

# 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)

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	其他類課程
第一週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第二週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第三週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第四週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第五週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第六週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	

第七週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第八週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第九週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十一週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十二週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十三週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十四週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十五週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十六週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	

第十七週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十八週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十九週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第二十週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第二十一週	家鄉鐵馬踏查(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
總計	105 節	21 節	
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	其他類課程
第一週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第二週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第三週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/	

		木球/食農(1)	
第四週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第五週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第六週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第七週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第八週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第九週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十一週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十二週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1) 生活中的演算法(1)探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十三週	媒飛攝舞(1)「食在」國際(1)舞力全開(1)	陀螺/桌遊/	

	生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	木球/食農(1)	
第十四週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十五週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十六週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十七週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十八週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第十九週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
第二十週	媒飛攝舞(1) 「食在」國際(1) 舞力全開(1) 生活中的演算法(1) 探索閱讀(1)	陀螺/桌遊/ 木球/食農(1)	
總 計	100 節	20 節	

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	家鄉鐵馬踏查		實施年級	五年級
課程目標	1. 關注社會、自然、人文，了解地方生活差異與多元；進而認識、了解家鄉重要產業及人文古蹟。 2. 培養家鄉的認同感和關懷家鄉土地的情懷。 3. 分析與判讀各種資源以進行規劃。 4. 能學習發想與設計，並進行實作。			
核心素養 具體內涵	社-E-A2 敏覺居住地方的社會，自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並且思考解決方法。 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應生活情境。			
議題融入	戶 E2 豐富自身與環境的互動經驗，培養對生活環境的覺知與敏感，體驗與珍惜環境的好。 多 E1 了解自己的文化特質。 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。			
學習重點	學習 表現	社會 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與互動關係。 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。		
	學習 內容	社會 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。 Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。 綜合 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		
表現任務	1. 利用鐵馬踏查中發掘的家鄉產業、人文，整理出能代表家鄉的家鄉五色。 2. 代表五種色彩利用於生肖陶製品的彩繪。			

教學資源	1. 文化色彩網站 2. 學習單 3. 色彩認識 PPT 4. 家鄉文化景點(西瓜苗圃、蓮霧園、蕭家古厝、石光見防空洞、楊氏宗祠、廣惠宮) 5. 腳踏車			
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(一)週 － 第(四)週	家鄉回顧	1. 經驗提取 (1)詢問學生自身生活經驗 (2)觀察家鄉有什麼特色 2. 網路資訊搜尋 (1)透過網路資源找尋家鄉產業及文化	4	
第(五)週 － 第(七)週	家鄉產業、文化面面觀	1. 分組進行 (1)分組方式讓各組專精認識一項產業或是文化 (2)從網路資源中汲取所需要的資料 2. 分享 (1)各組互相分享家鄉特色	3	
第(八)週 － 第(十)週	家鄉鐵馬踏查	1. 事前準備 (1)練習腳踏車車隊行進 (2)道路交通安全 2. 鐵馬踏查 (1)以鐵馬騎讀方式走訪家鄉中的文化古蹟及產業	3	
第(十一)週 － 第(十二)週	踏查心得及看見	1. 資料彙整 (1)踏查後以文字整理當天所見所聞 (2)整理當天照片 2. 組間互相分享	2	

<p>第(十三)週 － 第(十四)週</p>	<p>色彩認識及應用</p>	<p>1. 色彩網站 (1)使用色彩學習網站讓學生對色彩(冷暖色、顏色搭配)有基礎辨識能力</p> <p>2. 家鄉代表色 (1)班級討論出屬於自己家鄉的代表色 (2)交由全校票選當年度家鄉代表色(5種)</p>	<p>2</p>	
<p>第(十五)週 － 第(十八)週</p>	<p>陶製品上色創作</p>	<p>創作 (1)教師示範如何使用油漆在陶製品上繪製 (2)使用票選出的家鄉代表五色油漆繪製陶製品</p>	<p>4</p>	
<p>第(十九)週 － 第(二十一)週</p>	<p>成果發表</p>	<p>各組分享 (1)家鄉鐵馬踏查成果 (2)個人分享自己的創作</p>	<p>3</p>	

課程名稱	媒飛攝舞		實施年級	五年級
課程目標	1. 觀察生活中的事件，以網路搜尋引擎找出媒體問題並提出解決方法 2. 在資訊爆炸的時代中，找出正向、正確的媒體資訊 3. 製作一篇新聞報導並直播出去 4. 以閱讀報導的方式增加文本閱讀 5. 透過新聞直播、報導製作時培養團體該有的合作方式 6. 將拍攝、編輯完的新聞製成影片分享給其他同學			
核心素養 具體內涵	國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。 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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。			
議題融入	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。			
學習重點	學習 表現	國語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力 綜合 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。		
	學習 內容	國語 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 Ca-III-2 各類文本中表現科技演進、環境發展的文化內涵。 Cb-III-2 各類文本中所反映的個人與家庭、鄉里、國族及其他社群的關係。		

