

【 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						
週次	節數	別	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	5			1		
第二週	5			1		
第三週	5			1		
第四週	5			1		
第五週	5			1		
第六週	5			1		
第七週	5			1		
第八週	5			1		
第九週	5			1		
第十週	5			1		
第十一週	5			1		
第十二週	5			1		
第十三週	5			1		
第十四週	5			1		
第十五週	5			1		
第十六週	5			1		

第十七週	5	1			
第十八週	5	1			
第十九週	5	1			
第二十週	5	1			
第二十一週	5	1			
總計	105節	21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	其他類課程
第一週	5	1			
第二週	5	1			
第三週	5	1			
第四週	5	1			
第五週	5	1			
第六週	5	1			
第七週	5	1			
第八週	5	1			
第九週	5	1			
第十週	5	1			
第十一週	5	1			
第十二週	5	1			
第十三週	5	1			

第十四週	5	1		
第十五週	5	1		
第十六週	5	1		
第十七週	5	1		
第十八週	5	1		
第十九週	5	1		
第二十週	5	1		
總計	100節	20節		

## 一、統整性主題/專題/議題探究課程

### (一)課程架構：

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
藝起詩創-說書演書(法律規定議題)	<p>【選定演出主題】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根據性別平等、家庭教育、家庭暴力、環境教育、性侵害這五大主題擇一，請同學上網搜尋相關故事。</li> <li>2. 同學間閱讀後分享故事，藉此豐厚背景知識網。</li> <li>3. 學生透過閱讀找尋適合說演的題材。</li> <li>4. 分組討論並提出幾個適合用來說書演書的題材。</li> <li>5. 選出共讀書籍。</li> </ol>	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>6. 分配小組閱讀章節</p> <p>7. 小組領讀閱讀書籍內容。</p> <p><b>【撰寫劇本】</b></p> <p>1. 選定說書演書擷取片段並以選擇的主題進行劇本討論</p> <p>2. 全班共同確立劇本大綱</p> <p>3. 以分組方式編寫劇本</p> <p>4. 全班討論後統整劇本成完整精彩且有議題融入的故事</p> <p><b>【訓練演出技巧】</b></p> <p>1. 全班共讀劇本，培養對劇情的感受及說話語氣</p> <p>2. 根據角色內容與情感表達進行選角</p> <p>3. 以小組形式，分幕戲劇排演</p> <p><b>【設計舞台布置及流程】</b></p> <p>1. 設計舞台上道具的擺置圖及動線圖，製作劇本所需要的道具、服裝或相關的物品。</p> <p>2. 配合道具、動線圖及服裝，全班進行全劇彩排</p> <p>3. 正式演出</p>		
<p>藝起詩創-律動創藝</p>	<p>1. 律動大會師-1：  (1)五、六年級各班分別討論大會舞演出內容。  (2)彙整各班創意，共同完成大會舞演出架構之編創。  (3)練習大會舞共同舞蹈部分</p>	<p>21</p>	<p>■主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>
<p>藝起詩創-師說心語</p>	<p>單元一、《恆小品牌》</p> <p>1. 能識得 122 字並書寫正確的注音。</p> <p>2. 能透過字詞聯想或擴寫，理解文字意義。</p> <p>3. 能用自己的話將文句意思寫出來，並錄成音</p>	<p>22</p>	<p>■主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>

	<p>檔。</p> <p>4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。</p> <p>單元二、《動物篇》</p> <p>1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</p> <p>2. 能利用平板載具搜尋「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性，並分享給他人。</p> <p>3. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。</p> <p>4. 練習依韻腳創寫七字句。</p> <p>5. 製作一張簡報含音檔：解說「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。</p> <p>單元三、《歲末感恩》</p> <p>1. 能瞭解辦理歲末感恩活動的目的。</p> <p>2. 依分工任務，進行規劃與執行。</p> <p>3. 能運用策略進行推銷與商業行為。</p> <p>4. 能進行活動後省思。</p> <p>單元四、《我的學習成果》</p> <p>1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。</p> <p>2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。</p> <p>能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的 1 首詩(謠)。</p>		
數位詩訊	<p>PhotoCap 6 影像小達人</p> <p>1. 讓學生理解電腦繪圖的概念。</p> <p>2. 學會 PhotoCap 的功能操作。</p> <p>3. 察覺生活中數位影像的應用。</p>	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
在地創客	[在地創客]-機關生活家	21	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	1. 積木創作 2. 邏輯思考 3. 生活素養 [在地創客]-繩結生活家 1. 繩結應用 2. 垂降體驗 3. 生活素養		
--	--	--	--

