

## 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					
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) 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
3 國際文化	1.情境動畫聽講 (基礎區 L9~L16) 2.閱讀素養	40	<input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 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. 情境動畫聽講（基礎區 L17~L25） 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	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： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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	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	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	3	口頭評量 實作評量	1.教學 ppt	圖書資訊利用教育、閱讀教

	3.會使用電子書和資料庫	自-E-B2	<p>2.免費的付費的電子書要去哪裡找？以及注意事項</p> <p>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！</p> <p>4.線上申辦國資圖借閱證。</p> <p>5.如何進入電子書服務平台。</p> <p>6.閱讀新手注意事項。</p> <p>7.如何閱讀電子書(以閱讀屁屁超人為例)。</p> <p>8.試著借閱一本電子書閱讀，並跟同學分享心得。</p> <p><b>〈活動二〉資料庫的功能與使用</b></p> <p>1.國資圖中小學各主題的資料庫推薦。</p> <p>2.探索國資圖資料庫。</p> <p>3.如何進入資料庫的方法。</p> <p>4.小試身手，讓同學分組探索喜歡的資料庫。</p> <p><b>〈活動三〉電子書與資料庫的應用</b></p> <p>校園中有常常出現小昆蟲，藉由KWHL的課程，試著到國資圖的電子書與資料庫找答案。</p>	觀察評量	2.電腦或平板	師、資訊教育 資訊教育	
第 10-11 週	四. 閱讀媒材 五. 閱讀活	閱 2-2 國-E-A2 國-E-A3	<p>1.透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題</p> <p>1.預測與連結 2.問題提問</p>	<p><b>〈教學活動一〉繪本綠笛</b></p> <p>1.預測與連結 2.問題提問</p>	2	<p>口頭評量 實作評量 觀察評量</p> <p>1.繪本~綠笛 2.教學 ppt</p>	圖書資訊利用 教育、閱讀教師

	動六.閱讀態度~綠笛	國-E-B1	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。	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		合作評量 報告評量		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，並學會使用禮貌語言，適當應對。 3.經由指導，學習正確的閱讀方法，並運	〈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 1.預測與連結 2.有層次提問 3.到此一遊、園遊會  〈教學活動三〉學習單	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 性別平等 生命教育 閱讀素養 性別平等教育

			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。	1.想一想，說一說 2.學習單				
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	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，並學會使用禮貌語言，適當應對。 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。	〈教學活動一〉故事閱讀 1 1.預測與連結 2.有層次提問 3.小豆子的煩惱 1~10 章 〈教學活動二〉故事閱讀 2 1.預測與連結 2.有層次提問 3. 小豆子的煩惱 11~20 章 〈教學活動三〉學習單 1.想一想，說一說 2.學習單	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 六. 閱讀態度 ~西遊記	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.西遊紀上冊 〈教學活動二〉故事閱讀 2 1.預測與連結	3	口頭評量 發表評量 小組合作評量	1.西游記 2.教學 ppt	閱讀素養與閱讀活動、閱讀教師 家庭教育 安全教育 性別平等

		<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>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>				<p>生命教育 閱讀素養 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 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 性侵害防治 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、楊恩典……)	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、性侵害防治 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	數-E-A1	1.能在生活情境	1.能理解、熟練四位數乘以一位數進	1	觀察評量	1.小白板	性別平等

## 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
	法	數-E-A2 數-E-A3 數-E-B1 數-E-C1 數-E-C2	中，理解並熟練四位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。	位直式計算，解決乘法問題。 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。		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	教育 人權教育 生涯規劃 教育
第 10 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。	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.透過分具體物活動，能理解二位數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 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 單元整 數四則	數-E-A1 數-E-A2	1.解決生活情境中 整數四則的兩步驟	1.會將兩步驟整數四則問題併成一個算式，並用逐次減項的方法計算。	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	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。	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。		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 17 週	第 7 單元公里	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
第 18 週	第 8 單元分數	數-E-A1 數-E-A2 數-E-A3 數-E-B1 數-E-C1 數-E-C2	1.能認識真分數、假分數與帶分數，熟練假分數與帶分數的互換。 2.能將簡單分數標記在數線上。	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。	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.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。				
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。 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。	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： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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	單元 10 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

