

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	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：(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
藝起詩創-說書演書 (法律規定議題)	1. 性別平等教育 2. 性侵害防治教育 3. 家庭教育 4. 家庭暴力防治教育 5. 環境教育	21	■主題 □專題 ■議題
藝起詩創-律動創藝	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	21	■主題 □專題 □議題
藝起詩創-師說心語	單元一、《恆小品牌》 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. 能用自己的話將文句意思寫出來，並錄成音檔。 4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。 單元二、《動物篇》 1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2. 能利用平板載具搜尋「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性，並分享給他人。 3. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。	21	■主題 □專題 □議題

	<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」、「灰面鷲」、「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
走讀瑯嶠-在地創客 (第 1~10 週)	<p>[在地創客]-雙語生活 in 恆春</p> <p>1. 外師相見歡</p> <p>2. 各國文化大不同</p> <p>3. 恆春「食」在有趣</p> <p>4. 恆小英語實境 lifeshow</p>	10	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
走讀瑯嶠-在地創客 (第 11~21 週)	<p>[在地創客]-繩結生活家</p> <p>1. 書包背帶大解密</p>	11	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	2. 緩降機三作用 3. 繫木結如何能繫木 4. 大樓逃生親臨現場 5. 收繩結重要嗎? 6. 緩降機到底多緩? 7. 我在三樓只有繩子怎麼逃!		
--	---	--	--

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
藝起詩創-說書演書 (法律規定議題)	1. 性別平等教育 2. 性侵害防治教育 3. 家庭教育 4. 家庭暴力防治教育 5. 環境教育	18	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
藝起詩創-律動創藝	1. 隊形變變變： (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。 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。 3. 班級創意進場： (1) 結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八	11	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>個八拍做班級運動會進場的創意展現。</p> <p>4. 運動會：</p> <p>(1)運用平時所學體育相關技能在運動會各項競賽中。</p> <p>(2)發揮團隊合作精神，在運動會中創造團隊榮譽感。</p> <p>(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》</p> <p>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。</p> <p>2. 每句至少能擷取出一個四字語詞，並擴寫成七字。</p> <p>3. 全班共創1首詩。</p> <p>單元二、《體驗篇》</p> <p>1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</p> <p>2. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。</p> <p>3. 練習依韻腳仿寫或創寫七字句。</p> <p>4. 全班共創班呼。</p> <p>5. 能於戶外進行實境桌遊。</p> <p>單元三、《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>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>18</p>	<p>■主題 □專題 □議題</p>

	<p>獨立完成實境走讀闖關課程。 對生活環境有知覺有感。 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 解說師說心語 2. 針對戶外教育議題分享師說心得 3. 針對環境教育議題分享師說心得 4. 針對性別平等議題分享師說心得 5. 針對家庭議題分享師說心得 6. 針對生涯規劃教育議題分享師說心得 	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	<ol style="list-style-type: none"> 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	<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> <ol style="list-style-type: none"> (1)讓學生了解程式設計的概念 (2)能使用 Scratch 製作動畫與遊戲。 (3)熟悉 Scratch 視窗環境及使用的技巧。 	20	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
走讀瑯嶠-在地創客	<p>[在地創客]- 機械生活家(第 1~10 週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識車體幾何 2. 出發初發-四項保養 3. 變速器變什麼 4. 每一顆輪胎上的密碼-胎壓 5. 道路實測齒輪比 	10	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
走讀瑯嶠-在地創客	<p>[在地創客]-雷雕生活家(第 11~20 週)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識雷雕好酷炫 2. 設計恆春特色 	10	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	3. 雕出成品好紀念		
--	------------	--	--

(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)

上學期

課程名稱：藝起詩創-說書演書(法律規定議題)								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	性別平等教育-謠言止於智者	社-E-A1 社-E-C2 綜-E-B1	1. 學生能透過多元溝通技巧及衝突解決技巧長時間經營，建立正向的人際關係。 2. 學生能學習尊重別人的選擇與決定。 3. 透過角色扮演，適當表達想法、感受與情緒。	1. 付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位 實質平等。 2. 建立性別平等的價值信念，落實 尊重與包容多元性別差異。	6	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 繪本《為什麼大家都說野狼是壞蛋》 2. 繪本《大嘴巴闖禍了》 3. 「網路謠言與霸凌」影片 4. 「殘酷實驗！網路霸凌搬到真實世界，傷害超乎想像。」	【性別平等】 【人權教育】 【閱讀素養】	
第 7~9 週	性侵害防治教育-不！別亂	綜-E-B1 社-E-C2	1. 瞭解與覺察當自己身體界線遭到侵犯時，該如何應對。	1. 引導學生透過觀察或討論，覺察身體自主權之重要性，以促進身心健全發展。	3	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 繪本《小鳥的黑色秘密》	【性侵害防治】 【人權教	