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
藝起詩創-法律規定議題	<b>【家庭教育議題】</b> 1. 生活EQ家 (1)知道家人有不同想法的原因。 (2)學會和家人溝通的技巧。 (3)培養和家人溝通想法的習慣。 2. 健康滿點 (1)了解肥胖與飲食的關係。 (2)建立良好的飲食習慣及行為。 (3)會規劃每日的飲食。 <b>【性別平等議題】</b> 1. 性別大不同-穿越時空比一比 (1)經由分析與比較今昔台灣的重要人物，瞭解社會和歷史演變過程中所造成的性別文化差異。 (2)透過分析與比較今昔台灣的重要事件，體認社會和歷史演變過程中所造成的性別文化差異。 <b>【家庭暴力防治議題】</b>	18	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>(1)能和家人做朋友，互相分享、關愛。</p> <p>(2)了解良好的家庭溝通方式。</p> <p>(3)學習關懷家人的具體作法。</p> <p>(4)了解何謂家庭暴力與單親家庭。</p> <p>(5)面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。</p> <p><b>【性侵害防治教育議題】</b></p> <p>(1)能認識何謂性侵害。</p> <p>(2)能學習性侵害的預防方式。</p> <p>(3)能培養遇到性侵害危機處理的技巧。</p> <p><b>【環境教育議題】</b></p> <p>(1)能列舉日常生活中所使用的塑化製品及清潔劑並以圖畫的方式表現。</p> <p>(2)能了解塑化產品對人體的不良影響。</p> <p>(3)能了解塑化產業屬於高汙染產業。</p> <p>(4)對塑化產業、產品污染的新聞事件提出評論或想法。</p> <p>(5)能列舉如何減少塑化產品的使用量。</p> <p>(6)能DIY簡單的環保清潔劑。</p>		
<p>藝起詩創-律動創藝</p>	<p>1. 隊形變變變：</p> <p>(1)各班提出隊形變化的設計，由老師代表彙整出適當隊形。</p> <p>(2)五、六年級共同實際操作隊形變化，並依實境情況做調整。</p> <p>2. 律動大會師：</p> <p>(1)舞蹈及隊形的結合，五、六年級共同進行大會舞總彩排。</p> <p>(2)各班融入創意巧思展現具班級特色的穿搭，一同參與大會舞表演。</p>	<p>11</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>

	<p>3. 班級創意進場：  (1) 結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八個八拍做班級運動會進場的創意展現。</p> <p>4. 運動會：  (1) 運用平時所學體育相關技能在運動會各項競賽中。  (2) 發揮團隊合作精神，在運動會中創造團隊榮譽感。  (3) 檢視自己的體育綜合表現，以作為精進的動力。</p>		
<p>藝起詩創-師說心語</p>	<p>單元一、《未來能力》  1. 能正確寫出《創意 閱讀》《山林智慧》80 字的注音，並讀出正確發音。  2. 每句至少能擷取出一個四字語詞，並擴寫成七字。  3. 全班共創 1 首詩。</p> <p>單元二、《體驗篇》  1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。  2. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。  3. 練習依韻腳仿寫或創寫七字句。  4. 全班共創班呼。  5. 能於戶外進行實境桌遊。</p> <p>單元三、《我的學習成果》  1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。  2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。</p>	<p>18</p>	<p>■主題 □專題 □議題</p>



	<p>3. 能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的 1 首詩(謠)。</p> <p>單元四、《實境走讀》</p> <p>獨立完成實境走讀闖關課程。</p> <p>對生活環境有知覺有感。</p> <p>能運用載具拍照功能，能將桌遊牌的謎底實境拍下。</p>		
走讀瑯嶠-解說課程	<p>1. 解說師說心語</p> <p>2. 針對戶外教育議題分享師說心得</p> <p>3. 針對環境教育議題分享師說心得</p> <p>4. 針對性別平等議題分享師說心得</p> <p>5. 針對家庭議題分享師說心得</p> <p>6. 針對生涯規劃教育議題分享師說心得</p>	7	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
走讀瑯嶠-古城實境遊戲	<p>1. 解說恆春古城歷史</p> <p>2. 實際走踏古城完成任務</p> <p>3. 活動後反思，並寫學習單回饋</p>	6	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
數位詩訊	<p>Scratch3 程式遊戲設計</p> <p>(1)讓學生了解程式設計的概念</p> <p>(2)能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。</p> <p>(3)熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧。</p>	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
在地創客	<p>[在地創客]- 機械生活家</p> <p>1. 腳踏車原理</p> <p>2. 簡易腳踏車狀況排除</p> <p>3. 簡易機械操作</p> <p>[在地創客]-雷雕生活家</p> <p>1. 造型設計</p> <p>2. 科技教育</p> <p>3. 自造者教育</p>	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

(二)課程內涵：

上學期

課程名稱：藝起詩創-說書演書(法律規定議題)						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 1-4 週	藝起詩創-說書演書	E-A3 E-B1 E-B3 E-C1 E-C2	根據性別平等、家庭教育、家庭暴力、環境教育、性侵害這五大主題擇一選定演出主題	1. 根據性別平等、家庭教育、家庭暴力、環境教育、性侵害這五大主題擇一，請同學上網搜尋相關故事。 2. 同學間閱讀後分享故事，藉此豐厚背景知識網。 3. 學生透過閱讀找尋適合說演的題材。	4	1. 實作評量 2. 口語表達	1. 相關議題書籍 2. 電腦設備	
第 5-8 週	藝起詩創-說書演書	E-A3 E-B1 E-B3 E-C1 E-C2	透過分組討論訓練學生選出合適的題材來做表演的主題。	1. 分組討論並提出幾個適合用來說書演書的題材。 2. 選出共讀書籍。 3. 分配小組閱讀章節 4. 小組領讀閱讀書籍內容。	4	1. 實作評量 2. 口語表達	1. 相關議題書籍 2. 電腦設備	
第 9-12 週	藝起詩創-說書	E-A3 E-B1	選出合適的題材並融入議題進行	1. 選定說書演書擷取片段並以選擇的主題進行劇本討論	4	1. 實作評量	1. 相關	

