

彰化縣溪州鄉溪州國民小學 115 學年度 六年級

彈性學習課程（校訂課程）

一、本校推動「品德教育」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	生活	第一單元 開學了	2
二	語文-國語	第一單元生活新鮮事第二課一起做早餐	2
三	自然	第一單元種菜好好玩	2
四	健康與體育領域	第八冊（四年級下學期）： 第一單元「迎向青春期」：第一課「相處萬花筒」	2
五	國語	第二單元生活中的藝術 第五課它抓得住你 商標的故事	2
六	國語文	第三課機智的孩子	2

二、本校推動「生命教育」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	生活	第一單元 粽葉飄香慶端午	2
二	語文-國語	第三單元故事萬花筒第七課國王的新衣	2
三	自然	第十一課枯木是大飯店	2
四	國語文領域	第八冊（四年級下學期）： 第壹單元「與自然共處」： 第三課「石虎兄妹」	2
五	國語	第一單元擁夢飛翔 第一課蚊帳大使	2
六	健康與體育	第三單元健康特攻隊 第三課預防慢性病	2

彰化縣縣立溪州國民小學 115 學年度 第一學期 校訂(L-學習力)課程計畫

課程名稱	溪望解說部落格		實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	■ 統整性主題/專題/議題探究 □社團活動與技藝課程 □其他類課程		總節數	21 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
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。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。			E-A 2 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-B 2 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. 能搜集、閱讀主題的相關資料，擬定合宜的訪談問題，以獲得資訊。 2. 能與同儕合作完成任務，並運用適當的表述方式，撰寫產業部落格。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	

語文領域	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與	Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。
-------------	--	---

綜合領域	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體 中的角色，協同合作達成共同目標。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
戶外教育議題	有意義的學習	戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。		
教材來源	自編			
學習資源	電腦、投影機、行動載具			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式
1~6	溪望印象 【引起動機】 中年級的社會課曾學過家鄉地名的由來，從彰化縣地圖中，分組討論並整理出溪州地名的由來，從彰化縣地圖中，分組討論並整理出溪州地名的由來，並探討溪州的地理位置，及其適合的發展產業。 【發展活動】 一、地名由來 (1) 由來：溪州鄉本是濁水溪河疑一的沙洲，地就是位處東螺與西螺溪之間的氾濫平原浮覆地，是溪中的沙洲，所以稱為溪州。 (2)從地名探討～「舊眉村」：在現今舊眉村一帶曾有平埔族(巴布薩族)在此生活，他們的部落叫做眉裏社，但目前找不到遺跡。 二、肥沃的黑泥：濁水溪流到二水鄉後流速變慢，泥沙堆積後成了肥沃的土地，日治時代開始在溪州鄉種植甘蔗和稻米。 (1) 稻米和芭樂：濁水溪堆積的泥沙夾帶豐富的無機礦物質，最肥沃的黑泥孕育成一畝一畝最適合水		6 節	討論 發表

7~12	稻 生長的良田，除了水稻，芭樂也是特產。 (2)甘蔗：日治時期廣種甘蔗，設立溪州糖廠。 (3)馬拉巴栗：適合排水性好，陽光日照充足的沙質土地。 【發展活動】 小組討論分從地名、黑泥孕育的農作物，搜集相關資訊，進行深度探究。 (1) 搜尋網路相關資料 (2)採訪耆老、家中長輩 【綜合活動】 整理搜尋及採訪的相關資料。 <u>~~第1~6 節 結束~~</u> 【引起動機】 已整理出溪州地名由來及其適合的發展產業，再根據鄉內的古蹟建築及在地小吃進行探究。 【發展活動】 一、古蹟建築 (1) 成功旅社 (2) 溪州戲院 (3) 三條派出所 二、在地小吃： (1) 外省麵 (2) 羊肉爐 (3) 米糕..... 三、 (1) 搜尋網路相關資料 (2)採訪耆老、家中長輩 【綜合活動】 整理搜尋及採訪的相關資料。	6 節	討論 發表
------	---	-----	----------

13~18	<u>~~第 7~12 節 結束~~</u> 【引起動機】 已整理溪州地名由來，並探討溪州的地理位置，及其適合的發展產業，及鄉內古蹟建築、在地小吃，各小組也已完成資料統整。 【發展活動】 各小組分別就溪州鄉地名由來、黑泥與農作物、古蹟建築及在地小吃進行分組報告，聽取各組搜尋及統整的資料，並完成報告。 【綜合活動】 各小組統整探究主題的搜索及採訪結果，完成資料整理，並分組上臺分享研究成果。 各組呈現不同的搜集資料，及不同的統整資料方式，像心智圖、魚骨圖或九宮格等，小組可以比較各組的優劣，同時學習聽取報告，訓練透過聽力截取重點的能力	6 節	討論 發表 完成報告
19~20	<u>~~第 13~18 節 結束~~</u> 【引起動機】 各組統整的資料，除輪流上臺報告外也已傳閱，「他山之石，可以攻錯」，學習他人報告的優點。 【發展活動】 各小組討論他組的統整資料及其統整的方法，分別列舉出優缺點，明確指出其優點及其缺點的改進方法。 各組可針對其他組別製作的心智圖、魚骨圖及九宮格不同的報告形式，進行多方探究，尋求簡單明瞭的報告呈現方式。 【綜合活動】 各小組並分組上臺分享研究成果，老師針對各組優劣給予分析及講評。 <u>~~第 19~21 節 結束~~</u>	3 節	討論 發表 完成報告

課程名稱	溪望解說部落格	實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程	總節數	16 節
設計依據 (核心素養)			
領綱核心素養		總綱核心素養	
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。 國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。		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。	

課程目標	1.能搜集、閱讀主題的相關資料，擬定合宜的訪談問題，以獲得資訊。 2.能與同儕合作完成任務，並運用適當的表述方式，撰寫產業部落格。	
跨領域	學習重點	
領域	學習表現	學習內容
語文領域	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與	Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 Ca-III-1 各類文本中的飲食、服飾、建築形式、交通工具、名勝古蹟及休閒娛樂等文化內涵。
綜合領域	2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。
融入議題	學習主題	實質內涵
戶外教育議題	有意義的學習	戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。
教材來源	自編	
學習資源	電腦、投影機、行動載具	

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
1-3	確認提問內容 【引起動機】 教師說明：要如何透過檢索後的資料提出問題、組織問題？ 【發展活動】 1. 各組揭示提問內容 2. 刪掉 NG 題 1. 涉及私人問題 2. 與主題無關 3. 分類提問 - a 請學生討論，該如何將問題分類 - b 教師依據各組討論結果，提供分類參考原則 > 通用性問題：每個受訪者可適用 > 個別性問題：針對受訪者的背景提問 4. 並調整提問順序 - a 先問通用性問題，還是個別性問題？ - b 依據時間順序提問，還是先問目前再回溯過去？ 【綜合活動】 請學生調整提問順序，並檢視提問措辭 1. 敘述完整有禮貌：使用尊稱而飛直呼姓名職稱等。 2. 避免使用負面問法：有沒有想過放棄，可以改成「檔下遇到的困難如何克服？」等 <u>~~第 1~3 節 結束~~</u>	3 節	發表

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
4-6	撰寫邀請卡 【引起動機】 教師說明：訪談前，要給受訪者邀請卡，以表示禮貌與誠意。邀請卡內容該怎麼寫呢？ 【發展活動】 1. 教師請學生思考邀請卡內容並分享。 教師說明，除了書信格式外，邀請卡還應該包含以下內容，才能有助訪談順利進行。 (1) 說明訪談目的 (2) 訪談時間、地點 (3) 預計提問的內容 (4) 是否可錄音、拍照等 (5) 事後是否可公開資料 2. 請學生依據上述原則，完成邀請卡 【綜合活動】 1. 請學生互相觀摩並微調自己的邀請卡內容。 2. 請學生將提問附在邀請卡後，完整撰寫，交送受訪者。 <u>~~第 4~6 節 結束~~</u>	3 節	邀請卡實作

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
7-9	模擬訪談情境 【引起動機】 面對受訪者，該怎麼開始提問呢？ 訪談過程中，又有哪些注意事項？ 【發展活動】 1.成員分工 (1)教師請學生思考，訪談時需要哪些角色分工？(2)教師說明訪談分工，會有主持、提問、紀錄、錄音、拍照等工作，請學生思考工作內容。 (3)學生依據自己及組內成員，討論分工。 2.訪談練習 (1)學生模擬分工角色，分組練習。(2)教師組間巡視並適時指導。 【綜合活動】 1. 教師引導學生說出訪談時應注意的事項。 2 請學生依據上課的練習，利用課餘時間完成訪談。 <u>~~第 7~9 節 結束~~</u>	3 節	分組討論 實作

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
14~16	溪望部落格上線 【引起動機】 教師說明：透過他人的整理，我們可以「間接」得到相似的經驗，是很有效率的學習方式。 【發展活動】 1. 教師請各組同學上台分享訪談報告。 2. 請聆聽同學依照下列向度評分。 (1) 語音清楚 (2)態度大方 (3)內容豐富 (4)說明易懂 【綜合活動】請學生分享系列課程的收穫，包括訪談經驗與部落格製作。 ~~第 14~16 節 結束~~	3 節	發表

