

四、其他類課程

(一)實施年級：113 學年度【 四 】年級

(二)節數分配：每週學習節數(3)節，上學期(22)週(66)節、下學期(21)週(63)節，合計(129)節。

(三)本學期課程規劃(表十三)：(請依學校實際情形填列，表格請自行刪減)

項 目	核心素養	課程目標	表現任務	備註
本土語文 /台灣手語 /新住民語文	免填			
服務學習				
戶外教育	校外教學 E-B3 E-C1	1. 培養學生體驗、觀察自然生態能力。 2. 體驗大自然之美，涵養良好的心性。 3. 養成守法、守秩序的態度和嘗試冒險之精神。	一、戶外教學前的叮嚀與介紹:攜帶物品及注意事項 二、 (一)四草生態體驗，搭膠筏遊台江。 *認識台灣四種主要紅樹林、沿海養殖漁業、漁村捕撈體驗~拉吊罟 *實地觀賞招潮蟹、大小彈塗魚、濕地鳥類生態 (二)走讀屏東市 *屏東美術館、萬福宮、總圖、演武館。 三、戶外教學後檢討、學習單	
校際/班級交流	防災教育 E-A2 E-A3	防災教育 藉由災害防救活動的參與，達成校園防災目標，奠基永續安全校園。	防災教育 演練災害發生，由指揮官發佈救災指示於各分組之負責人，再由負責人指派分組成員執行，確保災害	法定議題用

			時分組能快速進行救災行動。
運動會 E-B3 E-C2	運動會 1. 為促進學生德、智、體、群、美五育均衡發展，增進學生身心健康，並發揮合作進取之團隊精神，特舉辦運動大會。 2. 配合舉辦多元文藝展演活動，提昇文化水準。	運動會 各項運動競賽能力、態度、精神之展現，能與同學合作達成各項競賽。	
兒童節暨親子機器人運動會 E-A1 E-A2 E-B2 E-C2	兒童節模範兒童表揚 1. 慶祝兒童節，表揚模範兒童，建立學生楷模標竿學習。 2. 歡度兒童佳節，擴大參與層面，鼓勵兒童積極參與，發表才藝，上台表演。 3. 透過機器人大賽，表達對家長的感謝之意，並強化家庭的情感。	兒童節慶祝活動暨親子機器人運動會 1. 頒發模範兒童獎狀獎品配合校內多元班季活動展能、成果展現、自我實踐。 2. 機件組裝、積木搭載、風力原理、程式設計與執行。	
反毒防愛滋 E-C1	反毒防愛滋 1. 校園反毒及藥物濫用防制宣導，建立無毒校園。 2. 落實學校愛滋病防治教育，結合民間資源，推動各式宣教活動，提昇學生正確	反毒防愛滋 反毒入班宣導、專注觀賞影片、參與討論、發表分享	

		認知，以預防感染愛滋病。		
自治活動	113 學年度縣模範兒童選拔 E-A1 E-B3	113學年度縣模範兒童選拔 1. 培養兒童守法守紀律，實習民權初步，做一個民主時代的好國民。 2. 鼓勵兒童修養自己，追求知識，做他人楷模。	113 學年度縣模範兒童選拔活動 選務參與、公民投票、選舉活動	法定議題用
班級輔導	家庭暴力防治課程 E-A1 E-C3	1、能了解並判斷何謂家庭暴力事件。 2、能瞭解家暴防治法的內涵。 3、能對家暴有正確、快速的反應及處理。	參與討論家庭暴力事件說明單及學習單	法定議題用
	性侵害防治教育 E-A1 E-B3 E-C3	說明保護自己、尊重他人的重要性及學會如何自救和求救的管道。	1. 分組競賽，各組上台表演，台下同學找出不對之處。 2. 教師指導學生完成學習單	
	環境教育 E-A1 E-B3 E-C3	1. 知悉各種垃圾處理方式及優缺點。 2. 做到資源回收與垃圾減量。 3. 能參與社區中環保活動或環保計畫，並分享其獲致成果。	1. 完成並分享綠色環保檢視表。 2. 落實資源回收與垃圾減量。	
	生命教育 E-B2	幫助學生知道在每個生命都是有價值且值	學生體會每個生命都蘊藏著讓人驚嘆的生命	