	演書	E-B3 E-C1 E-C2	討論，並訓練學生認識劇本架構來編寫劇本	2. 全班共同確立劇本大綱 3. 以分組方式編寫劇本 4. 全班討論後統整劇本成完整精彩且有議題融入的故事		2. 口語表達	教學影片 2. 電腦設備 3. 學習單	
第 13-16 週	藝起詩創-說書演書	E-A3 E-B1 E-B3 E-C1 E-C2	根據劇本內容，訓練學生演出技巧，包含音量適中、適切的語氣表達及走位方式。	1. 全班共讀劇本，培養對劇情的感受及說話語氣 2. 根據角色內容與情感表達進行選角 3. 小組形式，分幕戲劇排演	4	1. 實作評量 2. 口語表達	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3. 劇本	
第 17-20 週	藝起詩創-說書演書	E-A3 E-B1 E-B3 E-C1 E-C2	根據劇本內容，設計相關道具、表演服裝，並安排道具擺置圖、動線圖。	1. 設計舞台上道具的擺置圖及動線圖，製作劇本所需要的道具、服裝或相關的物品。 2. 配合道具、動線圖及服裝，全班進行全劇彩排。 3. 上台正式演出	4	1. 實作評量 2. 口語表達	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3. 劇本 4. 道具	

課程名稱：藝起詩創—律動創藝

項目：主題 專題 議題

教學期	單元名	核心素	學習目標	教學重點	節	評量方式	教學資源	備註
-----	-----	-----	------	------	---	------	------	----

程	稱	養			數			
第 1-10 週	律動大會師-1	E-A3 E-B1 E-B3 E-C3	能分工合作討論運動會動態成果展之展演，展現班級特色。	1. 五、六年級各班分別討論大會舞演出內容。 2. 討論五年級班級共同歌曲。 3. 五、六年級共同決定表演主題	10	1. 能參與討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	1. 相關教學影片 2. 電腦設備	
第 11-21 週	律動大會師-1	E-A3 E-B1 E-B3 E-C3	能分工合作討論運動會動態成果展之展演，展現班級特色。	1. 五年級各班練習舞蹈動作 2. 製作當天需要道具 3. 引導學生設計不同隊形變化	11	1. 能參與討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	1. 相關教學影片 2. 電腦設備	

課程名稱：藝起詩創—師說心語

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	《恆小品牌》	E-A1 E-B1	1. 能識得 122 字並書寫正確的注音。 2. 能透過字詞聯想或擴寫，理解文字意義。 3. 能用自已的話將	1. 識得 122 字，奠定終身學習基礎。 2. 能將文句讀成自己的思	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達	1. 相關教學影片 2. 電腦	

			<p>文句意思寫出來，並錄成音檔。</p> <p>4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。</p>	<p>維，並用自己的話表達出來。</p> <p>3.：能透過聯想與擴寫，理解文句意義。</p>		<p>3. 能適當舉例生活情境結合師說心語</p>	<p>設備</p> <p>3. 自編教材-師說心語</p>	
第 6-10 週	《動物篇》	E-B1 E-C1 E-C3	<p>1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</p> <p>2. 能利用平板載具搜尋「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性，並分享給他人。</p> <p>3. 能用國語表達謠詩的內容及意思。</p> <p>4. 練習依韻腳創寫七字句。</p> <p>5. 製作一張簡報音檔：解說「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。</p>	<p>1.：能瞭解「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性及對環境的重要。</p> <p>2.：能關心周遭環境，進而付之行動。</p> <p>3.：能善用載具協助學習。</p>	5	<p>1. 能流暢背誦師說心語</p> <p>2. 口語表達</p> <p>3. 能適當舉例生活情境結合師說心語</p>	<p>1. 相關教學影片</p> <p>2. 電腦設備</p> <p>3. 自編教材-師說心語</p>	
第 11-15 週	《歲末感恩》	E-A1 E-A2	<p>1. 能瞭解辦理歲末感恩活動的目的。</p> <p>2. 依分工任務，進行規劃與執行。</p>	<p>認知：能知道二手物再利用的重要。</p> <p>情意：能對萬物心懷感恩。</p> <p>技能：能透過買賣進行商業行</p>	5	<p>1. 能流暢背誦師說心語</p> <p>2. 口語表</p>	<p>1. 相關教學影片</p>	

			<p>3. 能運用策略進行推銷與商業行為。</p> <p>4. 能進行活動後省思。</p>	為，學習等價物品交換。		<p>達</p> <p>3. 能適當舉例生活情境結合師說心語</p>	<p>2. 電腦設備</p> <p>3. 自編教材-師說心語</p>	
第 16-21 週	《我的學習成果》	E-B1 E-B3	<p>1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。</p> <p>2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。</p> <p>3. 能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的 1 首詩(謠)。</p>	<p>1. 認知：能學會整理資料並美編。</p> <p>2. 情意：能欣賞自己一學期來的作品。</p> <p>3. 技能：能整理學習資料並展示分享他人。</p>	7	<p>1. 能流暢背誦師說心語</p> <p>2. 口語表達</p> <p>3. 能適當舉例生活情境結合師說心語</p>	<p>1. 相關教學影片</p> <p>2. 電腦設備</p> <p>3. 自編教材-師說心語</p>	

課程名稱：數位詩訊

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 1~2 週	一、數位影像與 PhotoCap	E-A1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識數位影像。</li> <li>2. 學會安裝與操作 PhotoCap。</li> <li>3. 學會裁切影像。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能描述從拍攝到影像處理的過程。</li> <li>2. 能舉例影像處理的常見方法。</li> <li>3. 能定義像素與解析度。</li> <li>4. 能分辨影像的大小。</li> <li>5. 能描述常見的影像格式。</li> <li>6. 能下載與安裝 PhotoCap。</li> <li>7. 能操作 PhotoCap 開啟、裁切、調整影像大小與儲存影像。</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答。</li> <li>2. 操作評量。</li> <li>3. 學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</li> <li>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【什麼是數位影像】、【像素與解析度】、【認識 PhotoCap 介面】。</li> </ol>	【資訊教育】
第 3~5 週	二、影像魔法變身秀	E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學會拍照的技巧。</li> <li>2. 學會替不同的影像使用合適的影像處理方法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能舉例拍照的基本技巧。</li> <li>2. 能調整亮度與對比。</li> <li>3. 能調整色相與飽和度。</li> <li>4. 能將影像轉正。</li> <li>5. 能為照片打光。</li> <li>6. 能使用模糊效果凸顯主題。</li> <li>7. 能描述 PhotoCap 工作檔與專案檔</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答。</li> <li>2. 操作評量。</li> <li>3. 學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</li> <li>2. 老師教學網站</li> </ol>	【資訊教育】

