

## 參、彈性學習課程計畫

### 【 五 】年級彈性學習課程計畫

上學期( 21 )週共( 126 )節、下學期( 20 )週共( 120 )節，合計( 246 )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	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第二週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第三週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第四週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第五週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第六週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1) 少年舞功蓋天下(1)	社團活動(1)		
第七週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查	社團活動(1)		探索閱讀(1)

	(1) 少年舞功蓋天下(1)			
第八週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1) 舞力全開(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第九週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1) 舞力全開(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1) 舞力全開(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十一週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1) 舞力全開(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十二週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1) 舞力全開(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十三週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1)	社團活動(1)		舞力全開(1) 探索閱讀 (1)
第十四週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1)	社團活動(1)		舞力全開(1) 探索閱讀 (1)
第十五週	生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1) 探索閱 讀(1)
第十六週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查 (1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)

第十七週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)
第十八週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)
第十九週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)
第二十週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)
第二十一週	探索閱讀(1) 生活中的迴圈(1) 「食在」國際(1) 故鄉鐵馬踏查(1)	社團活動(1)		夏季舞櫻花(1)
總 計	87	21		18

下學期				
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	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄚ(1)			

第二週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)			
第三週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)	社團活動(1)		
第四週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)	社團活動(1)		
第五週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)	社團活動(1)		
第六週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)	社團活動(1)		
第七週	遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 我是舞蹈ㄅㄩ(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第八週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 手舞足蹈樂滔滔 (1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第九週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 手舞足蹈樂滔滔 (1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)

	琉住光彩(1) 手舞足蹈樂滔滔(1)			
第十一週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 手舞足蹈樂滔滔(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十二週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1) 手舞足蹈樂滔滔(1)	社團活動(1)		探索閱讀(1)
第十三週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		手舞足蹈樂滔滔(1) 探索閱讀(1)
第十四週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		手舞足蹈樂滔滔(1) 探索閱讀(1)
第十五週	遊戲中的演算法(1)「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡(1) 探索閱讀(1)
第十六週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡(1)
第十七週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡(1)
第十八週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡(1)

第十九週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡 (1)
第二十週	探索閱讀(1) 遊戲中的演算法(1) 「食在」國際(1) 琉住光彩(1)	社團活動(1)		校長室旁的足音舞跡 (1)
總計	83	20		17

## 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
探索閱讀	1.圖書館利用教育(6) 2.閱讀素養(9) 3.資訊素養(6)	21	■主題 □專題 ■議題
生活中的迴圈	生活中的迴圈： 1. 遊戲中的迴圈 2. 生活中的迴圈 3. Scratch 入門	21	■主題 □專題 □議題
「食在」國際	(1)共讀各國文化繪本。 (2)認識異國文化與美食。	21	■主題 □專題 □議題
故鄉鐵馬踏查	1.瞭解故鄉產業結構與職業種類(2) 2.單車騎乘安全與基本保養維護(5) 3.故鄉鐵馬踏查(8) 4.分組踏查報告製作(4) 5.分組踏查成果發表(2)	21	■主題 □專題 ■議題
少年舞功蓋天下 舞力全開	1. 有趣的中國舞 2. 流行 MV 熱舞	21	■主題 □專題 □議題