		綜合 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。		
表現任務	1.學生具備資料蒐尋資料能力。 2.確立報導主題。 3.學生能分析報導、直播的困難點及合理性、正確性。 4.能具備媒體識讀的能力。 5.學生具備資料統整能力。 6.利用文本進行是非判斷的能力。 7.學生能透過與他人合作完成直播和報導。 8.能與全校展示成果。			
教學資源	電腦網路、國語日報、圖書館藏書、平版、筆記本、學習單、簡報 ppt 文、字檔 word、麥克風、大螢幕、綠幕			
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(一)週 － 第(三)週	新聞搜查	1. 新聞內容真偽判別 (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	
第(四)週 － 第(六)週	新聞放大鏡	2. 認識及瞭解國際趨勢 (1) 簡單整理各大國內外新聞重點 (2) 以關鍵字取得欲搜尋之新聞內容	3	
第(七)週 － 第(九)週	新聞統整	1. 整理文字稿內容重點、版面 (1) 擷取內容重點 2. 運用合適圖片 (1) 圖文架構及輔助說明	3	

第(十)週 － 第(十二)週	新聞整合	1. 整理內容 (1) 將統整的資料進行簡報排版	3	
第(十三)週 － 第(十六)週	新聞直播	1. 專業主播的播報技巧及直播程式的應用 (1) 發表新聞內容 (2) 學生架設直播網站 2. 不同角度欣賞直播內容 (1) 學生進行線上直播回饋 (2) 學習聆聽重點及進行作筆記	4	
第(十七)週 － 第(二十)週	檢討分享	1. 國際文化知識 (1) 發表心得回饋 (2) 針對發表內容進行檢討 2. 多元角度認知學習 (1) 學習新聞知識及用多元面向探討新聞內容。	4	

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	「食在」國際		實施年級	五年級
課程目標	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。 3. 學生能比較和評論不同國家的節慶習俗。 4. 學生能夠使用基本的英語詞彙和句型描述不同國家的美食特色。			
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。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。			
議題融入	國際教育 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 閱讀素養教育 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。			
學習重點	學習 表現	英語 1- Ⅲ-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 2- -Ⅲ-2 能說出課堂中所學的字詞。 3- -Ⅲ-7 能看懂繪本故事的主要內容。 社會 3c-Ⅲ-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。		

	學習 內容	英語 Ac-III-4 國小階段 所學字 詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。 Ae-III-2 繪本故事 、兒童短劇。 C-III-2 國內外主要節慶習俗。 社會 Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。			
表現任務	1. 美食文化報導 目標：學生能認識異國文化與美食。 說明：學生將選擇一個國家或地區，深入研究該地的美食文化。他們需要撰寫一篇報導，介紹該地的傳統美食、飲食習慣、食材特色等。學生可以收集相關資料、進行網路搜尋、訪問當地人或進行實地考察，以獲得更多資訊。報導可以包含文字描述、圖片、食譜、評論等，學生可以運用多種媒體形式來呈現他們的研究成果。  2. 異國美食導覽 目標：整合所學內容，表現對異國美食的理解和運用能力。 任務說明：學生個別或分組選擇一個異國美食，進行研究和探索。他們需要撰寫一份美食導覽，介紹該美食的歷史、特色、食材和烹飪方式。學生可以以報告、寫作、導覽介紹、媒體製作等形式完成任務。同時，學生需要考慮如何使用英語清晰表達美食的相關資訊，並展示自己的研究成果。				
教學資源	文化繪本、展示板、裝飾材料、網路資源、食物圖片和食譜、錄音設備、投影機、電腦				
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(一)週 - 第(四)週	美食報導	1. 學生準備展覽板和裝飾材料，以展示他們所選繪本的內容和相關資訊。他們可以使用圖片、文字和插圖	4		

		<p>來呈現繪本故事中的節慶習俗和美食文化。展示板需要以英語撰寫說明和介紹。</p> <p>2. 學生選擇一個國家或地區進行美食文化研究。他們可以選擇自己感興趣的國家，並深入研究該國的傳統美食、飲食習慣和烹飪方式。學生需要使用英語收集資料，包括食譜、菜單、食材資訊等。</p> <p>3. 學生撰寫美食報導，介紹他們研究的國家或地區的美食文化。報導中應包括該國的特色菜餚、食用禁忌、餐桌禮儀等相關資訊。學生需要使用英語進行寫作，並注意報導的組織和流暢度。</p>		
<p>第(五)週 — 第(八)週</p>	各國展覽	<p>1. 國際節慶展覽：學生準備展覽板和素材，展示不同國家的節慶習俗和美食文化。他們可以以小組形式合作，每個小組負責一個國家或地區的展示。學生需要以英語介紹每個國家的特色，包括節慶日期、慶祝活動、傳統習俗和與節慶相關的美食。</p> <p>2. 參觀和分享展覽成果：學生互相參觀和分享彼此的展覽成果。他們可以穿梭於各個展覽區域，了解不同</p>	4	