			<p>3. 學會套用模版。</p> <p>4. 學會批次處理。</p>	<p>是什麼。</p> <p>8. 能編輯大頭照模版。</p> <p>9. 能儲存專案檔。</p> <p>10. 能列印照片。</p> <p>11. 能編輯縮圖頁模版。</p> <p>12. 能批次處理影像，修改格式、DPI、寬度與加外框。</p>			<p>影音互動多媒體： 【色彩對比與亮度】、 【認識PhotoCap的工作檔】。</p>	
第 6~8 週	三、向量卡通夢工廠	E-B3	<p>1. 認識向量圖。</p> <p>2. 認識圖層概念。</p> <p>3. 認識 PhotoCap 向量工廠。</p> <p>4. 學會繪製向量圖。</p>	<p>1. 能描述向量圖與點陣圖的差異。</p> <p>2. 能安排圖層上下關係。</p> <p>3. 能繪製圓形。</p> <p>4. 能複製出相等的圖形。</p> <p>5. 能繪製曲線。</p> <p>6. 能調整節點。</p> <p>7. 能操作旋轉圖層，體驗旋轉角度的正負方向。</p> <p>8. 能儲存向量圖專案檔、匯出 PNG 點陣圖。</p>	3	<p>1. 口頭問答。</p> <p>2. 操作評量。</p> <p>3. 學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</p>	<p>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【點陣圖與向量圖】。</p>	【資訊教育】
第 9~11 週	四、專屬公仔與個性圖章	E-B3	<p>1. 學會影像去背。</p> <p>2. 學會合</p>	<p>1. 能描述什麼是影像合成。</p> <p>2. 能舉例影像去背的方法。</p> <p>3. 能使用魔術棒將公仔去背。</p>	3	<p>1. 口頭問答。</p> <p>2. 操作評量。</p> <p>學習評量：老</p>	<p>1. 小石頭版—PhotoCa</p>	【資訊教育】



			<p>成影像的技巧。</p> <p>3. 學會對齊與排列物件。</p>	<p>4. 能使用套索與橡皮擦將人物去背。</p> <p>5. 能以合適的比例合成人物與公仔。</p> <p>6. 能對齊與均分多個物件。</p> <p>7. 能加入文字物件。</p> <p>8. 能加入對話框，並輸入英文單字，配合圖案。</p> <p>9. 能使用油漆桶填入圖樣。</p> <p>10. 能使用複製橡皮擦，重複填入星星圖案。</p>		<p>師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</p>	<p>p 6 影像小達人</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【影像合成的概念】、【什麼是去背圖片】。</p>	
<p>第 12~13 週</p>	<p>五、海報設計大賽</p>	<p>E-B1</p> <p>E-B2</p>	<p>1. 認識設計海報的要點。</p> <p>2. 學會安排海報的主視覺圖、標題與內文。</p>	<p>1. 能描述海報設計的重要原則。</p> <p>2. 能套用照片模版，設計海報。</p> <p>3. 能設定照片形狀。</p> <p>4. 能設定邊框色彩。</p> <p>5. 能設計標題文字。</p> <p>6. 能設計內文，並對齊與均分物件。</p> <p>7. 能描述如何建立 QR Code。</p>	<p>2</p>	<p>1. 口頭問答。</p> <p>2. 操作評量。</p> <p>學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</p>	<p>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體：【版面配置的技巧】、【如</p>	<p>【資訊教育】</p>

							何製作 QR Code】。	
第 14~15 週	六、生活剪影萬花筒	E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學會運用各種 PhotoCap 外框模版。</li> <li>學會自製外框。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能舉例 PhotoCap 的外框模版有哪些。</li> <li>能下載與安裝素材包。</li> <li>能使用仿製筆刷複製或者遮蓋影像。</li> <li>能套用圖片外框，讓相片更有特色。</li> <li>能套用遮罩外框，凸顯照片的重點。</li> <li>能套用多圖外框，將多張照片組合為一張。</li> <li>能製作鏤空影像，自製外框。</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答。</li> <li>操作評量。</li> <li>學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</li> <li>老師教學網站影音互動多媒體</li> </ol>	【資訊教育】
第 16~17 週	七、一寸光陰一寸金－我的月曆	E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學會使用 PhotoCap 製作月曆。</li> <li>學會符合主題的設計。</li> <li>學會輸出月曆。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能描述月曆包含哪些內容。</li> <li>能套用桌曆模版，製作月曆。</li> <li>能解除物件鎖定，修改內容。</li> <li>能編修多頁內容。</li> <li>能自訂月曆物件，設計不同顏色的日期。</li> <li>能儲存月曆物件模版，方便套用到其他月曆物件。</li> <li>能為月份加入合適的節日圖片。</li> <li>能儲存月曆專案。</li> <li>能輸出月曆，存為 jpg 格式。</li> <li>能描述月曆裝訂的方法。</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答。</li> <li>操作評量。</li> <li>學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人</li> <li>老師教學網站影音互動多媒體</li> </ol>	【資訊教育】
第 18~21	八、臺灣	E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>學會使</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能建立照片拼貼，整合多張照片。</li> </ol>	4	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>小石</li> </ol>	