	E-C2	得珍惜的	力，願意更珍惜生命	
	性別平等教育 E-A1 E-C3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 掌握故事內容及重點、覺察性別的刻板印象。 2. 了解每個人的個性、學習尊重他人的興趣與嗜好。 3. 明白每個人都可以隨自己的喜好和想法發展自己的獨特性。 4. 打破兩性刻板印象。 5. 了解兩性角色的多元性。 	專心聆聽 口語表達 參與討論	
	家庭教育 E-A1 E-C3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解自己的事要學習慢慢自我完成。 2. 能幫忙家人做簡單的家事。 3. 能學習洗鞋子等家事的具體方法。 4. 能實際表現自己的愛家活動。 	活動參與 態度評定 實作演練	
學生自主學習	B2 科技資訊與媒體素養	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 2. 能具備學習資訊科技的興趣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識文書編輯基本功能。 2. 體驗運用科技與人互動及合作的過程。 3. 認識分享資訊科技的方式。 4. 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 	

(四)本學期課程內涵(表十四)：(請依據其他類課程規劃安排分別編寫課程計畫)

113 學年度上學期

項目：(填寫八大類) 戶外教育				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 12 週	校外教學	四草生態體驗，搭膠筏遊台江 *認識台灣四種主要紅樹林 *實地觀賞幾種常見招潮蟹，以及大小彈塗魚 *賞鳥亭觀察濕地鳥類生態 *漁村捕撈體驗~拉吊罾 *台南沿海養殖漁業認識	5	若有連結必要之法定議題，請備註。
項目：(填寫八大類) 校際/班級交流				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 4 週	防災教育	1. 防災演練---警報響起，學生於班級就地趴下掩護穩住保命三步驟，揮官廣播開始疏散各班依逃生路線往操場空曠地集合點名，在集合地由指揮官發佈救災指示於各組負責人執行災害搶救行動。 2. 班級作防災教育課程融入教學。	1	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 15 週	校慶運動會	1. 配合舉辦多元文藝展演活動，提昇文化水準。 2. 增進學校團體的凝聚力，培養互助合作的團隊精神。 3. 透過各類體育競賽，凝聚班級向心力，健全身心健康。	7	
第 19 週	反毒防愛滋	1. 教育宣導、充實學生藥物濫用防制知能。 2. 反毒入班宣導活動。 3. 有獎徵答活動，針對宣導題目進行全校性的有獎徵答活動。	1	

項目：(填寫八大類) 班級輔導

教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 5.10.13 週	家庭暴力防治	請學生發表自己在報章雜誌上看到的新聞？講述看法並討論當時被害人應有的處理方式。	3	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 5.8.9 週	性侵害防治	1 學會基本保護自己，免於受傷害的能力。	3	
第 18.20.21 週	環境教育	1. 做到資源回收與垃圾減量。 2. 能參與社區中環保活動或環保計畫，並分享其獲致成果。	3	
第 2.14.16.17.21.22 週	生命教育	幫助學生願意去欣賞及發現自然萬物的奇妙。	12	
第 3.6.7.9.10.11 週	性別平等教育	掌握故事內容及重點、覺察性別的刻板印象及學習尊重兩性的意見與想法。	6	
第 6.11.13 週	家庭教育	1. 能了解自己的事要學習慢慢自我完成。 2. 能幫忙家人做簡單的家事。	3	