		<p>國家的節慶和美食文化。學生需要以英語進行交流和討論，分享他們對展示的觀察和感想。</p> <p>3. 節慶食譜寫作：學生選擇一道來自不同國家的節慶美食，撰寫食譜並解釋該菜餚在節慶中的重要性。他們將使用英語描述烹飪步驟和食材，並分享食譜給同學們。學生可以包含相關的圖片和故事背景，以豐富食譜的內容。</p>		
<p>第(九)週 - 第(十二)週</p>	美食分享	<p>1. 學生分享他們所研究的國家或地區的美食文化。他們可以用英語簡單介紹自己研究的國家或地區，包括該地區的特色菜餚、飲食習慣和烹飪方式。學生可以展示圖片、影片或投影片來支持他們的介紹。</p> <p>2. 節慶美食試吃活動：學生帶來自己研究的國家或地區的美食樣品，並舉辦試吃活動。他們將用英語介紹每道美食的名稱、特點和所代表的節慶意義。同學們可以品嚐美食並交流對味道和口感的評論。</p> <p>3. 美食文化海報製作：學生分組製作美食文化海報，以英語介紹不同國家的美食特色。每個小組可以選擇一個國家，收集該國的相關資料並用圖片和文字來呈</p>	4	

		現。海報中需要包含菜餚的名稱、簡介和美食照片。		
第(十三)週 - 第(十六)週	美食導覽與競賽	<p>1. 美食文化導覽：學生組成導覽團隊，以英語為同學們帶領一次關於不同國家的美食文化導覽。他們將解說各國的特色菜餚、飲食禁忌、用餐習慣等，並回答同學們提出的問題。</p> <p>2. 美食比賽：學生分組參與一場美食比賽，他們需要根據指定的國家或地區，設計和準備一道代表該地區美食文化的菜餚。比賽中，每組需要用英語介紹自己的菜餚。</p>	4	
第(十七)週 - 第(二十一)週	戲劇表演	<p>1. 國際美食劇場表演：學生分組選擇一個國家或地區，並以表演和劇場方式展現該地的特色和美食文化。他們可以準備劇本、扮演角色、展示傳統服飾或道具等，以生動有趣的方式呈現各國特色和美食。這個活動可以提升學生的表達能力和創意思維。</p> <p>2. 美食文化展覽遊戲：學生參與一個美食文化展覽遊戲，透過參觀展覽攤位並回答問題的方式，深入了解各國的美食文化。他們可以收集展覽攤位上的資訊，例如食譜、食材介紹或傳統烹飪方法，並進行互動遊</p>	5	

		戲，加強對美食文化的認識和記憶。		
--	--	------------------	--	--

課程名稱	「食在」國際		實施年級	五年級
課程目標	1. 共讀各國文化繪本。 2. 認識異國文化與美食。 3. 學生能比較和評論不同國家的節慶習俗。 4. 學生能夠使用基本的英語詞彙和句型描述不同國家的美食特色。			
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。 英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 社-E-C3 了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心本土及全球議題。			
議題融入	國際教育 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 閱讀素養教育 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。			
學習重點	學習 表現	英語 4- III-8 能聽懂簡易的日常生活用語。 5- -III-2 能說出課堂中所學的字詞。 6- -III-7 能看懂繪本故事的主要內容。 社會 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。		
	學習 內容	英語 Ac-III-4 國小階段 所學字 詞（能聽、讀、說 300 字詞，其中必須拼寫 180 字詞）。 Ae-III-2 繪本故事 、兒童短劇。		