週	著名景點 寫真書		用 PhotoCap 製作寫真書。 2. 學會照 片拼貼。 學會裝訂寫 真書。	2. 能套用寫真書模版。 3. 能刪減頁面與安排頁次。 4. 能加入照片與調整順序。 5. 能改變底圖。 6. 能變更照片形狀與設定柔邊。 7. 能刪減與加入物件。 8. 能設計藝術字。 9. 能儲存寫真書專案。 10. 能輸出寫真書為 tif 圖片。 11. 能描述如何裝訂寫真書。		2. 操作評量。 3. 學習評量： 老師教學網站 互動多媒體【測 驗遊戲】。	頭 版 —PhotoCa p 6 影像小 達人 2. 老師 教學網站 影音互動 多媒體	
---	-------------	--	--	---	--	--	--	--

課程名稱： [在地創客]-機關生活家								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	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之 規劃及學習目 標	1. 介紹本課程之規劃及任務 2. 學生能清楚產出任務	1	口語表達	積木		
第 2 週	積木功能 知多少	綜 E-A2	1. 能認識齒輪等 零件及功能 2. 能知道生活中 的齒輪應用	1. 積木零件介紹 2. 機關動力來源 3. 齒輪間的連動關係	1	口語表達	積木		
第 3~4 週	設計圖設 計	綜 E-B1	1. 能運用邏輯推 理規劃設計圖	1. 組員能先訂定機關主題 2. 組員能藉由討論及互相說服，	2	參與態度 口語表達	積木		

			2. 能不斷的討論並互相說服組員統一組員意見	思考邏輯推理，零件採用的合理性 3. 能先預設或計算出機關間的連動關係 4. 依組員同意後設計規劃設計機關王		實作		
第 5~8 週	設計圖組裝	綜 E-C2	1. 能動手動腦實作 2. 能針對問題尋求解決策略	1. 依設計圖組裝 2. 遇到問題能全組再討論，尋求解決的辦法 3. 能化整為零，測試機關可行性 4. 全部組裝再測試 5. 能再調整設計至最佳狀態	4	參與態度 實作	積木	
第 9~10 週	誰是機關王	綜 B3	1. 能清楚的表達設計理念及想法 2. 能分享設計也能欣賞他人設計	1. 能上台報告設計理念及目的 2. 能實際操作機關 3. 能接受同學提問 4. 能給同學調整設計建議 5. 票選機關王	2	口語表達 實作	積木	

課程名稱： [在地創客]- 繩結生活家

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 11 週	課程介紹	綜 E-A3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解本課程之規劃及學習目標</li> <li>2. 清楚繩結的功用</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹本課程之規劃及任務</li> <li>2. 能透過影片瞭解繩結在生活中的應用</li> </ol>	1	口語表達	影片	
第 12~14 週	繩結介紹	綜 E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能學會打基本常用繩結</li> <li>2. 能創作繩結作品</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 常用繩結介紹</li> <li>2. 繩結在藝術創作上的運用</li> <li>3. 能混搭 3 種以上繩結做藝術創作</li> <li>4. 繩結在生活中的應用及便利性</li> </ol>	3	參與態度 口語表達 實作	童軍繩	
第 15~16 週	編繩應用	綜 E-B3	1. 能將所學運用於日常生活中	1. 以繩結設計出一個生活中常會用的東西，如飲料杯袋或球袋	2	口語表達 實作	麻繩	
第 17~21 週	垂降體驗	綜 E-A3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能正確操作垂降體驗設備</li> <li>2. 能操作繩結於垂降體驗，並勇於挑戰自我</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能專注學習垂降設備的穿戴及卸裝的步驗及方法</li> <li>2. 能自己正確穿戴及卸裝</li> <li>3. 能同學再次互相認穿戴設備安全性</li> <li>4. 教師能再確保一次</li> <li>5. 每位學生都能正確的姿勢垂降</li> <li>6. 同學能互助確保垂降安全</li> <li>7. 同學能互相打氣支持</li> </ol>	5	參與態度 實作	童軍繩	

## 下學期

課程名稱：藝起詩創－法律規定議題				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 1~3 週	<b>【家庭教育議題】</b> 1. 生活 EQ 家 2. 健康滿點	E-A1 E-B2 E-C2	1. 覺察家人的生活方式，分享改善與家人相處的經驗。 2. 了解家人角色意義及其責任。 3. 運用食品及營養標示的訊息，選擇符合營養、安全、經濟的食物。	<b>【家庭教育議題】</b> 1. 生活 EQ 家 (1)知道家人有不同想法的原因。 (2)學會和家人溝通的技巧。 (3)培養和家人溝通想法的習慣。 2. 健康滿點 (1)了解肥胖與飲食的關係。 (2)建立良好的飲食習慣及行為。 (3)會規劃每日的飲食。	3	1. 學習單 2. 口語表達	1. 電腦影音資源 2. 學習單	
第 4~9 週	<b>【性別平等議題】</b> 1. 性別大不同－穿越時空比一比	E-A1 E-C1 E-C3	1. 認知次文化對身體意象的影響。 2. 瞭解人人都享有人身自主權、教育權、工作權、財產權等權益，不受性別的限制。 3. 體認社會和歷史	<b>【性別平等議題】</b> 1. 性別大不同-穿越時空比一比 (1)經由分析與比較今昔台灣的重要人物，瞭解社會和歷史演變過程中所造成的性別文化差異。 (2)透過分析與比較今昔台灣的重要事件，體認社會和歷史演變過程中所造成的性別文化差異。	6	1. 學習單 2. 口語表達	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