課程名稱：2 邏輯遊樂園(四下)							項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 多位數的乘與除	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。	1.能解決生活情境中，三、四位數乘以三位數的問題。 2.能解決末幾位為 0 的乘法問題。	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
第 7 週	單元 2 四邊形	數-E-A1 數-E-A2 數-E-A3	1.理解垂直與平行的意義。 2.能運用「角」與	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。	1	觀察評量 操作評量 實作評量	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
		數-E-B1 數-E-B3 數-E-C1 數-E-C2	「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.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。		口頭評量 發表評量	書	
第 9 週	單元 3 簡化計算	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。 的應用。	1.能解決兩步驟的問題，並能用併式記錄與計算。 2.能理解「連加或連減的順序可交換」，並運用於簡化計算。 3.能理解「連減兩數等於減去此兩數之和」和「先加再減與先減再加的結果相同」，並運用於簡化計算。	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 10 週	單元 4 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。	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。	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 11 週	單元 4 周長和面積	數-E-A1 數-E-A2	1.能理解長方形和正方形的面積公式。	1.能用長方形面積公式=長×寬，算出長方形的面積。	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-B3 數-E-C1 數-E-C2	2.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。	2.能用正方形面積公式＝邊長×邊長，算出正方形的面積。		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 12 週	單元 5 小數乘法	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.能解決一位純小數乘以一位整數的問題，並用直式計算解題。	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。	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 14 週	單元 5 小數乘法	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二位整數的計算，並解決生活中的問題。 2. 能解決二位純小數乘以一位整數的應用。	1. 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。 2. 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。	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
第 16 週	單元 6 等值分數	數-E-A1 數-E-A2 數-E-A3 數-E-B1 數-E-C1 數-E-C2	1.能在具體平分的情境中，理解等值分數。	1.能認識 $\frac{n}{n}$ 和 1 的等值關係。 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。	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
第 17 週	單元 7 數量規律	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，進行分數的大小比較。	1.一維與二維幾何圖形模式的觀察和推理。 2.二維表格數字模式的觀察與推理。	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 18 週	單元 8 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 19 週	單元 9 時間的計算	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。	1.能做時間單位的複名數與單名數換算。 2.能解決時間量的加減問題。	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 海洋教育
第 20 週	單元 10 立方公分	數-E-A1 數-E-A2 數-E-A3 數-E-B1	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	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。	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
		數-E-B3 數-E-C1 數-E-C2	製指定的正方體、長方體。  3.透過點數活動，計算複合形體的體積。	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。		發表評量	書	海洋教育

課程名稱：國際文化（四上）									項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 1-4 週	課程介紹 複習字母的 聲音(A~Z)	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.了解本學期課程學 習目標。 2.能聽辨教室用語。 3.能了解上課規則。 4.複習字母 A~Z 及其 發音。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 A~Z 及其相對應的 發音。 ● 能跟唱 ABC 字母歌謠。 ● 利用遊戲方式複習所學。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English YouTube 字卡		
第 5-8 週	情境動畫聽 講  L 9 : Can You Play Basketball?  L10 : In The Park  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並 做適當回應。 2.能從動畫影片中學 會日常英語。 3.酷英 Quiz 測驗。	● 能聽辨教室用語並做適當回應。 ● 能從動畫影片中學會日常英語。 ● 利用酷英有趣的測驗複習 ● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	戶外教育 安全教育	

課程名稱：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 9-12 週	情境動畫聽 講 L11 : Good Morning L12 : Good Afternoon  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能從動畫影片中學會日常英語。 3.酷英 Quiz 測驗。	● 能聽辨教室用語並做適當回應。 ● 能從動畫影片中學會日常英語。 ● 利用酷英有趣的測驗複習 ● 利用有趣的歌曲引起學生的學習興趣。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	家庭教育
第 13-16 週	情境動畫聽 講 L13 : Good Evening L14 : Nice To Meet You  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並做適當回應。 2.能從動畫影片中學會日常英語。 3.酷英 Quiz 測驗。	● 能聽辨教室用語並做適當回應。 ● 能從動畫影片中學會日常英語。 ● 利用酷英有趣的測驗複習 ● 利用有趣的歌曲引起學生的學習興趣。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	品德教育

課程名稱：國際文化（四上）								
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 17~20 週	情境動畫聽 講 L15 : I Am A Secretary L16 : Is It A Teddy Bear? 歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並 做適當回應。 2.能從動畫影片中學 會日常英語。 3.酷英 Quiz 測驗。	● 能聽辨教室用語並做適當回應。 ● 能從動畫影片中學會日常英語。 ● 利用酷英有趣的測驗複習 ● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	生涯規劃 環境教育

課程名稱：國際文化（四下）								
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 1~4 週	課程介紹 複習字母的 聲音(A~Z) 歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.了解本學期課程學 習目標。 2.能聽辨教室用語。 3.能了解上課規則。 4.複習字母 A~Z 及其 發音。	● 能用簡單英語和老師互動。 ● 能認讀字母 A~Z 及其相對應的 發音。 ● 能跟唱 ABC 字母歌謠。 ● 利用遊戲方式複習所學。	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English YouTube 字卡	

