

【六】年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(126)節、下學期(19)週共(114)節，合計(240)節。

上學期						
類別 週次 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	節數	社團活動與技藝課程	節數	其他類課程	節數
第一週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家庭教育 2	3
第二週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家庭教育 2	3
第三週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家庭教育 2	3
第四週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、教師節 1	2
第五週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第六週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第七週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家暴防治 2	3
第八週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家暴防治 2	3
第九週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、家暴防治 2	3
第十週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性侵害 2	3
第十一週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、戶外教育 7	8
第十二週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第十三週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性侵害 2	3

第十四週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性侵害 2	3
第十五週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、運動會 7	8
第十六週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育	1
第十七週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育	1
第十八週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育	1
第十九週	閱讀教育、交通安全 1	2	社團課程	2	資訊教育	1
第二十週	閱讀教育、交通安全 1	2	社團課程	2	資訊教育	1
第二十一週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 1	2
總計節數	23		42		61	

下學期						
類別 週次 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	節數	社團活動與技藝課程	節數	其他類課程	節數
第一週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第二週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第三週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、性平教育 2	3
第四週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第五週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第六週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3

第七週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第八週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、兒童節 1、 補救教學 1	3
第九週	閱讀教育、交通安全 2	3	社團課程	2	資訊教育、補救教學 1	2
第十週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十一週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十二週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十三週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、母親節 1、 補救教學 1	3
第十四週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十五週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十六週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十七週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十八週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 2	3
第十九週	閱讀教育	1	社團課程	2	資訊教育、補救教學 1	2
總計節數	21	38			55	

四、其他類課程

(一)實施年級：115 學年度【六】年級

(二)節數分配：每週學習節數(3)節，上學期(21)週(63)節、下學期(19)週(57)節，合計(120)節。

(三)本學期課程規劃(表十三)：(上學期)

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				
服務學習				
戶外教育	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-C1 具備個人生活 道德的知識與是非 判斷的能力，理解 並遵守社會道德規 範，培養公民意 識，關懷生態環 境。	1. 藉由校外教學融 入各科領域，開闊 視野，陶冶身心， 激發愛鄉土之情 懷。 2. 配合生活教育， 增進國民生活須 知，增廣見聞，調 劑生活。	1. 樂於參與戶外教 育課程內容。 2. 小組成員能互助 合作。 3. 記錄所見所聞， 並完成學習單。	1. 一至六年級參 與。 2. 利用學習單及態 度檢核。
校際/班級交流	【教師節活動】 E-C1 關懷生態環境 與周遭人事物，體 驗服務歷程與樂 趣，理解並遵守道 德規範，培養公 民意識。	1. 倡導學生尊師重 道精神，培養學生知 恩感恩。 2. 配合節日讓敬師 美德融入日常生活 中，營造友善校園氣 氛。 3. 增進師生情誼，促 進班級和諧氣氛，建	1. 向教師獻上卡片 並表達感恩。 2. 向教師奉茶以表 敬意。	於藝術課程繪製感 恩卡片

		立學生尊師愛師的觀念。		
	【校慶運動會】 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。 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。	1.能體會團隊合作的重要性。 2.能關懷團隊的成員。 3.能遵守競賽規則 4.能有運動家的精神與態度。	1.結合社區資源，邀請社區媽媽教室，及本校各班級呈現各式特色動態表演，豐富師生視野。 2.將學生學習成效，以靜態方式展現，藉班刊與靜態作品展示，收相互觀摩之效，以提高學習動機。 3.藉由班際競賽活動，培養學生榮譽感，與團隊合作之精神，並凝聚班級向心力。 4.藉由親子趣味競賽活動，緊密結合家長與孩子間的關係。 5.辦理各項田賽競賽，包含人人賽跑(60m 或 100m)、大隊接力賽。	1.檢視各項運動器材。 2.學生態度檢核。
自治活動				
班級輔導	【家庭教育】 社會 E-C2 建立良好的人際互動關係，養	1.了解自己家庭中家規的類型。 2.培養對於家規的適應能力。	1 能說出家中的各項規定。 2. 遵守家中的家規。 3 能與家人進行討	

	成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。	3. 建立適當的家庭倫理。 4. 能說出自己與家人相處的方式。	論，定出合理的家規。	
	【性別平等教育】 健體-E-C2 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 能以正確的心態和行為來選擇異性朋友及與其相處。 2. 能以正確的心態和行為來紓解對異姓的好奇。 3. 能對異姓的親密行為有所尊重和控制。	1. 探究知覺活動中存在性別活動刻板印象 2. 破除性別區隔活動的迷思 3. 理解異姓的親密行為有所尊重和控制	
	【性侵害防治】 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。	1. 能對隱私權有營養的完整概念。 2. 學習如何尊重他人的隱私。 能了解有時父母師長基於關心、保護我們的立場，亦有責任知道我們的隱私。	能向親近的人說出自己受侵害或恐懼的事情。	
	【家暴防治】 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及	1. 澄清對家庭暴力的正確概念。 2. 學生能瞭解遇到事件時，正確的處遇方式。	1 當面對家庭暴力時，能夠正向地調適自己及幫助別人。 2. 發現疑似遭受家庭	

	團隊合作的態度。 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。	3. 能察覺週遭需要幫助的同學進而學會保護自己。	暴力時，可以採取的處理方式。	
學生自主學習	【資訊教育】 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 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。	1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。	軟體操作、口頭問答、能製作按鍵互動程式、完成滑鼠游標遊戲、製作動畫、完成宣導動畫、參與射擊遊戲。	
領域補救教學	【數學】 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。	分 A、B 組進行補救教學 A 組習作強化 B 組進階題型 1 能用短除法求兩數的最大公因數，知道互質的意義，並解決生活中的問	1 認識兩數互質的意義，並將分數約成最簡分數。	

	數-E-A2 具備基本的算術 操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-B1 具備日常語言與 數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。	題。 2 認識最簡分數，並學會用最大公因數求最簡分數。		
--	--	---	--	--

(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)

項目：(填寫八大類)				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
第 11 週	戶外教育	1. 以寓教於樂的方式，提高學習興趣，促進學習效果。 2. 透過參觀校外學習場域之活動，學習參觀活動應具備之國民禮儀。 3. 鼓勵學生從生活中體驗與學習，透過戶外觀察、發現、感知，獲得更深刻的學習經驗。	7	

