

## 參、彈性學習課程計畫

### 【六】年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(126)節、下學期(19)週共(114)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		卓越閱讀(1)運算思維在日常(運用)(1)石光隧道(畢旅規劃)(1)「食」在國際(1)舞蹈課(有趣中國舞)(1)	社團活動(1)		
第二週		卓越閱讀(1)運算思維在日常(運用)(1)石光隧道(畢旅規劃)(1)「食」在國際(1)舞蹈課(有趣中國舞)(1)	社團活動(1)		
第三週		卓越閱讀(1)運算思維在日常(運用)(1)石光隧道(畢旅規劃)(1)「食」在國際(1)舞蹈課(有趣中國舞)(1)	社團活動(1)		
第四週		卓越閱讀(1)運算思維在日	社團活動(1)		

	常（運用）(1)石光隧道（畢旅規劃）(1)「食」在國際(1)舞蹈課（有趣中國舞）(1)			
第五週	卓越閱讀(1)運算思維在日常（運用）(1)石光隧道（畢旅規劃）(1)「食」在國際(1)舞蹈課（流行舞）(1)	社團活動(1)		
第六週	卓越閱讀(1)運算思維在日常（運用）(1)石光隧道（畢旅規劃）(1)「食」在國際(1)舞蹈課（流行舞）(1)	社團活動(1)		
第七週	運算思維在日常（解決問題）(1)石光隧道（畢旅規劃）(1)「食」在國際(1) 舞蹈課（流行舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第八週	運算思維在日常（解決問題）(1)石光隧道（畢旅規劃）(1)「食」在國際(1) 舞蹈課（流行舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)

第九週	運算思維在日常（解決問題） (1)石光隧道（畢旅規劃）(1) 「食」在國際(1)舞蹈課（鬥牛舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十週	運算思維在日常（解決問題） (1)石光隧道（畢旅規劃）(1) 「食」在國際(1)舞蹈課（鬥牛舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十一週	運算思維在日常（解決問題） (1)石光隧道（畢旅規劃）(1) 「食」在國際(1)舞蹈課（鬥牛舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十二週	運算思維在日常（解決問題） (1)石光隧道（畢旅規劃）(1) 「食」在國際(1)舞蹈課（鬥牛舞）(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十三週	運算思維在日常（解決問題） (1)石光隧道（畢旅規劃）(1) 「食」在國際(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1) 舞蹈課（Hip Hop）(1)

第十四週	運算思維在日常(解決問題) (1)石光隧道(畢旅規劃)(1) 「食」在國際(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1) 舞蹈課 (Hip Hop) (1)
第十五週	運算思維在日常(解決問題) (1)石光隧道(畢旅規劃)(1) 「食」在國際(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1) 舞蹈課 (Hip Hop) (1)
第十六週	卓越閱讀(1)運算思維在日常(解決問題)(1)石光隧道(畢旅規劃)(1)「食」在國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課 (Hip Hop) (1)
第十七週	卓越閱讀(1)運算思維在日常(分享規劃)(1)石光隧道(畢旅旅行)(1)「食」在國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(日本舞)(1)
第十八週	卓越閱讀(1)運算思維在日常(分享規劃)(1)石光隧道(規劃檢討)(1)「食」在國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(日本舞)(1)
第十九週	卓越閱讀(1)運算思維在日	社團活動(1)		舞蹈課(日本舞)(1)

	常 (分享規劃)(1)石光隧道 (規劃檢討)(1)「食」在國際(1)			
第二十週	卓越閱讀(1)運算思維在日常 (分享規劃)(1)石光隧道 (心得分享)(1)「食」在國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(日本舞)(1)
第二十一週	卓越閱讀(1)運算思維在日常 (分享規劃)(1)石光隧道 (心得分享)(1)「食」在國際(1)舞蹈課(日本舞)(1)	社團活動(1)		
總計	88 節	21 節		17 節

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
第一週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家)(1)媒飛攝舞	社團活動(1)		

	(新聞搜查)(1) 「食」在 國際(1)舞蹈課(一二三木頭 人)(1)			
第二週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家)(1)媒飛攝舞 (新聞搜查)(1) 「食」在 國際(1)舞蹈課(一二三木頭 人)(1)	社團活動(1)		
第三週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家)(1)媒飛攝舞 (新聞搜查)(1) 「食」在 國際(1)舞蹈課(一二三木頭 人)(1)	社團活動(1)		
第四週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家)(1)媒飛攝舞 (新聞搜查)(1) 「食」在 國際(1)舞蹈課(一二三木頭 人)(1)	社團活動(1)		
第五週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發	社團活動(1)		