課程名稱：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 5-8 週	情境動畫聽 講  L17 : Say “Cheese”  L18 : Excuse Me. Are You Mr. Brown?  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並 做適當回應。  2.能從動畫影片中學 會日常英語。  3.酷英 Quiz 測驗。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能聽辨教室用語並做適當回應。</li> <li>● 能從動畫影片中學會日常英語。</li> <li>● 利用酷英有趣的測驗複習</li> <li>● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。</li> </ul>	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	環境教育 安全教育	
第 9-12 週	情境動畫聽 講  L19 : Look! It's A Baseball Glove  L 20 : This Is My Classroom  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並 做適當回應。  2.能從動畫影片中學 會日常英語。  3.酷英 Quiz 測驗。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能聽辨教室用語並做適當回應。</li> <li>● 能從動畫影片中學會日常英語。</li> <li>● 利用酷英有趣的測驗複習</li> <li>● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。</li> </ul>	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	環境教育	

課程名稱：國際文化 (四下)					項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 13-16 週	情境動畫聽 講 L21 : What Are You Doing? L22 : Is Tom There? 歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1.能聽辨教室用語並 做適當回應。 2.能從動畫影片中學 會日常英語。 3.酷英 Quiz 測驗。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能聽辨教室用語並做適當回應。</li> <li>● 能從動畫影片中學會日常英語。</li> <li>● 利用酷英有趣的測驗複習</li> <li>● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。</li> </ul>	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	安全教育

課程名稱：國際文化 (四下)									項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 17~20 週	情境動畫聽 講  L23 : Can You Play Ping-Pong Now?  L24 : There Are Ants On The Floor!  L25 : On The Street  歌唱學英文	E-A1 E-B1 E-B2 E-C2	1 能聽辨教室用語並 做適當回應。  2.能從動畫影片中學 會日常英語。  3.酷英 Quiz 測驗。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 能聽辨教室用語並做適當回應。</li> <li>● 能從動畫影片中學會日常英語。</li> <li>● 利用酷英有趣的測驗複習</li> <li>● 利用有趣的歌曲引起學生的學 習興趣。</li> </ul>	4	上課態度 活動參與度 師生互動形 同儕互動	Cool English (聽力之情 境動畫聽 講)	多元文化 環境教育 安全教育	

課程名稱：LibreOffice Write 基礎入門(四上)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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	資訊教育 安全教育 品德教育
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	資訊教育
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	資訊教育
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	資訊教育 品德教育
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	資訊教育
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	資訊教育

課程名稱：LibreOffice Write 基礎入門(四上)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 10 週	作業評量	E-A2 E-B2	1. 可以正確的上傳 作業。	4. 設定字型、大小、顏色等相關設定  作業上傳	1	作業 口頭報告	電腦設備	資訊教育

課程名稱：SketchUp 3D 繪圖(四上)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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 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	資訊教育
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。	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	資訊教育

## 課程名稱：SketchUp 3D 繪圖(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
			3. 能夠畫出椎體模型，並說出與柱體的差異性。					
第 16~17 週	小小建築師	E-A3 E-B1 E-B2 E-B3	1. 能夠了解房屋的幾何形狀，並分解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。	1. 觀察房子的基本形狀並進行圖形拆解。 2. 從拆解後的圖形分別繪製，並組合成房子。	2	參與態度 口頭表達 實作	自編教材 SketchUp 電腦	資訊教育
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	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	資訊教育

課程名稱：SketchUp 3D 繪圖(四上)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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
			的機器人，並簡略分解成不同的立體圖形。 3. 可以經由自己設計圖的紀錄，設計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	資訊教育

課程名稱：迷幻遊戲趣(四下)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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	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	資訊教育

課程名稱：迷幻遊戲趣(四下)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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
			程式邏輯的三要素。					
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	資訊教育
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.能夠正確地說出遊戲中各個角色之間的交互關係與程式關聯。	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	資訊教育
第8~10週	迷宮脫逃	E-A2 E-A3	1.可以利用Scratch中的向量繪圖板	1. 程式實作：迷宮脫逃 (1)迷宮設計概念	3	參與態度 實作	自編教材 電腦	資訊教育 結合三年

課程名稱：迷幻遊戲趣(四下)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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-B1 E-B2 E-C1	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。	(2)關卡設計邏輯		口語表達	Scratch	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	資訊教育 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 E-C1	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。 2. 在 Scratch 遊戲的設計過程中可以正確的應用分身的概念。	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	資訊教育
第 15~16	六堆攻防	E-A2	1. 能夠結合在地文	1. 程式實作：六堆攻防戰	2	參與態度	自編教材	資訊教育

課程名稱：迷幻遊戲趣(四下)					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 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	戰	E-A3 E-B1 E-B2 E-C1 E-C3	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)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		實作 口語表達	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	資訊教育
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	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	資訊教育 可搭配期末全校性活動

課程名稱：迷幻遊戲趣(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
			的時候可以專注地聆聽，並在報告結束後給予建議。					