	碰我身體！		2. 了解每個人的身體界線不一樣，學習尊重他人的不同。 3. 透過角色扮演，感同身受作者想表達的想法，一起思考應對方法。	2. 透過繪本故事，培養學生具備同理他人感受，不過分侵犯他人身體隱私。			2. 簡報 3. 繪本《不！別亂碰我身體！》	【閱讀素養】
第 10~13 週	家庭教育-媽媽的味道	綜-E-B1 綜-E-C2	1. 學生能說出記憶深刻的美味佳餚，並提出與家人的相互關係。 2. 能仔細聆聽同學的分享。 3. 能和同學合作製作佳餚。 4. 透過角色扮演，適當表達想法、感受與情緒。	1. 了解每個家人的個性與興趣。 2. 用適切的方式表達自己的想法。 3. 專注聆聽同學的分享，學習尊重他人。	4	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 影片《媽媽的味道》 2. 繪本《我媽媽》 3. 圓點貼紙 4. 評分卡	【家庭教育】 【閱讀素養】
第 14~17 週	家庭暴力防治教育-給我擁抱，不要「家暴」！	社-E-A1 綜-E-A3	1. 能透過小組討論的過程了解防治家庭暴力的觀念。 2. 能瞭解家庭暴力的各種不同類型。 3. 能從自己做起，覺察及防治家庭暴力。 4. 能勇敢對家庭暴力行為做出因應。 5. 透過角色扮演，適當表達想法、感受與情緒。	1. 引導學生透過繪本閱讀，感受作者想表達的想法、感受。 2. 透過討論，瞭解家庭暴力的類型。 3. 察覺週遭需要幫助的同學進而學會保護自己。	4	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 影片《小愛的畫本》 2. 「爸，我回來了」歌曲影片 3. 簡報 4. 白板、白板筆 5. 平板	【家暴防治】 【人權教育】 【閱讀素養】
第 18~21 週	環境教育-我所知道的寄居蟹	自-E-C1 綜-E-C3	1. 了解垃圾寄居蟹的出現是因為人類隨意亂丟垃圾後所造成的影響。 2. 學會保護寄居蟹，不隨	1. 知道如何付出實際行動來保護寄居蟹。 2. 了解日常生活中可以做到的	4	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 繪本《寄居蟹小又》	【環境教育】 【閱讀素養】

			意撿拾貝殼，將貝殼留在海灘，成為寄居蟹的家。 3. 透過角色扮演，體會作者想表達的想法，並將作者的意念傳達出來。	環境保護方法(例作好資源回收等)並可經討論形成共識，共同實踐。			2. 簡報「認識寄居蟹」 3. 「寄居蟹的家」影片 4. 「垃圾寄居蟹換殼大作戰」學習單	
--	--	--	---	---------------------------------	--	--	--	--

課程名稱：藝起詩創—律動創藝				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 1-10 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： <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	《恆小品牌》	E-A1 E-B1	1. 能識得 122 字並書寫正確的注音。	認知：識得 122 字，奠定終身學習基礎。	5	1. 能流暢背誦師說心語	1. 相關教學影片	

			<p>2. 能透過字詞聯想或擴寫，理解文字意義。</p> <p>3. 能用自已的話將文句意思寫出來，並錄成音檔。</p> <p>4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。</p>	<p>情意：能將文句讀成自已的思維，並用自已的話表達出來。</p> <p>技能：能透過聯想與擴寫，理解文句意義。</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>2. 電腦設備</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」、「灰面鷲」、「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」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。</p>	<p>認知：能瞭解「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性及對環境的重要。</p> <p>情意：能關心周遭環境，進而付之行動。</p> <p>技能：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>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>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為，學習等價物品交換。</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 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>認知：能學會整理資料並美編。</p> <p>情意：能欣賞自己一學期來的作品。</p> <p>技能：能整理學習資料並展示分享他人。</p>	6	<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>	

		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)。			語		
--	--	-------------------------------------	--	--	---	--	--

