

參、彈性學習課程計畫

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 A)

每週學習節數（ 1 ）節，上學期(21)週共(21)節、下學期(20)週共(20)節，合計(41)節。

課程名稱	跨域閱讀		實施年級	四年級
課程目標	1.學習認識多元的資訊管道和媒體資源。 2.能瞭解客家文化的歷史，並學會和他人分享。 3.了解閱讀傳記的策略，培養對人的理解與感受力，並能自行選定傳記來閱讀。 4.能運用閱讀方法，查詢相關資訊，能與他人介紹校園昆蟲。			
核心素養 具體內涵	國-E-A2 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。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 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。 自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料。			
議題融入	電子書與資料庫的應用、認識新聞媒體、六堆歷史、六堆文化與地圖、認識校園昆蟲、閱讀人物傳記/閱讀素養教育 電子書與資料庫的應用、認識新聞媒體、認識校園昆蟲/資訊教育 六堆歷史、六堆文化與地圖/多元文化			
學習重點	學習 表現	國 5-Ⅱ-9 能透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 社 2b-Ⅱ-2 體認人們對生活事物與環境有不同的感受，並加以尊重。感受與欣賞不同文化的特色。 自 po-Ⅱ-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。		
	學習 內容	國 Ac-Ⅱ-4 各類文句的語氣與意義。 國 Bc-Ⅱ-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等文本。 社 Bc-Ⅱ-2 各個族群有不同的命名方式、節慶與風俗習慣。 自 INa-Ⅱ-7 生物需要能量（養分）、陽光、空氣、水和土壤，維持生命、生長與活動。		
表現任務	1.學習運用電子書與資料庫資訊。 2.瞭解客家六堆歷史，能簡單陳述歷史的故事。 3.能將查找的昆蟲資訊用海報整理出來，小組報告並分享成果。			

	4.學習傳記閱讀，能整理人物特質，並分享喜愛的傳記人物。			
教學資源	1. 圖書資訊利用教育教學綱要 http://teacherlibrarian.lib.ntnu.edu.tw 2. 六堆溯源 http://library.taiwanschoolnet.org/cyberfair2003/C0332900177/6teams_1.htm 3. 六堆名稱的由來 https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%85%AD%E5%A0%86 4. 圖書館內的報紙與雜誌媒體（國語日報、未來兒童等） 5. 圖書館中的 300 類的科學類讀物。 6. 電腦、教學 ppt、海報紙。 7. 傳記類書籍。			
上學期				
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	課程介紹	1.本學期課程介紹 2.課程注意事項	1	
第(2)週 - 第(5)週	壹、圖書館利用/喜愛圖書館 二、圖書資源的運用 3.會使用電子書和資料庫 圖 2-2-3	1.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?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。 (4)如何進入電子書服務平台。 (5)閱讀新手注意事項。 (6)如何閱讀電子書(以閱讀屁屁超人為例)。 (7)試著借閱一本電子書閱讀，並跟同學分享心得。 2.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。 3.電子書與資料庫的應用 (1)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。	4	

第(6)週 - 第(10)週	*客家風情~六堆歷史	1.客家先民的開墾 (1)客家族群移居的歷史 (2)客家精神 2.六堆歷史由來 (1)康熙六十年（1721）朱一貴事件。 (2)六堆發祥地「濫濫庄」，客家庄移民，為了保護家園， 成立了義勇軍，分為前、後、左、右、中及先鋒六個營隊。	5	
第(11)週 - 第(21)週	參、資訊素養/e 探究 柒、資訊利用與探究 1.樂於參與組別討論、進行合作學習。 2.從問題思考、資料搜尋與完成報告的過程中，了解問題解決模式的各項技能。 (1) 科學的方法 (2) 昆蟲的秘密 (3) 認識校園昆蟲 (4) 昆蟲研究 (5) 報告展演	1.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 2.昆蟲的秘密~螞蟻 (1)運用 KWL 策略:已知、想知、得知 (2)資料查詢 (3)檢證搜集資料 3.昆蟲追追追 (1)認識校園昆蟲 (2)昆蟲研究 (3)昆蟲習性、食物、交配、天敵..... (4)小組研究報告 (5)研究展示	11	
下學期				
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	課程介紹	1.本學期課程介紹 2.課程注意事項	1	
第(2)週 - 第(5)週	壹、圖書館利用/喜愛圖書館 三、媒體識讀 1.認識新聞媒體（報紙、雜誌等） 圖 3-2-1	1.認識新聞 (1)為什麼有新聞(2)新聞是什麼(3)新聞在哪裡 (4)新聞如何產製(5)新聞的閱讀(6)新聞的傳播 2.報紙與雜誌媒體 (1)雜誌和報紙媒體(2)報紙的版面(3)新聞的分類 (4)版面的要素(5)報紙--探究好資源 3.報紙尋寶 (1)如何剪報(2)報紙尋寶--主題剪報	4	
第(6)週 - 第(10)週	*客家風情~六堆地圖	1.六堆文化 (1)六堆書籍及資料搜尋。 (2)六堆地理分佈:「前堆」為長治、麟洛，「後堆」為內埔，「中堆」為竹田，「左堆」為佳冬、新埤，「右堆」為高樹、美濃、杉林、甲仙、六龜，「先鋒堆」為萬巒。 (3)各地文化及物產特色。 2.六堆地圖 (1)鄉鎮地理分佈。 (2)地圖繪製。 3.小組成果及研習分享 (1)繪製海報 (2)小組報告	5	