		4. 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，體驗與珍惜環境的美好。		
項目：校際/班級交流				
第 4 週	教師節活動	1. 敬師「獻禮」儀式：由學生向全校教職員獻上由同學設計製作的感恩卡片。 2. 敬師「奉茶」儀式：由學生向全校教職員奉茶，以表敬意。	1	
第 15 週	校慶運動會	1. 多元藝文表演。 2. 班級刊物與靜態作品展示。 3. 班級趣味競賽。 4. 親子趣味競賽。 5. 田徑賽。	7	
項目：班級輔導				
第 1 週 第 2 週 第 3 週	家庭教育	我家的生活公約 【活動一】什麼是家規 1. 教師引起動機：各位小朋友，每個國家都有人民要遵守的法律，我們在學校裡頭也都有校規要遵守，請小朋友先說說看，你知道在學校裡有哪一些校規或是班規嗎？ 2. 待兒童舉手或教師點名發言之後，教師接著引導：各位小朋友，你們的家中有沒有一些屬於你們家庭成員的家規？這些家規是由誰規定的？是每位家庭成員都要遵守的嗎？ 3. 透過與兒童的討論，讓兒童了解家規的意義，知道家規的功能。 【活動二】我的家規 1. 引導兒童發表各自家中的家規內容，教師可於黑板進行統計，看看大家的家規內容多是屬於哪些類型？有沒有很多重複的項目。 2. 與兒童針對黑板上大部分同學的家規進行討論，「你覺得有這些規定好嗎？為什麼？」「哪一些規定是你不喜歡的？為什麼？如果不喜歡這個規定，會不會跟家人討論呢？」「你覺得最難遵守的是哪些？為什麼？」 3. 請兒童針對「如果沒有遵守家規會有哪些後果？」這個主題來進行討論與分享。 4. 教師進行總結，說明家規是家中成員的生活公約，遵守家規是能讓生活能夠更有秩序。從上述討論當中讓兒童了解自己家中的家規，進而調適自己，適應家規。 【活動三】合理的家規 1. 經過上面兩個活動，兒童已熟悉自己的家規，並了解不同家庭	6	

		的家規內容，接下來，教師將引導兒童針對不合理或是不喜歡的家規，能夠表達自己的想法，進而與家人互動。 2. 教師引導：「小朋友，在你的家規當中，你最不喜歡哪一項規定？為什麼？有沒有因為不遵守這一條家規而發生什麼事情？」教師引導兒童從描述自身經驗當中，表達自己的想法，進而討論以下問題： (1) 你的家規是不是有不合理或是太嚴格的地方？為什麼你會這樣認為？ (2) 這些不喜歡的家規你覺得應該要怎麼改變？是要廢除還是重新制定？有沒有更好的方式？ (3) 你曾經向家人反映過你的想法嗎？你覺得該怎麼表達你的想法會比較好？如果你建議的改變方式家人無法認同，該怎麼辦？ (4) 家中的長輩，有沒有需要遵守的家規？ 【活動四】親子大檢核 1. 從上面的活動，兒童已能知道自家的家規，並能表達對於家規的看法。請兒童填寫學習單(檢核表)，將心得再做最後的整理。 2. 請兒童將學習單帶回家請家長簽名，透過親子互動共同參與家規的修訂，家長也能從檢核表中得知兒童對於家規的落實與看法，從討論當中能制訂出更理想的家規。		
第 5 週 第 6 週 第 12 週	性別平等教育	*真誠的兩性互動 活動一、人氣排行榜 問題一：在獲得友誼上，男女生籤筒的所盼望的條件中，有哪些異同？ 問題二：如何擇友？才能有久遠的友誼。 活動二、愛上了他/她＝闖禍？！ 問題一：統計各組曾暗戀、熱戀或失戀經驗的人數（僅統計用，不可公開戀情） 問題二：喜歡上一個人，卻不敢向他表白的原因？ 活動三、相戀滋味--甜蜜蜜 問題一：相戀中的情侶會有哪些親密的動作？ *安全交朋友 活動一、交友管道大蒐集 1. 將學生分成四至五組，討論目前交友 黑板和粉筆的管道有哪些。 2. 分享各組的討論結果，並將目前六下	6	

		學生最常用的前三種交友管道強調出來。 3. 再從安全性的角度，討論最常用的前三種交友管道，它的優點與缺點。 活動二、知己知彼，百戰百勝 1. 我可能會發生怎樣的危險！？ (1) 搜尋因過度相信網友而受害案例 (2) 分享案例（教學參考資料三） 2. 短片欣賞 (1) 附檔 1（阿俊的網友） (2) 附檔 2（娜娜的網友 1） (3) 附檔 3（娜娜的網友 2） 3. 師生歸納受害原因 4. 教師教導預防策略		
第 7 週 第 8 週 第 9 週	家暴防治教育	單元活動：家暴的危機處理 【活動一】家庭暴力陰影 (一) 教師引導學生閱讀家庭暴力的剪報案例，讓學生體驗面對家庭暴力時的心情感受。 (二) 教師利用剪報與學生一起討論下列的問題： 1. 什麼是暴力？ 2. 暴力對人有什麼樣的傷害？ 3. 暴力可以解決問題嗎？ (三) 教師歸納說明：暴力不只是肢體上的衝突，也包含精神上的傷害，而且暴力並不能真正的解決問題，甚至會使問題變得更複雜。 (四) 重點歸納：能了解暴力的定義，以及使用暴力並非是正確解決問題的方法。 【活動二】認識家庭暴力 (一) 教師播放家庭暴力影帶，讓全班一同觀看。 (二) 教師帶領全班共同討論劇情，並提問下列問題： 1. 從影帶中，看到什麼狀況？請描述下來。 2. 請描述你觀看後的感想。	6	

		3.如果你是影帶中的主角，你會怎麼做呢？ 4.當你身邊的人，遭受暴力時，你會如何處理呢？ (三)教師針對學生的回答，歸納說明「家庭暴力」的定義：家庭暴力是指發生在家庭成員之間的暴力行為，造成一方生理或心理上的傷害；所謂暴力行為是指進行性、身體或心理上的虐待行為，包括身體虐待、言語虐待、心理虐待和性虐待。 (四)教師針對學生的回答，予以澄清與補充。 (五)重點歸納：認識家庭暴力及如何尋求援助。 【活動三】家庭暴力影響層面 (一) 教師提問：「家庭暴力對家庭所造成的影響為何？」，鼓勵學生踴躍發言。 (二) 教師補充說明，家庭是人類生活最親密的團體，家庭暴力引發的家庭危機，將使家中的每一位成員都處於恐懼、不安的氣氛之下。 (三) 教師補充說明，遭受家庭暴力的學生可能出現的徵兆如下： 1.生理方面：身上有傷痕，例如：淤血，可能有精神恍惚、頭痛、失眠等身心症狀。 2.行為方面：表現消極、退縮、反抗、容易發怒，或會曠課、逃學、逃家；或有過度誇張的舉止及攻擊等行為。 3.心理方面：時常有沮喪、哀傷、緊張、焦慮、恐懼等情緒反應；或是容易否定自我，也不相信他人友好的表達。 (四) 教師提醒，若發現身邊的同學或朋友有上述狀況時，則要記得報告老師或者輔導室人員，給予協助，使其獲得完善的保護。 (五)教師歸納：家庭暴力不是家務事，它是犯罪行為，每個人都有防止家庭暴力發生的責任。		
--	--	---	--	--