	(介紹我的家)(1)媒飛攝舞 (新聞搜查)(1)「食」在 國際(1)舞蹈課(搖擺年代) (1)			
第六週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作)(1)媒 飛攝舞(新聞搜查)(1)「食」 在國際(1)舞蹈課(搖擺年 代)(1)	社團活動(1)		
第七週	玉光遊戲開發(介紹我的家- 製作)(1)媒飛攝舞(新聞統 整)(1)「食」在國際(1)舞 蹈課(搖擺年代)(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第八週	玉光遊戲開發(介紹我的家- 製作)(1)媒飛攝舞(新聞統 整)(1)「食」在國際(1)舞 蹈課(搖擺年代)(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第九週	玉光遊戲開發(介紹我的家- 製作)(1)媒飛攝舞(新聞統	社團活動(1)		卓越閱讀(1)

	整) (1) 「食」在國際(1)舞蹈課 (音樂家舞蹈人) (1)			
第十週	玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1) 媒飛攝舞 (新聞統整) (1) 「食」在國際(1)舞蹈課 (音樂家舞蹈人) (1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十一週	玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1) 媒飛攝舞 (新聞統整) (1) 「食」在國際(1)舞蹈課 (音樂家舞蹈人) (1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十二週	玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1) 媒飛攝舞 (新聞統整) (1) 「食」在國際(1)舞蹈課 (音樂家舞蹈人) (1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1)
第十三週	玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1) 媒飛攝舞 (新聞統整) (1) 「食」在國際(1)	社團活動(1)		卓越閱讀(1) 舞蹈課 (我是舞蹈老師) (1)
第十四週	玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1) 媒飛攝舞 (新聞直	社團活動(1)		卓越閱讀(1) 舞蹈課 (我是舞蹈老師)

	播) (1) 「食」在國際(1)			(1)
第十五週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (介紹我的家-製作) (1)媒 飛攝舞(新聞直播)(1)「食」 在國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(我是舞蹈老 師) (1)
第十六週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (玉光發表會) (1)媒飛攝舞 (新聞直播) (1)「食」在 國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(我是舞蹈老 師) (1)
第十七週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (玉光發表會) (1)媒飛攝舞 (檢討分享) (1)「食」在 國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(記憶中的舞 蹈課) (1)
第十八週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (玉光發表會) (1)媒飛攝舞 (檢討分享) (1)「食」在 國際(1)	社團活動(1)		舞蹈課(記憶中的舞 蹈課) (1)
第十九週	卓越閱讀(1)玉光遊戲開發 (玉光發表會) (1)媒飛攝舞	社團活動(1)		舞蹈課(記憶中的舞 蹈課) (1)