<p>第(11)週 - 第(20)週</p>	<p>貳、閱讀素養/愛讀樂讀 四、閱讀媒材 主動閱讀各類文本(名人傳記) 五、閱讀活動 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。 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。 閱 2-3</p>	<p>1.生活中的大人物（以前 VS 現在） (1)海倫凱勒 (2)愛迪生 (3)居里夫人 (4)愛因斯坦 (5)麥可喬丹 (6)馬拉拉 (7)林書豪 (8)陳樹菊 2.查詢傳記（查詢人物傳記並找出） (1)傳紀人物的主要貢獻。 (2)傳紀人物如何改變世界。 (3)欣賞與效法。 3.傳記閱讀與討論 (1)傳紀人物的典範學習（進入文本與生命連結） (2)傳紀人物的個性與特質 (3)傳紀人物成功的原因 4.介紹我的偶像 (1)搜尋偶像人物 (2)性格處事、偶像特點 (3)典範學習 (4)一起來認識偶像</p>	<p>10</p>	
--------------------------------	---	---	-----------	--

參、彈性學習課程計畫

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 A)

每週學習節數(1)節，上學期(21)週共(11)節、下學期(20)週共(20)節，合計(32)節。

課程名稱	公民小學堂		實施年級	四年級
課程目標	1.透過繪本及影片內容分享，增進學童預防及面對性侵、家暴等狀況的應變知能。 2.透過運動會系列活動表演，學習同儕互助與合作，學會尊重他人，展現團隊合作精神。 3.透過繪本故事，認識環保議題，也利用二手市集活動規劃，讓「資源回收、愛物惜物」的觀念，落實於日常生活中。 4.利用閱讀書籍，了解容易疏忽的危險事件，藉著書籍案例，認識法律自保課。			
核心素養 具體內涵	國-E-C1 閱讀各類文本，從中培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 綜-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。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。			
議題融入	《只是開玩笑，竟然變被告》、《動物選總統》、《蝴蝶朵朵》/閱讀素養教育、法治教育、人權教育 影片：玫瑰少年—葉永鋕故事、阿嬤的潮故事/性別平等教育、人權教育 影片：你的孩子不是你的孩子/家庭教育 《小海龜的逆襲》/環境教育、閱讀素養教育 安全逃生我知道、安全乘車行/交通安全			
學習重點	學習 表現	國 5-II-9 能透過大量閱讀，體會閱讀的樂趣。 社 2c-II-1 省思個人的生活習慣與在群體中的角色扮演，尊重人我差異，避免對他人產生偏見。 綜-2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 健 3a-II-3 運用基本的生活技能，因應不同的生活情境。		
	學習 內容	國 Bc-II-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等文本。 社 Da-II-2 個人生活習慣和方式的選擇，對環境與社會價值觀有不同的影響。 綜-Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。 健 Db-II-2 性別角色刻板現象並與不同性別者之良好互動。		