彰化縣縣立溪州國民小學 115學年度 第一學期 校訂(I-國際力)課程計畫

課程名稱	表羊大會	實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程	總節數	21 節
設計依據 (核心素養)			
領綱核心素養		總綱核心素養	

社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 綜-E-C3 體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。		E-A 2 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-A 3 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-B 2 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-C 3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	
課程目標	1.了解臺灣的地理位置，鄰國與臺灣的相對位置。 2.能找出各洲位置及分佈地區。 3.認識世界產羊主要國家。		
跨領域	學習重點		
領域	學習表現	學習內容	
社會領域	2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。	Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。	
綜合領域	3c-III-1 關懷不同的族群，理解並欣賞多元文化。		Cc-III-4 對不同族群的尊重、欣賞與關懷。
融入議題	學習主題	實質內涵	
國際教育議題	尊重多元文化與國際理解	國 E4 了解國際文化的多樣性。	
教材來源	六年級團隊自編教材		

學習資源	Chrome Book、youtube 影片、簡報。
------	----------------------------

1-6	一、發現新大陸 【引起動機】 從台灣出發，在平面地圖上讓學生思考要怎麼到其他各國的途徑與方式。 【發展活動】 1.教師準備相關設備。 2.學生準備平板，搜尋 google 台灣地圖，複習氣候與地形關係。 3.請學生用簡單的英語會話介紹台灣的地理環境與氣候。 【綜合活動】 1.地理環境如何影響台灣產業分布？ 2.台灣產羊地區大多分布於哪些縣市？	6 節	實際操作 參與討論 口語發表
7-13	二、表羊大會 【引起動機】 銜接五年級活動二，介紹各大洲產羊大國。 牧羊歷史：牧羊在農業系統中屬於畜牧的一種，是人類最古老的生產活動之一。其生產成品以羊毛或羊奶為主。溫馴的羊群非常依賴牧羊人的飼養和牧羊太犬的保護，或由牧羊人帶領下尋找新的草場覓食。而牧羊業至今仍舊是歐洲美洲和大洋洲部分傳統農業地區的主要產業和經濟。 【發展活動】 1.教師準備世界地圖。 2.學生準備平板，搜尋 google 世界地圖，觀察顏色分布與地形關係。 【綜合活動】 學生發表觀察後的現象，教師統整地理概念。	7 節	實際操作 參與討論 口語發表

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式																				
14-21	三、適合羊居住的地方？ 【引起動機】 藉由六上學習經驗，根據羊的特性討論適合羊居住的地方。 【發展活動】 1. 學生發表適合的氣候。 2. 教師將學生討論之結果，結合地理條件發展出不同的養殖方式。 【綜合活動】 1. 氣候養殖配對： <table border="1"> <thead> <tr> <th>圈養方式</th><th>區域位置</th><th>特徵</th><th>飼養種類</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>欄牧</td><td>季風氣候區</td><td>地狹人稠，農家副業</td><td>羊</td></tr> <tr> <td>放牧</td><td>溫帶草原氣候區</td><td>定居，水草豐美</td><td>羊</td></tr> <tr> <td>游牧</td><td>溫帶草原氣候區</td><td>逐水草而居</td><td>羊</td></tr> <tr> <td>山牧季移</td><td>高地氣候</td><td>春天上山，秋天下山</td><td>綿羊</td></tr> </tbody> </table> 3. 氣候及地形適合的養殖方式。 4. 山牧季移或游牧的原因？地勢高低 5. 游牧或放牧的形成原因？舉海遠近導致雨量不同 6. 結合社會課程，將世界地理位置概念與地形及相關氣候整合。	圈養方式	區域位置	特徵	飼養種類	欄牧	季風氣候區	地狹人稠，農家副業	羊	放牧	溫帶草原氣候區	定居，水草豐美	羊	游牧	溫帶草原氣候區	逐水草而居	羊	山牧季移	高地氣候	春天上山，秋天下山	綿羊	8 節	實際操作 參與討論 口語發表
圈養方式	區域位置	特徵	飼養種類																				
欄牧	季風氣候區	地狹人稠，農家副業	羊																				
放牧	溫帶草原氣候區	定居，水草豐美	羊																				
游牧	溫帶草原氣候區	逐水草而居	羊																				
山牧季移	高地氣候	春天上山，秋天下山	綿羊																				

課程名稱	羊羊大國		實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	18 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 社-E-A3 探究人類生活相關議題，規劃學習計畫，並在執行過程中，因應情境變化，持續調整與創新。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。			E-A 2 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-A 3 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-B 2 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-C 3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。	
課程目標	1.能判斷依地形及氣候選擇適合的養殖方式。 2.能互相討論學習及分享各組間的報告。 3.了解氣候變遷影響產業發展問題。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
社會領域	2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。		Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。	

自然領域	po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，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。	INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
國際教育 議題	彰顯國家價值 尊重多元文化與國際理解	國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國 E4 了解國際文化的多樣性。		
教材來源	六年級團隊自編教材			
學習資源	Chrome Book、youtube 影片、簡報。			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式

1-6	一、從羊的世界認識世界的羊 【引起動機】 教師引導，根據上學期討論情況，各國家依地理環境與氣候條件，形成哪些不同的養殖方式？ 【發展活動】 1. 分組進行:分配好洲別，各組利用 Chrom Book，找出各大洲適合養殖的地理條件與氣候，各舉一例國家進行討論、整理與報告。 2. 教師引導學生所討論的代表國家，除了牧羊方式外，尚有發展哪些經濟活動。 【綜合活動】 1. 根據學生所報告之內容，統整各國間相同相異之處並進行比較。 亞洲： (1) 蒙古:三大粗毛羊品種之一。蒙古羊牠具有生活力強，適合游牧耐寒耐旱等特點，並有較好的產肉，脂肪性能。 歐洲: (1) 土耳其：安哥拉山羊源於中亞洲，所產羊毛極薄且光滑潔亮，幾乎與綿羊毛相似，故有馬海毛之稱。安哥拉山羊有出色的覓食嫩芽及環境適應能力，因此比綿羊更適合在貧瘠土地飼養。	6 節	實際操作 參與討論 口語發表
-----	--	-----	-------------------------------------

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
7-12	美洲： (1)阿根廷：「沒有樹木的大草原」 大洋洲： (1) 澳洲：主要位於中部平原低地北側由於氣候乾燥，開放自流井，引地下水畜養綿羊，以生產羊肉和羊毛為主。 (2) 紐西蘭：氣候溫和溼潤，提供牧草生長條件，綿羊以南北島的海岸平原和河谷地為主。紐西蘭牧場經營者技術能力之高，也是舉世公認。 1. 發表看法及歸納。 二、地球變熱了 【引起動機】 察覺身處環境氣候變遷的現象，如歐洲熱浪溫度創新高、這幾年颱風侵襲台灣數量減少、降水改變(乾旱或強降雨)、北極冰貌變遷、海洋溫度上升等。 【發展活動】 溫室氣體排放增加-導致溫室效應-造成氣候暖化現象-加劇氣候變遷等。 【綜合活動】 1 人類的那些活動會造成溫室氣體增加原因？ 如：人類活動化石燃料能源生產使用、地表變遷（森林砍伐）、大量飼養畜牧業、全球人口持續增加(生活自然產生碳)、期望經濟成長(過度消費)等。 三、他山之石 【引起動機】 延續活動一，各組根據各國牧羊產業是否對氣候變遷造成影響？ 【發展活動】 1. 氣候變遷、氣候暖化、溫室氣體之關聯性。 2. 氣候變遷不利影響相關議題:水資源問題、核能轉型問題、生物多樣性問題、糧食問題、疾病問題、強降雨基礎建設破壞、土地鹽化問題。 3. 面對氣候變遷，老師導入「減緩與調適」因應作為。	6 節	實際操作 參與討論 口語發表
13-18	【引起動機】 延續活動一，各組根據各國牧羊產業是否對氣候變遷造成影響？ 【發展活動】 1. 氣候變遷、氣候暖化、溫室氣體之關聯性。 2. 氣候變遷不利影響相關議題:水資源問題、核能轉型問題、生物多樣性問題、糧食問題、疾病問題、強降雨基礎建設破壞、土地鹽化問題。 3. 面對氣候變遷，老師導入「減緩與調適」因應作為。	6 節	實際操作 參與討論 口語發表

彰化縣縣立溪州國民小學 115 學年度 第一學期 校訂(F-想像力)課程計畫

課程名稱	Scratch 程式編寫-遊戲樂園創作		實施年級	六年級
彈性學習課程類別	■ 統整性主題/專題/議題探究 □ 社團活動與技藝課程 □ 其他類課程		總節數	21 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
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。 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。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。			E-A 2 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-B 2 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 scratch 軟體視窗介面及操作技巧 2.能學規畫遊戲腳本 3.會應用 scratch 軟體進行程式編寫，依遊戲腳本創作遊戲樂園。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
語文領域	2-Ⅲ-6 結合科技與資訊，提升表達的效能		Bc-Ⅲ-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明	
綜合領域	1c-Ⅲ-1 運用生涯資訊，初探自己的生涯發展。 2d-Ⅲ-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		Ac-Ⅲ-2 職業興趣。 Bd-Ⅲ-1 生活美感的運用與創意實踐。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
科技教育議題	日常科技的使用態度		科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	
教材來源	自編教材			