		C-III-2 國內外主要節慶習俗。 社會 Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。		
表現任務	1: 文化繪本展覽 目標：學生能閱讀各國文化繪本。 說明：學生將選擇一本關於不同國家文化的繪本，並進行深入研究和閱讀。學生需要以展覽的形式呈現他們所選的繪本，包括製作展示板、撰寫簡介、選讀重點片段、分享書中所呈現的文化特色等。學生可以運用圖片、文字、插畫等方式進行創作，以吸引觀眾的注意。  2. 多國節慶活動策劃 目標：整合所學內容，設計並策劃一個多國節慶活動，展現對不同文化節慶的理解和運用能力。 任務說明：學生組成小組，選擇兩個或更多國家的節慶，計劃和策劃一個多國節慶活動。他們需要研究每個節慶的特色、活動內容、飲食文化等，並設計相應的活動內容、展覽、表演或工作坊。學生可以以方案設計、實驗操作、展演、活動策劃等形式完成任務。同時，學生需要使用英語向同學們解釋活動內容和各國節慶的背景知識。			
教學資源	文化繪本、展示板、裝飾材料、網路資源、食物圖片和食譜、錄音設備、投影機、電腦			
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(一)週 - 第(四)週	引言與介紹	1. 進行小組討論，探討台灣節慶習俗和美食文化的特色，並分享個人的經驗和觀點。 2. 學生選擇一個國家或地區，進行研究並分享該地的節慶習俗和美食文化，利用英文介紹相關資訊。 3. 進行對比活動，將台灣的節慶習俗和美食文化與其他國家或地區進行比較，探討異同之處，並用英文進行討論和分析。	4	

		4. 學生組成小組，根據所選國家或地區的節慶習俗，設計創意活動或遊戲，以英文進行說明和指導其他同學參與。		
第(五)週 － 第(八)週	繪本閱讀	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生選擇一本關於異國文化的繪本，並以小組形式進行閱讀。他們需要理解故事內容、角色和情節，並討論繪本中呈現的節慶習俗和美食文化。</li> <li>2. 學生參與節慶故事繪本的創作。他們可以自行選擇一個國家或地區的節慶，並創作一本關於該節慶的繪本故事。學生需要使用英語書寫故事內容，並在故事中描繪該節慶的習俗和美食文化。</li> <li>3. 學生組成小組，分享和討論自己創作的繪本故事。他們可以互相閱讀和評價彼此的作品，並提供建議和改進意見。</li> </ol>	4	
第(九)週 － 第(十二)週	繪本討論	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生準備展示自己的繪本故事。他們可以使用海報、展示板或數位媒體等形式，將繪本內容呈現出來。學生需要以英語進行解說和介紹，分享他們創作的故事以及其中呈現的節慶習俗和美食文化。</li> <li>2. 學生進行閱讀分享活動。每個小組選擇一本其他組別創作的繪本，並進行閱讀、討論和分享。學生可以分享他們對這些繪本故事的理解和觀點，並討論其中的節慶習俗和美食文化。</li> </ol>	4	

<p>第(十三)週</p> <p>–</p> <p>第(十六)週</p>	各國特色學習遊戲	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 國家特色遊戲：學生參與一個以國家特色和美食名稱為主題的遊戲。他們透過問答、配對或團隊競賽等方式，測試自己對於各國特色和美食名稱的理解和記憶。這個遊戲可以加強學生的學習興趣和運用能力。</li> <li>2. 美食故事分享：學生選擇一個國家的美食，並撰寫一個關於該美食的故事。他們可以描述美食的起源、傳統背景、與節慶文化的關聯等。學生們將分享自己的美食故事，並以口頭或書面形式展示給同學們。透過這個活動，學生們能夠加深對美食的認識，同時提升英語寫作和口語表達能力。</li> </ol>	4	
<p>第(十七)週</p> <p>–</p> <p>第(十八)週</p>	各國特色主題報告準備	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生選擇一個國家或地區作為他們的主題，例如法國、中國、墨西哥等。</li> <li>2. 學生進行研究並收集該國家或地區的相關資料，包括文化、歷史、傳統、美食等方面的資訊。</li> <li>3. 學生撰寫一份主題報告，介紹所選國家或地區的特色，包括重要的節慶、習俗、傳統衣飾、藝術表演、特色建築等。他們可以使用圖片、圖表和文字來豐富報告內容。</li> </ol>	2	
<p>第(十九)週</p> <p>–</p> <p>第(二十)週</p>	各國特色主題報告	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生進行報告展示，可以是口頭報告或視覺展示，並與同學分享他們所學到的知識。</li> <li>2. 同學們可以互相提問和討論，深入了解不同國家或地區的特色。透過報告展示，學生能夠提升他們的研究和表達能力，同時擴展他們對世界多元文化的</li> </ol>	2	

		認識。		
--	--	-----	--	--

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	舞力全開		實施年級	五年級
課程目標	1. 會主動參與課程並投入其中。 2. 了解不同文化之音樂與舞蹈，並融入表演。 3. 透過接受異國舞蹈文化，增進其國際觀與視野 4. 能即興配合道具，完成個人或群體演出。 5. 了解音樂屬性與肢體的關聯性。 6. 會利用肌肉運作，將舞蹈表現做到極致。 7. 能喜愛文化薈萃的藝術。 8. 能了解國劇的基本面貌。			
核心素養 具體內涵	健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
議題融入	國際教育 國 E4 了解國際文化的多樣性。			
學習重點	學習 表現	健體 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 3c-III-3 表現動作創作和展演的能力。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。		