表現任務	1.透過問答形式發現生活上的問題，藉由討論及影片引導找到解決方法。 2.課堂中的分組任務，討論並分組報告觀察和多元的想法感受。 3.在表演活動中，學習與人互動的團隊合作精神，並激發劇本創作力及展現尊重彼此，負責任的態度。			
教學資源	繪本：《蝴蝶朵朵》、《動物選總統》、《小海龜的逆襲》 書籍：《只是開玩笑，竟然變被告？：中小學生最需要的 24 堂法律自保課》 影片： https://www.youtube.com/watch?v=TEXoUTay2So https://www.youtube.com/watch?v=YID7mT7aEuA https://www.youtube.com/watch?v=Thw2dUeT0_Y https://www.youtube.com/watch?v=EPNW1wdqzdE https://www.youtube.com/watch?v=hiEu2Q9Bd4 財團法人靖娟兒童安全文教基金會（民 109）。109 年研訂各學 習階段交通安全基本能力計畫。交通部委託之專題研究成果報 告。 臺北市：交通部。			
上學期				
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(7)週 - 第(8)週	交通安全-安全逃生我知道 ppt	活動一： 1.故事導讀 2.問題引導 活動二：影片欣賞 活動三：學習單寫作與分享	3	
第(10)週 - 第()週	《只是開玩笑，竟然變被告？》	1.書本導讀：《只是開玩笑，竟然變被告？》：中小學生最需要的 24 堂法律自保課。 2.影片介紹：認識校園與地方法院的案例，呈現青少年最容易疏忽的危險事件。 3.分組討論：校園中可能發生的危險，引導孩子辨識危險、遠離威脅、做對的事。 4.分組報告：如何預防，集體擁有共識。	1	
第(12)週 - 第()週	玫瑰少年－ <u>葉永鋕</u> 故事	透過玫瑰少年－ <u>葉永鋕</u> 故事了解性別平等的重要性。	1	

第(14)週	家庭暴力防治微電影	1. 播放家庭暴力防治微電影 2. 與學生討論何謂家庭暴力 3. 請學生以小組討論如何防治家庭暴力	1	
第(17)週 - 第(20)週	《蝴蝶朵朵》繪本	1.導讀繪本《蝴蝶朵朵》。 2.透過繪本認識熟人性侵及性侵事件的處理及防範。 3.朵朵信箱：如有發生過類似事件，不知從何說起，可以寫下來。	3	
第(21)週	家庭暴力防治微電影	1. 播放家庭暴力防治微電影 2. 與學生討論何謂家庭暴力 3. 請學生以小組討論如何防治家庭暴力	2	
			共 11 節	

下學期

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	《動物選總統》	1. 繪本說故事《動物選總統》 2. 從繪本故事了解投票相關內容 3. 引導學生藉由繪本了解行使公民權的重要性。 4. 藉由學校模範生選舉流程，了解選賢與能的觀念。	1	
第(7)週	性侵害教育防治宣導(影片)	1.播放性侵害防治影片 2.與學生討論何種行為是性侵害 3.以小組討論方式探討如何預防性侵害	3	
第(9)週 - 第(12)週	你的孩子不是你的孩子(影片)	1.說明媽媽從懷孕到養育孩子成人的歷程 2.體驗媽媽懷孕的過程。 3.遠離以愛為名的家庭教育。 4.公共電視 <u>你的孩子不是你的孩子</u> 系列片段播放。 5.分組討論。	6	

第(14)週	阿嬤的潮故事(影片)	1.討論各種職業的印象。 2.由影片阿嬤的潮故事了解並打破性別刻板印象。	2	
第(16)週 - 第(17)週	校園霸凌宣導(影片)	1.透過校園霸凌相關影片，宣導校園霸凌事件。 2.校園霸凌劇本草稿分組創作。 3.劇本修改並討論對白。 4.各組劇本排演。 5.各組校園霸凌劇表演。	3	
第(18)週	交通安全-安全乘車行 ppt	活動一： 1.故事導讀 2.問題引導 活動二：影片欣賞 活動三：學習單寫作與分享	2	
第(19)週 - 第(20)週	《小海龜的逆襲》	1.導讀《小海龜的逆襲》繪本。 2.海洋教育環境議題討論。 3.愛校服務。	3	
			共 20 節	

參、彈性學習課程計畫

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 A)