夏季舞櫻花	3. 西班牙鬥牛舞 4. Hip hop 街舞 5. 日本傳統舞蹈		
社團活動	社團教學	21	■主題 □專題 □議題

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
探索閱讀	1.圖書館利用教育(6) 2.閱讀素養(9) 3.資訊素養(6)	20	■主題 □專題 ■議題
數位資訊素養	遊戲中的演算法： 1. 遊戲中的演算法-設計 2. 遊戲中的演算法-演算 3. 遊戲中的演算法-完成	20	■主題 □專題 □議題
「食在」國際	(1)認識異國文化與美食。 (2)能用英文解說異國文化與特色。 (3)將國際知識帶入校園。	20	■主題 □專題 □議題
琉住光彩	1.小琉球當地文化特色探索(3) 2.海洋議題探究(5) 3.小琉球實地踏查(7) 4.海洋專題報導(5)	20	■主題 □專題 ■議題
我是舞蹈ㄅㄚ 手舞足蹈樂滔滔 校長室旁的足音舞跡	1. 一二三木頭人 2. 搖擺年代 3. 音樂家舞蹈人 4. 我是舞蹈老師 5. 記憶中的舞蹈課	20	■主題 □專題 □議題
社團活動	社團教學	20	■主題 □專題 □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：探索閱讀(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 1-6 週	圖書館利用教育	E-B1 E-B2	認識圖書館的功能和書籍的結構，以及嘗試不同媒體的閱讀。學習館藏資料的檢索和取用方法	1. 認識公用圖書館。 2. 認識網路資源的智慧財產權。 3. 索書號的意義。 4. 能綜合運用校內外圖書館系統功會使用書目索引等參考工具。	6	口述、實際操作 參觀	圖書館 書插 借書證 電腦 實物投影機	師資、融入之議題內容重點、……
第 16-21 週	資訊素養	E-A1 E-A2	運用多元的學習資源和瞭解智慧財產權，進而培養自主學習的能力	1. 主題探究: 外婆，不要忘記我 針對探究專題，能蒐集取用多元的資訊，評估時效性、相關性、權威性、適用性、準確性和目的性，並能適時註明資料來源，符合智慧財產權的規範，養成資訊社會應有的態度與責任，增進自主學習的能力。	6	閱讀報紙 簡報製作、上台報告	國語日報 圖書館 電腦	阿茲海默議題

課程名稱：探索閱讀(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 1-6 週	圖書館利用教育	E-B1 E-B2	認識圖書館的功能和書籍的結構，以及嘗試不同媒體的閱讀。學習館藏資料的檢索和取用方法	1. 知道無紙電子書 2 知道雲端書庫 3. 能綜合運用校內外 圖書館系統功能。 4. 會使用書目索引等 參考工具。 5. 認識及運用自主學習的資源。	6	口述、實際操作	圖書館 書插 借書證 電腦 實物投影機	師資、融入之議題內容重點、……
第 16-20 週	資訊素養	E-A1 E-A2 環 E5 海-E4	運用多元的學習資源和瞭解智慧財產權，進而培養自主學習的能力	1. 主題探究:海洋議題 針對探究專題，能蒐集取用多元的資訊，評估時效性、相關性、權威性、適用性、準確性和目的性，並能適時註明資料來源，符合智慧財產權的規範，養成資訊社會應有的態度與責任，增進自主學習的能力。	6	簡報製作、上台報告	圖書館 電腦	環境教育