	學習 內容	健體 Bc-Ⅲ-1 基礎運動傷害預防與處理方法。 Ib-Ⅲ-1 模仿性與主題式創作舞。 Ib-Ⅲ-2 各國土風舞。 藝術 視 E-Ⅲ-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-Ⅲ-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		
表現任務	1. 能模仿教師動作完成至少兩個舞蹈表演 2. 能跟隨節奏創作即興小品。 3. 能運用聲音、動作、表情及空間完成舞蹈呈現。 4. 能了解暖身活動的重要性。			
教學資源	大塊體操墊、各國流行音樂、舞蹈演出道具			
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)
第一週 － 第四週	點、線、面	1. 口令反應 (1)教師解釋及示範點、線、面舞蹈呈現 (2)藉由點線面的肢體創作，瞭解空間的運用 2. 肢體動作 (1)運用關節為點的數，創作肢體造形 (1)能聽從教師口令，完成不同部位的肢體動作 (2)運用同儕的肢體線條，創作出互動式的肢體造形	4	
第五週 － 第八週	你是我的好朋友	1. 引起動機 (1)藉由交集聯合創作，培養同儕默契 (2)教師將學生分成三人一組，給予五組不同動作， 使學生能重組並加入創意，完成作品 2. 肢體動作	4	

		(1)運用肢體呈現，觀察目標的特質、動線、運動方式 (2)藉由口令，完成教師佈題任務 (3)透過小組合作，完成互動式肢體表演		
第九週 - 第十週	萬聖節活動	1. 角色扮演 (1)能利用簡易道具完成萬聖節角色扮演 (2)針對角色特色進行裝扮 2. 肢體動作 (1)能模擬扮演角色之肢體動作。 (2)能與組員一起完成角色扮演演出	2	
第十一週 - 第十三週	主題舞蹈練習	1. 主題演出 (1)高年級完成功夫流行舞蹈演出 (2)分配位置及舞蹈動作分段 2. 表演訓練 (1)完成舞蹈動作 (2)分段落完成舞蹈練習 (3)表演走位練習 3. 舞蹈動作修正 (1)多次練習發現學生不足處，並針對不熟練的舞蹈段落進行加強 3. 針對細部動作做修正，使學生能準確完成舞蹈肢體展現	3	
第十四週 - 第十六週	校慶演出	1. 確認演出主題 (1)學生將演出功夫流行組曲 (2)配合音樂反覆練習至精熟，並熟練動作及走位 2. 彩排練習 (1)至演出地點進行排練及走位	3	

		<p>(2)針對學生不熟的舞蹈部分進行加強</p> <p>3. 正式演出</p> <p>(1)完成演出裝扮及其他裝飾</p> <p>(2)於校慶時正式表演</p>		
<p>第十七週</p> <p>—</p> <p>第十八週</p>	聖誕節英語歌謠	<p>1. 表演動作練習</p> <p>(1)配合聖誕節英語歌謠演出，並加入舞蹈動作</p> <p>(2)反覆練習至精熟動作</p> <p>(3)動作精熟後進行走位練習</p> <p>(4)搭配道具後進行練習，動作不到位處再進行加強</p> <p>2. 正式演出</p> <p>(1)完成舞蹈動作練習後，配合音樂進行彩排</p> <p>(2)聖誕節活動當日正式演出</p>	2	
<p>第十九週</p> <p>—</p> <p>第二十一週</p>	好玩的派對	<p>1. 期末檢測說明</p> <p>(1)教師講解並示範依音樂設計 2 個八拍的動作，再將其結合</p> <p>(2)學生須融入派對主題完成舞蹈小品</p> <p>(3)給予學生一節課練習時間，並進行指導</p> <p>2. 表演活動</p> <p>(1)學生依組別上台，完成檢測內容</p>	3	

課程名稱	舞力全開		實施年級	五年級
課程目標	1. 會主動參與課程並投入其中。 2. 了解不同文化之音樂與舞蹈，並融入表演。 3. 透過接受異國舞蹈文化，增進其國際觀與視野 4. 能即興配合道具，完成個人或群體演出。 5. 了解音樂屬性與肢體的關聯性。 6. 會利用肌肉運作，將舞蹈表現做到極致。 7. 能喜愛文化薈萃的藝術。 8. 能了解國劇的基本面貌。			
核心素養 具體內涵	健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
議題融入	國際教育 國 E4 了解國際文化的多樣性。			
學習重點	學習 表現	健體 1c-III-1 了解運動技能要素和基本運動規範。 2d-III-1 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 3c-III-3 表現動作創作和展演的能力。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。		
	學習 內容	健體 Bc-III-1 基礎運動傷害預防與處理方法。 Ib-III-1 模仿性與主題式創作舞。 Ib-III-2 各國土風舞。		

