導、訪談與行動資料，學習運用簡單圖表或視覺化方式呈現行動成果。
13	成果影片拍攝	引導學生以短影片方式呈現小隊行動歷程、重要發現與改善成果，提升敘事與數位表達能力。
14	成果海報與展示設計	引導學生整理小隊行動成果，運用海報、照片、圖表與文字設計成果展示內容。
15	校園永續導覽員培訓	培養學生將小隊成果清楚說明給他人聽的能力，練習導覽順序、口語表達與現場應對。
16	成果展準備與展場布置	協助學生完成成果展展區布置、作品整理、標籤製作與導覽彩排，建立成果展示的完整性。
17	永續成果展	透過成果展展示學生一學年的校園永續學習歷程，培養學生導覽、表達、服務與反思能力。
18	學習回顧與反思	引導學生回顧一學年的學習歷程，反思自己在觀察、合作、行動與表達方面的成長。
19	學習回顧與反思	引導學生回顧一學年的學習歷程，反思自己在觀察、合作、行動與表達方面的成長。
20	結業與學習認證	透過結業儀式與任務認證，肯定學生一學年的參與、努力與成長，建立永續行動的延續意識。

其他類課程:崙雅大小事

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 第1學期 課程名稱：崙雅大小事

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
1	選班級幹部、分配掃地工作	1	1. 欣賞自己和同學的特質，共同選出適切的班級幹部。 2. 參與班級清掃工作分配，了解自己的工作範圍和內容。	1. 欣賞並接納自己與他人。 2. 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 認識自己和同學的特質與長處，找出適合擔任班級幹部的人選。 2. 透過民主投票表決方式，選賢與能。 3. 認識本學期班級負責之清掃區域。 4. 分配掃地工作。	同儕觀察 實際操作	
2	量身高、體重、視力檢查	1	1. 知悉體檢項目與檢測方法。 2. 知道自身身體的基本資料。	關心自身身體的現況。	透過測量身高、體重、視力，關心自身身體的現況。	實際操作	
3	友善校園宣導	1	養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措施。	同儕觀察	
4	地震避難演護演練	1	認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答實際操作	

5	節約用水宣導	1	培養愛惜水資源的習慣，進而加以珍惜、善用水資源。	養成日常生活節約用水、用電、物質的行為，減少資源的消耗。	1. 認識水資源對生活的影響 2. 了解生活中的節水措施及行動	問答實際操作	
6	營養教育宣導	1	重視營養均衡的重要性；強化均衡飲食的實踐力。	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。	1. 認識營養對人體的影響 2. 能列舉營養均衡的餐飲組合	發表同儕觀察	
7	性別平等	1	建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。	認識身體界限與尊重他人的身體自主性。	認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。	問答	
8	交通安全宣導	1	了解遵守交通規則的重要性；培養注意交通安全的習慣。	具備觀察周遭環境的能力及正確的交通安全知能。	1. 認識交通號誌及規則 2. 了解常見交通事故原因 3. 認識校園周圍的交通號誌	問答實際操作	
9	家庭教育 我愛我的家	1	以實際行動表達對家人的關心，且能遵守與家人的約定。	表達對家庭成員的關心與情感。 養成良好家庭生活習慣，熟悉家務技巧，並參與家務工作。 良好生活習慣與德行。	1. 能對家人表達關心。 2. 能幫忙做家事。 3. 能熟練做家务的技巧。	問答 學習單	
10	家庭暴力防治	1	覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。	認識兒少保護。 人權教育 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。	協助兒童了解自己的情緒。 體驗不同情緒的感覺，以建立對自己身體覺知的敏感度。	問答	