		【活動四】杜絕家庭暴力 (一)教師說明當受到家庭暴力時，可能會產生的壓力。 (二)教師說明當遇到家庭暴力時，可以向信任的人傾訴或者尋求保護自己的管道： 1.求助家庭暴力防治中心 24 小時專線 113 或警察單位 110。 2.請家人協助送至醫療院所治療、驗傷。 3.請家庭暴力施行者與家庭暴力承受者一同接受心理諮商及治療。 4.請老師或家人協助尋求相關政府或民間機構協助，例如：法律諮詢、經濟輔助、緊急庇護安置。 (三)教師請學生思考，以角色扮演的的方式回答問題，師生亦可一同討論。 (四)教師歸納說明：當碰到挫折、壓力或與人發生衝突時，藉由良好的溝通，才能真正地解決問題，暴力是無法解決問題的。 (五)重點歸納：在遇到家庭暴力時，能尋求最合適的方法，幫助自己與他人。		
第 10 週 第 13 週 第 14 週	性侵害防治教育	單元活動 秘密花園 【活動一】「紅綠燈」遊戲 (一)教師帶領全班做「紅綠燈」遊戲。 1.教師說明遊戲規則，並帶領全班進行遊戲。 2.活動結束，請兒童發表活動感想。 3.教師歸納：當別人不當的碰觸我們的身體時，我們要勇敢說不，當別人拒絕我們碰觸身體時，我們也要予以尊重。 (二)省思與發表： 1.教師發給每位兒童二張便利貼，請兒童填寫出「生活中有什麼事情是讓自己感覺到被侵犯的？」並作發表。 2.教師將兒童的答案，板書於黑板上。	6	

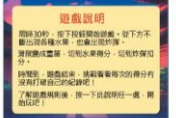
		3.綜合出個人的隱私內容大致包含：身體、空間、物品、其他。 (三)教師請兒童分組做戲劇表演，從旁協助每組依所歸納出來的隱私權的內容，進行劇本討論，並利用課餘時間演練，於下節課進行戲劇表演。 【活動二】戲劇舞臺 (一)分組表演：全班同學按照組別進行「隱私權」戲劇演出。 (二)教師帶領兒童分享演出及觀賞別組表演的心得感想。 (三)教師歸納：每個人都有不想被別人知道的秘密，這是屬於個人的隱私，我們除了要努力維護個人的隱私，也要尊重別人的隱私，才能使生活更加的愉快。 以下活動視教學時間進行 【活動三】 (一)設身處地想一想 1.老師說明故事情境： 瀚瀚在不經意中看了妹妹的日記，妹妹為此大發脾氣，媽媽卻指責妹妹小題大作，使妹妹更加的難過…… 2.問題討論： *故事中的瀚瀚做了什麼事？ *妹妹有什麼反應？結果如何？ *媽媽如何處理他們的行為？ *妹妹對媽媽的處理有什麼感受？ *如果你是妹妹你會怎麼做？ *你覺得瀚瀚的作法好不好？為什麼？ *你覺得媽媽的作法好不好？為什麼？ (二)教師再提問：		
--	--	---	--	--

		你覺得父母親應該知道你的隱私嗎？為什麼？ (三)教師歸納：每個人都要使用正當的方法盡力維護自己的隱私，也要適時尊重別人的隱私，但有時父母師長基於關心、保護我們的立場，亦有責任知道我們的隱私。		
項目：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 1~3 週	單元一、程式設計超簡單	第 1~3 節課 一、準備活動 1. 教師介紹程式語言的用途。 2. 教師說明程式設計與運算思維的意義。 	3	1. 軟體操作：能執行 Scratch 編輯程式。 2. 口頭問答：能舉例程式積木的分類。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。
		二、發展活動 1. 活動一：認識介面 二.1.1 學生開啟 Scratch，認識操作介面。 二.1.2 學生能辨識程式積木的分類。 二.1.3 學生能說出角色所在的座標。 2. 活動二：小試身手-企鵝趴趴走 二.2.1 學生能使用 Scratch 內建背景。 二.2.2 學生能手動將角色定位到座標。 二.2.3 學生能新增、刪除角色。 二.2.4 學生能知道角色可有不同造型。 二.2.5 學生能命名、存檔與開啟.sb3 檔案。 二.2.6 學生能刪除造型。 二.2.7 學生能編排程式，定位角色到座標，並使用方向鍵控制角色。 二.2.8 學生能執行與儲存.sb3。 3. 活動三：認識除錯的概念 二.3.1 學生知道除錯與 bug 的定義。 二.3.2 學生能說出除錯的要領。 二.3.3 學生開啟【看圖除錯】遊戲，嘗試找出不合邏輯的地方。 4. 活動四：觀摩線上作品		

		二.4.1 學生開啟瀏覽器，進入 Scratch 官網。 二.4.2 學生練習搜尋【eduweb】的作品。 二.4.3 學生開啟線上作品並觀摩程式內容。 二.4.4 學生知道如何建立帳號，上傳自己的作品。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [範例觀摩]學生開啟【貓捉老鼠】範例，觀摩使用的角色與程式。 		
第 4~6 週	單元二、小心！ 冰塊攻擊	第 4~6 節課 一、準備活動 1. 教師說明遊戲概念：以滑鼠操作企鵝躲避冰塊，冰塊砸到企鵝就結束。 2. 學生能閱讀流程圖，知道圖例代表的程式流程步驟。 3. 教師引導學生思考如何繪製本課程式流程圖。 4. 學生閱讀本課程式流程圖。  二、發展活動 1. 活動一：認識迴圈與變數 二.1.1 教師說明迴圈是什麼。 二.1.2 學生能從 Scratch 積木分類中找到迴圈積木。 二.1.3 教師說明變數的概念。 二.1.4 學生能開啟【動物票選】範例試玩、並觀察程式積木。 2. 活動二：設計閃躲遊戲 二.2.1 學生開啟前一課的成果來修改。 二.2.2 學生設計企鵝跟隨游標移動。 二.2.3 學生匯入冰塊角色、命名，修改尺寸為 15，並設定不斷旋轉。 二.2.4 學生加入遊戲說明。 二.2.5 學生新增【存活時間】變數。 二.2.6 學生編輯冰塊程式，定位位置、隨機在舞台上移動，碰到企鵝便結束程式。 二.2.7 學生複製冰塊角色，並修改程式，新增冰塊 2、冰塊 3 角色。 二.2.8 學生新增倒數角色 1~5 數字球。 二.2.9 學生加入背景音樂。	3	1. 口頭問答：能說出本課遊戲的流程。 2. 操作評量：能使角色跟隨游標。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