		藝術 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。		
表現任務	1. 能模仿教師動作完成至少兩個舞蹈表演 2. 能跟隨節奏創作即興小品。 3. 能運用聲音、動作、表情及空間完成舞蹈呈現。 4. 能了解暖身活動的重要性。			
教學資源	大塊體操墊、各國流行音樂、舞蹈演出道具			
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)
第一週 － 第三週	搖擺年代	1. 復古舞蹈的特定動作和技巧。 (1)教師教導學生特殊的舞步、手勢、身體線條和表演風格。 (2)介紹與復古時代相關的音樂和配樂。 2. 舞蹈動作練習 (1)分段練習舞蹈動作 (2)搭配音樂練習舞蹈動作，並加入走位設計 3. 演出和評估： (1)學生表演復古風格的動作和表演風格	3	
第四週 － 第五週	兒童節演出	1. 主題演出 (1)學生將完成手語舞蹈表演 (2)將學生分組，分段進行手語動作及歌唱 2. 正式演出 (1)完成舞蹈動作練習後，配合音樂進行彩排 (1)兒童節活動當日正式演出	2	

<p>第六週 － 第八週</p>	<p>動手動腳</p>	<p>1. 規則說明 (1)教師說明學生須運用肢體的限制，刺激想像創作 (2)引導學生透過肢體表達情感、故事和意念，並鼓勵他們創造獨特的動作。</p> <p>3. 分組練習 (1)利用限制手腳，達到肢體協調性訓練 (2)學生能與同組組員培養默契，搭配音樂完成察唱的舞蹈小品</p>	3	
<p>第九週 － 第十一週</p>	<p>主題舞蹈練習</p>	<p>1. 主題演出 (1)學生將完成啦啦隊舞蹈演出 (2)將學生分組，分段進行練習</p> <p>2. 走位練習 (1)舞蹈動作熟練後，教師引導學生完成動作走位 (2)學生反覆練習至熟練</p> <p>3. 動作修正 (1)教師指導完舞蹈動作後，針對細部動作做修正</p> <p>4. 動作不標準之學生加強練習</p>	3	
<p>第十二週 － 第十四週</p>	<p>母親節活動演出</p>	<p>1. 確認演出主題 (3)學生將演出啦啦隊舞蹈 (4)配合音樂反覆練習至精熟，並熟練動作及走位</p> <p>2. 彩排練習 (3)至演出地點進行排練及走位 (4)針對學生不熟的舞蹈部分進行加強</p> <p>3. 正式演出 (2)完成演出裝扮及其他裝飾</p> <p>4. 於母親節活動時正式表演</p>	3	

<p>第十五週 — 第十八週</p>	<p>我是編舞大師</p>	<p>1. 隨機反應 (1)教師隨機撥放音樂，讓學生用身體隨著音樂舞動 (2)教師示範幾組動作，讓學生做動作修正</p> <p>2. 口令練習 (1)教師指定定點姿勢，再將其創作動作聯結一起 (2)各組配合音樂完成兩個八拍的動作小品</p>	<p>4</p>	
<p>第十九週 — 第二十週</p>	<p>跳繩活動</p>	<p>1. 動作指導 (1)教師指導學生學習二至三個跳繩花式動作。 (2)利用跳繩動作完成舞蹈小品</p> <p>2. 跳繩比賽 (1)學生分組進行創意跳繩競賽 (2)越有創意的動作越能得到高分</p>	<p>2</p>	

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	生活中的演算法	實施年級	五年級
課程目標	1. 在桌遊中發現重複執行的規律並記錄下來 2. 在生活中發現每天都會規律進行的活動 3. 將活動以流程圖繪製出來 4. 學生認識操 scratch 軟體 5. 以桌遊星際探險隊練習程式編輯		
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-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。		
議題融入	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。		

學習重點	學習表現	國語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。			
	學習內容	國語 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 數學 S-4-2 角度：「度」(同 S-4-1)。量角器的操作。實測、估測與計算。以角的合成認識 180 度到 360 度之間的角度。「平角」、「周角」。指定角度作圖 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。			
表現任務	1. 繪製簡易流程圖 2. 繪製各桌遊流程圖				
教學資源	電腦、平板電腦、桌遊(7ate9、小羊躲貓貓、說書人、拔毛運動會、印加寶藏、星際探險隊、滅鼠先鋒、情畫、誰是牛頭王、卡卡頌、卡坦島)				
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(一)週 － 第(三)週	遊戲中的迴圈	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	3		