項目：(填寫八大類) 學生自主學習

教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 1 週	Google classroom 使用英打練習	1. 教師引導學生進入 classroom，如何繳交作業 2. 至 Typing club 英打網站練習	1	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 2 週~ 第 3 週	Word 基本文書處理	1. Word 文字輸入 2. 修改文字大小、顏色、字體 3. 修改文字的對齊方式	2	
第 4 週~ 第 6 週	Word 表格設計、雲端存放	1. 引導學生製作表格 2. 以介紹班級幹部為例 3. 調整字體、顏色 4. 搜尋圖片、加入至表格內 5. 介紹每張圖片	3	
第 7 週~	Word 製作聖誕	1. 認識版面配置	3	

第 9 週	卡	2. 頁面方向調整 3. 尺規工具使用 4. 插入圖片以及文繞圖設定		
第 10 週	全民資安素養網	1. 教師引導學生討論何謂網路沉迷？ 2. 教師介紹影片「我們這一家」。 3. 教師引導學生討論網路沉迷的安全注意事項。	1	
第 11 週~ 第 13 週	Word 圖文並茂	1. 使用練習檔案 2. 設定段落行高、間距、文繞圖 3. 去背圖片 4. 貼上圖片來源(智慧財產權) 5. 頁面邊框	3	
第 14 週~ 第 17 週	Word 星座調查表、功課表	1. 插入表格、調整欄寬、合併儲存格 2. 字型對齊、儲存格填色 3. 插入小插圖 4. 文字藝術師使用(文字效果) 5. 設計滿版背景圖 6. 功課表設計	4	
第 18 週~ 第 19 週	Word_SmartArt 圖形	1. 認識版面配置 2. 認識 SmartArt 圖形 3. 以動物生成為例 4. 認識快速建立方法 5. 認識圖案效果(浮禿、反射) 6. 操作對齊、均分、群組 挑戰題	2	
第 20 週~ 第 22 週	Word_文章設計	1. 範本使用 2. 認識項目編號 3. 維基百科查詢並引用 4. 認識圖層概念 5. 以地球暖化為主體 6. 設計導引線標示地圖 7. 認識文字超連結 8. 認識分頁符號 修改標題、內文樣式使文章更容易閱讀	3	

113 學年度下學期

項目：(填寫八大類) 戶外教育				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 12 週	校外教學	一、戶外教學前的叮嚀與介紹:攜帶物品及注意事項。 二、走讀屏東市: *屏東美術館、萬福宮、總圖、演武館。 三、戶外教學後檢討、學習單	5	若有連結必要之法定議題，請備註。
項目：(填寫八大類) 校際/班級交流				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 5 週	防災教育	1. 防災演練---警報響起，學生於班級就地趴下掩護穩住保命三步驟,揮官廣播開始疏散各班依逃生路線往操場空曠地集合點名,在集合地由指揮官發佈救災指示於各組負責人執行災害搶救行動。 2. 班級作防災教育課程融入教學。	1	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 6.7 週	兒童節模範兒童表揚大會暨親子機器人運動會	1. 模範生表揚活動 2. 兒童班際多元競賽 3. 配合機器人運動會慶祝兒童節 (1) 表現任務：MBOT 軌道賽車、書本搭橋、積木電路 LED、風扇車。班級賽。 (2) 實施方式：採班際暨親子同樂競賽模式。	3	
項目：(填寫八大類) 自治活動				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 4 週	113 學年度模範兒童選拔	(一) 市長、校長、家長會長表揚者。*每班各一名 (二) 縣模範兒童競選活動：	2	若有連結必要之法定議題，請備註。

