

參、彈性學習課程計畫

【 四 】年級彈性學習課程計畫

上學期(20)週共(120)節、下學期(20)週共(120)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	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	1.迎新活動(2)
第二週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	2.性別平等教育~如何保護自己(2)
第三週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第四週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第六週	1 跨域閱讀(1)	0	0	6.游泳教學(2)

	3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)			
第七週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第八週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第九週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	3.校外教學(7)
第十週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十一週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十二週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十三週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2)	0	0	0

	4 科技與資訊教育(1)			
第十四週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	4.與閱讀有約(2)
第十六週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	5.校慶活動(10)
第十七週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十八週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十九週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第二十週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
總 計	89	0	0	31

下學期

週次 \ 類別 節數	統整性主題/專題/議題探究課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第二週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	1.性別平等教育~小心網路(2)
第三週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第四週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)
第六週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	6.游泳教學(2)

第七週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第八週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	2.兒童節活動(2)
第九週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十一週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十二週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十三週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	3.母親節活動(6)

第十四週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十五週	1 跨域閱讀(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	4.與閱讀有約(2)
第十六週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十七週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十八週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(2) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第十九週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
第二十週	1 跨域閱讀(1) 2. 邏輯遊樂園(1) 3 國際文化(2) 4 科技與資訊教育(1)	0	0	0
總 計	100	0	0	20

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程架構：(請依學校實際情形條列，表格請自行增刪)

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
1 跨域閱讀	1. 圖書館利用 2. 閱讀素養 3. 資訊素養	20	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
2 邏輯遊樂園	第 1 單元一億以內的數 第 2 單元乘法 第 4 單元除法 第 3&第 5 單元角度和三角形 第 6 單元分數 第 7 單元容量和重量 第 8 單元整數四則 第 9 單元小數 第 10 單元長度	9	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
3 國際文化	1.床邊故事篇 2.閱讀素養	40	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
4 科技與資訊教育	1. LibreOffice Write 基礎入門 2. SketchUp 3D 繪圖	20	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

下學期

課程名稱	內容	節數	項目
跨域閱讀	1. 圖書館利用 2. 閱讀素養 3. 資訊素養	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
邏輯遊樂園	單元 1 統計圖表 單元 2 分數的加減和整數倍 單元 3 概數 單元 4 四邊形 單元 5 小數乘以整數 單元 6 周長和面積 單元 7 一億以上的數 單元 8 時間的加減 單元 9 等值分數 單元 10 立方公分	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
國際文化	1. 床邊故事篇 2. 閱讀素養	40	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
科技與資訊教育	1. 迷幻遊戲趣	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

(二)課程內涵：(請依據統整性探究課程架構安排分別編寫課程計畫)

課程名稱：1 跨域閱讀(四上)								
項目：■主題 □專題 □議題								
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1 週	課程介紹	閱 2-2 國-E-B1	1.瞭解本學期課程 2.了解閱讀課的規則	1.本學期課程介紹 2.本學期課程要求說明	1	參與態度 口語表達	1.自編教材 2.簡報	閱讀教師。統整語文。
第 2-3 週	一、圖書資源的運用 2.認識圖書館提供的媒體資源與服務	圖 2-2-1 國-E-A3 國-E-C2	1. 認識圖書館提供的媒體資源與服務	〈活動一〉圖書館的媒體資源與服務 圖書館規劃出各種空間設備，給不同需求的讀者使用，在這些空間中有紙本、電子、視聽、立體及靜畫資料。 〈活動二〉學校圖書館的媒體陳列 探索學校圖書館多媒體的陳列方式。	2	口頭評量 實作評量 觀察評量	圖 2-2-1 1. 教學 ppt 2. 圖書館	圖書資訊利用教育、閱讀教師 【環境教育】 【資訊教育】
第 4-6 週	一、圖書資源的運用 2. 善用基本的資訊檢索技能	圖 2-2-2 國-E-B2	2. 善用基本的資訊檢索技能	〈活動一〉認識搜尋引擎與關鍵字 1. 認識常用的搜尋引擎 2. 如何下關鍵字 〈活動二〉學習搜尋技巧 1. 搜尋引擎的功能，以 Google 為例 2. 單一關鍵字搜尋 3. 多個關鍵字搜尋 4. 進階搜尋 〈活動三〉指派任務 1. 小試一下	3	口頭評量 實作評量 觀察評量	圖 2-2-2 1. 教學 ppt 2. 電腦或平板	圖書資訊利用教育、閱讀教師 【資訊教育】
第 7-9 週	一、圖書資源的運用	圖 2-2-3 國-E-B2	3. 會使用電子書和資料庫	〈活動一〉電子書的功能與使用 1. 認識電子書的奧秘及優缺點 2. 免費的付費的電子書要去哪裡找？	3	口頭評量 實作評量	圖 2-2-3 1. 教學 ppt	圖書資訊利用教育、閱