		3. 活動三：試玩比一比 二.3.1 學生測試與除錯完成的程式。 二.3.2 學生試玩、與同儕比賽，看誰在遊戲中閃躲得更久。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【狗狗漫步】範例，有個翻轉的錯誤，嘗試除錯。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，修改冰塊的程式，讓到處亂飛的冰塊改變成有的向右，有的向左，並且以不同的速度滑行移動。 4. [動動腦-進階題] 學生使用本課學到的技巧，創作一個閃躲遊戲。		
第 7~9 週	單元三、阿拉丁神燈	第 7~9 節課 一、準備活動 1. 教師介紹本課故事腳本。 2. 學生認識分鏡腳本與文字腳本，知道透過撰寫腳本安排劇情。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。  二、發展活動 1. 活動一：認識廣播 二.1.1 教師介紹廣播程式。 二.1.2 學生能從 Scratch 中找到廣播程式積木。 二.1.3 學生開啟範例【廣播與接收一對一】、【廣播與接收一對多】，觀察角色與程式。 2. 活動二：製作阿拉丁神燈動畫 二.2.1 學生新增專案，匯入全部所需背景圖。 二.2.2 學生編輯片頭停留時間，切換背景。 二.2.3 學生匯入神燈角色與設計定位。 二.2.4 學生新增貓咪主角的造型與設定貓咪的動態。 二.2.5 學生編排貓咪思考的對話框、設計貓咪觸摸神燈的動作。 二.2.6 學生新增精靈角色、安排出場與音效。 二.2.7 學生設計貓咪與精靈的對話。 二.2.8 學生用廣播來隱藏角色、切換造型與背景。 二.2.9 學生用廣播來切換回主場景與進行故事收尾。	3	1. 口頭問答：能說出在編排動畫前的準備工作。 2. 操作評量：能編排程式完成動畫劇情設計。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

		二.2.10 存檔並觀賞動畫、除錯。 3. 活動三：用 AI 生成圖片 二.3.1 學生開啟瀏覽器，進入 Microsoft Copilot 網站，進入【Designer】(AI 影像建立工具)，輸入圖片描述(例如:在空中飛的貓，卡通風格)，讓 AI 根據描述生成文字。 二.3.2 學生描述各自生成的圖片，分享是否與同儕的圖片相同 (能注意到每次 AI 生成的圖片不一定相同)。 二.3.3 學生分享 AI 生成的圖片是否有符合輸入的描述。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【水中世界】範例，河豚只動了一下就停了，找出錯誤並修改。 3. [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，修改結尾動畫，讓精靈變小、滑行回神燈，然後與神燈一起消失。 4. [動動腦-進階題] 使用本課練習成果，更換主角與背景，設計新的故事。例如從神燈出現的是一隻會飛的河馬，讓故事與對話更有趣。 5.		
第 10-11 週	單元四、多元社會活力無限	第 10~11 節課 一、準備活動 1. 教師提問：你有在臺灣看過外國人嗎？你怎麼知道對方是外國人呢？分享你對外國人的印象。 2. 教師說明本課動畫設計。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。   1 片頭，播放上課禮堂音樂。 2 第一幕，小明與小美對於看到越來越多外國人之現象，進行對話。       3 第二幕，小明繼續提出疑問，小美予以解答。 4 片尾，播放溫馨的拜拜音樂，動畫結束。 二、發展活動 1. 活動一：來做宣導動畫吧！ - 二.1.1 學生開啟練習檔案，瀏覽已寫好的程式與角色內容。 - 二.1.2 學生觀察角色小明、小美的音效時間，將所有音訊旁白的時間記錄下來。因為角色要配合音訊時間來說話，所以紀錄時間很重要。 - 二.1.3 學生設計第一幕，小明、小美的交替說話，根據之前的時間來設計對話時間。	2	1. 口頭問答：能說出製作字幕與動畫的重點是？(搭配時間出現字幕) 2. 操作評量：學生創作有字幕的對話式動畫。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

		二.1.4 學生設計小明、小美收到訊息[第二幕]後，隱藏起來。 二.1.5 學生設計第一幕字幕顯示，等待指定時間後切換字幕。 二.1.6 學生點選「第二幕」角色，在圖像增加漩渦特效，製作成轉場效果。 二.1.7 學生檢視「第二幕-小明」、「第二幕-小美」、「外國人」、「地球」、「片尾」角色，觀察已編排好的程式與角色。 二.1.8 學生修改「字幕」角色，當收到「第二幕」廣播訊息時，顯示字幕 6~8，當收到「片尾」廣播訊息時，就隱藏起來、 二.1.9 存檔並觀賞動畫、除錯。 2. 活動二：錄製旁白 二.2.1 學生觀看學習影片(P.75)，認識用 Scratch 錄製旁白的方法。 3. 活動三：sb3 轉 exe 二.3.1 學生認識轉檔的方式，開啟 TurboWarp Packager 網站。 二.3.2 學生將.sb3 檔案製作成.exe 檔案。 二.3.3 學生開啟.exe 檔案，測試播放。 三、 綜合活動 - 學生從課本習題複習所學。 [除錯題] 學生開啟【什麼是 AI】範例，旁白與字幕的時間不同步，請除錯並修改。 [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，參考老師準備的文稿，用 Scratch 錄製一段旁白，加入到片尾。 [動動腦-進階題] 使用老師提供的練習檔案，編輯出一支關於【環保愛地球】的宣導動畫。		
第 12~14 週	單元五、水果忍者	第 12~14 節課 一、 準備活動 - 教師介紹切水果的遊戲玩法概念。 - 學生閱讀本課程式流程圖。 - 學生認識畫筆功能的程式積木。  1 按下圖，顯示遊戲說明，按一下說明中的任一處進入主畫面(片頭)。  2 在主畫面上，按一下【開始】按鈕，開始玩遊戲。  3 稍待一會兒，就會從下方不斷出現各種水果與炸彈。移動鼠標畫出筆跡。筆跡切到水果就得分，切到炸彈則會扣分。  4 時間到，畫面切換到結束畫面(片尾)。然後會出現一位忍者告訴你得了幾分。	3	- 口頭問答：能說出分身是什麼。 - 操作評量：能設計切水果的動作遊戲。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