		1. 六年級各班推薦一位學生參加縣模範兒童競選，最高票者一名當選本校縣模範兒童接受縣長表揚。 2. 活動過程： a. 候選人號次抽籤，公佈候選人號碼。 b. 舉辦模範生競選發表會。 c. 3~6 年級學生參加投票活動。 d. 開票計票產生 113 學年度縣模範兒童。		
項目：(填寫八大類) 班級輔導				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 6.11.16 週	家庭暴力防治	1. 能察覺「家庭危險訊號」。 2. 學會適時避開危險，減低暴力傷害。 3. 能察覺「家庭危險訊號」。	3	
第 15 週- 第 17 週	性侵害防治	1. 協助學生了解有關性侵害的誤解與事實，並鼓勵說出內心的疑惑。 2. 學生學會保護並尊重自己的身體，同時也學習尊重別人的身體。 3. 增進學生自我保護的能力，及危機處理方法。	3	
第 9 週-第 11 週	環境教育	1. 能認識台灣海洋環境的特色。 2. 能說明海洋資源對我們生活帶來的好處。	3	
第 3. 8. 15. 18-21 週	生命教育	幫助學生知道生命的寶貴，進而發現生命的奇妙。	13	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 2. 4. 6. 9. 13. 14 週	性別平等教育	1. 從各種職業成功人物的探討中，了解一般人的刻板印象及產生的影響。 2. 藉由成功人物的故事，知道兩性生涯發展是可以突破性別的限制。 3. 由想像未來的自己，初探自己的生涯規畫。	6	
第 2.13.14 週	家庭教育	1. 會掛好、摺好脫下的衣物。 2. 學會綁鞋帶、扣釦子。 3. 會自己整理抽屜、書包。	3	

項目：(填寫八大類) 學生自主學習

教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 1 週	classroom 使用	1. 教師引導學生進入 classroom，如何繳交作業 2. 英打練習	1	若有連結必要之法定議題，請備註。
第 2 週	Inkscape 應用(一)	1. 為什麼要學習 Inkscape 2. 認識點陣圖與向量圖之差異 3. 使用 Inkscape 可以做什麼 4. Inkscape 操作介面介紹 5. 設定填充與邊框色彩	1	
第 3 週~ 第 5 週	Inkscape 應用(二)	1. 認識自訂頁面、文件屬性、尺寸 2. 橢圓形狀、邊框繪製 3. 認識貝茲曲線跟操作 4. 認識圖層概念、順序安排 5. 認識再製、翻轉 6. 認識編輯節點	3	
第 6 週	全民資安素養網	1. 教師引導學生討論何謂網路隱私？ 2. 教師介紹影片「資料保護小叮嚀」。 3. 教師引導學生討論網路隱私的安全注意事項。	1	
第 7 週~ 第 8 週	Scratch(一)	1. 以警察抓小偷為主題 2. 操作練習檔案 3. 觀察 x、y、方向變化	2	
第 9 週~ 第 11 週	Scratch(二)	1. 認識向上、向下、向左、向右按下之積木 2. 認識座標 x、y 變化 3. 認識條件積木-如果 4. 認識變數 5. 互動項目-食物、變數變化	3	
第 12 週~ 第 14 週	Scratch(三)	1. 角色的選擇 2. 認識定位積木、迴轉方式 3. 認識重複無限次之積木 4. 認識邊緣反彈之積木 5. 認識尺寸、等待之積木	3	

		6. 介紹角色庫、造型區 7. 挑戰題		
第 15 週~ 第 16 週	Scratch(四)	1. 以百變造型師為主題 2. 繪製舞台、角色 3. 造型的使用 4. 認識拖曳方式之積木 5. 認識定位座標	2	
第 17 週~ 第 19 週	Scratch-透過 旋轉產生不同 效果/Scratch- 重組角色	1. 引導學生製作十字角色 2. 使十字角色旋轉 3. 造型中心的變動，觀察十字角色 4. 製作不同圖形，觀察旋轉方式 5. 應用至遊戲的陷阱中 6. 引導學生製作將角色的部位一一的找回 7. 重組成原本的樣子	3	
第 20 週~ 第 21 週	Scratch(五)	1. 認識廣播概念、技巧 2. 藉由角色之間廣播、接收訊息 3. 認識一對一、一對多廣播 4. 以動物賽跑為主題 5. 測驗項目	2	