課程名稱：生活中的迴圈(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 1-6 週	遊戲中的迴圈	數-E-A3 國-E-A1	1. 在桌遊中發現重複執行的規律 2. 將發現的規律記錄下來	1. 7ate9 (1) 進行多次遊戲，找出遊戲中的規律，哪一張牌出現時可以出哪些 (2) 以條件檢視手牌中是否有符合的牌可以出 (3) 將 7ate9 的遊戲方式以流程圖畫出來 2. 小羊躲貓貓	6	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：生活中的迴圈(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
				(1) 進行多次遊戲，找出遊戲中的規律，在遊戲中可以找幾次，其中有哪些條件 (2) 將遊戲的流程圖繪製出來				
第 7-16 週	生活中的迴圈	國-E-A1 數-E-A3	1. 在生活中發現每天都會規律進行的活動 2. 將活動以流程圖繪製出來 3. 在桌遊中發現重複執行的規律	1. 請學生分享生活中有哪些事是會不斷重複的 (1) 例如： a. 上課會按課表重複執行 b. 健康操會有固定的動作 c. 唱歌時副歌會重複幾次 (2) 學生將發現的規律找到發生循環的標準(多久循環一次、在什麼背景音樂時要跳什麼動作) (3) 將發現的迴圈以流程圖繪製出來。 2. 小小說書人 (1) 進行遊戲後，學生將進行多次計分 (2) 將說書人的計分方式繪製成流程圖，加快計分速度 3. 拔毛運動會 (1) 進行多次遊戲，找出遊戲中的規律，在遊戲中可以找幾次，其中有哪些條件 (2) 將遊戲的流程圖繪製出來 4. 印加寶藏	10	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：生活中的迴圈(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
				(1) 進行多次遊戲，找出遊戲中的規律，在遊戲中可以找幾次，其中有哪些條件 (2) 將遊戲的流程圖繪製出來				
第 17-21 週	Scratch 入門	國-E-A1 數-E-A3	1. 學生認識操 scratch 軟體 2. 以桌遊練習程式 編輯	1. 星際探險隊 (1) 以桌遊星際探險隊練習程 式的編輯(先不使用迴圈 及條件式) 2. 學生操作 scratch 軟體 (1) 新增及編輯角色 (2) 以動作積木移動角色 (3) 以造型積木改變角色 (4) 以條件式進行角色動作	5	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：遊戲中的演算法(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	遊戲中的演算法-設計	數-E-A3 國-E-A2	1. 在桌遊中發現重複執行的規律 2. 將桌遊中重複執行的事用流程圖繪製出來，並加上條件判斷以作成能穩定完成遊戲的流程。	1. 井字遊戲 (1) 學生進行遊戲，找出一定能勝利的演算法，並繪製成流程圖 2. 滅鼠先鋒 (1) 透過遊戲，找出遊戲中必勝的規律 3. 誰是牛頭王 (1) 進行遊戲，並找出遊戲的獲勝方式 (2) 將遊戲的基本流程加上條件判斷繪製成流程圖 (3) 將遊戲獲勝的方式也加入流程圖中以找到致勝的演算法	5	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	
第 6-15 週	遊戲中的演算法-演算	數-E-A3 國-E-A2 國-E-C2	1. 學生設計 scratch 小遊戲 2. 以桌遊練習程式編輯	1. 星際探險隊 (1) 以桌遊星際探險隊練習程式的編輯(使用迴圈及條件式等完整遊戲套件) 2. 卡卡頌 (1) 進行遊戲，並找出遊戲的獲勝方式 (2) 將遊戲的基本流程加上條件判斷繪製成流程圖 (3) 將遊戲獲勝的方式也加入流程圖中以找到致勝的演算法	10	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：遊戲中的演算法(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. 情書 (1) 進行遊戲，並找出遊戲的獲勝方式 (2) 將遊戲的基本流程加上條件判斷繪製成流程圖 4. 將遊戲獲勝的方式也加入流程圖中以找到致勝的演算法 5. 以 scratch 設計小遊戲—電流急急棒				
第 16-20 週	遊戲中的演算法—完成	數-E-A3 數-E-B2	1. 學生設計 scratch 小遊戲 2. 認識桌遊中為了使遊戲有趣所採用的措施—機率。	1. 卡坦島 (1) 認識遊戲中的機率，並妥善安排自己的遊戲策略 (2) 學生分享自己觀察到的現象 (3) 學習簡單計算每個數字在遊戲中出現的機率，並找出遊戲勝利的方式 2. 以 scratch 設計小遊戲—打蘋果 3. 以 scratch 設計小遊戲—flip bird	5	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：「食在」國際(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
第一週~第五週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.學會美食相關英文。 11.樂於參與課堂活動。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 ppt 單槍 電腦	
第六週~第十週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：「食在」國際(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
				5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.學會美食相關英文。 11.樂於參與課堂活動。				
第十一週~第十五週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：「食在」國際(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
				比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.學會美食相關英文。 11.樂於參與課堂活動。				
第十六週~第二十一週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.學會美食相關英文。 11.樂於參與課堂活動。	6	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：「食在」國際(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
第一週~第	「食在」國	英-E-A1	1.共讀各國文化繪	1.培養學生學習英語的興趣及奠定	5	參與度評量	玉光圖書	