		二、發展活動 1. 活動一：認識分身 二.1.1 學生開啟【分身】範例檔案，觀察程式積木。 二.1.2 學生知道原角色與分身的運用設計。 2. 活動二：認識畫筆 二.2.1 學生開啟【體驗畫筆】範例檔案，在舞台上畫畫，觀察程式積木。 3. 活動三：切水果遊戲 二.3.1 學生開啟練習檔案【水果忍者-練習檔案】，觀察已設計好的角色與程式。 二.3.2 學生從觀察中認識【開始】按鈕的設計方法。 二.3.3 學生修改「背景」角色，開始時顯示片頭背景，隱藏分數與時間。當收到【Game start】廣播訊息後，顯示分數與時間，開始倒計時，當時間結束時，背景換成片尾、停止其他程式。 二.3.4 學生新增擴充功能，找到【畫筆】功能。 二.3.5 學生修改「畫筆」角色，設計開始時定位、設定筆跡寬度與顏色、每 0.5 秒清除筆跡。當收到「Game start」廣播時，下筆與顯示角色。當背景換成片尾時，停筆、隱藏角色，並清除筆跡。當碰到草莓時，分數+5，廣播訊息【1】(由草莓角色接收)。 二.3.6 學生複製與修改「畫筆」角色的廣播訊息片段，重製出碰到不同角色(柳橙、蘋果、香蕉、西瓜)時加分，碰到炸彈角色時扣分，碰到不同角色時，廣播的訊息設成不同數字(2~6)。 二.3.7 學生修改「畫筆」角色，當背景換成片尾時，停止其他程式。 二.3.8 學生設計「草莓」角色，開始時隱藏、在幕後不斷橫向變換位置，收到「Game start」廣播後，在 1~3 秒內隨機建立分身，並顯示分身。當被畫筆切到時，切換造型、刪除分身。當收到片尾廣播時，停止其他程式並刪除分身。 二.3.9 學生點選觀看其他水果與炸彈的角色，注意到「炸彈」角色多一個廣播積木(訊息 7)，廣播給「爆炸」角色用。 二.3.10 學生編排「爆炸」角色，開始時隱藏，收到廣播訊息 6 (炸彈出現)時跟隨滑鼠，當收到廣播訊息 7 (切到炸彈)時顯示，2 秒後隱藏。 二.3.11 學生編排「忍者」角色，開始時隱藏，片尾時出現並顯示動畫。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【消滅惡魔】範例，有一隻惡魔角色不管怎麼切都不會消失，請除錯修改。 3. [動動腦-初階題] 使用本課練習成果，把水果改成從四面八方快速飛出，並消失得更快，來增加遊戲難度。 4. [動動腦-初階題] 開啟【點心派對】範例，設計一個用小手劃過一個點心就得分的遊戲。		
第 15-17 週	單元六、小精靈	第 15~17 節課	3	1. 口頭問答：能說出如何防止角

	吃豆豆	一、準備活動 1. 教師提問：你知道迷宮是什麼嗎？分享你玩過的走迷宮遊戲。 2. 教師說明小精靈吃豆豆遊戲。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。  二、發展活動 1. 活動一：繪製造型 - 二.1.1 學生認識角色造型區的繪製功能介面。 - 二.1.2 學生觀看 p.110 學習影片，知道如何繪製小精靈。 2. 活動二：來做迷宮遊戲吧！ - 二.2.1 學生開啟練習檔案【小精靈吃豆豆-練習檔案】。 - 二.2.2 學生檢視已做好的「背景」、「遊戲說明」角色與程式。 - 二.2.3 學生編輯「小精靈」角色，設定開始時定位、面朝右，並不斷切換造型，形成嘴巴張合的連續動畫。 - 二.2.4 學生編輯「小精靈」角色： - 二.2.4.1 能用方向鍵移動角色，設定碰到邊緣反彈。 - 二.2.4.2 當碰到指定的橘色(豆豆顏色)時，往反方向退 5 點。 - 二.2.4.3 完成四個方向的編排。 - 二.2.4.4 當碰到魔鬼時，扣分。 - 二.2.4.5 當收到「結束」廣播訊息時，說出遊戲結束。 - 二.2.5 學生編輯「紅豆豆」角色，當碰到小精靈時扣分，廣播「扣分」訊息。 - 二.2.6 學生點選「綠豆豆」角色，觀察已編排好的程式，並修改程式，當碰到小精靈時，加分、綠豆豆數量變數-1。 - 二.2.7 學生觀察惡魔們的角色與程式。 - 二.2.8 學生存檔與試玩。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【小精靈走迷宮】範例，範例中，如果不放大舞台玩，直接拖曳小精靈終點就會過關，請除錯並修改。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，將小精靈改成效左走，頭就會轉向左方，反之則轉向右方。 4. [動動腦-進階題] 學生開啟【小蜜蜂走迷宮】範例，設計成吃到黃豆豆與小花得分、吃	色穿牆。 2. 操作評量：學生能製作迷宮遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。
--	------------	--	--

		到紅豆豆扣分，碰到怪獸也扣分。		
第 18-19 週	單元七、雙人賽車障礙賽	第 18~19 節課 一、準備活動 - 教師介紹駕駛遊戲，操控車子躲避障礙物。 - 教師詢問學生，駕駛車輛需要什麼？(學生回答：油、電，能源)。 - 教師說明透過使用不同的按鍵操控車子，可設計成雙人遊戲。 - 學生閱讀本課程式流程圖。  二、發展活動 1. 活動一：同一角色，變出不同分身 二.1.1 學生開啟【同一角色產生不同分身】範例檔，觀察程式，知道在建立分身時可切換造型。 二.1.2 學生知道能用隨機取數換造型。 2. 活動二：來做雙人賽車障礙賽吧！ 二.2.1 學生開啟練習檔案【雙人賽車障礙賽-練習檔】，檢視已編好的角色與程式「遊戲說明」、「開始按鈕」、「背景」。 二.2.2 學生修改「障礙」角色： 二.2.2.1 廣播開始時，每 3 秒產生一次分身，造型隨機切換成 1 或 2，使用變數計算產生的障礙物數量，再廣播訊息「汽油桶」。 二.2.2.2 當分身產生時，定位到隨機 x 座標(-100 到 100 之間)、固定 y 座標位置。 二.2.2.3 當分身產生時，不同造型的移動速度不同，直到移動到指定 y 座標時，分身消失。  →分身速度設計 二.2.2.4 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 二.2.3 學生編排「汽油桶」角色，設定建立分身的時機、定位，以及消失規則。當碰	2	- 口頭問答：能說出雙人遊戲的設計重點。 - 操作評量：能設計雙人駕駛遊戲。 - 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。

		到賽車時，油量增加 2。當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 二.2.4 學生編排「賽車 A」角色： 二.2.4.1 當收到廣播訊息開始時，定位到指定位置，以及用方向鍵控制賽車，並配合方向切換造型。 二.2.4.2 當碰到「樹 1」、「樹 2」、「障礙」、「賽車 B」時，皆廣播訊息「Game Over」。 二.2.4.3 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 二.2.5 學生觀察「賽車 B」角色程式。 二.2.6 學生編排「樹 1」角色： 二.2.6.1 設定變數速度為-5，每隔 1 秒產生分身。 二.2.6.2 當分身產生，定位到指定位置，以-5 的速度往下移動，直到 y 座標小於-180，就刪除分身。 二.2.6.3 當收到【Game Over】訊息時，停止此角色的程式。 二.2.7 學生觀察「樹 2」角色程式。 二.2.8 學生觀察「Game Over」角色的程式。 二.2.9 學生存檔、除錯與試玩。 3. 活動三：雙人比賽開始！ 二.3.1 教師提醒學生注意遊戲競賽精神，保持禮貌且友善。 二.3.2 學生與同儕兩人一組，使用自己的成果檔比賽，遊玩雙人賽車障礙賽。 二.3.3 學生與同儕交換成果檔，再比一次。 三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【螃蟹向前行】範例來除錯。 3. [動動腦-初階題] 學生開啟本課練習成果，修改程式，將障礙的數量增加、速度變快，讓遊戲更難。 4. [動動腦-進階題] 學生延續[初階題]的成果，將障礙換成其他造型，並再增加一個障礙造型、換個賽道，改成單人玩的遊戲。		
第 20~21 週	單元八、城池保衛戰	第 20~21 節課 一、準備活動 1. 教師提問：有玩過射擊遊戲嗎？描述遊玩方式。 2. 教師說明本課射擊遊戲設計。 3. 學生閱讀本課程式流程圖。	2	1. 口頭問答：能說出射擊遊戲的重點(角色連動)。 2. 操作評量：能設計射擊遊戲。 3. 多媒體課後測驗：【本課測驗遊戲】。