	3.會使用電子書和資料庫	自-E-B2		以及注意事項 3.國立公共資訊圖書館有豐富的線上電子資源，快來利用這個知識大寶庫吧！ 4.線上申辦國資圖借閱證。 5.如何進入電子書服務平台。 6.閱讀新手注意事項。 7.如何閱讀電子書(以閱讀屁屁超人為例)。 8.試著借閱一本電子書閱讀，並跟同學分享心得。 〈活動二〉資料庫的功能與使用 1.國資圖中小學各主題的資料庫推薦。 2.探索國資圖資料庫。 3.如何進入資料庫的方法。 4.小試身手，讓同學分組探索喜歡的資料庫。 〈活動三〉電子書與資料庫的應用 校園中有常常出現小昆蟲，藉由KWL的課程，試著到國資圖的電子書與資料庫找答案。		觀察評量	2. 電腦或平板	讀教師、資訊教育 【資訊教育】
第 10-11 週	四.閱讀媒材 五.閱讀活動 六.閱讀態度 ~綠笛	閱 2-2 國-E-A2 國-E-A3 國-E-B1	1. 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。	〈教學活動一〉繪本綠笛 1.預測與連結 2.問題提問 3.小孩與長大的不同 4.你想要怎麼樣的人生 〈教學活動二〉學習單 1.想一想，說一說 2.KWL 學習單	2	口頭評量 實作評量 觀察評量 合作評量 報告評量	1.繪本~綠笛 2.教學 ppt	圖書資訊利用教育、閱讀教師統整自然課程 【生命教育】 【品德教育】 【環境教

								育】 【戶外教育】 【資訊教育】 【失智症】
第 12-13 週	四.閱讀媒材 五.閱讀活動 六.閱讀態度 ~我的朋友小結巴	閱 2-2 國-E-A2 國-E-A3 國-E-B1	1. 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。	〈教學活動一〉繪本我的朋友小結巴 1.預測與連結 2.問題提問 3.面對霸凌者、被霸凌者和旁觀者 〈教學活動二〉學習單 1.想一想，說一說 2.KWL 學習單	2	口頭評量 實作評量 觀察評量 合作評量 報告評量	1.繪本~我的朋友小結巴 2.教學 ppt	圖書資訊利用教育、閱讀教師 【生命教育】 【品德教育】 【環境教育】 【性別平等教育】 【資訊教育】
第 14-15 週	五.閱讀活動 ~小四愛作怪	閱 2-2 國-E-A2 國-E-A3 國-E-B1	1. 能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。 2. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用	〈教學活動一〉故事閱讀 1 1.預測與連結 2.有層次提問 3.逃亡記、白字小姐、到此一遊、園遊會 〈教學活動二〉故事閱讀 2	2	口頭評量 發表評量 小組合作評量	1.小四愛作怪/小兵出版 2.教學 ppt	閱讀素養與閱讀活動、閱讀教師 【家庭教育】

			<p>禮貌語言，適當應對。</p> <p>3.經由指導，學習正確的閱讀方法，並運用閱讀策略理解各式閱讀素材，轉化成自身的知識、觀念、技能。</p>	<p>1.預測與連結</p> <p>2.有層次提問</p> <p>3.到此一遊、園遊會</p> <p>〈教學活動三〉學習單</p> <p>1.想一想，說一說</p> <p>2.學習單</p>				<p>【性別平等】</p> <p>【生命教育】</p> <p>【閱讀素養】</p> <p>【性別平等教育】</p>
第 16-17 週	五.閱讀活動 ~少年豆子的煩惱	閱 2-2 國-E-A2 國-E-A3 國-E-B1	<p>1.能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>2.能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>3.經由指導，學習正確的閱讀方法，並運用閱讀策略理解各式閱讀素材，轉化成自身的知識、觀念、技能。</p>	<p>〈教學活動一〉故事閱讀 1</p> <p>1.預測與連結</p> <p>2.有層次提問</p> <p>3.小豆子的煩惱 1~10 章</p> <p>〈教學活動二〉故事閱讀 2</p> <p>1.預測與連結</p> <p>2.有層次提問</p> <p>3.小豆子的煩惱 11~20 章</p> <p>〈教學活動三〉學習單</p> <p>1.想一想，說一說</p> <p>2.學習單</p>	2	口頭評量 發表評量 小組合作評量	1.少年豆子的煩惱 2.教學 ppt	閱讀素養與閱讀活動、閱讀教師 【家庭教育】 【性別平等】 【生命教育】 【閱讀素養】 【性別平等教育】
第 18-20 週	五.閱讀活動	閱 2-2 國-E-A2	<p>1.能培養閱讀的興趣、態度和習慣，並</p>	<p>〈教學活動一〉故事閱讀 1</p> <p>1.預測與連結</p>	3	口頭評量 發表評量	1.西游記 2.教學 ppt	閱讀素養與閱讀活

	六. 閱讀態度 ~西遊記	國-E-A3 國-E-B1	<p>流暢朗讀文章表達的情感。</p> <p>2. 能培養良好的聆聽態度，並學會使用禮貌語言，適當應對。</p> <p>3. 經由指導，學習正確的閱讀方法，並運用閱讀策略理解各式閱讀素材，轉化成自身的知識、觀念、技能。</p>	<p>2. 有層次提問</p> <p>3. 西遊紀上冊</p> <p>〈教學活動二〉故事閱讀 2</p> <p>1. 預測與連結</p> <p>2. 有層次提問</p> <p>3. 西遊紀下冊</p> <p>〈教學活動三〉角色分析</p> <p>1. 想一想，說一說</p> <p>2. 認識故事三元素(背景、角色、情節)</p> <p>3. 角色分析及扮演(引導學生認識西遊記中最典型的人物，並可以簡短敘述他們的性格)</p> <p>4. 孫悟空的筋斗雲一縱身就有十萬八千里，由他替唐三藏將經書取回，實在是易如反掌。為何要花十四年的時間，歷盡千辛萬苦，到西方取經？</p> <p>5. 觀察現在的社會現象再配合故事中人物的特性，你覺得現在的社會中，哪一種人最多？簡單說明自己的看法。</p> <p>6. 如果將西遊記編排成一齣戲劇。想想自己適合詮釋哪個角色，為什麼？</p>		小組合作評量		<p>動、閱讀教師</p> <p>【家庭教育】</p> <p>【安全教育】</p> <p>【性別平等】</p> <p>【生命教育】</p> <p>【閱讀素養】</p> <p>【性別平等教育】</p>
--	-----------------	------------------	---	--	--	--------	--	---