	(檢討分享)(1) 「食」在 國際(1)			
總計	80 節	19 節		15 節

## 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
石光隧道	1.探索家鄉地理位置 2.認識臺灣地圖+各縣市地理位置與環境 3.規劃行程(地點+路線) 4.景點安排(遊玩+票券+住宿+飲食+休息) 5.運用資訊設備提升媒體素養 6.小組合作發表與分享 7.行程後檢討與改進  <input checked="" type="checkbox"/> 資訊素養 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/> 解決生活問題	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
運算思維在日常	一、 運算思維的運用(6) 1. 觀察生活中的事件，以運算思維找出問題並解決。 2. 在高策略的桌遊中，找出能獲勝的演算法。  二、 解決問題之旅(10)	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>1.以運算思維安排一場三天兩夜的旅行。</p> <p>2.以桌遊認識台灣，並融入旅行的規劃中。</p> <p>3.透過桌遊學習旅遊時團體該有的合作方式。</p> <p><b>三、 分享我的規劃(5)</b></p> <p>1. 將規劃好的旅行錄製成介紹影片分享給其他同學</p>		
卓越閱讀	<p>(1)圖書館利用教育</p> <p>(2)閱讀素養</p> <p>(3)資訊素養</p>	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
「食」在國際	<p>(1) 共讀各國文化繪本。</p> <p>(2)國文化與美食。</p>	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
舞力全開 舞蹈我最牛 玉光有嘻哈 (Hip hop)	<p>1. 有趣的中國舞</p> <p>2. 流行 MV 熱舞</p> <p>3. 西班牙鬥牛舞</p> <p>4. Hip hop 街舞</p> <p>5. 日本傳統舞蹈</p>	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
社團活動	社團教學	21	<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
媒飛攝舞	<p>1.選擇播報新聞主題</p> <p>2.國際時事探究</p> <p>3.新聞媒體真偽判斷</p> <p>4.新聞內容播報統整</p>	19	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	5.運用資訊設備提升媒體素養 6.小組合作發表與分享 7.行程後檢討與改進 ■資訊素養■閱讀素養■解決生活問題		
玉光遊戲開發	一、 介紹我的家(5) 1. 設計屬於家鄉的遊戲，並以流程圖繪製出來。 二、 介紹我的家-製作(10) 1. 進行家鄉遊戲的製作。 三、 玉光分享會(5) 1. 將開發的所見所聞剪輯成影片，並和大家分享。	19	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
卓越閱讀	(1)圖書館利用教育 (2)閱讀素養 (3)資訊素養	19	■主題 <input type="checkbox"/> 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。	19	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
同手同腳舞訣竅 手舞足蹈樂滔滔 你好.我是舞蹈老師舞藝新	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	19	■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
社團活動	社團教學	19	■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：		石光隧道(上學期)			項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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、月或起訖時間均可		總綱 / 領綱、只填標號					教材教具	師資、融入之議題內容重點、.....
第 1-16 週	石光隧道 (畢旅規劃)	國-E-A3 國-E-B2 國-E-C3 數-E-A3	1. 認識家鄉地理位置 2. 認識 <u>臺灣</u> 地圖 + 景點 3. 規劃路線(運用數學速率單元) 4. 時間及行程安排	1.教師引導學生發表對自我家鄉的認識。 2.教師帶領大家回顧 <u>臺灣</u> 地圖。 3.尋找欲前往景點及瞭解特色。 4.各景點時間安排、住宿及交通。	16	口語評量 實作評量	國語日報 圖書 電腦網路 Google map 學習單 教學筆記	
第 17 週	畢業旅行	國-E-A3 國-E-C2 數-E-A3 數-E-C2	1. 實際體驗規劃行程 2. 處理偶發事情的心態與技巧	1.教師與學生體驗畢旅規劃行程。	1	實作評量	旅遊景點	
第 18-19 週	石光隧道 (規劃檢討)	國-E-A2 國-E-B1	1. 檢討畢旅行程的偶發狀況 2. 改進畢旅行程的整體規劃	1.教師帶領學生針對畢旅整體規畫提出問題。 2.教師引導學生發表並提出解決方案。 3.小組討論取得共識及後續改進之處。	2	口語評量 實作評量	學習單 教學筆記 電腦網路	
第 20-21 週	石光隧道 (心得分享)	國-E-B1	1. 分享規劃後及實際運作完後之感想 2. 學習不同面向與不同角度的感受 3. 學習多元的處事技巧	1.教師引導學生分享畢旅規劃後心得。 2.教師引導學生進行互相回饋。 3.學生透過筆記學習多元處事方法及培養同理心。	2	口語評量	學習單 心得分享 ppt	

課程名稱：			運算思維在日常(上)		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	運算思維的運用	國-E-A3 國-E-A2	1. 觀察生活中的事件，以運算思維找出問題並解決 2. 在高策略的桌遊中，找出能獲勝的演算法	1. 暑假生活大發現 (1) 學生分享自己在暑假生活中碰到的問題 (2) 共同分析問題並由分享學生提出更多資訊以完整瞭解情境 (3) 共同找到解決問題的方法 2. 璀爍寶石 (1) 學生閱讀說明書進行數次遊戲 (2) 分享自己的遊戲策略	6	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	
第 7-16 週	解決問題之旅	國-E-A3 國-E-A2	1. 以運算思維安排一場三天兩夜的旅行 2. 以桌遊認識台灣，並融入旅行的規劃中 3. 透過桌遊學習旅遊時團體該有的合作方式	1. 寶藏台灣 (1) 透過桌遊認識台灣各地方的特色 2. 我的捷運生活 (1) 透過桌遊瞭解捷運運輸 (2) 學生學習如何在團體旅遊中表達想法，並找出做決定的方法 3. 三天兩夜的旅行 (1) 學生蒐集資料以安排一場三天兩夜的旅行 (2) 將蒐集的資料做成旅行計畫書	10	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	
第 17-21 週	分享我的規劃	國-E-A3 國-E-A2	1. 將規劃好的旅行錄製成介紹影片	1. 旅行計劃提案 (1) 將計畫製成介紹影片向全班	5	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦	