二、發展活動

1. 活動一：砲彈角色與砲台角色連動設計

二.1.1 學生知道使用按鍵控制射擊。

二.1.2 學生知道砲彈從炮口射出，分身產生時定位到「我方」角色的位置、面朝「我方」角色的方向。

2. 活動二：來設計射擊遊戲吧！

二.2.1 學生開啟練習檔案【城池保衛戰】。

二.2.2 學生檢視已編好的角色與程式「遊戲說明」、「標題」、「開始按鈕」、「城牆」、「背景」。

二.2.3 學生修改「準星」角色，設計當收到廣播【開始戰鬥】時，顯示到最上層並定位到鼠標位置。如按下左鍵或空白鍵，準星出現縮小的動態效果。

二.2.4 學生修改「我方」角色程式，當收到廣播【開始戰鬥】時，每次按下滑鼠左鍵就改變造型，按下滑鼠左鍵或空白鍵時就產生「我方砲彈」的分身。

二.2.5 學生修改「我方砲彈」角色程式，當分身產生，就顯示並定位在「我方」角色，然後從炮口射出砲彈，直到碰到敵方(攻城車)或舞台邊緣時消失。

二.2.6 學生修改「敵方」角色程式，當收到廣播【開始戰鬥】時，隨機在 0.5~1 秒間產生分身、移動。當敵方碰到「城牆」角色時，顯示【你輸了】，當碰到「我方砲彈」角色時，顯示被擊中的效果(亮度與尺寸改變)，並刪除分身。

二.2.7 學生檢視「你輸了」與「你贏了」的已編排角色程式。

3. 活動三：「函式」積木的運用

二.3.1 學生認識「函式」積木。

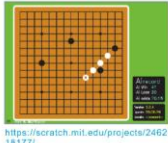
二.3.2 學生開啟【函式積木-示範】範例，觀看 p.155 學習影片，認知到如何建立函式。

二.3.3 學生能說出製作函式積木的用途或優點。

4. 活動四：認識與觀摩「AI 遊戲」

二.4.1 學生認識 AI 遊戲，與人工智慧對玩的設計。

二.4.2 學生開啟瀏覽器，進入各項 AI 遊戲作品，試玩看看。

		    三、綜合活動 1. 學生從課本習題複習所學。 2. [除錯題] 學生開啟【夜市射氣球】範例，範例中射中氣球卻沒有破掉的效果，除錯並修改。 3. [動動腦-初階題] 學生修改本課成果，修改一下參數，讓攻城車不要出現太多、速度別太快，讓遊戲變簡單。 4. [動動腦-進階題] 學生開啟範例【牙菌大作戰】，編輯出擊中牙菌得分、未擊中扣分、德30分即過關的遊戲。		
--	--	---	--	--

項目：領域補救教學--數學領域(1 節)

第 21 週	單元 1-3 最大公因數 1-4 最小公倍數 認識質數、合數， 並用短除法做質因 數的分解	*分 A、B 兩組進行補救教學 A 組習作強化、B 組進階 題型 A 組 1. 熟練短除法的題型 2. 熟練最大公因數應用題的求法 B 組 3. 熟練最小公倍數應用題的求法 4. 練習題 10 題。	1	
--------	--	--	---	--

四、其他類課程

(一)實施年級：115 學年度【六】年級

(二)節數分配：每週學習節數(3)節，上學期(21)週(63)節、下學期(19)週(57)節，合計(120)節。

(三)本學期課程規劃(表十三)：(下學期)

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				
服務學習				
校際/班級交流	【兒童節活動】 E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	1. 貫徹兒童德智體群美五育並重之教育，激發個體發揮潛能，造就完美的人格。 2. 透過表揚活動使兒童體會尊重他人成就，激發奮進，將來能為國家社會奉獻與服務。 3. 藉由比賽闖關活動達到宣導及寓教娛樂的目的。	1. 能自我表現良好，成為好兒童。 2. 拿到禮物懂得感恩感謝。 3. 挑戰任務，完成闖關。	1. 兒童節禮品 2. 闖關器材獎品 3. 態度檢核
	【母親節活動】 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。	1. 傳承為人子女感恩父母親終年辛勞之文化美德，以為學校實施家庭教育之學習活動，使學生於活動中體認「教孝月」之真諦。	1. 學生以動態表演方式呈現學習成果。 2. 學習成果展現，並邀請家長及社區民眾一同欣賞。 3. 由學生親將自製母親卡與康乃馨獻	1. 靜態作品展 2. 態度檢核 3. 備齊表演道具及音樂

		2. 推展藝文活動，陶冶學生氣質，使藝文素養深耕於校園中。 3. 展現學生平日學習成果，增進學生學習動機與活力。	予到場長輩，以表達感恩的孝心。 4. 設計辦理親子傳情之相關系列活動，以實際行動讓孩子表達對父母親或爺奶長輩的偉大恩情。	
自治活動				
班級輔導	【性別平等教育】 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。 1. 認識兩性對婚姻、家庭生活彼此所產生的角色期望。 2. 明瞭兩性在婚姻、家庭生活中對彼此的角色期望並無差異。 3. 瞭解兩性如何營造幸福的婚姻、如何彼此溝通、互相尊重的進行良好互動。 4. 能夠逐步建立良好而互相尊重的兩性互動模式。 了解男女除了性別上的差異外皆無不同。			
學生自主學習	【資訊教育】 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境	1.知識：認識影片剪輯的技巧與圖像處理的方法。 2.態度：能認真了解影片傳達的故事。 3.實踐：應用威力導演剪輯影片及使用PhotoCap處理圖像，設計影片腳本，創作影片傳達故事。	1.口頭問答：能說出影片編導的步驟。 2.操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 3.學習評量：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。 4.學習評量(練功囉)：本課測驗題目。	

	與活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。			
領域補救教學	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-C3 具備理解與關心多元文化或語言的數學表徵的素養，並與自己的語言文化比較。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。	分 A、B 組進行補救教學 A 組習作強化 B 組進階題型 1. 能簡化問題，解決找規律的應用問題 2. 能列出多步驟的算式解決『和不變』的問題 3. 認識速度的意義 4. 知道 n 邊型的內角和(n 小於 6) 5. 能簡化問題，解決找規律的應用問題 6. 基準量與比較量的應用-兩量之和 7. 能夠在生活中應用圓形圖理解資料 8. 能夠利用百分率計算出圓心角並繪製圓形圖	1. 課後紙筆評量 2. 課堂上老師布題能積極參與解題 3. 問題與討論 4. 習作完成正確度達 90%以上 5. 課堂實際操作準確度檢核	