課程名稱：1 跨域閱讀(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-5 週	四.閱讀媒材 五.閱讀活動 六.閱讀態度 ~能主動參與各式閱讀活動，規劃個人的閱讀書單。	圖 3-2-1 國 E-A2 國-E-B2	1. 透過大量閱讀，認識故事類型，體會閱讀的樂趣。 2. 認識各種改寫故事的方法，創作自己的童話故事。 3. 運用圖像組織策略，結合生活情境進行自編故事。	〈活動一〉認識兒童故事 1. 認識兒童故事特性與類型 2. 查詢圖書館內的兒童故事 3. 故事分享 〈活動二〉小紅帽大集合 1. 小紅帽原版故事接力 2. 認識故事三元素(背景、角色、情節)與故事情節四階段(故事開始、遭遇問題、解決方法、故事結局) 3. 共讀改編版的小紅帽故事 4. 歸納出改寫故事的技巧 〈活動三〉兒童故事創作室 1. 選擇一篇童話故事為原型 2. 運用合適與創意改寫原故事 3. 書寫改寫分析圖 4. 依架構圖進行故事改寫 〈教學活動四〉讀文章學思辨 1. 看篇名、想經驗 2. 看故事、想自己 3. 讀觀點、做比對 4. 勤分享、得收穫 〈教學活動五〉我是剪報高手 1. 剪報學習單	5	口頭評量 實作評量 觀察評量 發表評量 參與態度 實作表現	1. 《11 個小紅帽》，作者：林世仁 聯經出版。 2. 教學 ppt 3. 圖書館內各類型的兒童故事。	圖書資訊 利用教育 統整各領域 【多元文化】 【國際教育】 【性侵防治】 【閱讀素養】 【生命教育】

課程名稱：1 跨域閱讀(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 6-10 週	四.閱讀媒材 五.閱讀活動 六.閱讀態度 ~認識人物傳記(海倫凱勒、貝多芬、吳季剛、楊思典……)	閱 2-2 國-E-A2 國-E-B1 國-E-C2	1.運用策略閱讀媒材(預測、連結、圖像組織)。 2.主動閱讀各類文本(報章雜誌、科普書、名人傳記、兒童小說等) 3.運用策略閱讀媒材(結構、推論、提問) 4.能藉由心得發表、故事創作等活動分享閱讀經驗。	〈教學活動一〉人物傳記知多少? 1.故事閱讀 2.人物特點歸納 3.人物特點比較 〈教學活動二〉偶像特點 1.特點描繪 2.集思廣益 〈教學活動三〉介紹我的偶像 1.能和其他人分享作品	5	口頭評量 實作評量 觀察評量 發表評量 參與態度 作品評量	故事~人物傳記、事蹟報導	【閱讀素養】 【生命教育】 【家庭教育】 【性別教育】
第 11-15 週	五.閱讀活動、閱讀態度 ~我們一班都是鬼	閱 2-2 國-E-A2 國-E-B1 國-E-C2	1.運用策略閱讀媒材(結構、推論、提問) 2.能藉由心得發表、故事創作等活動分享閱讀經驗	〈教學活動一〉我們來閱讀 1.預測與連結 2.有層次提問 (1)角色與人物 (2)誰來當班長? (3)三太子夜半抓女鬼 〈教學活動二〉閱讀文本 1.內容解析 (1)愛睡鬼身上的吸血蟲 (2)骯髒鬼的紅豆餅	5	口頭評量 實作評量 觀察評量 發表評量 參與態度 學習單實作	1.我們一班都是鬼/小兵出版社出版 2.教學 pp	閱讀素養與閱讀活動、【性侵防治】 【多元文化】 【安全教育】 【法治教育】