每週學習節數(2)節，上學期(21)週共(42)節、下學期(20)週共(40)節，合計(82)節。

課程名稱	我們一「佳」都吃菜		實施年級	4 年級
課程目標	1. 能認識並介紹各種蔬果特色、產區與生產季節。 2. 能在分組過程培養團隊合作精神，增加與他人溝通能力。 3. 藉由學生對蔬果的認識，體會農夫的辛勞與付出。 4. 能運用英文句型及詞彙，說出自己喜愛的水果。			
核心素養 具體內涵	英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。			
議題融入	Here Is Taiwan: Fruit、Here Is Asia: Fruit、 Here Is Europe: Fruit、Here Is Africa: Fruit、Here Is North America: Fruit、Here Is South America: Fruit、Here Is Oceania: Fruit、Fruits Around the World/多元文化教育、國際教育、海洋教育			
學習重點	學習 表現	英 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。		
	學習 內容	英 B-II-1 第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 社 Aa-II-1 個人在家庭、學校與社會中有各種不同的角色，個人發展也會受其影響。		
表現任務	1. 能製作並發表各國特色蔬果排行。 2. 能設計並發表推銷台灣蔬果的方法。			
教學資源	1. 電腦 2. 單槍投影機 3. 簡報 PPT 4. 自製字卡(圖卡)			
上學期				

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	課程介紹	1. 教師自我介紹。 2. 破冰遊戲。 3. 介紹本學習課程架構。	2	
第(2)週 - 第(6)週	Here Is Taiwan: Fruit	1. 引導學生討論台灣各種蔬果特色、產區與生產季節。 2. 介紹英語單字 (一)蔬菜：馬鈴薯(potato)、胡蘿蔔(carrot)、玉米(corn)、高麗菜(cabbage)、豆子(bean)洋蔥 (onion) (二)水果：蘋果(apple)、芭樂(guava)、鳳梨(pineapple)、橘子(orange)、香蕉(banana)、西瓜(watermelon) 3. 引導學生分組討論並發表台灣特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 引導學生分組設計推銷台灣蔬果的方法並分享。	10	
第(7)週 - 第(11)週	Here Is Asia: Fruit	1. 引導學生討論亞洲蔬果特色。 2. 介紹亞洲各國特色蔬果。 3. 引導學生分組討論並發表亞洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 介紹亞洲各國蔬果特色料理。 5. 引導學生製作並發表亞洲特色蔬果排行。	10	
第(12)週 - 第(16)週	Here Is Europe: Fruit	1. 引導學生討論歐洲蔬果特色。 2. 介紹歐洲各國特色蔬果。 3. 引導學生分組討論並發表歐洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 介紹歐洲各國蔬果特色料理。 5. 引導學生製作並發表歐洲特色蔬果排行。	10	
第(17)週 - 第(21)週	Here Is Africa: Fruit	1. 引導學生討論非洲蔬果特色。 2. 介紹非洲各國特色蔬果。	10	

		3. 引導學生分組討論並發表非洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 介紹非洲各國蔬果特色料理。 5. 引導學生製作並發表非洲特色蔬果排行。		
下學期				
第(1)週	課程介紹	1. 複習上學習課程內容。 2. 介紹本學期課程架構。	2	
第(2)週 - 第(6)週	Here Is North America: Fruit	3. 引導學生討論北美洲蔬果特色。 4. 介紹北美洲各國特色蔬果。 5. 引導學生分組討論並發表北美洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 6. 介紹北美洲各國蔬果特色料理。 7. 引導學生製作並發表北美洲特色蔬果排行。	10	
第(7)週 - 第(11)週	Here Is South America: Fruit	1. 引導學生討論南美洲蔬果特色。 2. 介紹南美洲各國特色蔬果。 3. 引導學生分組討論並發表南美洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 介紹南美洲各國蔬果特色料理。 5. 引導學生製作並發表南美洲特色蔬果排行。	10	
第(12)週 - 第(16)週	Here Is Oceania: Fruit	1. 引導學生討論大洋洲蔬果特色。 2. 介紹大洋洲各國特色蔬果。 3. 引導學生分組討論並發表大洋洲特色蔬果特色、產區與生產季節。 4. 介紹大洋洲各國蔬果特色料理。 引導學生製作並發表大洋洲特色蔬果排行。	10	
第(17)週 - 第(20)週	Fruits Around the World	1. 引導學生討論台灣蔬果外銷世界那些國家。 2. 台灣蔬果外銷的國家 (一)鳳梨：中國、日本、韓國	8	