第(四)週 － 第(六)週	遊戲中的迴圈	1. 小羊躲貓貓 (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 將遊戲的流程圖繪製出來	3	
第(七)週 － 第(八)週	生活中的迴圈	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) 將發現的迴圈以流程圖繪製出來。	2	
第(九)週 － 第(十)週	遊戲中的迴圈	1. 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	2	
第(十一)週 － 第(十二)週	遊戲中的迴圈	1. 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	2	
第(十三)週 － 第(十四)週	遊戲中的迴圈	1. 印加寶藏 (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	2	

第(十五)週 － 第(十八)週	遊戲中的迴圈	1. 星際探險隊 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)	4	
第(十九)週 － 第(二十一)週	Scratch 入門	1. 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 2. 以條件式進行角色動作	3	

課程名稱	生活中的演算法	實施年級	五年級
課程目標	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。 3. 學生設計scratch小遊戲 4. 以桌遊練習程式編輯 5. 學生設計scratch小遊戲 6. 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。		
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-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。 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。		
議題融入	資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。		

	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			
學習重點	學習表現	國語 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 數學 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。		
	學習內容	國語 Bc-III-3 數據、圖表、圖片、工具列等輔助說明。 Be-III-3 在學習應用方面，以簡報、讀書報告、演講稿等格式與寫作方法為主。 數學 S-4-2 角度：「度」(同 S-4-1)。量角器的操作。實測、估測與計算。以角的合成認識 180 度到 360 度之間的角度。「平角」、「周角」。指定角度作圖 R-6-3 數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。 D-3-1 一維表格與二維表格：以操作活動為主。報讀、說明與製作生活中的表格。二維表格含列聯表。		
表現任務	1. 繪製簡易流程圖 2. 完成程式設計創作			
教學資源	電腦、平板電腦、桌遊(7ate9、小羊躲貓貓、說書人、拔毛運動會、印加寶藏、星際探險隊、滅鼠先鋒、情畫、誰是牛頭王、卡卡頌、卡坦島)			
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(一)週 —	遊戲中的演算法-設計	1. 井字遊戲	2	

第(二)週		(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) 將遊戲獲勝的方式也加入流程圖中以找到致勝的演算法		
第(三)週 － 第(四)週	遊戲中的演算法-設計	2. 滅鼠先鋒 (1) 透過遊戲，找出遊戲中必勝的規律 (2) 將遊戲獲勝的方式也加入流程圖中以找到致勝的演算法	2	
第(五)週 － 第(六)週	遊戲中的演算法-演算	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) 分享自己找到的好方法	2	
第(七)週 － 第(八)週	遊戲中的演算法-演算	1. 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	2	
第(九)週 － 第(十)週	遊戲中的演算法-演算	1. 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 (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	2	
第(十一)週 －	遊戲中的演算法-演算	1. 以scratch設計小遊戲－電流急急棒 (1) 繪製地圖場景及角色	4	

第(十四)週		(2) 判斷式If的運用		
第(十五)週 - 第(十六)週	遊戲中的演算法-完成	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	
第(十七)週 - 第(二十)週	遊戲中的演算法-完成	1. 以scratch設計小遊戲—打蘋果 (1) 利用隨機數設計角色的位置 (2) 隱藏概念的使用 (3) 設計角色的動作	4	

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	探索閱讀		實施年級	五年級
課程目標	1. 運用語文解決並探索問題，以增進生活能力。 2. 體驗與人互動的美好並認知社會環境事務的不同而給予尊重。 3. 自然與人類的現況不斷在更新改變，需要不斷更新眼界。			
核心素養 具體內涵	國語-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國語-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。 國語-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 社會-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。			
議題融入	家庭教育 家 E1 了解家庭的意義與功能。 家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。 環境教育 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。			
學習重點	學習 表現	國語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 社會 2b-III-1 體認人們對社會事物 與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。		

	學習 內容	國語 Ab-III-8 詞類的分辨。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 社會 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. 學習多元文本的閱讀能力 2. 可以運用在日常生活的問題解決，例如:了解兩性相處 3. 具體認識自己的社區做成報告 ppt 或 canva。				
教學資源	圖書館、書插、借書證、電腦、實物投影機				
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)	
第一週 － 第三週	圖書館利用教育	1. 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 2. 認識公用圖書館。 3. 認識網路資源的智慧財產權。	3		
第四週 － 第六週	圖書館利用教育	1. 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。 2. 能綜合運用校內外圖書館系統功 3. 會使用書目索引等參考工具。	3		
第七週 － 第九週	閱讀素養之剪報	1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。	3		