課程名稱：1 跨域閱讀(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				(3)GOODBYE 張天師 〈教學活動三〉統整 1. 書中角色分析 2. 班級人物 3. 心得分享				
第 16-20 週	閱讀媒材& 閱讀活動& 閱讀態度 ~認識科普 書/昆蟲的 秘密	國-E-A2 自-E-A2 自-E-B2 自-E-C2	1. 能主動參與各式 閱讀活動，規劃個人 的閱讀書單。 2. 認識科普書文章 並在圖書上分類。 3. 運用關鍵句摘 要、KWL 策略，就文 本的觀點，找出支持 的理由 4. 閱讀多元 文本，以認識議題， 進而培養探究學習 的興趣	〈教學活動一〉科學大偵探 1. 科學影片欣賞 2. 定義問題 3. 尋求解決方法 4. 歸納探索 〈教學活動二〉昆蟲的秘密 1. 運用 KWL 策略: 已知、想知、得知 2. 練習重點摘要 〈教學活動三〉昆蟲追追追 1. 認識自然科學類的多元媒材 2. 多元文本的比較	5	口頭評量 實作評量 觀察評量 發表評量 參與態度	1. 圖書館 中的 300 類 的科學類 讀物。 2. 鳥類圖 鑑。 3. 科 普 類 雜 誌 每 組 一 本。 4 昆蟲知多 少 KWL 紀錄 表。	【生命教 育】 【法治教 育】 【環境教 育】 【資訊教 育】 【閱讀素 養】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 7 週	第 1 單元一億以內的數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 透過具體的操作活動，進行一億以內各數的說、讀、聽、寫。 2. 從具體情境中，認識一億以內各數的位名與位值，並做數的換算。	1. 在具體情境中，透過累加一萬、一千的數數活動，說出和寫出10萬以內各數的數詞序列。 2. 在具體情境中，透過累加一萬的數數活動，說出和寫出「十萬」的新數詞。 3. 在具體情境中，認識「十萬位」。 4. 在具體情境中，透過累加十萬、一萬的數數活動，說出和寫出100萬以內各數的數詞序列。 5. 在具體情境中，透過累加十萬的數數活動，說出和寫出「一百萬」的新數詞。 6. 在具體情境中，認識「百萬位」。 7. 在具體情境中，透過累加一百萬、十萬、一萬的數數活動，說出和寫出1000萬以內各數的數詞序列。 8. 在具體情境中，透過累加一百萬的數數活動，說出和寫出「一千萬」的新數詞。 9. 在具體情境中，認識「千萬位」。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 8 週	第 2 單元乘法	數-E-A1, 數-E-A2,	1. 能在生活情境中，理解並熟練四位	1. 能理解、熟練四位數乘以一位數進位直式計算，解決乘法問題。	1	觀察評量 操作評量	1. 小白板 2. 白板筆	【性別平等教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	數乘以一位數有關的乘法問題。 2. 能在生活情境中，理解並熟練三位數以內乘以二位數有關的乘法問題。	2. 具體情境中，理解並熟練一位數、二位數乘以整十的直式乘法問題。 3. 能理解、熟練把乘數分成幾十和幾，解決一位數、二位數乘以二位數的乘法問題。 4. 在具體情境中，理解並熟練一位數乘以二位數的直式乘法問題。 5. 能透過積木或方瓦，解決二位數乘以二位數的乘法問題。 6. 能理解、熟練把乘數分成幾十和幾，解決一位數、二位數乘以二位數的乘法問題。 7. 在具體情境中，理解並熟練二位數乘以二位數的直式乘法問題。		實作評量 口頭評量 發表評量	3. 南一電子書	【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 10-11 週	第 4 單元除法	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 透過分具體物活動，能熟練四位數除以一位數的意義，解決除法直式計算問題。 2. 能理解並熟練二位數除以二位數有關的除法問題。	1. 透過分具體物活動，能熟練四位數除以一位數，商是四位數的除法直式計算問題。 2. 透過分具體物活動，能熟練四位數除以一位數，商是三位數的除法直式計算問題。 3. 透過分具體物活動，能理解幾十除以幾十直式計算的除法問題。 4. 透過分具體物活動，能理解二位數	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				除以幾十直式計算的除法問題。 5. 能理解並熟練二位數除以二位數，除數估商為幾十的除法問題。 6. 能理解並熟練除數個位為 1~4 與 5~9 估商的方式。				
第 12-13 週	第 3 單元角度/ 第 5 單元三角形	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 認識旋轉角。 2. 使用量角器。 3. 認識鈍角、銳角、平角和周角。 4. 認識並繪製基本三角形。	1. 透過物件旋轉的活動，認識角旋轉的大小。 2. 認識量角器刻度尺的結構。 3. 以量角器報讀角的大小。 4. 利用量角器測量並畫出指定角度的角。 5. 培養角度的量感 6. 運用「邊」與「角」，辨認正三角形、等腰三角形、直角三角形、銳角三角形、鈍角三角形和等腰直角三角形。 7. 透過操作，認識基本三角形的簡單性質。 10. 使用直尺和三角板繪製等腰三角形、直角三角形和等腰直角三角形。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 14 週	第 6 單元分數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3,	1. 能認識真分數、假分數與帶分數，熟練假分數與帶分數的	1. 能認識真分數、假分數與帶分數，並說明其意義。 2. 透過操作活動，認識假分數與帶分	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電	【性別平等教育】 【人權教

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	互換。 2. 能將簡單分數標記在數線上。	數的相互關係。 3. 能熟練假分數與帶分數的互換，並理解其分子除以分母的商與餘數的關係。 4. 透過數線，了解簡單分數的順序。 5. 能在數線上標記簡單分數的位置。		發表評量	子書	育】 【生涯規劃教育】
第 17 週	第 7 單元容量和重量的計算	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能解決公升和毫公升兩階單位的加、減、乘、除的計算問題。 2. 能解決公斤和公克兩階單位的加、減、乘、除的計算問題。	1. 在具體情境中，能解決公升和毫公升兩階單位有進位的加法計算問題。 2. 在具體情境中，能解決公升和毫公升兩階單位有退位的減法計算問題。 3. 在具體情境中，能解決公升和毫公升兩階單位有進位的乘法計算問題。 4. 在具體情境中，能解決公升和毫公升兩階單位的除法計算問題。 5. 在具體情境中，能解決公斤和公克兩階單位有進位的加法計算問題。 6. 在具體情境中，能解決公斤和公克兩階單位有退位的減法計算問題。 7. 在具體情境中，能解決公斤和公克兩階單位有進位的乘法計算問題。 8. 在具體情境中，能解決公斤和公克兩階單位的除法計算問題。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 18 週	第 8 單元整	數-E-A1,	1. 解決生活情境中	1. 會將兩步驟整數四則問題併成一	1	觀察評量	1. 小白板	【性別平