11	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
12	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。 3. 進場練習。 4. 開幕式練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
13	校慶活動準備	1	1. 健身操練習。 2. 接力賽棒次安排及練習。 3. 進場練習。 4. 開幕式練習。	了解運動技能要素和基本運動規範。	能了解校慶運動項目的技能要素和規範。	實際操作	
14	防災宣導	1	了解災害成因，養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 消防避難逃生知能與演練	問答實際操作	
15	節慶活動	1	養成參與國際活動的知能；激發跨文化的觀察力與反思力。	欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。	節慶博覽會，欣賞多元文化， 體會不同文化慶典的獨有特色。	實際操作	

16	反毒宣導	1	現在許多毒品做成糖果或果凍的樣子，讓人防不勝防。希望透過影片的欣賞，提醒學生有些毒販可能藉著請人吃糖果的方式，引誘人接觸毒品，並希望學生能夠學會拒絕的技巧，讓反毒可以向下扎根。	良好生活習慣與德行。 認識責任。 認識兒少保護。	1. 識別毒品偽裝形式。 2. 辨識毒癮症狀，保護自身與親友遠離毒品危害。 3. 了解面對同儕勸誘時，如何拒絕毒品上身。	問答	
17	藥物濫用宣導	1	電視廣告中常見成藥的廣告，而且社會上也有許多容易取得的各種藥品，孩子們雖然知道這些是藥品，卻無法明白這些藥品之間的差別，容易造成藥物濫用的情形。	認識生活中不公平、不合理、違反規則和健康受到傷害等經驗，並知道如何尋求救助的管道。 良好生活習慣與德行。 認識兒少保護。	1. 認識成藥、指示藥和處方藥及藥物濫用。 2. 瞭解藥物濫用對個人、家庭及社會的影響。 3. 能夠正確使用藥物。	問答 學習單	
18	健康促進宣導	1	培養正確的身體健康觀念，並能維持良好的飲食及運動習慣。	具備正確的健康知能，以發展良好的身體機能。	1. 了解健康的重要性 2. 認識飲食及運動對健康的影響。 3. 能提出自己生活中有助於健康的好習慣。	發表同儕 觀察	

彰化縣社頭鄉崙雅國民小學 第 2 學期 課程名稱：崙雅大小事

進度 (週次)	主題	節數	課程目標	核心素養 (或議題之實質內涵)	教學重點 (學習內容或討論題綱)	評量方式	備註
------------	----	----	------	--------------------	---------------------	------	----

1	選班級幹部、 分配掃地工作	1	1. 欣賞自己和同學的特質，共同選出適切的班級幹部。 2. 參與班級清掃工作分配，了解自己的工作範圍和內容。	1. 欣賞並接納自己與他人。 2. 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 認識自己和同學的特質與長處，找出適合擔任班級幹部的人選。 2. 透過民主投票表決方式，選賢與能。 3. 認識本學期班級負責之清掃區域。 2. 分配掃地工作。	同儕觀察 實際操作	
2	量身高、體重、 視力檢查	1	1. 知悉體檢項目與檢測方法。 2. 知道自身身體的基本資料。	關心自身身體的現況。	透過測量身高、體重、視力，關心自身身體的現況。	實際操作	
3	友善校園宣導	1	養成尊重人權的行為及參與實踐人權的行動。	探討違反人權的事件對個人、社區/部落、社會的影響，並提出改善策略或行動方案。	1. 對兒童權利宣言的體認 2. 班上是否有違反人權之虞的措施。	同儕觀察	
4	地震避難演護 演練	1	認識天然災害成因；養成災害風險管理與災害防救能力；強化防救行動之責任、態度與實踐力。	了解校園及住家內各項避難器具的正確使用方式。	1. 防災教育 2. 地震避難逃生知能與演練	問答 實際操作	
5	用藥安全防毒 守門員	1	1. 認識一般用藥。 2. 認識毒品。	1. 了解藥害救濟制度及食品醫藥安全及毒品的相關法規，能論述個人促進健康的觀點與立場。 2. 了解各種常見毒品的名稱、樣貌，及對身體的危害程度。	1. 依據個人需求評估藥物及健康食品的安全成分並合宜選用。 2. 清楚知道各種常見毒品的名稱、樣貌，及對身體的危害程度。	問答	