課程名稱：				運算思維在日常(上)	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
			分享給其他同學	介紹 (2) 全班透過討論決議要採用的提案，並再進行細節的修正			3. 桌遊	

課程名稱：				卓越閱讀 (上)	項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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	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. 規劃參訪圖書館。 2. 能綜合運用校內外 圖書館系統功能。 3 會使用書目索引等 參考工具。 4 認識及運用自主學習的資源及網路資料的評估。	6	口述、簡報	圖書館 書插 借書證 電腦 實物投影機	

課程名稱：			卓越閱讀 (上)		項目：■主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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 16-21 週	資訊素養	E-A1 E-A2 涯 E4 涯 E5	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：(自己最有興趣的職業)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。	5	簡報製作、上台報告	圖書館 資訊教室	資訊老師共備 融入職業試探

課程名稱：「食在」國際(上)			項目：■主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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 1-5 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	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	

				<p>與分享。</p> <p>7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。</p> <p>8.瞭解世界上各國家的美食和文化。</p> <p>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。</p> <p>10.學會美食相關英文。</p> <p>11.樂於參與課堂活動。</p>			
第 6-10 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。	<p>1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。</p> <p>2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。</p> <p>3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。</p> <p>4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。</p> <p>5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。</p> <p>6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。</p> <p>7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。</p> <p>8.瞭解世界上各國家的美食和文化。</p> <p>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。</p> <p>10.學會美食相關英文。</p> <p>11.樂於參與課堂活動。</p>	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
第 11-15 週	「食在」國際	英-E-A1 英-E-A2 英-E-B1	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與	<p>1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。</p> <p>2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。</p>	5	參與度評量 觀察評量 口語評量	玉光圖書館 繪本 ppt

		英-E-C2	美食。	<p>本能力。</p> <p>3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。</p> <p>4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。</p> <p>5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。</p> <p>6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。</p> <p>7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。</p> <p>8.瞭解世界上各國家的美食和文化。</p> <p>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。</p> <p>10.學會美食相關英文。</p> <p>11.樂於參與課堂活動。</p>		活動評量 作業評量	單槍 電腦	
第 16-21 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。	<p>1.培養學生學習英語的興趣及奠定良好的學習態度。</p> <p>2.培養學生英語聽、說、讀、寫的基本能力。</p> <p>3.培養學生對多元文化的理解、包容與尊重。</p> <p>4.培養學生建構有效的英語學習策略與方法之能力。</p> <p>5.透過引導，能理解繪本寓意，並從中獲得閱讀樂趣。</p> <p>6.與同儕合作進行繪本故事的討論與分享。</p> <p>7.瞭解自己喜愛國家的美食，探索美食新視界。</p>	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	

				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。			
--	--	--	--	---	--	--	--

課程名稱：舞蹈課(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
第 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 腔調語文的辯識 身段的揣摩	4	課堂表現 舞蹈呈現	國劇光碟 水袖	
第 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 热舞的特色	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	
第 9~12 週	西班牙鬥牛舞	健體 E-A1 健體 E-B1 藝 E-C2	說出舞蹈的鬥牛舞特色 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 加強吉他音律的辯識 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	
第 21 週	日本傳統舞蹈	健體 E-A1 健體 E-B3 健體 E-C2 健體 E-C3 藝 E-B3	瞭解日本音樂的樂器結構	強調封閉式肢體練習 辨識音樂與唱腔 練習夾腿走路	1	課堂表現 舞蹈呈現	音樂	