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	數四則	數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	整數四則的兩步驟問題。 2. 將生活情境中兩步驟的整數四則問題用併式記錄。 3. 了解整數四則混合計算時，併式的約定。 4. 理解連乘、連除的計算。	個算式，並用逐次減項的方法計算。 2. 知道併式中只有加減的計算時，由左而右逐步進行計算。 3. 知道併式中只有乘除的計算時，由左而右逐步進行計算。 4. 能解決生活情境中連減的兩步驟問題。 5. 知道併式有括號時，括號裡的要先計算。 6. 在具體情境中理解連乘時，由左而右和括號在後面，計算的結果相同。 7. 能解決生活情境中連除的兩步驟問題。 8. 在具體情境中理解連除兩數時，第一個數除以後兩數之積與由左而右逐一計算的結果相同。		操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	2. 白板筆 3. 南一電子書	【等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 19 週	第 9 單元小數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能在測量的情境中，認識二位小數。 2. 能在操作具體物的情境中，進行二位小數的換算。 3. 能進行二位小數的大小比較。	1. 透過平分色紙的情境，理解 $\frac{1}{100}$ = 0.01 的關係。 2. 認識二位小數的記法和讀法。 3. 透過小數累加的活動，建立二位小數的數詞序列，並加以記錄。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				4. 藉由 $\frac{10}{100}$ 張色紙是 0.10 張色紙， $\frac{1}{10}$ 張色紙是 0.1 張色紙的連結，了解 $0.10=0.1$ 。 5. 能利用定位板，進行二位小數的換算。 6. 能使用定位板認識位值單位「百分位」。 7. 透過累加、累減 0.1、0.01 的數數活動，建立二位小數的數詞序列。 8. 能在數線上標記小數的位置。 9. 能以 0.01 為計數單位，藉由計數單位的多寡，比較小數的大小。 10. 在定位板上進行小數大小比較。				
第 20 週	第 10 單元 長度	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 認識 1 公里 (km) 的長度。 2. 認識公里、公尺間的關係和換算。	1. 認識長度 1 公里是 1000 公尺。 2. 認識公里和公尺間的關係。 3. 了解公里和公尺間的換算。 4. 認識 1 公里是 100000 公分。 5. 了解公里和公分間的換算。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1 週	單元 1 統計圖表	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B2, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能報讀生活中資料的統計圖。 2. 能報讀較複雜的長條圖。	1. 透過橫軸和縱軸的資料，了解長條圖的意義。 2. 認識生活中常見的長條圖。 3. 認識省略符號。 4. 能報讀有省略符號的長條圖。 5. 能報讀各種變形較複雜的長條圖。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 7 週	單元 2 分數的加減和整數倍	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能在具體情境中，進行同分母分數的大小比較。 2. 在具體情境中，能解決同分母分數的加法問題。 3. 在具體情境中，能解決同分母分數的減法問題。	1. 能利用整數比較的經驗進行同分母分數的大小比較。 2. 能在具體情境中，解決 2 個真分數相加的加法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 3. 能在具體情境中，解決 2 個假分數相加的加法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 4. 能在具體情境中，解決 2 個帶分數相加的加法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 5. 能在具體情境中，解決假分數和帶分數的加法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 6. 能在具體情境中，解決 2 個假分數	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				相減的減法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 7. 能在具體情境中，解決 2 個帶分數相減的減法問題，並用算式記錄解題過程和結果。 8. 能在具體情境中，解決假分數和帶分數的減法問題，並用算式記錄解題過程和結果。				
第 9 週	單元 3 概數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 理解概數的意義。 2. 理解並應用無條件進入法、無條件捨去法及四捨五入法在指定位數取概數。	1. 透過情境理解生活中的概數，並進行命名活動。 2. 透過情境理解「無條件進入法」的意義、命名及取法。 3. 透過情境理解「無條件捨去法」的意義、命名及取法。	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 10 週	單元 4 四邊形	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-B3, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 理解垂直與平行的意義。 2. 能運用「角」與「邊」等構成要素，辨認簡單平面圖形。 3. 由平行的概念，認識簡單平面圖形。 4. 能透過操作，認識四邊形的簡單性質。	1. 理解垂直的意義。 2. 理解平行的意義。 3. 能畫出垂直線和平行線。 4. 理解有四個邊相等且四個角為直角的四邊形是正方形。 5. 理解有四個直角的四邊形是長方形。 6. 理解有四個邊相等的四邊形是菱形。	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				7. 由平行的概念，認識平行四邊形。 8. 由平行的概念，認識梯形。 9. 理解長方形和正方形的簡單性質。 10. 理解菱形、平行四邊形和梯形的簡單性質。 11. 理解「對角線」的意義。				
第 11 週	單元 5 小數乘以整數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能用直式處理小數乘以一位整數的計算，並解決生活中的問題。 2. 能用直式處理小數乘以二位整數的計算，並解決生活中的問題。 3. 能在具體情境中，解決小數乘以整數兩步驟（不併式）的應用。	1. 經驗單位小數的連加並用乘法記錄。 2. 能解決一位純小數乘以一位整數的問題，並用直式計算解題。 3. 能解決一位帶小數乘以一位整數的問題，並用直式計算解題。 4. 能解決二位純小數乘以一位整數的問題，並用直式計算解題。 5. 能解決二位帶小數乘以一位整數的問題，並用直式計算解題。 6. 能解決一位小數乘以二位整數的問題，並用直式計算解題。 7. 能解決二位小數乘以二位整數的問題，並用直式計算解題。 8. 能在具體情境中，解決乘、加的兩步驟（不併式）小數乘法應用問題。 9. 能在具體情境中，解決加、乘的兩	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				步驟（不併式）小數乘法應用問題。 10. 能在具體情境中，解決乘、減的兩步驟（不併式）小數乘法應用問題。 11. 能在具體情境中，解決減、乘的兩步驟（不併式）小數乘法應用問題。 12. 能在具體情境中，解決連乘的兩步驟（不併式）小數乘法應用問題。				
第 12 週	單元 6 周長和面積	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-B3, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能理解正方形和長方形的周長公式。 2. 認識平方公分。 3. 能理解長方形和正方形的面積公式。 4. 了解平方公尺與平方公分的關係，進行平方公尺與平方公分的換算。	1. 能用正方形周長公式＝邊長×4，算出正方形的周長。 2. 能用長方形周長公式＝（長＋寬）×2，算出長方形的周長。 3. 以 1 平方公分為單位，進行面積的估測、實測。 4. 能用長方形面積公式＝長×寬，算出長方形的面積。 5. 能用正方形面積公式＝邊長×邊長，算出正方形的面積。 6. 認識面積單位「平方公尺」。 7. 了解 1 平方公尺＝10000 平方公分。 8. 進行平方公尺和平方公分的換算活動。	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【生涯規劃教育】
第 14 週	單元 6 周長	數-E-A1,	1. 應用長方形或正	1. 應用長方形面積公式，解決生活中	2	觀察評量	1. 小白板	【性別平