			演變過程中所造成的性別文化差異。				
第 10~12 週	【家庭暴力防治議題】	E-A1 E-B2 E-C2	1. 學道家人溝通的重要性與技巧。 2. 理解關懷家人的具體作法。 3. 如何面對家庭暴力與單親家庭。	【家庭暴力防治議題】 (1)能和家人做朋友，互相分享、關愛。 (2)了解良好的家庭溝通方式。 (3)學習關懷家人的具體作法。 (4)了解何謂家庭暴力與單親家庭。 (5)面對家庭暴力及單親家庭時，能夠正向的調適自己及幫助別人。	3	1. 學習單 2. 口語表達	1. 電腦影音資源 2. 學習單
第 13~15 週	【性侵害防治教育議題】	E-A1 E-C1 E-C3	1. 瞭解性別權益受侵犯時，可求助的管道與程序 2. 學習在性別互動中，展現自我特色 3. 釐清性與愛的迷思	【性侵害防治教育議題】 (1)能認識何謂性侵害。 (2)能學習性侵害的預防方式。 (3)能培養遇到性侵害危機處理的技巧。	3	1. 學習單 2. 口語表達	1. 電腦影音資源 2. 學習單
第 14~18 週	【環境教育議題】	E-A2 E-A3 E-B2	1. 能認識塑化產業的高污染特質，並了解塑化製品對人類的影響。 2. 能身體力行減少塑化製品的使用，找出替代方案	【環境教育議題】 (1)能列舉日常生活中所使用的塑化製品及清潔劑並以圖畫的方式表現。 (2)能了解塑化產品對人體的不良影響。 (3)能了解塑化產業屬於高污染產業。 (4)對塑化產業、產品污染的新聞事件提出評論或想法。 (5)能列舉如何減少塑化產品的使用量。 (6)能 DIY 簡單的環保清潔劑。	3	1. 學習單 2. 口語表達	1. 電腦影音資源 2. 學習單

課程名稱：藝起詩創—律動創藝

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 1-3 週	隊形變變	E-A3	能提出隊形變化的設計	1. 各班提出隊形變化的設計，由老師代表彙整出適當隊形。 2. 五、六年級共同實際操作隊形變化，並依實境情況做調整。	5	1. 能參與討論 2. 口語表達	電腦設備	
第 4-6 週	律動大會師-2	E-A2 E-A3 E-B1 E-B3 E-C3	能分工合作討論運動會動態成果展之展演，展現班級特色。	1. 班級創意進場： 結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八個八拍做班級運動會進場的創意展現。 2. 律動大會師： (1)舞蹈及隊形的結合，五、六年級共同進行大會舞總彩排。 (2)各班融入創意巧思展現具班級特色的穿搭，一同參與大會舞表演。	5	1. 能參與討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3. 成果作品 4. 繪畫用具	
第 7-9 週	班級創意進場	E-A2 E-A3 E-B1 E-B3 E-C2	能分工合作練習運動會動態成果展之展演，展現班級特色。	1. 班級創意進場： 結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八個八拍做班級運動會進場的創意展現。 2. 律動大會師： (1)舞蹈及隊形的結合，五、六年級	5	1. 能參與討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	1. 相關教學影片 2. 腦設	



				共同進行大會舞總彩排。 (2)各班融入創意巧思展現具班級特色的穿搭，一同參與大會舞表演。			備 3. 成果 作品 4. 繪畫用具	
第 10-11 週	運動會、恆國博覽會	E-A2 E-A3 E-B1 E-B3 E-C2	由老師和學生精心設計，展現創意，將一年來的學習成果、努力精神具體呈現出，讓學生對班級付出心力，自信的將成果展現之。	1. 運用平時所學體育相關技能在運動會各項競賽中。 2. 發揮團隊合作精神，在運動會中創造團隊榮譽感。 3. 檢視自己的體育綜合表現，以作為精進的動力。	3	實際參加競賽	1. 運動會相關器具與設備	

課程名稱：藝起詩創－師說心語									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 1-5 週	《未來能力》	E-A1 E-B1	1. 能正確寫出《創意閱讀》《山林智慧》80 字的注音，並讀出正確發音。 2. 每句至少能擷取出一個四字語詞，並擴寫成七字。	認知：能識得 2 首詩說共 80 字。 情意：能用七字句表達想法。 技能：能擷取出四字語詞。	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 能適當舉例生活	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材－師說				

			3. 全班共創 1 首詩。			情境結合 師說心語	心語	
第 6-10 週	《體驗 篇》	E-B1 E-C3	1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。 3. 練習依韻腳仿寫或創寫七字句。 4. 全班共創班呼。 5. 能於戶外進行實境桌遊。	認知：能瞭解寫詩的第一步驟要定韻。情意：能與同學一起用班呼來凝聚班級士氣。 技能：能運用韻腳來設計班呼。	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 能適當舉例生活情境結合師說心語	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材 - 師說心語	
第 11-15 週	《我的學習成果》	E-B1 E-B3	1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。 2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。 3. 能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的 1 首詩(謠)。	認知：能學會整理資料並美編。 情意：能欣賞自己一學期來的作品。 技能：能整理學習資料並展示分享他人。	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 能適當舉例生活情境結合師說心語	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材 - 師說心語	
第 16-18 週	《實境走讀》	E-B1 E-B3	1. 獨立完成實境走讀闖關課程。 2. 對生活環境有知覺有感。 3. 能運用載具拍照功能，能將桌遊牌的謎底實境拍下。	認知：能讀懂闖關題目。 情意：透過實境走讀，對生活環境有感。 技能： 1. 能實施戶外實境桌遊。 2. 能運用載具幫助學習。	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 能適當舉例生活情境結合師說心語	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材 - 師說心語	