		(二)釋迦：杜拜 (三)芒果：中國、日本、韓國、土耳其 (四)香蕉：日本、帛琉 (五)棗子：法國、馬來西亞、韓國 (六)胡蘿蔔：香港、日本、加拿大、馬來西亞 (七)芭樂：杜拜、土耳其、加拿大 (八)荔枝：加拿大 (九)楊桃：香港、杜拜、土耳其 3. 因島學生分組設計推銷台灣蔬果的方法並分享。		
--	--	--	--	--

參、彈性學習課程計畫

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 A)

每週學習節數（1）節，上學期(21)週共(21)節、下學期(20)週共(20)節，合計(41)節。

課程名稱	科技	實施年級	四年級
課程目標	1. 使用 Microsoft Word 的功能操作，學習文件編輯的功能，並能將其運用於生活中。 2. 以生活常見物品為設計主軸，學習 3D 繪圖軟體的基本功能，培養設計素養。 3. 透過遊戲設計的過程，理解程式的邏輯概念，強化學生運算思維能力。		
核心素養 具體內涵	藝 E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 數 E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 綜 E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。		
議題融入	資訊倫理/資訊教育、安全教育、品德教育 Microsoft Word 文字編輯與圖片/資訊教育 插入表格/資訊教育 日課表設計/資訊教育 小小搬運工/資訊教育 立體的設計世界/資訊教育 小小建築師/資訊教育 科學怪人/資訊教育 程式是什麼/資訊教育 角色動起來/資訊教育 打蝴蝶遊戲/資訊教育 迷宮脫逃/資訊教育 媽媽我愛你/資訊教育 Google 小恐龍遊戲/資訊教育 期末作品設計與實作/資訊教育		

學習重點	學習表現	數 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 綜 2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 藝 1- II -3 能試探媒材特性與技法，進行創作。		
	學習內容	數 S-3-2 正方形和長方形：以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。 綜 Bd-II-3 生活問題的創意解決。 藝視 E- II -3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
表現任務	1. 獨立利用 Microsoft Word 製作出圖文並茂的日課表。 2. 在 SketchUp 軟體中畫出方塊、圓柱與角柱模型。 3. 遵照自己設計圖的紀錄，設計製作出自己的機器人模型。 4. 在遊戲程式的設計與實作過程中，運用正確的邏輯編寫遊戲程式。 5. 遇到程式運行出錯時，可以經由思考或討論修正程式中的錯誤。			
教學資源	Microsoft Word Scratch SketchUp 投影機 電腦設備			
上學期				
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	資訊倫理	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	
第(2)週 - 第(5)週	Microsoft Word 文字編輯與圖片	1. Microsoft Word 檔案建立與儲存 2. 文字輸入與格式 3. 圖片搜尋與插入圖片設定 4. 設定對齊模式	4	

第(6)週 - 第(8)週	插入表格	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 4. 設定字型、大小、顏色等相關設定	3	
第(9)週 - 第(11)週	日課表設計	1. 利用 Microsoft Word 設計日課表 2. 作業上傳	3	
第(12)週 - 第(13)週	小小搬運工	1. 熟練 3D 繪圖軟體的基本指令與功能	2	
第(14)週 - 第(16)週	立體的設計世界	1. 以生活周遭的物品做為繪圖練習目標進行繪圖練習 2. 繪製方塊、圓柱、角柱等立體模型	3	
第(17)週 - 第(18)週	小小建築師	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	
第(19)週 - 第(20)週	科學怪人	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	
第(21)週	成果發表會	1. 科學怪人作品概念分享	1	
下學期				
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(2)週	程式是什麼	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	

第(3)週 - 第(5)週	角色動起來	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	
第(6)週 - 第(7)週	打蝴蝶遊戲	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	
第(8)週 - 第(10)週	迷宮脫逃	1. 程式實作：迷宮脫逃 (1)迷宮設計概念 (2)關卡設計邏輯	3	
第(11)週 - 第(13)週	媽媽我愛你	1. 母親節卡片設計 (1)程式腳本思考 (2)角色位置、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	3	
第(14)週 - 第(16)週	Google 小恐龍遊戲	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	3	
第(17)週 - 第(19)週	期末作品設計與實作	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	

第(20)週	作品分享會	1. 遊戲發表會 2. 我的最愛投票活動	1	
--------	-------	-------------------------	---	--