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	和面積	數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-B3, 數-E-C1, 數-E-C2	方形面積公式,解決生活中長方形或正方形的面積問題。	長方形的面積問題。 2. 應用正方形面積公式,解決生活中正方形的面積問題。 3. 應用長方形或正方形面積公式,解決生活中複合圖形的面積問題。。		操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】
第 16 週	單元 7 一億以上的數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 從具體情境中,認識一億以上各數的位名與位值。 2. 從具體情境中,認識一兆以上各數的位名與位值。 3. 以萬、億或兆為單位,進行加、減計算。	1. 在具體情境中,認識「億位」。 2. 在具體情境中,認識「十億位」到「千億位」。 3. 在具體情境中,認識「兆位」。 4. 在具體情境中,認識「十兆位」到「千兆位」。 5. 以萬、億或兆為單位,進行加、減計算。	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】
第 17 週	單元 8 時間的加減	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能了解時間量中二階單位之間的關係,並進行時間的換算。 2. 能解決時間量中二階單位之間的計算問題。	1. 能解決日和時的換算問題。 2. 能解決時和分的換算問題。 3. 能解決分和秒的換算問題。 4. 能解決時間二階單位的計算問題。	2	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【資訊教育】 【人權教育】
第 18 週	單元 9 等值分數	數-E-A1, 數-E-A2,	1. 能在具體平分的情境中,理解等值分	1. 能認識 $\frac{n}{n}$ 和 1 的等值關係。	2	觀察評量 操作評量	1. 小白板 2. 白板筆	【性別平等教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	數。 2. 能在具體情境中，進行分數的大小比較。	2. 透過不同的等分割活動，認識等值分數。 3. 能在離散量的情境中，透過比較內容物的個數，認識分數的等值關係。 4. 透過再細分，察覺分母、分子同乘以一整數，能找出等值分數。 5. 能在測量的情境中，認識分母是10、100的分數的等值關係。 6. 能運用等值分數進行簡單異分母分數的大小比較。		實作評量 口頭評量 發表評量	3. 南一電子書	【人權教育】
第 19 週	單元 9 等值分數	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 能將簡單分數換成小數，解決生活上的問題。 2. 能將小數換成分數，解決生活上的問題。	1. 能將分母是10、100的分數換成小數。 2. 能運用等值分數將簡單分數換成小數。 3. 能將一位小數換成分數。 4. 能將二位小數換成分數。	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】
第 20 週	單元 10 立方公分	數-E-A1, 數-E-A2, 數-E-A3, 數-E-B1, 數-E-B3, 數-E-C1, 數-E-C2	1. 透過直接比較或間接比較，認識物體的大小。 2. 透過堆疊活動，複製指定的正方體、長方體。 3. 透過點數活動，計	1. 在生活情境中，透過感官察覺物體的大小。 2. 用相同的個物，堆疊指定的正方體、長方體。 3. 透過堆疊活動，經驗物體體積的保留性。 4. 透過個別單位的實測，認識物體的	1	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	1. 小白板 2. 白板筆 3. 南一電子書	【性別平等教育】 【人權教育】 【海洋教育】

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)

項目：☒主題 ☐專題 ☐議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			算複合形體的體積。	大小。 5. 以白色積木為個別單位，進行體積的複製和實測活動。 6. 認識 1 立方公分。 7. 以 1 立方公分為單位，進行正方體的實測活動。 8. 以 1 立方公分為單位，進行長方體的實測活動。 9. 透過切割、分層的方法，算出複合形體的體積。				

課程名稱：3 國際文化(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-3 週	1. 課程介紹 2. Story 1 : 狐狸與烏鴉 The Fox and the Crow	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 瞭解本學期課程 2. 了解閱讀課的規則 3. 能靜心欣賞故事 4. 能了解故事寓意 5. 能分享&表達故事大意	1. 班規討論與說明 2. 師生自我介紹 3. 課程介紹 4. 故事欣賞 5. 故事寓意： 勿聽信花言巧語。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 4-6 週	Story 2 : 驢子與店主 The Donkey and the Shopkeeper	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 勿自作聰明。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 7-9 週	Story 3 : 老鷹與農夫 The Eagle and the Farmer	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 要知恩圖報，心存善念、多行善事。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 10-12 週	Story 4 : 農夫與驢子 The Farmer	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 勿自怨自艾怨天尤人。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	