學習資源	教師：電腦 學生：ChromeBook
------	------------------------

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
--------	-----------	----	------

1	關鍵 60 秒 (一) ● 學會運用偵測、運算與變數，製作遊戲。 ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 學會使用 Scratch 內建的繪圖工具，繪製角色、障礙與背景，皆為簡單的長方形圖案。 ~~第一節 結束~~	1 節	實作
2	關鍵 60 秒 (二) ● 認識迴圈、偵測與運算的概念與使用方法。 ● 學會使用與終止迴圈的條件。 ● 完成主角與障礙物的程式編輯。 ● 學會使用變數，加入計時機制。 ● 瞭解如何除錯與修改程式。 ~~第二節 結束~~	1 節	
3	關鍵 60 秒 (三) ● 學會設計進階遊戲。 ● 學會產生變數做為易、中、難不同關卡的條件。 ● 認識 Scratch 的編輯模式與執行模式特性。 ● 學會將作品上傳至 Scratch 校園作業評分系統。 ● 動動腦：設計若時間超過期限，則更換舞台背景。 ~~第三節 結束~~	1 節	
4	猴子接香蕉 (一) ● 學會設計得分與計時的鍵盤遊戲。 ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 匯入舞台背景與音樂。 ● 學會匯入角色(猴子、香蕉、石頭)。 ● 學會運用變數，製作「計分器」與「計時器」。 ● 儲存專案「猴子接香蕉」。 ~~第四節 結束~~	1 節	
5	五、猴子接香蕉 (二) ● 編輯角色(猴子)程式組件，設定用鍵盤左右鍵移動角色。 ● 編輯角色(掉落物)程式組件，設定角色隨機出現、不斷往下掉落，以及得分與扣分機制。	1 節	

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
6-7	- 複製角色(掉落物)的程式組件給其他角色，並透過修改變數，讓角色有不同變化。 - 學會將 Scratch 專案轉成 exe 執行檔。 - 創意應用與創作：練習新增一個蘋果角色，與不同的速度、分數。 - 動動腦：練習透過修改角色造型，將本專案改為「小兔子吃點心」。 ~~第五節 結束~~ 動感跳跳貓（一） - 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 - 認識不斷滑動前進的背景效果原理。 - 匯入背景與樹景角色，設計「滑動」變數，製作背景效果。 - 設計貓咪角色切換造型，製作跑動效果。 ~~第六、七節 結束~~	2 節	實作
8-9	動感跳跳貓（二） - 設計障礙物得分與扣分角色。 - 運用分身製作障礙物(得分與扣分)角色出現與刪除。 - 設計「距離」變數，累進計算貓咪角色跑過的距離。 ~~第八、九節 結束~~	2 節	
10-11	動感跳跳貓（三） - 設計角色可使用按鍵控制跳起。 - 設計「彈跳力」變數，呈現角色跳起的動作。 - 學會運用聲控指令，用聲音控制角色動作。 - 加入背景音樂。 - 學會分享作品到 Scratch 官網。 - 觀摩創意應用與創作範例「跳跳鳥」與「笨超人」。 - 動動腦：新增「障礙雲」角色，當貓咪碰到雲，產生特效，並結束遊戲。 ~~第十、十一節 結束~~	2 節	

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式																	
12-13	夜市射氣球 (一) ● 認識本課專案腳本、規劃表、學習重點。 ● 複習運用角色造型變換，製作燈光閃爍的舞台效果。 ● 複習運用角色造型變換，製作主角說話晃動的效果。 ● 製作開始按鈕。 ● 設計「生命值」角色，做為計分用途。 ● 設計當遊戲開始，切換背景音樂。 ● 設計當遊戲結束，停止音樂。 ~~第十二、十三節 結束~~	2 節	實作																	
14-15	夜市射氣球 (二) ● 新增射擊準心、目標物與得分/扣分規則。 ● 射擊準心有未射擊與射擊兩種造型。 ● 目標物有水球與氣球兩種角色，各有不同造型。 ● 複習製作分身，出現多個目標物。 ● 動動腦：編輯「牙菌大作戰」得分射擊遊戲。 ~~第十四、十五節 結束~~	2 節																		
16	學生遊戲樂園創作 (一) 遊戲樂園腳本規畫 1. 遊戲樂園內容簡述 2. 完成腳本規畫表 <table border="1"> <thead> <tr> <th></th><th>角色</th><th>角色造型</th><th>角色動作</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">背景</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> ~~第十六節 結束~~		角色	角色造型	角色動作	背景													1 節	
	角色	角色造型	角色動作																	
背景																				
17	學生遊戲樂園創作 (二) 背景圖檔挑選或自製 ~~第十七節 結束~~	1 節																		
18	學生遊戲樂園創作 (三) 角色造型圖檔挑選或自製 ~~第十八節 結束~~	1 節																		

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
19	學生遊戲樂園創作 (四) 依腳本規畫表編寫程式 ~~第十九節 結束~~	1 節	實作
20	學生遊戲樂園創作 (五) 依腳本規畫表編寫程式 ~~第二十節 結束~~	1 節	
21	學生遊戲樂園創作 (六) 學生作品展演 ~~第 二十一節 結束~~	1 節	

課程名稱	I can design! Canva 應用高手就是我		實施年級	六 年級
彈性學習課程類別	■ 統整性主題/專題/議題探究 □ 社團活動與技藝課程 □ 其他類課程		總節數	18 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。			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. 能認識 CANVA 軟體相關功能並能註冊使用教育版 2. 能知道網路圖片的相關授權使用問題及網路著作權。 3. 能使用 CANVA 製作卡片、宣傳單 EDM 及相關海報設計。 4. 能使用 CANVA 進行簡報製作(結合學習力進行口頭發表) 5. 能和小組成員使用 CANVA 進行網頁製作。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
綜合活動 領域	2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	
藝術與人文 領域	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。		視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。 視 E-III-3 設計思考與實作。	
融入議題	學習主題		實質內涵	
科技教育 議題	科技實作的統合能力		科 E8 利用創意思考的技巧。	
教材來源	自編 /校本課程學習力軸六年級課程			

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
1	活動一：認識 CANVA(1 節) 引起動機 老師展示 CANVA 製作的相關作品，請學生發表看法，老師接著說明 CANVA 是個很容易上手的軟體，可以很容易的製作出效果不錯的作品。 發展活動 1.註冊 CANVA 教育帳號，並加入班級。 - 請學生使用 chromebook 並登入帳號後，使用網路瀏覽器打開 CANVA 後，請登入 GOOGLE 教育帳號。 - 老師提供 QR code 連結，請學生使用 Chromebook 掃描再點選網址加入班級 2.認識 CANVA 功能-海報、簡報、卡片、影片等相關介紹。 老師介紹 CANVA 相關功能並展示相關作品 (1)海報設計 (2)卡片製作 綜合活動 請學生回去後可以試著進行操作練習看看，下次上課預計進行勵志暖心小卡片，請學生找一個可以鼓勵人心的句子。 ----- 第一節課結束 -----	1 節	實作
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式

2-3	活動二：製作勵志暖心小卡(2 節課) 引起動機 1. 學生發表對接觸 CANVA 的想法。 2. 請學生分享所準備的勵志短語或句子。 3. 請學生使用行動載具打開 CANVA 並登入帳號。 發展活動 <u>1.製作勵志暖心小卡。</u> (老師邊操作學生邊跟著做) ● 請學生從 Canva 首頁點選左側的「範本」後，再選擇「卡片/邀請函」選項，挑選一個喜歡的版型，再進行修改。	2 節	發表 實作
-----	--	-----	----------

4-6	● 老師說明文字怎麼進行修改(包含字型選擇及大小)、版面調整、插入喜歡的元素.....相關功能，並讓學生進行實際操作。 ● 學生完成暖心小卡片的製作，並將完成的卡片繳交至老師所開好的班級資料夾中。 ● 老師展示全班完成的小卡，並請學生分享設計理念。 ● 將小卡印製出來並請學生裁切後，進行護貝。 綜合活動 請學生將勵志暖心小卡贈送給朋友，並彼此給予鼓勵。 ----- 第二、三節課結束 ----- 活動三：製作校園介紹海報(3 節課) 引起動機 1. 學生發表學校的校園內有哪些特色可以當作介紹主題。 發展活動 1. <u>決定拍攝主題</u> 請學生討論出製作校園海報的主題(4-5 個地點)，並從這些主題挑選出自己想要介紹的主題為何。 2. <u>使用 CHROMEBOOK 到校園拍攝影像。</u> ● 老師先說明 ChromeBook 的相機操作功能並請學生先練習拍攝桌上的物品。 ● 請學生分享自己拍攝的作品，讓大家討論怎麼樣才能拍攝出適合的照片。另外照片需拍攝 5-10 張，後續方便做挑選。 ● 帶領學生到校園內各個角落拍攝相關照片。(例：慈孝臺、師生樹、司令臺、羊光森林.....) 3. <u>製作校園海報</u> ● 分組挑選照片素材進行製作校園海報。 ● 將照片上傳至 CANVA 後，利用 CANVA 相關素材進行海報製作。 ● 製作完成後進行海報輸出，小組彼此分享。 ----- 第四、五、六節課結束 -----	3 節	發表 實作
-----	--	-----	----------