課程名稱：「食在」國際(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
五週	際	英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	本。 2.認識異國文化與美食。 3.能用英文解說異國文化與特色。 4.將國際知識帶入校園。	良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.學會介紹美食與文化相關英文。 11.樂於參與課堂活動。		觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	館 ppt 單槍 電腦	
第六週~第十週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1.共讀各國文化繪本。 2.認識異國文化與美食。 3.能用英文解說異國文化與特色。 4.將國際知識帶入校園。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：「食在」國際(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
				6.與同儕合作進行繪本故事的討論。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.能以英文簡單地介紹美食與文化。 11.樂於參與課堂活動。				
第十一週~第十五週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1.共讀各國文化繪本。 2.認識異國文化與美食。 3.能用英文解說異國文化與特色。 4.將國際知識帶入校園。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化。 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.能以英文介紹美食與文化。 11.樂於參與課堂活動。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：「食在」國際(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
第十六週~ 第二十週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1 英-E-C2	1.共讀各國文化繪本。 2.認識異國文化與美食。 3.能用英文解說異國文化與特色。 4.將國際知識帶入校園。	1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。 2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。 3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。 4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。 5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。 6.與同儕合作進行繪本故事的討論。 7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。 8.瞭解世界上各國家的美食和文化 9.台灣美食文化與世界美食與文化比較，讓學生學會尊重與欣賞。 10.能以英文介紹美食與文化並與他人分享。 11.樂於參與課堂活動。	5	參與度評量 觀察評量 口語評量 活動評量 作業評量	玉光圖書館 繪本 ppt 單槍 電腦	

課程名稱：故鄉鐵馬踏查(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
1-2 週	瞭解故鄉產業結構與職業種類	社 E-C3 綜 E-C1	學生能認識故鄉產業結構與常見職業種類。	1.認識故鄉特產。 2.調查故鄉特產的起源與現況。 3.向同學分享自己的調查結果。 4.共同討論故鄉的職業結構，安排要參訪的地點與人士。	2	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【生涯規劃】 【資訊教育】
3-7 週	單車騎乘安全與基本保養維護	國 E-C2 綜 E-A2	學生能學習單車的運作原理並能安全騎乘單車。	1.學習單車的行前檢查及定期保養項目。 2.學習單車的常見故障及排除練習。 3.學習車隊行進時的注意事項及交通安全事項。 4.車隊行進練習。	5	實作評量 口頭評量	電腦 平板 腳踏車	【生涯規劃】 【安全教育】
8-15 週	故鄉鐵馬踏查	國 E-C2 社 E-A3 資 E5	學生能實際以單車走訪故鄉，瞭解在地產業。 學生能將踏查的所學用不同的方式進行記錄。	1.分組調查產業的現況，並向同學進行介紹。 2.實際以單車走訪故鄉，瞭解在地產業。 3.以影像及文字訪問並記錄踏查的過程。 4.向專家介紹自己調查的現況，並請專家再進行補充及指導。	8	實作評量 口頭評量	電腦 平板 腳踏車	【生涯規劃】 【安全教育】 【戶外教育】
16-19 週	分組踏查報告製作	國 E-C2 國 E-B1 資 E4	學生能將踏查所見製作成報。	1.學習簡報的結構。 2.學習製作簡報的軟體操作與版面配置技巧。 3.分組進行踏查報告的製作。	4	實作評量 口頭評量	電腦 平板 繪圖工具	【資訊教育】
20-21 週	分組踏查成果發表	國 E-C2 國 E-B1	學生能將踏查報告進行全校分享。	1.分組向全校進行踏查報告分享。	2	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【資訊教育】

課程名稱：故鄉鐵馬踏查(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
1-2 週	瞭解故鄉產業結構與職業種類	社 E-C3 綜 E-C1	學生能認識故鄉產業結構與常見職業種類。	1.認識故鄉特產。 2.調查故鄉特產的起源與現況。 3.向同學分享自己的調查結果。 4.共同討論故鄉的職業結構，安排要參訪的地點與人士。	2	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【生涯規劃】 【資訊教育】