課程名稱：3 國際文化(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
	and the Donkey							
第 13-15 週	Story 5 : 驕傲的蒼鷺 The Proud Heron	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 勿驕傲或好面子。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 16-18 週	Story 6 : 狐狸與山羊 The Fox and the Goat	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 謹言慎行且明辨是非善惡。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 19-20 週	Story 7 : 團結力量大 The Bundle of Sticks	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 團結合作的重要。	4	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	

課程名稱：3 國際文化(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-3 週	1. 課程介紹 2. Story 8 : 狐狸與烏鴉 The Fox and the Crow	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 瞭解本學期課程 2. 了解閱讀課的規則 3. 能靜心欣賞故事 4. 能了解故事寓意 5. 能分享&表達故事大意	1. 班規討論與說明 2. 師生自我介紹 3. 課程介紹 4. 故事欣賞 5. 故事寓意： 勿聽信花言巧語。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 4-6 週	Story 9 : 漁夫和小魚 Fisherman and His Little Fish	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 珍惜所擁有的。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 7-9 週	Story10 : 母獅子 The Lioness	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 重質不重量。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 10-12 週	Story11 : 北風與太陽 The Wind and the Sun	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 仁慈與善良的力量。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 13-15	Story12 :	E-A2	1. 能靜心欣賞故事	1. 故事欣賞	6	1. 上課態	1. 課外讀	

課程名稱：3 國際文化(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
週	老狗的命運 The Old Dog	E-B1 E-C1 E-C2	2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	2. 故事寓意： 學會感恩。		度 2. 活動參與度	物 2. 互動光碟	
第 16-18 週	Story13： 危機意識 Danger Signs	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 故事寓意： 要及時注意身邊的危險徵兆。	6	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	
第 19-20 週	Story14： 守財奴 The Man Who Loved Money	E-A2 E-B1 E-C1 E-C2	1. 能靜心欣賞故事 2. 能了解故事寓意 3. 能分享&表達故事大意	1. 故事欣賞 2. 寓意：須物盡其用	4	1. 上課態度 2. 活動參與度	1. 課外讀物 2. 互動光碟	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1 週	資訊倫理	E-C1	1. 能夠理解使用網路的禮節。 2. 可以安全地使用網路資源。	1. 使用網路的禮節 2. 認識網路侵權行為 3. 瞭解網路安全	1	作業 口頭報告	電腦設備	
第 2 週	自由軟體 LibreOffice Write	E-B2	1. 可以對於 Writer 軟體有基本的認識與操作。	1. 認識自由軟體 LibreOffice Writer 2. 切換中英文輸入與中英輸入練習 3. 存檔、關閉 Writer 及開啟舊檔	1	實務操作 課堂問答 參與討論	電腦設備	
第 3-4 週	文字編輯	E-B1 E-B2	1. 能夠在 Writer 中正確的輸入文字。 2. 可以知道如何調整文字的格式。	1. 複製與貼上文字 2. 文字輸入與格式 3. 標點符號輸入	2	實務操作 課堂問答 參與討論	電腦設備	
第 5 週	插入圖片	E-B2 E-B3	1. 可以插入適合的圖片。 2. 能夠正確的設定圖片格式。	1. 圖片搜尋與插入圖片設定 2. 編輯圖片輪廓設定 3. 設定對齊模式	1	實務操作 課堂問答 參與討論	電腦設備	
第 6-7 週	文件美化	E-B2 E-B3	1. 可以依照規定調整頁面格式。 2. 能夠插入背景圖片。	1. 調整檢視比例設定與設定頁面邊界與邊框 2. 設定圖片與文字對齊模式 3. 環繞文字的模式設定 4. 背景圖片設定	2	實務操作 課堂問答 參與討論	電腦設備	
第 8-9 週	插入表格	E-B2 E-B3	1. 可以插入表格。 2. 能夠修改表格內容的格式。	1. 表格的插入與表格的刪除 2. 表格欄位寬度、高度設定 3. 表格文字輸入與對齊模式	2	實務操作 課堂問答 參與討論	電腦設備	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
				4. 設定字型、大小、顏色等相關設定				
第 10 週	作業評量	E-A2 E-B2	1. 可以正確的上傳作業。	作業上傳	1	作業 口頭報告	電腦設備	
第 11-12 週	小小搬運工	E-A3 E-B1 E-B2 E-B3	1. 能夠正確的進行視角的切換，並找出方塊各個面上的文字。 2. 能夠正確的利用繪圖軟體中繪圖、對齊、比例等功能畫出指定尺寸的方塊。	1. 熟練 3D 繪圖軟體的基本指令與功能。	2	參與態度 口頭表達 實作	自編教材 SketchUp 電腦	
第 13-15 週	立體的設計世界	E-A3 E-B1 E-B2 E-B3	1. 能夠遵照老師的教學，繪製出一把椅子。 2. 能夠利用軟體指令挖洞，繪製出一個杯子。 3. 能夠畫出椎體模型，並說出與柱體的差異性。	1. 以生活周遭的物品做為繪圖練習目標進行繪圖練習。	3	參與態度 口頭表達 實作	自編教材 SketchUp 電腦	
第 16-17 週	小小建築師	E-A3 E-B1	1. 能夠了解房屋的幾何形狀，並分解	1. 觀察房子的基本形狀並進行圖形拆解。	2	參與態度 口頭表達	自編教材 SketchUp	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四上)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		E-B2 E-B3	成有利於繪製的幾何圖形。 2. 能夠繪製出之前所學的立體圖形，並利用這些立體圖形組裝成房屋。 3. 能夠觀察生活周遭物品的形狀，並利用繪圖軟體的功能製作出類似的模型。	2. 從拆解後的圖形分別繪製，並組合成房子。		實作	電腦	
第 18-19 週	科學怪人	E-A3 E-B1 E-B2 E-B3	1. 可以觀察範例機器人模型的外觀，並說出須利用哪些立體圖形進行組裝。 2. 能夠設計出簡單的機器人，並簡略分解成不同的立體圖形。 1. 可以經由自己設計圖的紀錄，設計	1. 設計自己喜歡的機器人模型。 2. 從設計圖中拆解圖形，並從個別的圖形繪製並組合。	2	參與態度 口頭表達 實作	自編教材 SketchUp 電腦	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四上)