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
	● 在網路上找圖來用時，要注意： Google 提供圖片搜尋的服務，但這不表示搜到的圖片都可以任意使用。 ● 不是只要標註出處，就代表沒有著作權問題。 ● 可商用的圖片不代表可以修改，所以使用上仍須留意權限。 ● 如何避免觸法，找到可以用的素材： (1) 使用 Google 進階搜尋 功能進行篩選。 (2) 使用 CC0 授權圖庫。 <u>2.使用 GOOGLE 搜尋相關農特產品照片。</u> ● 學生分組進行農特產品海報的資料呈現，資料須經過篩選或是分類，再想出海報的主標題。 ● 依據上述說明後，分組進行搜尋相關農特產的圖片，或事先進行相關農特產品的拍攝。小組再挑選出要呈現在海報上的圖片 2-3 張。 ● 請學生從 Canva 首頁點選左側的「範本」後，再選擇「海報」選項，挑選一個喜歡的版型，再進行修改。 ● 老師指導學生如何將拍攝的照片上傳至 Canva，再將圖片插入至海報。學生再將海報製作完成。 <u>3.不同主題海報分享&展示</u> ● 將海報電子檔至老師所開好的海報主題資料夾中，跟全班分享海報完成版及分享設計理念。 <u>4.將海報輸出列印，跟學習力的主軸內容一同呈現</u> 綜合活動 學生分享製作海報的相關感想。 ----- 第七、八、九、十節課結束 -----		發表實作

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
11-14	活動五：製作溪州農特產品簡報(4 節課) 引起動機 之前已經製作農特產品海報，老師提示要透過簡報來將溪州農特產品的特色強調出來，之後再跟各組進行交流。 發展活動 <u>1.製作農特產品簡報。</u> - 提醒學生將之前蒐集到的相關訊息及農特產品照片上傳到 CANVA 後，可以開始製作簡報介紹。 - 簡報內容須包含農特產品名稱、產季及其他相關訊息。 - 簡報配色及版面配置也要注意。 <u>2. 各組進行簡報分享。各組進行互評並給予建議。</u>	4 節	發表實作
15-18	----- 第 11-14 節課結束 ----- 活動五：製作溪州農特產品簡報(4 節課) 引起動機 之前已經製作農特產品簡報介紹並進行報告，接著各組要開始進行農特產品的網站製作。 發展活動 <u>1.製作農特產品介紹網站。</u> 請各組利用 CANVA 提供的網站架構，進行負責的農特產品介紹，並將之前各組的簡報放置在網頁上供大家瀏覽。 綜合活動 請各組到網站進行瀏覽，並寫下相關建議，再給予其他組鼓勵交流。	4 節	發表實作

課程名稱	超級推銷員		實施年級	六年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	21 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 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			E-A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1、能將收集的特產資料進行深度探究，並有系統的統整歸納。 2、能了解各項推銷技巧；並能實際應用在小組推銷活動中。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
綜合活動 領域	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	

語文領域	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 Be-III-1 在生活應用方面，以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方式為主。
融入議題	學習主題	實質內涵
資訊議題	資訊科技與溝通表達 資訊科技的使用態度	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。
教材來源	自編 /校本課程生態力軸六年級課程	
學習資源	教師：電腦、投影機、PPT、youtube、學習單 學生：Chrome Book、簡報	

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
1-7	溪州嚴選 〔活動一〕溪州的名產 (珍珠芭樂 (番石榴)、菜脯 米、濁水米、小蕃茄、青蔥、尚水米、馬 拉巴栗、黑米 (黑糯米) 等。) 溪州盛產各項新鮮的蔬果與其它各具特色食材有哪些？總結同學想法，並予以統整歸納 〔活動二〕分組討論與分享 1. 小組蒐集的家鄉特產資料，進行小組的分組討論 2. 各小組針對一個特產進行深度探究 3. 各組根據探究內容，進行報告 (你們覺得最值得推銷的名產是哪一項？這項名產的特點為何？)	7 節	學生能清楚說出溪州特產的特色

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
8-15	〔活動三〕溪州嚴選 1.總結各組特產特色，並予以統整歸納 2 選定推銷之溪州特產 我是推銷高手 I(推銷技巧) 〔活動一〕故事導入，激發興趣 1.講述推銷員的小故事。從故事中受到什麼啟發？ 2.你曾有過被推銷的經驗嗎？ 〔活動二〕推銷方法大搜尋 1. 透過網路搜尋，讓學生獲得推銷的知識 2.各組分別搜尋到哪些推銷方法，小組發表相互交流。(教師引導學生關注“推銷員”和“顧客”兩個方面的觀點) 〔活動三〕推銷方法大整理 師生共同歸納整理推銷方法 1. 抓住特點，有序表達。圍繞商品的特點、性能，想好從哪幾方面，按怎樣的順序說。抓住商品的“賣點”作重點介紹。 2. 生動、直接。表述要生動，可用上一些說明方法，也可以根據需要把商品展示出來，進行演示、品嚐或試用，給顧客直接的印象。 態度自然。推銷員舉止要大方，面帶微笑，有禮貌。 〔活動四〕我是最佳推銷員 1. 教師隨機點撥學生並鼓勵學生大膽嘗試、體驗推銷這一角色。 學生推銷後，老師細心指導，讓學生在口語交際實踐中領悟推銷的方法和技巧，體現了以學生為主體的教學理念。	8 節	學生能清楚說出 2 種推銷方法

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
16-21	我是推銷高手 II(推銷技巧) 〔活動一〕推銷試一試(組內交流) 組內交流。活動在六人小組內展開，每位同學輪流當推銷員，推銷自己的義賣商品。其他組員當顧客，可以扮演成不同的角色，如老人、叔叔、阿姨、小朋友.....看哪位同學能推銷成功，哪個小組義賣氣氛最熱烈。 〔活動二〕推銷試一試(全班交流) 全班交流。各組推銷小組上臺來推銷溪州嚴選商品。同學們都是顧客，要認真傾聽，還可以提出想要瞭解的問題。 〔活動三〕最佳推銷小組 1. 同學們依據各個推銷小組的呈現方式，評選出最佳推銷小組 2. 老師和同學們討論各個推銷小組的優缺點，引導學生從以下幾方面評議：①是否抓住了商品的特點生動、有序表達；②解答顧客問題時是否耐心，態度是否自然；③推銷是否有創意。 3. 老師最後予以歸納總結。	6 節	學生能實際掌握推銷方法

課程名稱	超級推銷員		實施年級	六年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	18 節
設計依據 (核心素養)				
領綱核心素養			總綱核心素養	
綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 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			E-A2 具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	
課程目標	1、能整理、歸納出廣告看板的各項技巧。 2、能構思並創作出令人印象深刻的廣告看板。 3、能實際掌握推銷流程，並能成功地推銷販賣商品。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現		學習內容	
綜合活動 領域	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	

語文領域	2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 Be-III-1 在生活應用方面，以說明書、廣告、標語、告示、公約等格式與寫作方式為主。
融入議題	學習主題	實質內涵
資訊議題	資訊科技與溝通表達 資訊科技的使用態度	資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。
教材來源	自編 /校本課程生態力軸六年級課程	
學習資源	教師：電腦、投影機、PPT、youtube、學習單 學生：Chrome Book、簡報	

進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式
1-6	我是推銷高手 III(文案創作) 【活動一】廣告大搜查 1. 透過網路搜尋，曾讓你過目不忘的廣告看板。 2. 各組分別搜尋到哪些精采的廣告看板，小組發表。(教師引導學生關注「廣告標題」、「廣告內容」、「圖文配置」「廣告色調」四個方面的觀點) 【活動二】製作廣告看版的眉角 師生共同歸納整理廣告看板創作的技巧。 1. 好的廣告標語要切合商品特性。 2. 廣告內容必須易讀、易記、有感染力。 3. 廣告看板要講究文句精煉。 4. 廣告看板得圖文配置及色調搭配應合宜。	6 節	學生能清楚知道廣告看板的創作技巧