課程名稱：走讀瑯嶠-解說課程

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 12-13 週	走讀瑯嶠-解說課程	E-A2 E-A1 E-B1	能將師說心語結合戶外教育，將所學的融合到生活情境上	1. 解說師說心語 2. 針對戶外教育議題分享師說心得	2	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 實作評量	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材-師說心語	
第 14-15 週	走讀瑯嶠-解說課程	E-A2 E-A1 E-B1	能將師說心語結合環境教育，將所學的融合到生活情境上	1. 解說師說心語 2. 針對環境教育議題分享師說心得	2	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 實作評量	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材-師說心語	
第 16 週	走讀瑯嶠-解說課程	E-A2 E-A1 E-B1	能將師說心語結合性別平等教育，將所學的融	1. 解說師說心語 2. 針對性別平等分享師說心得	1	1. 能流暢背誦師說心語	1. 相關教學影	

			合到生活情境上			2. 口語表達 3. 實作評量	片 2. 電腦設備 3 自編教材-師說心語	
第 17 週	走讀瑯嶠-解說課程	E-A2 E-A1 E-B1	能將師說心語結合家庭議題，將所學的融合到生活情境上	1. 解說師說心語 2. 針對家庭議題分享師說心得	1	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 實作評量	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材-師說心語	
第 18 週	走讀瑯嶠-解說課程	E-A2 E-A1 E-B1	能將師說心語結合生涯規劃教育議題，將所學的融合到生活情境上	1. 解說師說心語 2. 針對生涯規劃教育議題分享師說心得	1	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達 3. 實作評量	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3 自編教材-師說心語	

課程名稱：走讀瑯嶠-古城實境遊戲

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 19-20 週	走讀瑯嶠-古城實境遊戲	E-A2 E-A1 E-B1	透過實際走踏古城結合實境遊戲，提升學生認識古城歷史	1. 解說恆春古城歷史 2. 實際走踏古城完成任務 3. 活動後反思，並寫學習單回饋	6	1. 學習單 2. 實作評量	1. 影音平台 2. 平板設備	

課程名稱：數位詩訊

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 1~2 週	主題一：認識 Scratch 3.0	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> <li>能操作視窗環境的軟體。</li> <li>能認識程式語言基本概念及其功能。</li> <li>能操作常用瀏覽器的基本功能。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面</li> <li>開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台</li> <li>練習如何安排自己的角色、移動角色位置、修改角色名稱、改變角色方向、設定角色大小</li> <li>學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木</li> <li>試著讓角色重複做動作和重複移動位置</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>無限可能版-Scratch 3 程式遊戲設計</li> <li>輔助範例光碟</li> </ol>	<p>【科技教育】</p> <p>【資訊教育】</p>

				6. 儲存檔案，與學習開啟檔案				
第 3~5 週	主題二： 說笑舞台劇	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計舞台背景</li> <li>● 練習背景的切換</li> <li>● 匯入角色，並讓角色做事</li> <li>● 讓角色發出、接收廣播的訊息</li> <li>● 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 練習設計第一幕和第二幕的舞台背景</li> <li>2. 學會如何利用積木切換背景</li> <li>3. 開始匯入角色並設計造型和位置</li> <li>4. 利用複製程式方式到其他角色中</li> <li>5. 認識廣播訊息積木，並練習應用</li> <li>6. 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話</li> <li>7. 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無限可能版-Scratch 3 程式遊戲設計</li> <li>2. 輔助範例光碟</li> </ol>	<p>【科技教育】</p> <p>【資訊教育】</p>
第 6~8 週	主題三： 打精靈 〔我的第一個小遊戲〕	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉</li> <li>● 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角色」跟隨滑鼠移動</li> <li>● 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型</li> <li>● 學習加入音效、音樂</li> <li>● 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 匯入麥克風角色，並練習修改編修</li> <li>2. 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動</li> <li>3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型</li> <li>4. 試著匯入範例中.sprite3 的角色</li> <li>5. 學會加入音效</li> <li>6. 完成精靈角色的動作指令</li> <li>7. 讓精靈偵測到別的角色時，做</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無限可能版-Scratch 3 程式遊戲設計</li> <li>2. 輔助範例光碟</li> </ol>	<p>【科技教育】</p> <p>【資訊教育】</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>● 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態</li> <li>● 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態</li> </ul>	<p>的反應</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. 設定舞台背景和音樂</li> <li>9. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲</li> </ol>				
第 9~11 週	主題四： 跳跳猴 〔背景會捲動的遊戲〕	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 自己畫遊戲背景</li> <li>● 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作</li> <li>● 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動</li> <li>● 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束</li> <li>● 學習繪製「角色」，打上文字</li> <li>● 學習「變數」的使用方式</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景</li> <li>2. 加入跳跳猴角色</li> <li>3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍</li> <li>4. 加入跳躍的音效</li> <li>5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動</li> <li>6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動</li> <li>7. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機</li> <li>8. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束</li> <li>9. 設計遊戲的背景音樂，重複播放</li> <li>10. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效</li> <li>11. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的秒數</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無限可能版-Scratch 3 程式遊戲設計</li> <li>2. 輔助範例光碟</li> </ol>	【科技教育】 【資訊教育】
第	主題五：	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 設計遊戲說明，讓使用</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無限</li> </ol>	【科技教育】