課程名稱：數位詩訊		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 1~2 週	一、數位影像與 PhotoCap	A1	1. 認識數位影像。 2. 學會安裝與操作 PhotoCap。 3. 學會裁切影像。	1. 能描述從拍攝到影像處理的過程。 2. 能舉例影像處理的常見方法。 3. 能定義像素與解析度。 4. 能分辨影像的大小。 5. 能描述常見的影像格式。 6. 能下載與安裝 PhotoCap。 7. 能操作 PhotoCap 開啟、裁切、調整影像大小與儲存影像。	2	1. 口頭問答。 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】。	1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 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】。	【資訊教育】
第 3~5 週	二、影像魔法變身秀	A2	1. 學會拍照的技巧。 2. 學會替不同的影像使用合適的影像處理方法。 3. 學會套用模版。 4. 學會批次處理。	1. 能舉例拍照的基本技巧。 2. 能調整亮度與對比。 3. 能調整色相與飽和度。 4. 能將影像轉正。 5. 能為照片打光。 6. 能使用模糊效果凸顯主題。 7. 能描述 PhotoCap 工作檔與專案檔是什麼。	3	1. 口頭問答。 2. 操作評量。 3. 學習評量：老師教學網站互動多媒	1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【色彩對比	【資訊教育】

				8. 能編輯大頭照模版。 9. 能儲存專案檔。 10. 能列印照片。 11. 能編輯縮圖頁模版。 12. 能批次處理影像，修改格式、DPI、寬度與加外框。		體【測驗遊戲】。	與亮度】、【認識PhotoCap的工作檔】。	
第 6~8 週	三、向量卡通夢工廠	B3	1. 認識向量圖。 2. 認識圖層概念。 3. 認識 PhotoCap 向量工廠。 4. 學會繪製向量圖。	1. 能描述向量圖與點陣圖的差異。 2. 能安排圖層上下關係。 3. 能繪製圓形。 4. 能複製出相等的圖形。 5. 能繪製曲線。 6. 能調整節點。 7. 能操作旋轉圖層，體驗旋轉角度的正負方向。 8. 能儲存向量圖專案檔、匯出 PNG 點陣圖。	3	1. 口頭問答。 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】。	1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【點陣圖與向量圖】。	【資訊教育】
第 9~11 週	四、專屬公仔與個性圖章	B3	1. 學會影像去背。 2. 學會合成影像的技巧。 3. 學會對齊與排列物件。	1. 能描述什麼是影像合成。 2. 能舉例影像去背的方法。 3. 能使用魔術棒將公仔去背。 4. 能使用套索與橡皮擦將人物去背。 5. 能以合適的比例合成人物與公仔。 6. 能對齊與均分多個物件。 7. 能加入文字物件。 8. 能加入對話框，並輸入英文單字，配合圖案。 9. 能使用油漆桶填入圖樣。 10. 能使用複製橡皮擦，重複填入星星圖案。	3	1. 口頭問答。 2. 操作評量。 學習評量：老師教學網站互動多媒體【測驗遊戲】。	1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 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】。	【資訊教育】
第 12~13 週	五、海報設計大賽	B1 B2	1. 認識設計海報的要點。	1. 能描述海報設計的重要原則。 2. 能套用照片模版，設計海報。	2	1. 口頭問答。	1. 小石頭版—PhotoCap	【資訊教育】

			<p>4. 學會安排海報的主視覺圖、標題與內文。</p>	<p>3. 能設定照片形狀。 4. 能設定邊框色彩。 5. 能設計標題文字。 6. 能設計內文，並對齊與均分物件。 7. 能描述如何建立 QR Code。</p>		<p>2. 操作評量。 學習評量：老師教學網站 互動多媒體【測驗遊戲】。</p>	<p>6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體：【版面配置的技巧】、【如何製作 QR Code】。</p>	
第 14~15 週	六、生活剪影萬花筒	A2	<p>1. 學會運用各種 PhotoCap 外框模版。 2. 學會自製外框。</p>	<p>1. 能舉例 PhotoCap 的外框模版有哪些。 2. 能下載與安裝素材包。 3. 能使用仿製筆刷複製或者遮蓋影像。 4. 能套用圖片外框，讓相片更有特色。 5. 能套用遮罩外框，凸顯照片的重點。 6. 能套用多圖外框，將多張照片組合為一張。 7. 能製作鏤空影像，自製外框。</p>	2	<p>1. 口頭問答。 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】。</p>	<p>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	【資訊教育】
第 16~17 週	七、一寸光陰一寸金 - 我的月曆	A2	<p>1. 學會使用 PhotoCap 製作月曆。 2. 學會符合主題的設計。 3. 學會輸出月曆。</p>	<p>1. 能描述月曆包含哪些內容。 2. 能套用桌曆模版，製作月曆。 3. 能解除物件鎖定，修改內容。 4. 能編修多頁內容。 5. 能自訂月曆物件，設計不同顏色的日期。 6. 能儲存月曆物件模版，方便套用到其他月曆物件。 7. 能為月份加入合適的節日圖片。 8. 能儲存月曆專案。</p>	2	<p>1. 口頭問答。 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】。</p>	<p>1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體</p>	【資訊教育】