7-12	我是推銷高手 III(文案創作) 〔活動一〕廣告標語的構思 1. 標題發想。用一句話形容這項溪州特產，你會如何形容？ 2. 廣告內容的構思。同學們一起依據產品的特性，創作令人印象深刻的推銷文案。 〔活動二〕廣告看板製作 1. 圖文配置。將文字及圖案予以妥善分配，繪製草圖。 2. 色調搭配。選擇顏色配置，將繪製的草圖予以上色、精修 〔活動三〕最佳廣告 1. 同學們依據各小組製作的廣告看板，評選出最佳廣告 老師和同學們討論各組廣告看板的優缺點，並予以歸納總結。	6 節	學生能實際創作廣告看板
13-18	我是推銷高手IV(校園義賣) 〔活動一〕攤位布置 同學們將各個推銷小組製作的廣告看板，於學校中走廊陳列布置 〔活動二〕快閃販賣 推銷小組於第二大節下課進行快閃販賣活動，向全校師生推銷自己的義賣商品。 評選出 〔活動三〕活動總結 1. 各組分享：小組的推銷是否成功？廣告語設計得怎樣？看板製作得如何？推銷員表現怎樣？ 2. 小組總評選：評選“最佳推銷小組”、“最佳廣告語”和“最佳看板”。 3. 小組檢討與建議：小組的推銷過程中是遇到難題？各組是否有不錯的建議？ 4. 老師和同學們分析各個推銷小組的優缺點，並總結出「如何有效推銷」的完整流程。 5. 老師最後總結：口語交際能力要經過不斷「歷練」才能形成。教師設計推銷高手的實踐作業，就是希望學生將課堂上所學的知識。	6 節	學生通過實際推銷體驗能實際掌握推銷流程

課程名稱	交通安全教育-危險停看聽		實施年級	六年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。			●A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 認識生活中各種交通工具潛在的危險。 2. 知道生活中不同交通方式應注意的安全事項。 3. 了解交通安全規則存在的重要性，並於日常生活落實遵守交通規則。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現	學習內容		
健體領域	健體 3b-Ⅱ-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。	健體 Ba-Ⅲ-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。		
綜合領域	綜合 3a -Ⅲ-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。	綜合 Ca-Ⅲ-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-Ⅲ-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-Ⅲ-3 化解危機的資源或策略。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
安全教育議題	安全教育概論	安 E2 了解危機與安全。		
教材來源	交通安全教育指引手冊			

學習資源	交通安全教育指引手冊-教具學習單檔		
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式

12.13	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。 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。 (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 15 分 10 分 5 分	能踴躍參與討論並發表。 能踴躍參與討論並發表。 能專注聆聽，熟悉如開門上下車。
進度(週次)	學習活動 教學流程	時間	評量方式

	汽車駕駛 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015]開車不分心你我都安心》，教師與學童共同討論汽車駕駛應注意的事項：如行駛中不使用手機、注意行人路權、遵守交通標誌與號誌、不可併排停車等。 (3) 搭乘機車 機車乘客 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車不超載側坐》，教師與學童共同討論，機車乘客應注意的事項：如戴安全帽、如何選擇安全帽、緊抱駕駛、坐姿要端正、機車停穩才能下車、下車時要注意來往車輛等。 機車駕駛 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013]機車行車安全》、《[2013]機車安全—土地公篇》，教師與學童共同討論，機車駕駛要注意的事項：如戴安全帽、遵守交通標誌與號誌、注意速限、不可飆車等。 3. 交通安全常識快問快答 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。	5 分 10 分 15 分 10 分	能踴躍參與討論並發表。 能積極參與遊戲，熟知交通安全知識。 能完成學習單
--	--	--	---

課程名稱	追風少年 G0		實施年級	六 年級
彈性學習 課程類別	☒ 統整性主題/專題/議題探究 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 其他類課程		總節數	2 節
設計依據（核心素養）				
領綱核心素養			總綱核心素養	
健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。			A2 系統思考與解決問題	
課程目標	1. 認識腳踏車行車時應注意事項 2. 知道安全騎乘腳踏車的方法。 3. 知道騎乘腳踏車時應遵守的交通規則。 4. 確實做好腳踏車定期檢查以確保腳踏車設備的齊全。			
跨領域	學習重點			
領域	學習表現	學習內容		
健體 領域	健體 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。	健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。		
綜合 領域	綜合 3a -III-1 辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。	綜合 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 綜合 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 綜合 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。		
融入議題	學習主題	實質內涵		
安全教育 議題	Cc-III-1 學習自行車的基本檢查與保養。 Cc-III-3 學習並演練自行車基本的安全騎乘行為。 D-III-1 認識行人與自行車有關的通行路權與道路交通規則。	1. 步行與運具使用 2. 交通知能與科技運用		
教材來源	交通安全教育指引手冊			
學習資源	電腦 投影設備			
進度(週次)	學習活動 教學流程		時間	評量方式
14 15	*課前準備 教師準備腳踏車掛圖，及相關影片。			

	一、引起動機 1. 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2014] 自行車行駛新規定 60 秒》，教師引導學童了解騎乘腳踏車，有許多要注意的事項，引導學童重視騎乘腳踏車之安全。 2. 請學童分享曾看過或聽過他人騎腳踏車的錯誤案例。 二、發展活動 1. 介紹腳踏車的基本構造及配備 (1) 基本構造：把手、煞車、坐墊、鏈條、輪胎、腳踏板等。 (2) 配備：安全帽、車鈴、反光片、燈組等。 2. 腳踏車安全上路：播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2015] 愛上安心騎（愛上安心騎—自行車生活禮儀與安全騎乘指南）》，教師引導學童共同討論以下問題。 (1) 慎選腳踏車：選擇適合自己的腳踏車，如適合自己身高、考慮使用時機等。 (2) 備妥安全配備：如合適的安全帽與服裝、前後燈與反光燈片等。 (3) 定期檢查與保養：說明腳踏車安全檢查重要性，特別指出腳踏車哪些部位攸關行車安全，必須隨時檢查並定期保養。 (4) 安全上路 ● 錯誤行為：逆向行駛、緊跟大行車後面、併排行車、路上競賽追逐等、單手騎車。 ● 正確行為：繫緊安全帽帶子、不騎快車、不在車陣中鑽行或蛇行、不併排騎車、遵守交通規則保持安全距離、與側向車輛要 1 公尺以上、晴天與前車要 2 部自行車距離、雨天與前車要 3 部自行車距離、隨時注意周遭情況、禮讓行人、不隨便停放，造成行人的困擾等。 三、歸納統整 安全騎乘腳踏車應注意的事項，以了解騎乘腳踏車應注意的交通安全常識。另外，除了自身必須遵守規則外，在馬路上更要留心別人，做個優良好駕駛。 ～ 第一節結束 ～ *課前準備 教師準備一輛腳踏車，以及下載相關影片。 一、引起動機 播放 168 交通安全網站宣導影片—《[2013] 腳踏車安全上路》，以複習上一節課內容，並引導學童發表騎乘腳踏車應注意安全事項，及哪些是危險的騎乘腳踏車行為。 二、發展活動 1. 深化腳踏車安全上路的概念	10 分 25 分 5 分 10 分 20 分	●口頭發表 能踴躍參與 討論並發表。 ●實作表現 能正確操作「 安全騎乘自行車」。 ●實作表現 能正確操作「 安全騎乘自行車」。
--	--	--	---

	播放 168 交通安全網站影片—《自行車宣導教學影片》，複習腳踏車騎乘的基本常識，以加深騎乘腳踏車時應具備的概念。 2. 模擬安全騎乘腳踏車 學童角色扮演模擬騎乘腳踏車前須準備的事項、騎乘腳踏車時須注意的安全事項，及停放腳踏車應有的禮貌與行為。教師並適時提問，還有哪些事項需要注意的。 三、歸納統整 1. 教師歸納，騎乘腳踏車應戴安全帽、腳踏車上應有的安全配備。騎腳踏車時，遵守交通號誌與警察的指揮，做個好騎士，維護自己以及他人的安全。 2. 完成學習單。 ～第二節結束～	10 分	
--	--	------	--

彰化縣 縣立溪州國民小學 115 學年度第一學期 六年級彈性課程計畫

課程名稱	補救教學與自主學習	課程目標	依學生學習需求與狀況，學習成就 低下者以補救教學增進基礎學力； 一般學生透過自主學習的引導策略 來培養學生自主學習知能，培育學生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養	與學校背景、課程願景 及特色發展 之呼應	非山非市學校期能及早施以補救教 學，提升學生學習效能，並鼓勵學 生自主學習發展多元知能。
節數	每週 <u>1</u> 節，計 17 節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況 分組學習，需要補救的學生進行補 救教學，其他學生教導自主學習策 略及學習任務與作業。

組 別	補救教學	自主學習
教學模式與策略	1. 運用教育部《國民小學及國民中 學學習扶助科技化評量系統》系 統教學導入 2. 運用《因材施教》學習拍 教學資源 3. 教師自編學習單 4. 其他民間資源之運用	1. 動機策略 2. 思考策略 3. 後設認知策略 4. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、 筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路 資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	1. 作業單 2. 紙筆測驗 3. 網站填答檢核	1. 書面報告 2. 學習檔案 3. 作品展示或展演

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
1	一.自主學習的思考策略～「協作問題解決策略」 從問題裡知道什麼？需要再知道什麼？ 需要什麼？從中選出最適合方案。 二.自主學習的思考策略介紹～六頂帽思考法	

