

參、彈性學習課程計畫（校訂課程）

【六】年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(105)節、下學期(19)週共(95)節，合計(200)節。

上學期				
週次	類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程(1)	社團活動與技藝課程(2)	其他類課程(2)
第一週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第二週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第三週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第四週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第五週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第六週	上杉下海學得精采		鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)

		樂樂棒球社	
第七週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)
第八週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)
第九週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)
第十週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十一週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十二週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十三週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)
第十四週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)

第十五週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)
第十六週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十七週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十八週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十九週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	其他議題:安全教育(交通安全) (1) 資訊課程(1)
第二十週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	其他議題:安全教育(交通安全) (1) 資訊課程(1)
第二十一週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	其他議題:安全教育(交通安全) (1) 資訊課程(1)
總計	21	42	42

下學期

類別 週次 節數	統整性主題/專題/議題探究課程(1)	社團活動與技藝課程(2)	其他類課程(2)
第一週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第二週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第三週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第四週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第五週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第六週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性別平等教育(1) 資訊課程(1)
第七週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)

第八週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)
第九週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭教育(1) 資訊課程(1)
第十週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十一週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十二週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:家庭暴力防治(1) 資訊課程(1)
第十三週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)
第十四週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)
第十五週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:性侵害防治教育(1) 資訊課程(1)

第十六週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十七週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十八週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	法定議題:環境教育(1) 資訊課程(1)
第十九週	上杉下海學得精采	鼓樂團 程式設計社 龜嶼人文社 樂樂棒球社	其他議題:安全教育(交通安全)(1) 資訊課程(1)
總計	19	38	38

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程規劃與實施內涵-國小(表八之一)

每週學習節數(1)節，上學期(21)週共(21)節、下學期(19)週共(19)節，合計(40)節。

課程名稱	上杉下海，學得精采	實施年級	六年級
課程目標	<ol style="list-style-type: none">1. 藉由撿拾海灘廢棄物的行動讓學生了解海洋廢棄物都來自陸地。2. 透過大型的藝術創作，讓學生知道許多被丟棄的物品都還有使用價值，化腐朽為神奇。3. 透過藝術創作的方式，將環保意識轉化為有趣、好玩的課程素材，讓學生將所學實踐於生活之中。4. 能透過實際操作與體驗，了解獨木舟運動安全準則的重要性。5. 能討論並思考，針對意外傷害的因素提出預防或者解決方法。6. 透過社區踩踏的活動，認識與自己生活息息相關的人事物，並進一步以「探訪奇人異事」為媒介，開啟他們對周遭人、事、物的好奇，引發學習的興趣與動機。7. 認識海漂植物的特徵與構造。8. 了解海漂植物與一般植物間的差異。9. 透過實地觀察海漂植物，了解海漂植物的知識，並能正確辨識種類。10. 瞭解海洋環境保護與永續發展的重要性，珍惜生物與非生物資源。		
核心素養 具體內涵	<p>藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>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。</p> <p>藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>社-E-B3 體驗生活中自然、族群與文化之美，欣賞多元豐富的環境與文化內涵。</p> <p>自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。</p> <p>自-E-B3 透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。</p> <p>自-E-C3 透過環境相關議題的學習，能了解全球自然環境的現況與特性及其背後之文化差異。</p> <p>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。</p>		

<p>議題融入</p>	<p>環 E1 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。 環 E5 覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。 環 E16 了解物質循環與資源回收利用的原理。 海 E1 喜歡親水活動，重視水域安全。 海 E2 學會游泳技巧，熟悉自救知能。 海 E3 具備從事多元水域休閒活動的知識與技能。 海 E11 認識海洋生物與生態。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。</p>	
<p>學習重點</p>	<p>學習表現</p>	<p>健康與體育 1d-Ⅱ-2 描述自己或他人動作技能的正確性。 3c-Ⅱ-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。 藝術 2-Ⅱ-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。 3-Ⅱ-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。 社會 2a-Ⅱ-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 2a-Ⅱ-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 自然科學 po-Ⅲ-1 能從學習活動、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。 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。</p>
	<p>學習內容</p>	<p>健康與體育 Bc-Ⅱ-2 運動與身體活動的保健知識。 Cb-Ⅱ-1 運動安全規則、運動增進生長知識。 Cc-Ⅱ-1 水域休閒運動基本技能。 藝術 視 A-Ⅱ-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。 視 P-Ⅱ-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 社會 Ab-Ⅱ-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 Bc-Ⅱ-1 各個族群有不同的命名式、節慶與風俗習慣。 自然科學</p>

		INb-III-7 植物各部位的構造和所具有的功能有關，有些植物產生特化的構造以適應環境。 INb-III-7 生物可依其形態特徵 進行分類。		
表現任務	1. 藉由海廢垃圾蒐集分類與創作，設計一面海廢創作牆，展現學生的無限創意。 2. 蒐集校園內棋盤腳的種子進行彩繪與植栽，裝置美綠化校園空間。 3. 走讀庄頭探訪奇人異事，了解琉球漁村特色，利用繩仔編織魚簍，傳承耆老們的獨特手藝。 4. 經由舟遊琉嶼課程學生挑戰出航，完成 高階 護照認證。			
教學資源	1. 相關簡報 2. 《海廢圖鑑》一書 3. 圖畫紙 4. 學習單 5. 海洋廢棄物 6. 工具:鐵絲、尖嘴鉗、顏料等 7. 社區簡易地圖 8. 學習單 9. 多媒體工具(相機、手機等)			
第一學期				
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第 1 週 第 6 週	海廢垃圾復活記—海廢裝置藝術創作	1. 認識海廢創作 (1)藉由「Re-Think 重新思考」推出的《海廢圖鑑》讓學生欣賞各種化腐有為神奇的有趣創作。 (2)抽籤得到指定的海洋廢棄物，讓學生腦力激盪想出不同的創作結果。 2. 整理、清洗撿拾回來的海洋廢棄物。 3. 海洋廢棄物創作 (1)將海洋廢棄物隨機分配給學生。 (2)學生檢視所得到的海洋廢棄物有哪些，發想如何使用及創作。 (3)製做海廢裝置藝術。	6	