				9. 能輸出月曆，存為 jpg 格式。 10. 能描述月曆裝訂的方法。				
第 18~21 週	八、臺灣著名景點寫真書	A2	1. 學會使用 PhotoCap 製作寫真書。 2. 學會照片拼貼。 學會裝訂寫真書。	1. 能建立照片拼貼，整合多張照片。 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。	4	1. 口頭問答。 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】。	1. 小石頭版—PhotoCap 6 影像小達人 2. 老師教學網站影音互動多媒體	【資訊教育】

課程名稱： [在地創客]- 雙語生活 in 恆春									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	外師相見歡	英-E-A1	1. 認識外師以及自我介紹	1. 外師與學生相互自我介紹 2. 學生與外師破冰	1	口語表達	平板 教師 ppt			
第 2~4 週	各國文化大不同	英-E-C3	1. 能認識不同國家 2. 能認識不同文化及風俗民情 3. 能與同儕討論出要報告之主題以及內容並用平板協助內容撰寫	1. 認識不同國家 2. 認識不同文化 3. 能和組員討論從已知的國家中找到想要報告的內容 4. 依組員同意後著手撰寫並分工報告	3	參與態度 口語表達 實作	平板 教師 ppt			
第 5~7 週	恆春「食」在有趣	英-E-B1	1. 認識餐點以及餐具英文 2. 能運用在生活中	1. 認識在台灣或恆春常見食物 2. 認識餐具 3. 了解什麼樣的食物用什麼樣的餐	3	口語表達	平板 教師 ppt			

				具 4. 實際演練-主題句練習				
第 8~10 週	恆小英語實境 lifeshow	英-E-B2	1. 能認識學校課程 2. 能與同儕討論出要報告之主題以及內容並用平板協助內容撰寫	1. 依上課內容訂定主題報告 2. 小組分組討論如下主題：最喜歡的課程、班級特色、校園裝置藝術、校園景觀。 3. 運用英語對話進行分組解說。	3	參與態度 實作 報告	平板 教師 ppt	

課程名稱： [在地創客]- 繩結生活家									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 11~21 週	繩結生活家	綜-E-A2	1. 應用科學原理-摩擦力大於重力在生活工具中。 2. 緩降機結合磨擦力作用有緩速、捲動、轉動特性。 3. 將單一繩結概念，學習遷移到其他繩結。 4. 體驗情境中的心理障礙和時間壓力。 5. 生結應用在逃生的變因有繩結強度、摩擦係數、材質。 6. 垂降裝備-座鞍和 8 字環的操作並轉化繩結概念。	1. 藉由繩結探索學習方法。 2. 運用逃生議題培養思考能力。 3. 操作生活工具和親臨情境養成態度。 4. 藉由科學知能解決日常生活問題。	11	1. 口語表達 2. 實作評量	1. 童軍繩、尼龍繩、其他材質繩索備用。 2. 緩降機組、緩降機架。 3. 垂降設備組(8字環、D字環、座鞍)、垂降繩索 10 米。	【防災教育】 【安全教育】			

下學期

課程名稱：藝起詩創—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 1~6 週	性別平等教育-不一樣又怎樣	社-E-A1 社-E-C2 綜-E-B1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能學習尊重與包容多元性向。尊重別人的不一樣，並能接受自己與他人的不同處。 2. 學生能認識多元性別與社會價值觀。 3. 學生能察覺性別角色的刻板印象，並了解家庭、學校與職業的分工不受性別的限制。 4. 藉由角色扮演，適當表達想法、感受與情緒，突破性別角色的刻板印象。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係。 2. 建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。 3. 引導學生尊重他人的選擇。 	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繪本《不愛穿裙子的美莉》 2. 「台灣之光吳季剛 分享設計創業之路」 3. 「玫瑰少年」歌曲影片 4. 「詠志媽媽的訪談」影片 	<p>【性別平等】</p> <p>【人權教育】</p> <p>【閱讀素養】</p>
第 7~9 週	性侵害防治教育-勇敢說出我不要！	綜-E-B1 社-E-C2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習簡單自我保護的技巧。 2. 透過角色扮演，體會作者想表達的想法，並將作者的意念傳達出來。 3. 分享自己的經驗或體驗，與同學共同討論危險情境的因應之道。 4. 能說出實踐保護自己、遠離危險情境的因應之道。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 引導學生透過觀察或討論，覺察身體自主權之重要性，以促進身心健全發展。 2. 透過繪本故事，培養學生具備同理他人感受，不過分侵犯他人身體隱私。 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繪本《蝴蝶朵朵》 2. 影片:75%性侵害案來自熟人 教孩子自保觀念很重要 	<p>【性侵防治】</p> <p>【人權教育】</p> <p>【閱讀素養】</p>