(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)

項目：(填寫八大類)				
教學進度	主題/單元名稱	學習活動	節數	備註
項目：校際/班級交流				
第 8 週	兒童節活動	1. 鄉長頒發兒童節禮品。 2. 兒童節慶祝大會暨各班模範生表揚。 3. 兒童節闖關活動。	1	
第 13 週	母親節活動	1. 校園藝文社團表演。 2. 母親卡之製作，辦理全校性母親卡製作，於活動當日展示與獻卡。 3. 獻花活動。 4. 愛的抱抱及親親。	1	
項目：班級輔導				
第 1 週 第 2 週 第 3 週	性別平等教育	單元名稱 只要我長大 活動一 一.教學準備：於學習活動前，先了解學生對職業與兩性關係的印象，以瞭解學童兩性平權觀念與態度的起點行為。 二.主要活動：於學習活動中，以學習單慢慢讓學童醒思與隨時修正兩性平權的觀念與態度。 三綜合活動：學習活動後，確實瞭解學童在兩性平權上觀念與態度的改變程度，並可作為學習活動的回饋。 活動二 一.教學準備：有鑒於多元社會強調兩性平權重要性，然而，多數人對於「職業」仍存有相當程度的性別刻板印象；故本教學活動就男女職業平權觀點出發，以求打破職業上性別刻板印象的迷思，建立學	6	

		童正確的性別觀念。 二. 主要活動： 1、打破職業上性別刻板的迷思概念，確立學生適當的性別認同觀。 2、讓學童瞭解職業選擇的「適性」原則，此「性」為個性、才性、品行、與性別絕非有絕對性的相關。 3、養成學童正確的性別平等觀念及態度。 4、真正落實性別平等教育。 三綜合活動： 1、能讓學生對職業與性別相關性重新認識及省思。 2、學生以性別平等的觀念，界定職業的性別屬性。 3、顛覆職業的刻板性別印象。 4、強化學童兩性平權觀念。 5、以兩性平權為基石，為自我未來做好規劃。 單元名稱 大家的體育課 一、教學準備： 1. 躲避飛盤的相關經驗。 2. 躲避球的相關書籍、資料。 二、主要活動 活動一：大家談 學習單 請同學分組談一談參與躲避飛盤活動的經驗，討論分隊的方式為何，並說明原因。 活動二：頭腦體操 請同學依自己的想法回答問題，回答只須填入男生、女生或男女即可，例如： 1. 常指揮全場的人…（男） 2. 不會攻擊、只會跑來跑去躲盤的人…（男女皆可） 3. 每次打球時都很臭屁拿球的人…（女） 4. 填完之後，讓學生說說看，為什麼覺得是這個答		
--	--	---	--	--

		案？ 活動三：選秀大賽 在活動單中有 10 位不同實力的同學，讓同學填入並選擇這些隊員的優先次序及理由，並說明為什麼你會依這樣的次序選擇。 二、綜合活動 概念統整、課後活動、延伸活動 單元名稱 老鼠嫁女兒之徵婚啟事 1. 引起動機： “老鼠嫁女兒”故事劇情： 哩哩啦，哩哩啦……敲鑼鼓，吹喇叭， 老鼠家裡有喜事，有個女兒要出嫁。 "女兒嫁給誰？"媽媽問爸爸。 爸爸是個老糊塗，他說；"誰神氣就嫁給他。" 爸爸就去找太陽。 太陽說："烏雲要遮我，烏雲來了我怕。" 爸爸又去找烏雲。 烏雲說："大風要吹我，大風來了我怕。" 爸爸又去找大風。 大風說："圍牆要堵我，我見圍牆就怕。" 爸爸又去找圍牆。 圍牆說："老鼠會打洞，老鼠來了我怕。" 太陽怕烏雲，烏雲怕大風，大風怕圍牆，圍牆怕老鼠。 爸爸聽得笑哈哈，"原來老鼠最神氣，女兒應該嫁老鼠。" 只是現在煩惱又來了，知鼠知面不知心， 每隻老鼠都神氣，女兒應該嫁給誰？ 聰明小朋友，快來當紅娘， 幫忙想一想，究竟誰是好夫婿？ 未婚老鼠們： 老鼠小姐要徵婚，不知她是啥模樣？		
--	--	--	--	--

		不知她是啥性情？真叫我呀費疑猜！ 待我見面把人瞧，聽其言呀觀其行； 再來好好費思量～ 嘿呦～嘿呦～ 小姐～小姐，我來徵婚相親了！ 2. 團體討論 共同分析、討論以下問題： A. 在婚姻、家庭生活中，兩性的角色期望分別為何？ B. 在婚姻、家庭生活中的角色期望有無性別差異？ C. 若有，產生的可能原因及背景為何？ 性別角色期望差異與性別互動的關係。 3. 討論兩則“徵婚啟事”（一男一女）。 A. 你發現了什麼？感覺什麼？ B. 對兩性分別透露出哪些角色期望？ 你認同……為什麼？ 不認同……為什麼？ C. 是否存在性別刻板印象或性別迷思？ 4. 設計一則老鼠女兒的徵婚啟事。 5. 綜合活動 經由討論、分析、合作省思與價值澄清的活動使學生瞭解兩性間雖有生理上的差異，但在婚姻與家庭生活中兩性互動的角色期望並不應因性別而有所差異，最重要的是要透過彼此尊重、溝通進而建立良好的性別互動，才有幸福、美滿的婚姻生活		
--	--	--	--	--

項目：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1~2週	主題一、認識多媒體與威力導演	準備活動 教師介紹多媒體。 教師說明如何用影片說故事。 教師說明編導影片的流程與腳本設計。 發展活動	2	口頭問答：能說出影片編導的步驟。 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 學習評量（我是高手）：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。

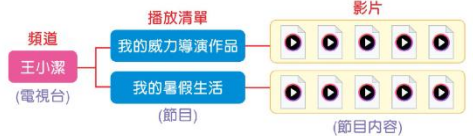
		活動一：認識素材 學生認識素材的種類、差異與取得方式。 學生檔案管理的概念。 學生認識創用 CC 的授權要素。 學生認識免費資源網站。 活動二：初試身手 學生認識威力導演介面與各種操作模式。 學生使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。 學生匯出 mp4 影片。 學生匯出威力導演專案。  綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。		學習評量(練功囉): 本課測驗題目。
第 3~5 週	主題二、夏日 嬉遊記	準備活動 教師說明「腳本模式」。 教師說明將校外教學的圖片與影片結合成夏日嬉遊記影片。  發展活動 活動一：夏日嬉遊記 學生匯入素材到時間軸。 學生切換腳本模式。 學生啟用「Magic Movie 精靈」製作影片。 學生知道可以從威力導演 DirectorZone 網站下載免費範本與特效，取得合法素材。 學生設定背景音樂與混音。 學生輸入片頭與片尾文字。 學生匯出影片與專案。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。	3	口頭問答：能說出腳本模式與幻燈片秀的差別。 操作評量：完成本課練習。 學習評量(我是高手): 使用本課素材與「Magic Movie 精靈」練習。 學習評量(練功囉): 本課測驗題目。