6	法律常識宣導	1	理解法律與法治的意義；習得法律實體與程序的基本知能；追求人權保障與公平正義的價值。	具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動的能力，並能了解與同理他人，應用在日常生活及工作上。	1. 法治教育 2. 認識常見的法律議題，以及 受法律保障的自身權益	問答	
7	交通安全宣導	1	了解遵守交通規則的重要性；培養注意交通安全的習慣。	具備觀察周遭環境的能力及正確的交通安全知能。	1. 認識交通號誌及規則 2. 了解常見交通事故原因 3. 認識校園周圍的交通號誌	問答實際操作	
8	環境教育宣導	1	強化與環境的連接感，養成友善環境的態度。	參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。	1. 觀察校園內動植物，使學生意識到多種物種的存在。 2. 思考何種環境最適合物	問答實際操作	
9	健康促進宣導	1	培養正確的身體健康觀念，並能維持良好的飲食及運動習慣。	具備正確的健康知能，以發展良好的身體機能。	1. 了解健康的重要性 2. 認識飲食及運動對健康的影響。 3. 能提出自己生活中有助於健康的好習慣。	發表同儕觀察	
10	水域安全宣導	1	重視戲水安全、了解防溺水要領、自救救人。	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	
11	創意剪貼簿比賽	1	大量閱讀多元文章，辨識文本中議題的訊息或觀點。	透過國語文學習，掌握文章要旨、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。	透過剪貼簿，學習掌握文章要旨及邏輯思維，並與自身產生聯結後，抒發自己的感想。	發表同儕觀察實際操作	得視時間各班調整實施日期

12	反毒宣導	1	能分辨毒品與藥物的差別。 能近一步毒品對人的危害。 能認識紫錐花運動。	閱 E10 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E8 認識兒少保護。	個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。 自我管理策略。 對周遭人事物的關懷。	問答	
13	反毒宣導	1	能分辨毒品與藥物的差別。 能近一步毒品對人的危害。 能認識紫錐花運動。	閱 E10 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。 品 E1 良好生活習慣與德行。 法 E8 認識兒少保護。	個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。 自我管理策略。 對周遭人事物的關懷。	問答	
14	社團發表	1	展現參與社團活動的學習成效	欣賞周遭不同族社團的異同，體驗與覺察生活中關連的現象。	欣賞多元社團，體會不同社團的獨有特色。	實際操作	
15	節慶活動	1	養成參與國際活動的知能；激發跨文化的觀察力與反思力。	欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。	節慶博覽會，欣賞多元文化，體會不同文化慶典的獨有特色。	實際操作	

16	性別平等教育	1	了解每個人擁有不同的特質、喜好，應學習尊重與欣賞，消除性別刻板印象。	認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 了解不同性別者的成就與貢獻。 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	認識自己的喜好。 認識男孩、女孩的不同特質與共通特質。 學習尊重、包容不同的想法。 覺察生活中的性別刻板印象。 培養表達意見的能力。	問答學習單	
17	性別平等教育	1	了解每個人擁有不同的特質、喜好，應學習尊重與欣賞，消除性別刻板印象。	認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 了解不同性別者的成就與貢獻。 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	認識自己的喜好。 認識男孩、女孩的不同特質與共通特質。 學習尊重、包容不同的想法。 覺察生活中的性別刻板印象。 培養表達意見的能力。	問答學習單	
18	品格教育	1	1. 認識禮貌的行為。 2. 覺察自己生活中有禮貌的行為。 3. 能在生活中實踐禮貌的行為。	良好生活習慣與德行。 溝通合作與和諧人際關係。 知行合一。	了解禮貌行為能協助我們與他人友善互動，並培養禮貌行為的生活習慣。	問答學習單	