2	自主學習的思考策略介紹～ORID 焦點討論法 · Objective：指外在客觀、事實。Q：發生了什麼事？ · Reflective：反應自身感受。Q：你有什麼感覺？ · Interpretive：帶來的意義或經驗。Q：最有意義的是什麼？ · Decisional：產生的結論或行動。Q：有什麼要改變？要採取什麼行動？
3	介紹《因材施教》+學習拍主要功能 與 操作練習

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
4	「N-6-2 最大公因數與最小公倍數：質因數分解法與短除法。兩數互質。運用到分數的約分與通分。」 教師在因材施教指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《團體》作業～2 人 1 組 · 隱私權《我把好朋友惹哭了：不讓好奇心侵犯隱私權》繪本閱讀 · 填寫學習單 · 製作隱私權倡議海報
5		
6	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	《個人》作業～品德教育說故事 · 蒐集故事文本 · 撰擬文稿 · 背稿 · 班級展演發表
7	「N-6-3 分數的除法：整數除以分數、分數除以分數的意義。最後理解除以一數等於乘以其倒數之公式。」 教師在因材施教指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	科普閱讀：自然快易通「金屬活性」 閱讀文本、觀看影片、完成評量
8		

9	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	《個人》作業～品德教育說故事 · 蒐集故事文本
---	---	--

		· 撰擬文稿 · 背稿 · 班級展演發表
10	「N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題。」 教師在均一指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	科普閱讀：一日降下一年雨量杜拜機場變滑水道 閱讀文本、觀看影片、完成評量
11	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《讀報教育》蒐集報紙文本 · 文章大意 · 優美詞句 · 心得
12	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	· 科普閱讀：風能再現航運新動能 · 閱讀文本、觀看影片、完成評量
13	N-6-4 小數的除法：整數除以小數、小數除以小數的意義。直式計算。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。處理商一定比被除數小的錯誤類型。」 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《閱讀閱有趣》找自己喜歡的一本書 · 故事大意 · 書中人物 · 故事經過 · 結局
14	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	· 科普閱讀：冰島火山甦醒 · 閱讀文本、觀看影片、完成評量
15	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	《讀報教育》蒐集報紙文本 · 文章大意 · 優美詞句 · 心得
16	「S-6-3 圓周率、圓周長、圓面積、扇形面積：用分割說明圓面積公式。」 教師在均一指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	· 科普閱讀：減塑 身體力行 · 閱讀文本、觀看影片、完成評量
17	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《漫遊靜思語》 · 好話一句

		· 構圖 · 上色
--	--	--------------

彰化縣 縣立溪州國民小學 115 學年度第二學期 六年級彈性課程計畫

課程名稱	補救教學與自主學習	課程目標	依學生學習需求與狀況，學習成就 低下者以補救教學增進基礎學力；一般學生透過自主學習的引導策略 來培養學生自主學習知能，培育學 生朝向終身學習的教育。
核心素養	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養	與學校背景、課程願景 及特色發展 之呼應	非山非市學校期能及早施以補救教 學，提升學生學習效能，並鼓勵學 生自主學習發展多元知能。
節數	每週 <u>1</u> 節，計 18 節	分組方式	依學生個別差異及學習成就之情況 分組學習，需要補救的學生進行補 救教學，其他學生教導自主學習策 略及學習任務與作業。

組 別	補救教學	自主學習
教學模式與策略	1. 運用教育部《國民小學及國民中 學學習扶助科技化評量系統》系 統教學導入 2. 運用《因材網》學習拍 教學資源 3. 教師自編學習單 4. 其他民間資源之運用	1. 動機策略 2. 思考策略 3. 後設認知策略 4. 一般性學習策略 閱讀理解、摘要策略、記憶策略、筆記術、心智圖、樹狀圖等、網路 資源搜尋、數位素養能力等
評量方式	1. 作業單 2. 紙筆測驗 3. 網站填答檢核	1. 書面報告 2. 學習檔案 3. 作品展示或展演

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
1	學習策略介紹～筆記術 · 康乃爾筆記法 · 關鍵字筆記法 · 圖像式筆記（如樹狀圖、魚骨圖、流程圖、圓餅圖等） · 表格整理法（如比較表、九宮格表、四象限表等）	

2	曼陀羅思考法 · 九宮格放射狀曼陀羅(發散思考) · 螺旋狀曼陀羅(收斂思考) · 十字曼陀羅(綜合思考) · 雙層曼陀羅(八平方思考)
3	介紹《因材網》+學習拍主要功能 與 操作練習

進度 (週次)	補救教學 教學重點/單元	自主學習 學習內容/單元
4	N-6-5 解題：整數、分數、小數的四則運算。二到三步驟的應用解題。含使用概數協助解題。 教師在因材網指派學生作業，學生觀看影片後再完成動態評量與練習題。	《團體》作業～2人1組 · 隱私權《小魚潔西》繪本閱讀 · 填寫學習單 · 製作隱私權倡議海報
5		
6	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	· 科普閱讀：人類超抽地下水 恐改變全球氣候 · 閱讀文本、觀看影片、完成評量
7	S-6-3 圓周率、圓周長、圓面積、扇形面積：用分割說明圓面積公式。求扇形弧長與面積知道以下三個比相等：（1）圓心角：360；（2）扇形弧長：圓周長；（3）扇形面積：圓面積，但應用問題只處理用（1）求弧長或面積。 教師在因材網指派學生作業，學生觀看影片後再完成動態評量與練習題。	《個人》作業～品德教育說故事 · 蒐集故事文本 · 撰擬文稿 · 背稿 · 班級展演發表
8		

9	完成學習反思單：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	科普閱讀：溫度如何測量？ 閱讀文本、觀看影片、完成評量
10		· 科普閱讀：潘朵拉的盒子（自然快易通）

	N-6-7 解題：速度。比和比值的應用。速率的意義。能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的平均速度。含「距離＝速度×時間」公式。	閱讀文本、觀看影片、完成評量
11	教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《讀報教育》蒐集報紙文本 - 文章大意 - 優美詞句 - 心得
12	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	- 科普閱讀：鳥兒如何聽鳥歌？ - 閱讀文本、觀看影片、完成評量
13	D-6-1 圓形圖：報讀、說明與製作生活中的圓形圖。 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《漫遊靜思語》 - 好話一句 - 構圖 - 上色
14		- 科普閱讀：雜訊裡的真相 - 閱讀文本、觀看影片、完成評量
15	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	《讀報教育》蒐集報紙文本 - 文章大意 - 優美詞句 - 心得
16	N-6-5 解題：整數、分數、小數的四則運算。二到三步驟的應用解題。含使用概數協助解題。 教師在因材網指派學生作業，學生觀看完影片後再完成動態評量與練習題。	《閱讀閱有趣》找自己喜欢的一本書 - 故事大意 - 書中人物 - 故事經過 - 結局
17		- 科普閱讀：一起賞鳥做科學 - 閱讀文本、觀看影片、完成評量
18	完成學習後省思：學生報告這兩週學習過程中遇到的困難與學習心得，再由老師決定繼續加強或進入下一個學習主題。	《讀報教育》蒐集報紙文本 - 文章大意 - 優美詞句 - 心得

※先指導習得學習策略再實施作業

《動機策略》

- 一、追尋內在動機的三大要素
- 二、ARCS 模式
- 三、TARGET 模式
- 四、Marzano 自我系統
- 五、成長心態 vs. 固定心態
- 六、同儕教導
- 七、情境布置

《思考策略》

- 一、獨立/批判思考
- 二、問題解決
- 三、ORID 焦點討論法
- 四、4F 引導反思法
- 五、創意思考
- 六、設計思考
- 七、系統思考
- 八、圖像思考 九、視覺思考
- 十、曼陀羅思考法
- 十一、六頂思考帽

※學習任務與作業 舉例

《團體》

- 畢旅規劃
- 開班會的方式
- 校慶園遊會、運動會規劃
- 其他班級活動
- 科學展覽
- 語文、藝術、體育展演和競賽
- 其他各項表演、競賽、發表會
- 讀書會

...

《個人》

- 科學展覽
- 語文、藝術、體育展演和競賽
- 其他各項表演、競賽、發表會
- 自主學習計畫

...