		(4)展示並加以解說創作理念。		
第 7 週 第 9 週	舟遊琉嶼-獨木舟高階操作	(1)海洋教育--外海體驗 (2)搬運及上落獨木舟技巧 (3)獨木舟成艇牌及翻船復位	3	
第 10 週 第 15 週	走讀庄頭－社區特色導覽	1. 特蒐任務 (1)繪製簡易社區地圖。 (2)標示社區內奇人異事位置。 2. 探訪奇人異事 (1)探訪前仔細規劃踩踏步驟與行前聯繫注意事項，並事前擬定訪問大綱與教師討論。 (2)探訪中運用數位媒材紀錄見聞，仔細利用五官探索。 (3)探訪後將觀察及訪問資料加以統整，並歸納重點。 3. 多元成果展示 (1)透過小組共同創作，引導學生發揮優勢智能，並以多元的媒材展現豐富成果。	6	
第 16 週 第 21 週	在地植物蒐集站－認識海漂植物	1. 認識海漂植物 (1)教師介紹海漂植物的種類及特性。 (2)學生發表曾經見過的海漂植物種類。 2. 蒐集小島海漂植物 (1)口頭調查海漂植物分布位置。 (2)實地走訪小島海漂植物，並將其特徵拍照紀錄。 (3)分析小島海漂植物的分布情形及原因。	6	
第二學期				
教學進度	單元名稱	單元內容與學習活動	節數	混齡模式與備註 (無則免填)
第 1 週 	海廢垃圾復活記－海廢裝置藝術創作	1. 海廢創作大觀園 (1)學生上網搜尋海廢創作作品。	6	

第 6 週		<p>(2)介紹作品作者、內容、創作理念等。</p> <p>2. 大型海廢裝置藝術創作</p> <p>(1)選定校園布置角落，規劃展示空間。</p> <p>(2)學生利用現有海洋廢棄物發想，完成草稿與教師討論，教師給予建議。</p> <p>(3)製做大型海廢裝置藝術。</p> <p>(4)展示並加以解說創作理念。</p>		
第 7 週 第 9 週	舟遊琉嶼-獨木舟高階操作	<p>(1)海洋教育--外海體驗</p> <p>(2)搬運及上落獨木舟技巧</p> <p>(3)獨木舟成艇牌及翻船復位</p>	3	
第 10 週 第 14 週	在地植物蒐集站—海漂植物種子創作	<p>1. 認識海漂植物種子</p> <p>(1)教師介紹海漂植物種子及特性。</p> <p>(2)學生依據不同的種子特性發表使用途徑。</p> <p>2. 海漂種子創作</p> <p>(1)欣賞海漂植物創作</p> <p>(2)學生依據不同種子特性，挑選能加以發揮創意的種子。</p> <p>(3)完成海漂植物種子創作，並分享設計原理。</p> <p>3. 展示創作成果</p>	5	
第 15 週 第 19 週	走讀庄頭—社區特色導覽	<p>1. 走讀庄頭</p> <p>(1)完成社區特色地圖，除了上學期探訪的奇人異事外，請透過文獻資料豐富地圖內容。</p> <p>2. 「i」鄉「i」土</p> <p>(1)透過多元的表達方式（圖畫、口語、戲劇等），運用錄音、錄影與行動載具製作成 QR Code，將文化永久保存及傳送。</p> <p>(2)將社區探索情形錄影並用 Simple-mind 紀錄故事採集重點，並使用 Kahoot 軟體來行銷傳播社區的奇人異事。</p> <p>3. 藝拍即合</p> <p>(1)學生擔任創客角色發展社區特色文化商品。</p> <p>(2)製作文創商品。</p>	5	

備註：

1. 混齡教育實施說明(未實施者毋須填列)：

- (1) 混齡教育實施年段以同一學習階段安排為優先，或依課程規劃經校內課程發展委員會決議實際實施混齡教學年級。
- (2) 學校務必實施一門混齡統整性主題/專題/議題探究課程，另以每週固定排課或不得少於該門校訂課程全學年度節數之三分之二。
- (3) 混齡型態得參考以下型態，並納入該領域/科目學習與教學重點、教學進度及評量方式總表：
 - a. 全班教學(使用同一份教材)
 - b. 平行課程(各年級使用各自的教材)
 - c. 螺旋課程(學習共同主題，各年級難度不同)
 - d. 課程輪替(全班一起同一份教材，但有設計輪流實施，今年上 A 年級課程，明年上 B 年級的課程)
 - e. 科目交錯(同一節課，A、B 年級分別上不同科目)
- (4) 混齡教育請依照單元架構繪製課程架構表(詳見 p. 16 混齡課程範例 1-1)