項目：☒主題 ☐專題 ☐議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			製作出自己的機器人。					
第 20 週	成果發表會	E-A1 E-C1 E-C2	1. 能夠利用軟體的功能展示自己的作品。 2. 可以簡單的跟同學分享自己的設計概念。	1. 科學怪人作品概念分享。	1	參與態度 口頭表達	電腦	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1-2 週	程式是什麼	E-A1 E-A2 E-B1	1. 可以獨立或經由同學的協助創建一個 Scratch 的網路帳號。 2. 能夠正確地說出程式邏輯的三要素。	1. Scratch 網路帳號申請 2. Scratch 程式介面介紹。 3. 程式邏輯三要素：程序、循環、條件。	2	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	
第 3-5 週	腳色動起來	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C1	1. 可以在每次新增角色時記得並正確的調整角色的初始設定。 2. 可以正確的控制角色的移動、外觀等功能。 3. 可以經由實際演練後描述出變數的意義與使用時機。	1. 角色的初始設定介紹。 2. 角色的移動設計： (1)面向方向 (2)移動點數 (3)x、y 軸 3. 角色的外觀 4. 變數的設計 5. 程式實作：蝴蝶亂舞 (1)跟著滑鼠游標移動 (2)廣播概念	3	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	
第 6-7 週	打蝴蝶遊戲	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C1	1. 在觀看程式的過程中可以以口述的方式說明程式概念。 2. 能夠正確地說出	1. 口述程式大賽 2. 程式實作：打蝴蝶遊戲 (1)條件判斷 (2)分數計算 (3)直角坐標系的角度概念	2	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
			遊戲中各個角色之間的交互關係與程式關聯。					
第 8-10 週	迷宮脫逃	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C1	1. 可以利用 Scratch 中的向量繪圖板進行角色與背景的設計。 2. 遊戲中設計多個關卡，並利用條件判斷的方式進行換關卡的動作。	1. 程式實作：迷宮脫逃 (1)迷宮設計概念 (2)關卡設計邏輯	3	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	結合三年級學習的迷宮設計。
第 11-12 週	媽媽我愛你	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C1 E-C3	1. 可以經由實作過程中正確的應用之前學過的程式技巧。 2. 可以在卡片製作的過程中發揮對於母親或家長的感恩之情。	1. 母親節卡片設計 (1)程式腳本思考 (2)腳色位置、移動速度設定 (3)條件化程式控制 2. 卡片內容與程式概念分享	2	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	結合母親節慶祝活動
第 13-14 週	Google 小恐龍遊戲	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2	1. 在經過實作後，可以正確的描述變數的應用時機與應用方法。	1. 程式實作：Google 小恐龍遊戲 (1)自由落體設計概念 (2)分身的產生 (3)倒下的小恐龍	2	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四下)

項目：■主題 □專題 □議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
		E-C1	2. 在 Scratch 遊戲的設計過程中可以正確的應用分身的概念。					
第 15-16 週	六堆攻防戰	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C1 E-C3	1. 能夠結合在地文史，進行正確的動畫遊戲邏輯設計。 2. 可以依照腳本內容設計多個場景，並依照劇情進行正確的銜接。	1. 程式實作：六堆攻防戰 (1)將故事轉換成動畫腳本 (2)背景與角色設計 (3)場景銜接條件	2	參與態度 實作 口語表達	自編教材 電腦 Scratch	生活、母語 課協同
第 17-19 週	期末作品設計與實作	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C2 E-C3	1. 可以利用口述將作品概念描述給組員與老師聽。 2. 能夠正確的應用課程中所學的知識與邏輯概念。 3. 在進行作品設計與實作的過程中，小組內成員能夠有有效的發揮團隊精神進行討論與分工。	1. 學生分組 2. 小組期末作品設計與口述 3. 小組作品分工實作	3	參與態度 實作 口語表達	電腦 Scratch	

課程名稱：4 科技與資訊教育(四下)

項目：☒主題 ☐專題 ☐議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 20 週	作品分享會	E-A2 E-A3 E-B1 E-B2 E-C2	1. 可以在分享作品的過程中有條理的說明自己的設計概念。 2. 在同學進行報告的時候可以專注地聆聽，並在報告結束後給予建議。	1. 遊戲發表會 2. 我的最愛投票活動	1	參與態度 口語表達	電腦 投影機 Scratch	可搭配期末全校性活動