其他類 溪州 life 喜揚羊課程與教學計畫

各處室全校性活動 (115 上學期) 17 節

週次	節次/	主題名稱	學習內容	教材
1	1	班級自治 始業式	各處室宣導	PPT 影片 學習 單
2	1	認識家庭暴力	這不是你的錯：陪伴孩子走出家庭暴力	PPT 影片 學習 單
3	1	環境教育	1.減塑救海洋 2.做好資源回收	PPT 影片 成果 展演
4	1	菸檳防治宣導	1.吸菸與飲酒的危害及拒絕二手菸的方法。 2.吸菸、喝酒、嚼檳榔對健康的危害與拒絕技巧。 3.成癮性物質的特性及其危害。 4.媒體訊息對青少年吸菸、喝酒行為的影響。 5.拒絕成癮物質的健康行動策	PPT 影片
5	1	感恩敬師卡－ 我想對您說	全校：卡片心語 傳心意	卡片

		敬師大聲說		
6	1	藥物濫用 防治宣導	1.藥物種類、正確用藥核心能力與用藥諮詢。 2.成癮性物質的特性及其危害。 3.媒體訊息對青少年吸菸、喝酒行為的影響。 4.拒絕成癮物質的健康行動策略。	PPT 影片
7	1	性平教育	全校： 家暴防治的因應方式	PPT 影片
8	1	健康體位 (均衡飲食)宣導	1.均衡飲食 2.健康五蔬果 3.每天 1500CC 白開水 4.含糖飲料危險知多少	PPT 影片
9	1	性平教育	一年級：我的小雞雞(繪本) 身體我最大(繪本) 二年級：威廉的洋娃娃(繪本) 朱家故事(繪本) 三年級：你不可以隨便摸我(繪本) 四年級：14 隻老鼠吃早餐 (繪本) 五年級：蝴蝶朵朵(繪本)	輔導 室

			性騷擾與性侵害迷思 六年級:不是我的錯(繪本) 奧莉佛是娘娘腔(繪本) 預防性剝削、性侵害與性騷擾方式、家暴防治	
10	1	性教育－長大真好+ 愛滋病宣導 (高年級) 其他年級各班自主活動	1.青春期的探討與常見保健問題之處理方法。 2.不同性傾向的基本概念與性別刻板印象的影響與因應方式。 3.愛滋病傳染途徑與愛滋關懷。	PPT 影片
11	1	節約能源宣導	1.生活中的用電 2.節能省電的小撇步	PPT 影片
14 15	2	運動會預演/預賽	運動會預演/預賽	
16	1	牙齒/視力 保健宣導	1.能正確操作及使用貝氏刷牙法 2.牙齒保健的方法策略 3.四電少於 2 4.用眼 3010 5.戶外活動 120	PPT 影片
17 -18	2	SH150 班際體育競賽	班際足(壘)球賽競賽	

20	1	寒假生活須知 休業式	各處室宣導	PPT 影片 學習 單
----	---	-------------------	-------	----------------------

其他類 溪州 life 喜揚羊課程與教學計畫

各處室全校性活動各處室全校性活動(115 下學期) 18 節

週次	節次/	主題名稱	學習內容	教材
1	1	班級自治	各處室宣導	PPT 影片 學習單
2	1	特教暨家庭教育 育宣導	一年級：大象男孩與機器女孩 箭靶小牛(繪本) 二年級：受傷的天使(繪本) 星月(繪本) 三年級：蓮娜瑪麗雅(繪本) 我還有一隻腳(童詩本) 四年級：威威找記憶(繪本) 五年級：先左腳再右腳(繪本) 安安－和白血病作戰的男孩(繪本) 六年級：隨身聽小孩(小說)	閱讀 影片 學習單
3 4	2	SH150 班際體 育競賽	班際躲避球賽競賽	

5-11	7	戶外教育	1. 課程目標，以學校本位課程為主軸，結合領域教學及彈性學習課程，規劃系統性之戶外教育課程活動。 2. 戶外教育課程活動內容以學生學習為核心，增進自然與人文關懷、認識家鄉及愛護家鄉為主要目標，避免流於以旅遊玩樂性質為主之活動。	學習手冊、學習單(含闖關卡)
12	1	家庭教育:母親節 感恩護手獻卡片活動	母親節卡片製作 護手獻卡片致謝意	卡片 影片
13	1	才藝表演	1. 學生演奏樂器、肢體表演的興趣與技能。 2. 發展兒童學習欣賞、表演藝文活動的興趣與能力。	學生表演
16	1	性平教育	全校: 彰化縣警察局婦幼隊專題演講 性剝削、性騷擾與性侵害防治方式、家暴防治、跟騷防治	PPT 影片

17 18	2	安全急救教育 —CPR+AED (六年級) 其他年級各班 自主活動	1. 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 2. 藥物中毒、一氧化碳中毒、異物梗塞急救處理方法。 3. 緊急救護系統資訊與突發事故的處理方法。	PPT 影片 實際操作
19	1	水域安全 防溺水宣導	1. 水上活動與防溺水 2. 水中自救與求生 3. 安全水域教學	PPT 影片
20	1	暑假生活須知 休業式	各處室宣導	PPT 影片 學習單

溪州國小 六年級上學期 「(學習力L)溪望解說部落格」 評定標準

學習任務/項目/ 占比	評 定 標 準			
	優異	良好	尚可	待加強
能搜集、閱讀相關資料，擬定訪談問題。/50%	能主動蒐集、閱讀主題相關資料,擬定深入且恰當的訪談問題,獲得多元資訊。	能蒐集、閱讀相關資料,擬定基本訪談問題。	蒐集、閱讀資料不足,訪談問題較為簡單。	未能主動蒐集、閱讀相關資料,訪談問題單薄。
與同儕合作完成任務，並撰寫產業部落格。/50%	1.與同儕緊密合作,分工明確,互相協助完成任務。以流暢、論理清晰的方式,2.運用適當的表述方式撰寫出內容完整、結構完整的部落格。	1.與同儕合作完成任務,但偶爾需老師或同儕協助。2.撰寫部落格內容與結構尚稱完整,表述方式較為流暢。	1.需老師或同儕頻繁協助,才能與同儕合作完成任務。2.撰寫部落格內容或結構尚有缺失,表述方式稍有生澀。	1.無法與同儕合作,完全依賴老師或同儕協助。2.撰寫部落格內容及結構嚴重不足,表述方式生澀。

溪州國小 六年級下學期 「(學習力L)溪望解說部落格」 評定標準

學習任務/項目/ 占比	評 定 標 準			
	優異	良好	尚可	待加強
能將小組討論出的訪談題目依序分類，並能有系統、清楚並禮貌性的提問。/50%	能獨立將小組討論出的訪談題目依序分類，提問流暢有條理且禮貌周到。	能在老師或同儕協助下，將小組討論的訪談題目依序分類，提問有條理且有禮貌。	老師和同儕的協助下，勉強將小組訪談題目分類，提問有些許條理且有禮貌。	即使在老師和同儕的協助下，仍無法將小組訪談題目適當分類，提問不夠條理且禮貌。
能將訪談內容有效歸納整理，並且製作出完整的訪談報告。/50%	能獨立整理訪談內容，製作出完整條理清晰的訪談報告。	能在老師或同儕協助下，整理訪談內容，製作出條理清晰的訪談報告。	在老師和同儕的協助下，能粗略整理訪談內容，製作出訪談報告。	即使在老師和同儕的協助下，也無法整理出完整的訪談報告。

溪州國小 六年級上學期 「(國際力 I)表羊大會」 評定標準

學習任務/項目/ 占比	評 定 標 準			
	優異(90-99 分)	良好	尚可	待加強
認識台灣地理位置/30%	1. 學生能夠與小組夥伴描述臺灣的地理位置，並使用簡單英語句型。 2. 學生能夠與小組夥伴分享鄰國與臺灣的相對位置，並運用簡單英語句型。	1. 學生能夠與小組夥伴分享臺灣的地理位置，並用簡單英語句型描述。 2. 學生能夠與小組夥伴討論鄰國與臺灣的相對位置，未能完整使用英語句型。	1. 學生能夠與小組夥伴分享臺灣的地理位置，不能完整使用簡單英語句型描述。 2. 學生未能完整與小組夥伴討論鄰國與臺灣的相對位置。	1. 學生對臺灣的地理位置了解不足，不能獨立描述臺灣的地理位置。 2. 學生未能獨立描述鄰國與臺灣的相對位置。
使用世界地圖標記各大洲分布位置 /30%	1. 學生能夠分享各大洲的正確位置，並說出其正確的英語名稱。 2. 學生能夠在地圖上正確標記各大洲位置，及其英語名稱。	1. 學生能夠說出各大洲的正確位置，及至少三大洲英語名稱。 2. 學生能夠在地圖上標記各大洲的正確位置，及至少三大洲英語名稱。	1. 學生能夠說出至少三大洲的正確位置，需有老師引導或同學協助才能說出正確英語名稱。 2. 學生需要老師引導或協助才能標記三大洲的正確位置。	1. 學生對各大洲的正確位置了解不足，不能獨立描述各大洲的正確位置。 2. 學生無法獨立標記出地圖上的至少三大洲位置。

介紹台灣產羊分布與各大洲產羊大國/40%	1. 學生能夠自主運用科技了解各大洲產羊大國，並分析台灣產羊縣市。 2. 學生能夠上台完整報告台灣產羊縣市與各大洲產羊大國。	1. 學生能夠與小組夥伴運用科技了解台灣產羊縣市與各大洲產羊大國。 2. 學生能夠與夥伴一起報告台灣產羊縣市與各大洲產羊大國。	1. 學生經過老師引導或同學協助可了解運用科技蒐集資訊，探索台灣產羊縣市。 2. 學生經過老師引導或同學協助，僅可上台報告台灣產羊縣市。	1. 學生對科技運用了解不足，不能獨立蒐集資訊。 2. 學生無法上台分享該組負責的產羊大國。
----------------------	---	--	---	---