		<p>(1)從讀報中蒐集性平教育家庭教育相關主題、做深入研究探討、運用閱讀策略推論、提問、理解監控、心智圖提升議題能力。</p> <p>(2)完成剪報</p> <p>(3)分組實施讀報議題論述</p> <p>2. 書籍:「小浣上學去!喔!談戀愛!」</p> <p>(1) 喜歡和戀愛一樣嗎?</p> <p>(2) 了解兩性相處</p> <p>(3) 男女生對戀愛的感覺又是如何?..</p> <p>3. 透過書籍閱讀討論帶學生思考性別平等等問題</p>		
第十週 — 第十二週	閱讀素養之莎士比亞	<p>4. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。</p> <p>5. 古典文學~莎士比亞選集「復仇王子~哈姆雷特」</p> <p>(1) 父母關係不和、外遇對家庭的影響</p> <p>(2) 性關係混亂小孩家庭的影響</p> <p>(3) 小孩個性生成的原因…</p> <p>6. 整理匯集</p>	3	
第十三週 — 第十五週	閱讀素養之媽呀!謎啊!	<p>1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。</p> <p>2. 現代小說共讀:「媽呀!謎啊!」</p> <p>(1) 討論受原生家庭有多少影響?</p> <p>(2) 家庭不和諧下的親子關係與兄弟姊妹關係如何維繫?</p> <p>3. 最後整理匯集</p>	3	

第十六週 － 第十八週	資訊素養之 E 化世界-小琉球減塑之旅規劃	1. 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) 發現問題的能力→小琉球海龜保育 (2) 規劃如何尋找問題解答→是否有區域地方的影響？ (3) 規劃小琉球尋訪 (4) 規劃校外踏查	3	
第十九週 － 第二十一週	資訊素養之 E 化世界-小琉球減塑之旅規劃	1. 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) 蒐羅資訊回來進行整理 (2) 網絡搜尋相關資訊以做對照 (3) 整理會籍資料做一報告呈現	3	

課程名稱	探索閱讀		實施年級	五年級
課程目標	1. 運用語文解決並探索問題，以增進生活能力。 2. 體驗與人互動的美好並認知社會環境事務的不同而給予尊重。 3. 自然與人類的現況不斷在更新改變，需要不斷更新眼界。			
核心素養 具體內涵	國語-E-A3 運用國語文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。 國語-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。 國語-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化。 社會-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。			
議題融入	家庭教育 家 E1 了解家庭的意義與功能。 家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。 環境教育 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。			
學習重點	學習 表現	國語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 5-III-12 運用圖書館(室)、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與判斷，提升多元文本的閱讀和應用能力。 5-III-8 運用自我提問、推論等策略，推論文本隱含的因果訊息或觀點。 社會 2b-III-1 體認人們對社會事物 與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。		

	學習 內容	國語 Ab-III-8 詞類的分辨。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 社會 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. 學習多元文本的閱讀能力 2. 可以運用在日常生活的問題解決，例如:設計自己的馬桶 3. 具體認識海洋生態做成報告 ppt 或 canva。				
教學資源	圖書館、書插、借書證、電腦、實物投影機				
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)	
第一週 － 第三週	圖書館利用教育	1. 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 2. 引導學生認識無紙電子書 3. 引導學生認識雲端書庫 4. 能綜合運用校內外 圖書館系統功能。	3		
第四週 － 第六週	圖書館利用教育	1. 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 2. 會使用書目索引等 參考工具。 3. 認識及運用自主學習的資源。	3		
第七週 － 第九週	閱讀素養之名人傳記	1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。	3		

		2. 培養閱讀名人傳記、報紙、雜誌、使用閱讀理解策略摘大意、推論、提問、理解監控、心智圖呈現讀書心得提升寫作能力。 3. 每人閱讀小說記並製作成學習單或海報上台報告，例如：貝多芬傳、王建名傳奇等		
第十週 － 第十二週	閱讀素養之莎士比亞	1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。 2. 古典文學選：莎士比亞~第十二夜 (1) 探討愛情的微妙 (2) 男女真的有別嗎？ (3) 喜歡跟愛一樣嗎？	3	
第十三週 － 第十四週	閱讀素養之 我的小馬桶	1. 鼓勵不同媒體的閱讀和表達想法，進而養成愛護書籍、喜愛閱讀的習慣，並能覺察不同媒體的運用時機。 2. 文學讀本：「我的小馬桶」 (1) 觀察男生、女生的如廁方式，討論起性平問題 (2) 彼此尊重 VS 彼此傷害？ (3) 依照自己的需求，設計專屬自己的馬桶	2	
第十五週 － 第十七週	資訊素養之 E 化世界 －大鵬灣生態之旅	1. 主題探究：海洋議題 2. 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。	3	
第十八週 －	資訊素養之 E 化世界 －大鵬灣生態之旅	1. 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	2	

第二十週		2. 養成資訊社會應有的態度與責任，增進自主學習的能力。 3. 將蒐集彙整資料做成報告		
------	--	--	--	--