第 6~8 週	主題三、一個 巨星的誕生	準備活動 教師說明本課影片腳本，成長寫真影片製作與記錄的意義。 教師介紹影像美化軟體。  發展活動 活動一：PhotoCap 學生用 PhotoCap 設計雜誌風片頭。 活動二：一個巨星的誕生 學生使用威力導演「完整模式」製作影片。 學生編排素材播放順序、時間。 學生設計片頭淡入、片尾淡出。 學生用「文字範本」做圖說。 學生使用「繪圖設計師」製作動態簽名。 學生下載與加入內建音樂。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。	3	口頭問答：PhotoCap 可以做什麼？ 操作評量：完成本課練習。 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。
第 9~10 週	主題四、守護 地球你和我	準備活動 教師說明本課影片腳本。	2	口頭問答：說出影像修補的前後差異。 操作評量：完成本課練習。 學習評量（我是高手）：使用本課練習素材製作影片。

		 發展活動 活動一：守護地球你和我 學生匯入素材與編排順序。 學生設定播放時間。 學生能知道當素材與專案的比例不同時，藉由縮放尺寸，移除素材的黑邊。 學生修補、加強影像，能調亮整體光線、亮度與飽和度。 學生修剪視訊長度。 學生分離音訊。 學生設定背景音樂。 學生平移與縮放圖片。 學生使用文字特效讓字幕動起來。 學生使用特效讓人物圖片動起來。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。		學習評量(練功囉):本課測驗題目。
第 11-12 週	主題五、小小 新聞主播台	準備活動 看過新聞嗎?說出對新聞主播的印象。 認識新聞播報中常用的「子母畫面」技巧。 教師說明「動物星球系列報導」影片主題。 學生理解地球上各種不同型態的生命，為了保護這些生命多樣性，首先要理解牠們的行為、棲地，才能保育牠們。 教師說明本課影片腳本。	2	口頭問答：說出什麼是子母畫面。 操作評量：完成本課練習。 學習評量(我是高手):使用本課素材並下載不同範本練習。 學習評量(練功囉):本課測驗題目。

		 發展活動 活動一：動物星球系列報導 學生製作倒數畫面。 學生從威力導演網站下載文字範本與倒數畫面。 學生使用文字範本製作動態新聞片頭。 學生製作子母雙畫面。 學生分割視訊。 學生設定片段靜音。 學生將子影片加陰影與外框。 學生加入旁白。 學生修剪視訊。 學生使用新聞快報範本與編輯。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。		
第 13-14 週	主題六、熱血 青春全紀錄	準備活動 教師引導提問：看過電影嗎？有注意到影片結尾常有什麼？教師說明電影結尾的「工作人員名單」。 教師說明本課影片腳本。	2	口頭問答：說出遮罩的效果。 操作評量：完成本課練習。 學習評量（我是高手）：使用本課素材練習。 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

		 發展活動 活動一：熱血青春全紀錄 學生匯入素材與編排。 學生用文字遮罩動畫做片頭。 學生套用轉場特效。 學生加入炫粒特效。 學生自製文字範本。 學生用字幕工房加字幕。 學生製作工作團隊名單當片尾。 學生分割音樂與淡出。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。		
第 15-16 週	主題七、創意 拼貼 Fun 電影	準備活動 學生準備之前第二課到第六課的成果影片。 教師介紹分享影片的方式。 發展活動 活動一：拼貼影片 學生使用「創意拼貼設計師」製作拼貼影片，將五個之前的成果影片合成一個影片。 活動二：Google 雲端硬碟 學生上傳檔案到 Google 雲端硬碟。 學生共用影片。 學生觀賞分享的影片。 活動三：YouTube 分享 教師說明 YouTube 個人頻道、播放清單與影片的概念。	2	口頭問答：說出 Google 雲端硬碟與 YouTube 影音網站能做什麼。 操作評量：完成本課練習。 學習評量(練功囉)：本課測驗題目。

		 學生在 YouTube 建立自己的個人頻道。 學生將影片上傳到 YouTube 並分享。 學生學會管理影片。 學生建立 YouTube 播放清單。 綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。		
第 17-21 週	八、臺灣野生 動物保育	主題一、認識多媒體與威力導演 準備活動 教師介紹多媒體。 教師說明如何用影片說故事。 教師說明編導影片的流程與腳本設計。 發展活動 活動一：認識素材 學生認識素材的種類、差異與取得方式。 學生檔案管理的概念。 學生認識創用 CC 的授權要素。 學生認識免費資源網站。 活動二：初試身手 學生認識威力導演介面與各種操作模式。 學生使用威力導演「幻燈片秀編輯器」功能，匯入相片與背景音樂製作影片。 學生匯出 mp4 影片。 學生匯出威力導演專案。  綜合活動 已完成的學生協助同儕。 讓學生從課本習題複習所學。	5	口頭問答：能說出影片編導的步驟。 操作評量：能執行威力導演製作幻燈片秀。 學習評量（我是高手）：使用自己身邊的照片或者「進階練習圖庫」素材練習。 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。

項目：領域補救教學--數學領域(28 節)				
第 4、5、6 週	單元第一單元 小數與分數的四則運算	A 組 1. 練習小數與分數混合計算之課本類題。 B 組 1. 練習小數與分數混合計算之進階類題。	6	
第 7、8、9 週	單元第二單元 圓面積與扇形面積	A 組 1. 計算圓面積及扇形面積之課本類題。 B 組 1. 計算圓面積及扇形面積之進階類題。 2. 複合型面積進階類題計算。	4	
第 10、11、12 週	單元第三單元 速率	A 組 1. 用導出量單位解決日常生活中的問題 2. 用導出量單位來進行單位的換算 B 組 1. 用導出量單位解決日常生活中的問題 2. 練習題 10 題	6	
第 13、14 週	單元第四單元 統計圖表	A 組 1. 練習圓形圖之課本類題。 2. 繪製圓形圖之課本類題。 B 組 1. 練習與繪製進階圓形圖判讀。	3	
第 15、16 週	單元第五單元 怎樣解題	A 組 1. 基準量與比較量的應用-兩量之差 2. 基準量與比較量熟悉 B 組 1. 能夠算出基準量與比較量的應用-兩量之和	4	
第 17、18、19 週	單元第六單元 角柱與圓柱	A 組 1. 練習計算柱體體積之課本類題。 2. 練習計算角柱及圓柱表面積之課本類題。 B 組 3. 練習計算複合形體之進階類題。	5	