課程名稱：琉住光彩(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
1-3 週	小琉球當地文化特色探索	綜-E-B2 綜-E-B3	利用蒐集的數據或資料歸納出小琉球當地活動與其他生物的活動會相互影響。	1.利用資訊設備搜尋小琉球地理位置。 2.了解小琉當當地自然資源。 3.透過當地文化了解經濟與環境的關係。	3	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【海洋教育】 【戶外教育】
4-8 週	海洋議題探究	國-E-B2 自-E-A2 社-E-B2	提出個人對海洋議題處理方案的優缺點的看法，並尊重他人觀點與感受。	1.針對人類活動與環境的關聯進行議題探究。 2.辯論流程及模式介紹。 3.選定議題進行分組辯論。 4.進行辯論後檢討及議題論點統整。	5	實作評量 口頭評量	電腦 平板 攝影機 計時器	【海洋教育】 【資訊教育】 【環境教育】
9-15 週	小琉球實地踏查	綜-E-B2 綜-E-B3	透過實地訪查了解當地文化，並進行各種不同方式記錄。	1.實際走訪社區進行踏查。 2.訪查當地居民生活並做紀錄。 3.了解海洋資源的重要進行淨灘。 4.海洋廢棄物創作。 5.當地特色咕咕幣繪製。	7	實作評量 口頭評量	電腦 平板 紀錄工具 美術工具	【海洋教育】 【戶外教育】 【安全教育】 【環境教育】

課程名稱： 琉住光彩(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
1-3 週	小琉球當地文化特色探索	綜-E-B2 綜-E-B3	利用蒐集的數據或資料歸納出小琉球當地活動與其他生物的活動會相互影響。	1.利用資訊設備搜尋小琉球地理位置。 2.了解小琉球當地自然資源。 3.透過當地文化了解經濟與環境的關係。	3	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【海洋教育】 【戶外教育】
16-20 週	海洋專題報導	國-E-C1 國-E-B2 綜-E-B2	理解人類對環境及生態資源的影響，實踐環境友善行動。	1.海洋保育專題討論。 2.利用資訊工具搜尋瀏覽各式海洋主題。 3.小組整合資訊，並製作簡報。 4.完成專題報告並進行發表。	5	實作評量 口頭評量	電腦 平板	【閱讀素養】 【海洋教育】

課程名稱：少年舞功蓋天下(上學期)					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
1~4 週	有趣的中國舞	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-B1 健體 E-B3 藝-E-A1	能進一步了解國劇文文化 能解理解角色與肢體動作的辨識性	中國舞舞蹈文化的形成 角色與動作的特質掌握 腔調語文的辨識 身段的揣摩	4	課堂表現 舞蹈呈現	國劇光碟 水袖	
5~8 週	流行 MV 熱舞	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-A3 健體 E-B3 藝 E-A1	可以說 MV 熱舞的特色	音樂節奏的掌握 強調碎拍的動作 加強動作連貫與流暢性	4	課堂表現 舞蹈呈現	音樂	

課程名稱：少年舞功蓋天下(上學期)						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
9~12 週	西班牙鬥牛舞	健體 E-A1 健體 E-B1 藝 E-C2	可以說出舞蹈的鬥牛舞的特色 會做出鬥牛舞的基本舞蹈動作 能接受不同文化的舞蹈	抓住節奏的重拍 加強吉他音律的辨識 強調臀跨動作的靈活性 練習架手臂的上半身姿態	4	課堂表現 舞蹈呈現	大浴巾	

課程名稱：我是舞蹈巧丫(下學期)						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
1~4 週	一二三木頭人	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-B1 健體 E-B3 藝-E-A1	喜歡肢體創作 懂得運用肢體進行創作 可以按照自己的想法盡情的創作 可以接受別人的創作	盡量以引道代替教導 以鼓勵代替暗示	4	課堂表現 舞蹈呈現課	鈴鼓	
5~8 週	搖擺年代	健體 E-A1 健體 E-A2 健體 E-A3 健體 E-B3 藝 E-A1	懂得同心協力完成指定動作 可以主動幫助同學 增進肢體協調性	強調安全的重要性 強調互助的重要性 友愛的過程重於輸贏	4	課堂表現 舞蹈呈現	音樂	
9~12 週	音樂家舞蹈人	健體 E-A1 健體 E-B1 藝 E-C2	增進對音樂的包容性 透過音樂增進肢體反應力	加強音樂風格的多元 增進主動學習的氛圍 鼓勵以個人為主導 團體微輔導	4	課堂表現 舞蹈呈現	多風格音樂光碟	

課程名稱：我是舞蹈巧丫(下學期)

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
			懂得分辨音樂與舞蹈的特質與相關性					