溪州國小 六年級下學期 「(國際力 I)羊羊大國」 評定標準

學習任務/項目/占比	評 定 標 準			
	優異	良好	尚可	待加強
探索牧羊業起源與相關製品/30%	1. 學生能夠自主運用科技了解牧羊業起源並歸納相關製品及其英語名稱。 2. 學生能夠上台完整陳述牧羊業起源，並介紹相關製品及其英語名稱。	1. 學生能夠牧羊業起源並歸納相關製品及其英語名稱。 2. 學生能夠上台陳述牧羊業大略起源、相關製品，並說出至少三種英語名稱。	1. 學生對於牧羊業起源及相關製品僅有基礎了解，須由老師或同學從旁協助。 2. 學生僅能夠上台簡短介紹牧羊業起源，並介紹兩種相關製品。	1. 學生對牧羊業起源及相關製品了解不足，不能獨立描述。 2. 學生無法簡短介紹牧羊業起源，且僅能介紹一種相關製品。
了解羊的特性與各國養殖方式/30%	1. 學生能夠分析資訊，了解羊的特性，並歸納各國的養殖方式。 2. 學生能夠上台完整地分享羊的特性與各國養殖方式。	1. 學生能夠與小組夥伴討論了解羊的特性，並共同歸納各國的養殖方式。 2. 學生能夠重點分享羊的特性與各國養殖方式。	1. 學生能基礎了解羊的特性，並共同歸納各國的養殖方式。 2. 學生需要老師引導或協助才能分享羊的特性。	1. 學生對羊的特性與各國養殖方式了解不足，不能獨立描述。 2. 學生無法簡略陳述羊的特性。

氣候變遷與牧羊產業之關係 /40%	1. 學生能夠自主分析資訊，進而了解牧羊產業與氣候變遷之間的關係。 2. 學生能夠上台完整陳述牧羊產業與氣候變遷之間的關係。	1. 學生能夠與小組夥伴討論並分析牧羊產業與氣候變遷之間的關係。 2. 學生能夠上台重點陳述牧羊產業與氣候變遷之間的關係。	1. 學生能基礎了解牧羊產業與氣候變遷之間的關係。 2. 學生能夠簡略陳述牧羊產業與氣候變遷之間的關係。	1. 學生對牧羊產業與氣候變遷了解不足，不能獨立描述。 2. 學生無法簡略陳述牧羊產業與氣候變遷之間的關係。
----------------------	---	--	---	---

溪州國小 六年級上學期 「想像力(F)Scratch 程式編寫-遊戲樂園創作」 評定標準

學習任務/項目 / 占比	評 定 標 準				
	優異 (90 以上)	良好 (80~89)	佳 (70~79)	尚可 (60~69)	未達前項標準 (59 以下)
程式技巧/40%	學生能夠熟練地運用各類程式，且簡潔具邏輯性。	學生能夠有效運用各類程式，但簡潔稍有不足，邏輯性稍差。	學生能夠有效運用程式類型稍有不足，程式有些混亂，邏輯性差。	學生只能嘗試運用有限程式，程式混亂，沒有邏輯性。	未達前項標準
創意表現/30%	學生能獨創自行設計遊戲架構。	學生能加內自己的創意改編他人的設計遊戲架構。	學生能綜合他人的設計遊戲架構。	學生只能抄襲他人的設計遊戲架構。	未達前項標準
內容完整/30%	學生能規畫豐富、有趣、可執行的遊戲內容，且合適的得分過關機制。	學生規畫的遊戲內容豐富性、有趣性、可執行性稍不足，尚有合適的得分過關機制。	學生規畫的遊戲內容豐富性、有趣性、可執行性不足，得分過關機制不完善。	學生規畫的遊戲內容豐富性、有趣性、可執行性仍需加強，得分過關機制缺乏。	未達前項標準

溪州國小 六年級下學期 「想像力(F) 應用高手就是我」 評定標準

學習目標	評分規準	評分向度			
		優	甲	乙	丙
能知道網路圖片的相關授權使用問題及網路著作權	了解授權類型	完全了解各類授權類型及其使用規範	大部分了解授權類型及其使用規範	基本了解常見授權類型	了解有限，對授權類型模糊不清
	正確引用圖片	能夠辨別並正確引用所有授權的圖片	大部分情況下能正確引用圖片	能正確引用部分授權的圖片，需查詢	經常誤用或未經授權使用圖片
	了解著作權法	完全了解並遵守網路著作權法	大部分了解並基本遵守著作權法	基本了解著作權法，但操作中容易忽略細節	對著作權法了解甚少，頻繁違反相關規範
能使用 CANVA 製作卡片、宣傳單 EDM 及相關海報設計	設計質量	獨立並創意地製作高質量的設計	製作質量良好，具備創意	能完成基本設計，需提升美觀性和創新性	設計質量較低，缺乏創意
	美觀性	設計美觀且吸引人	設計美觀，但略顯普通	設計具備基本美觀性	設計缺乏美觀性
	功能性	設計功能完善，超出預期需求	設計功能基本完善，滿足需求	設計具備基本功能	設計功能不足，無法滿足需求
能使用 CANVA 進行簡報製作 (結合學習力進行口頭發表)	簡報設計	簡報結構清晰，視覺吸引，內容豐富	簡報結構清晰，內容良好	簡報基本完成，但設計有待改進	簡報質量較低，內容不完整
	簡報內容	內容豐富且易於理解，能有效支持發表	內容豐富，能支持發表	內容基本完整，但結構或視覺效果不足	內容不完整，結構混亂
	口頭發表	表現自信，靈活運用簡報	表現良好，偶爾參考簡報	依賴簡報，表現一般	表現欠佳，無法有效運用簡報
能和小組成員使用 CANVA 進行網頁製作	協作效果	高效協作，創建高質量的網頁	良好協作，創建質量良好的網頁	基本協作，完成網頁製作，但質量有待提升	協作困難，網頁質量較低
	溝通和協調能力	展示出色的溝通和協調能力	展示良好的溝通和協調能力	溝通和協調能力一般，分工不夠明確	溝通和協調能力欠佳，分工混亂
	網頁設計	網頁設計美觀，功能完善且具創新性	網頁設計基本美觀，功能基本完善	網頁設計基本完整，但功能不足，美觀性欠佳	網頁設計缺乏基本功能和美觀性

溪州國小 六年級上學期 「生態力(E)超級推銷員」 評定標準

學習任務/項目/ 占比	評 定 標 準			
	優異	良好	尚可	待加強
能將收集的特產資料進行深度探究，並有系統的統整歸納。/50%	能獨立深入探究收集的特產資料,並有系統、完整地歸納整理。	能對收集的特產資料進行探究,歸納整理尚有條理性。	對收集的特產資料探究不夠深入,歸納整理條理性一般。	對收集的特產資料探究膚淺,歸納整理缺乏條理性。
能了解各項推銷技巧；並能實際應用在小組推銷活動中。/50%	1.能全面了解並熟練掌握各項推銷技巧,在小組推銷活動中靈活應用,表現出色。 2.在小組討論與分享中表現優異,無需老師或同儕協助。	1.能了解並掌握大部分推銷技巧,在小組推銷活動中基本應用自如。 2.在小組討論與分享中表現良好,偶爾需老師或同儕協助。	1.了解推銷技巧的掌握尚有欠缺,在小組推銷活動中應用仍需改進。 2.在小組討論與分享中表現一般,經常需要老師或同儕協助。	1.對推銷技巧的了解和掌握較差,在小組推銷活動中無法有效應用。 2.在小組討論與分享中表現較差,需要老師或同儕密集協助。

溪州國小 六年級下學期 「生態力(E)超級推銷員」 評定標準

學習任務/項目/ 占比	評 定 標 準			
	優異	良好	尚可	待加強
能整理、歸納出廣告看板的各項技巧/30%	能獨立整理歸納出廣告看板的各項技巧,並能深入分析其應用效果。	能歸納出廣告看板的主要技巧,並分析其基本應用效果。	歸納廣告看板技巧時有遺漏,分析應用效果較為膚淺。	無法完整整理歸納廣告看板的技巧,分析應用效果欠缺。
能構思並創作出令人印象深刻的廣告看板/30%	能獨立構思並創作出令人耳目一新、印象深刻的廣告看板。	能構思並創作出較為吸引人的廣告看板。	構思和創作廣告看板時較為生硬,缺乏創意和吸引力。	思和創作廣告看板缺乏新意,吸引力不足。
能實際掌握推銷流程,並能成功地推銷販賣商品/40%	1.能獨立掌握推銷流程中的各項要素,並能成功地推銷販賣商品,吸引買家產生購買欲望。 2.在小組討論分享和實際推銷中表現出色,無需老師或同儕協助。	1.能掌握推銷流程的關鍵步驟,推銷時尚能引起一定興趣,銷售成績尚可。 2.在小組討論分享和實際推銷中表現良好,偶爾需老師或同儕協助。	1.推銷流程把握不夠全面,推銷時難以引起買家興趣,銷售成績一般。 2.在小組討論分享和實際推銷中表現一般,經常需要老師或同儕協助。	1.無法掌握推銷流程的關鍵要素,推銷時難以引起買家興趣,銷售成績較差。 2.在小組討論分享和實際推銷中表現較差,需要老師或同儕密集協助。