11~12 週	我的創意 迷宮〔迷 宮遊戲〕		<p>者知道遊戲怎麼玩</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>將圖轉成向量圖，方便再做編輯</li> <li>使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>先設計遊戲說明的畫面</li> <li>練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修</li> <li>設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量</li> <li>匯入主角角色和出口</li> <li>完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動</li> <li>設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<p>可能版-Scratch 3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟</p>	<p>【資訊教育】</p>
第 13~15 週	主題六： 我的創意 迷宮〔迷 宮遊戲〕	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>學習利用改變「角色」的x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右</li> <li>匯入時物角色，當作遊戲的加分關卡</li> <li>繪製遊戲結束到達終點的畫面</li> <li>設計各種迷宮障礙物</li> <li>使用「如果…那麼」指令，若主角碰到障礙物，主角就會回到迷宮起點，重新開始</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>繪製到達終點的畫面和音效</li> <li>設計迷宮的障礙物-閘門</li> <li>為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點</li> <li>設計障礙物-螃蟹和水母</li> <li>為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> <li>學習評量</li> </ol>	<p>1. 無限可能版-Scratch 3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟</p>	<p>【科技教育】 【資訊教育】</p>
第 16~17 週	主題七： 對戰遊戲 —球球對 打	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>設計二人對打類型的遊戲</li> <li>使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>先製作遊戲的說明畫面</li> <li>繪製兩條左右底線</li> <li>加入兩個選手，分別為左右兩邊</li> </ol>	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>操作評量</li> </ol>	<p>1. 無限可能版-Scratch 3 程式遊</p>	<p>【科技教育】 【資訊教育】</p>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學習使用「變數」控制移動的速度</li> <li>● 使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快</li> <li>● 善用「複製」技巧加速遊戲的設計</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動</li> <li>5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移動</li> <li>6. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度</li> <li>7. 加入判斷式指令，只要分數大於 100，速度就會加快</li> <li>8. 加入球的角色，並完成球的基本動作</li> <li>9. 設定當球碰到選手時的反應</li> <li>10. 設定當球碰到底線時的反應</li> </ol>		3. 學習 評量	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲設計</li> <li>2. 輔助範例光碟</li> </ol>	
第 18~20 週	主題八： 對戰遊戲 一球球對 打	E-A3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 加上扣分和加分的角色</li> <li>● 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響</li> <li>● 學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>11. 設計扣分的角色-雞</li> <li>12. 設定當任一方分數大於 100 時，雞角色出現</li> <li>13. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少</li> <li>14. 設計加分的角色-牛奶</li> <li>15. 設定當任一方分數大於 150 時，牛奶角色出現</li> <li>16. 設定當選手碰到牛奶的反應，選手的分數、生命值都會加分</li> <li>17. 設計遊戲結束畫面</li> <li>18. 試著測試遊戲，並修正錯誤</li> </ol>	3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 操作評量</li> <li>3. 學習評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 無限可能版-Scratch</li> <li>3 程式遊戲設計</li> <li>2. 輔助範例光碟</li> </ol>	<p>【科技教育】</p> <p>【資訊教育】</p>

課程名稱：[在地創客]- 機械生活家

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 週	課程介紹	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之規劃及學習目標	1. 介紹本課程之規劃及任務	1	口語表達	腳踏車	
第 2~3 週	腳踏車車隊教學	綜 E-C2	1. 瞭解車隊進行規則的重要性 2. 能瞭解自己在車隊中角色 3. 能為達成共同目標而努力	1. 車隊編組的重要性 2. 車隊編組及人員安排練習 3. 車隊前進口號練習 4. 實作	2	參與態度 口語表達 實作	腳踏車	
第 4~5 週	腳踏車機械原理	綜 E-B1	1. 能認識腳踏車的機械原理 2. 能將機械原理活用於日常	1. 認識腳踏車各部位名稱 2. 瞭解腳踏車動力傳輸的原理 3. 能清楚變速調節及應用 4. 能活用變速於日常		參與態度 口語表達 實作	腳踏車	
第 6~7 週	腳踏車拆解教學	綜 E-A2	1. 能清楚知道腳踏車拆解時機及目的 2. 能正確組裝腳踏車	1. 在拆解位置上做記號 2. 能簡易記錄拆解位置及圖型 3. 能正確將其再組裝 4. 能測試是否組裝正確	2	參與態度 口語表達 實作	腳踏車	
第 8~10 週	腳踏車狀況排除	綜 E-A2	1. 能學會排除簡易的腳踏車狀況	1. 能清楚在路上最常發生的腳踏車狀況	3	參與態度 口語表達	腳踏車	

			況 2. 能養成自備簡易器具，以備不時之需	2. 能清楚哪些狀況是可以動手先排除的 3. 能藉由簡易器具的協力，修理及排除狀況 4. 每人能依老師指定的狀況題動手排除狀況		實作		
--	--	--	--------------------------	---	--	----	--	--

課程名稱：[在地創客]- 雷雕生活家

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 11 週	課程介紹	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之規劃及學習目標	1. 介紹本課程之規劃及任務	1	口語表達		
第 12~17 週	程式教學	綜 E-B2	1. 學會雷雕程式	1. 先設計一個在地特色的簡易圖案或自己喜歡的圖案(不要太複雜) 2. 學習雷雕設計的程式	6	參與態度 實作	電腦	
第 18~20 週	雷雕初體驗-設計作品	綜 E-B2 綜 E-B3	1. 運用雷雕程式設計圖案	1. 將自己設計的圖案用程式寫出 2. 再由教師操作雷雕機，雕出作品	3	參與態度 實作	電腦、雷雕機	雷雕作品部分由教師操作