課程名稱：舞蹈課(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
		藝 E-A3 藝 E-A2						

課程名稱： 媒飛攝舞(下學期)					項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" 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、月或起 迄時間均可		總綱 / 領 綱、只填標 號					教材教具	師資、融入 之議題內容 重點、.....
第 1-6 週	媒飛攝舞 (新聞搜 查)	國-E-A2 國-E-A3 國-E-B2 國-E-C1 國-E-C3	1.新聞內容真偽判 別 2.認識及瞭解國際 趨勢	1.教師教導學生媒體識讀。 2.教師引導學生判別新聞真偽。 3.教師引導學生簡單整理新聞重點。 4.教師引導學生以關鍵字取得欲搜 尋之新聞內容。	6	口語評量 實作評量	電腦網路 國語日報 圖書館藏書 平版 筆記本 學習單	
第 7-13 週	媒飛攝舞 (新聞統 整)	國-E-A2 國-E-A3 國-E-B2 國-E-C1 國-E-C3	1.內容重點的取捨 2.內容版面的排版 3.整理文字稿內容 並搭配圖表及文字 4.運用合適圖片作 為輔助說明	1.教師教導學生擷取內容重點。 2.教師教導學生整理內容及進行簡 報排版。 3.教師教導學生圖文架構及輔助說 明。	7	實作評量	簡報 ppt 文字檔 word 電腦網路 平版 筆記本	
第 14-16 週	媒飛攝舞 (新聞直 播)	國-E-B1 國-E-C2	1.專業主播的播報 技巧 2.直播程式的應用 3.不同角度欣賞直 播內容	1.教師引導學生發表新聞內容。 2.教師教導學生架設直播網站。 3.教師引導學生進行線上直播回饋。 4.教師引導學生學習聆聽重點及進 行作筆記。	3	實作評量	手機 平版 電腦網路 簡報 ppt 麥克風	

課程名稱：媒飛攝舞(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
週、月或起 迄時間均可		總綱 / 領 綱、只填標 號					教材教具	師資、融入 之議題內容 重點、.....
							大螢幕	
第 17-19 週	媒飛攝舞 (檢討分 享)	國-E-A2 國-E-B1 國-E-C2	1. 具備國際文化知 識 2. 運用多元角度認 知學習	1. 學生發表心得回饋。 2. 學生針對發表內容進行檢討。 3. 學生學習新聞知識及用多元面向 探討新聞內容。	3	口語評量	電腦網路 學習單	

課程名稱：玉光遊戲開發					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	介紹我的 家	數-E-A3 國-E-A2	1. 設計屬於家鄉的 遊戲，並以流程圖 繪製出來	1. 玉光遊戲王 (1) 學生各自提出想製作的遊 戲主題 (2) 將想進行的遊戲內容以流 程圖繪製出來，並一同討 論遊戲的型式 (3) 將遊戲先以紙本方式進行 試玩，找出可能會有的問 題	3	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	
第 7-14 週	介紹我的 家—製作	數-E-A3 國-E-A2 國-E-C2	1. 進行家鄉遊戲的 製作	1. 以 scratch 製作自己設計的遊戲 (1) 學生在製作中討論是否修 改設計的方向 (2) 設計介面以符合遊戲的情	14	口語 實作評量	1. 教學 ppt 2. 電腦 3. 桌遊	

課程名稱：玉光遊戲開發					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
				境 (3) 將過程進行記錄做成開發日誌				
第 16-21 週	分享我的感受	數-E-A3 數-E-B2	1. 將開發的所見所聞剪輯成影片，並和大家分享	1. 遊戲公測及分享 (1) 將遊戲分享給全班進行封測，再開放供所有公測 (2) 將自己遊戲的設計過程日誌整理成簡報向全班分享	3	口語 實作評量	1.教學 ppt 2.電腦 3.桌遊	

課程名稱：卓越閱讀 (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.規劃參訪圖書館。 2.能綜合運用校內外 圖書館系統功能。 3 會使用書目索引等 參考工具。 4 認識及運用自主學習的資源及網路資料的評估。	6	口述、簡報	圖書館 書插 借書證 電腦 實物投影機	..

課程名稱：			卓越閱讀 (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 15-19 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：(自己最有興趣的職業)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。	5	簡報製作、上台報告	圖書館 資訊教室	資訊老師共備 融入職業試探

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 1-5 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。	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	

## 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
				10.學會介紹美食與文化相關英文。 11.樂於參與課堂活動。				
第 6-10 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.能以英文簡單地介紹美食與文化。 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	
第 11-15 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。	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。	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	
			4.將國際知識帶入校園。	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。					
第 16-19 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	4	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 <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
				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。				

課程名稱：舞蹈課(下學期)					項目：■ 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	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	盡量以引導代替教導 以鼓勵代替暗示	4	課堂表現 舞蹈呈現課	鈴鼓	
第 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	

課程名稱：舞蹈課(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
第 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 懂得分辨音樂與舞蹈的特質與相關性	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	