第 10~12 週	家庭教育-我最愛的家人	綜-E-B1 綜-E-C2	1. 學生知道在適當的時機向家人表達感恩感激之意。 2. 學會懂得尊重家人。 3. 透過角色扮演，適當表達想法、感受與情緒。	1. 學生能說出對家人的感謝。 2. 引導學生在適當的時機向家人表達感恩感激之意。	3	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 繪本《我的弱雞爸爸》 2. 「可可夜總會劇情介紹」 3. 卡片紙 4. 問題單	【家庭教育】 【閱讀素養】
第 13~15 週	家庭暴力防治教育-受虐兒，孩能怎樣？	社-E-A1 綜-E-A3	1. 能透過小組討論的過程了解防治家庭暴力的觀念。 2. 能瞭解家庭暴力的各種不同類型。 3. 能從自己做起，覺察及防治家庭暴力。 4. 繪製海報進行家暴防治宣導。 5. 透過角色扮演，適當表達想法、感受與情緒。	1. 引導學生透過觀察或討論，探討生活中潛藏危機的情境。 2. 透過熟悉內外資的資源，尋求妥善有效的支持協助。 3. 認識求助自我保護方法，瞭解運用安全的支援系統。	3	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 影片《防治家庭暴力-閻小妹》 2. 兒童及少年福利與權益保障法 3. 家庭暴力防治法 4. 影片《小玲》 5. 海報紙	【家暴防治】 【人權教育】 【閱讀素養】
第 16~18 週	環境教育-變樣的地球	自-E-C1 環-C1	1. 了解是因為人類隨手亂丟垃圾後所造成的影響。 2. 學會保護環境的簡易方法。 3. 透過角色扮演，體會作者想表達的想法，並將作者的意念傳達出來。	1. 知道自己如何在實際生活情境中，做到環境保護。 2. 了解日常生活中可以做到的環境保護的方法並可經討論形成共識，共同實踐。	3	1. 口語評量 2. 實作評量 3. 角色扮演	1. 繪本《龍宮王子的嘆息》 2. 保護地球宣傳小卡 3. 介紹世界地球日的由來	【環境教育】 【海洋教育】 【閱讀素養】

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. 腦設備 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	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	3	實際參加 競賽	1. 運動會 相關器具 與設備	

			班級付出心力，自信的將成果展現之。	進的動力。				
--	--	--	-------------------	-------	--	--	--	--

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	《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。 3. 全班共創 1 首詩。	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 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	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	5	1. 能流暢背誦師說心語 2. 口語表達	1. 相關教學影片 2. 電腦設	

			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)。	人。		3. 能適當舉例生活情境結合師說心語	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： <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 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，將所學的融合到生活情境上	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 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 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： <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 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	認識 Scratch 3.0	B2	<ul style="list-style-type: none"> 能操作視窗環境的軟體。 能認識程式語言基本概念及其功能。 能操作常用瀏覽器的基本功能。 	<ol style="list-style-type: none"> 介紹 Scratch3.0 的主畫面介紹，和造型區與音效區的介面 開始練習基本操作技巧，準備佈置舞台 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 學習如何讓角色做事，拖曳指令積木和組合積木 試著讓角色重複做動作和重複移動位置 儲存檔案，與學習開啟檔案 	2	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 輔助範例光碟 	【科技教育】 【資訊教育】
第 3~5 週	說笑舞台劇	A3	<ul style="list-style-type: none"> 設計舞台背景 練習背景的切換 匯入角色，並讓角色做事 讓角色發出、接收廣播的訊息 多個角色可以對同一個廣播訊息做回應 	<ol style="list-style-type: none"> 練習設計第一幕和第二幕的的舞台背景 學會如何利用積木切換背景 開始匯入角色並設計造型和位置 利用複製程式方式到其他角色中 認識廣播訊息積木，並練習應用 繼續加入新角色，並完成舞台劇對話 舞台劇完成，練習測試播放，檢查是否有問題 	3	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 輔助範例光碟 	【科技教育】 【資訊教育】
第 6~8 週	打精靈〔我的第一個小遊戲〕	A3	<ul style="list-style-type: none"> 利用繪圖工具，編修角色造型的方向旋轉 使用「重複無限次」和「定位」指令，讓「角 	<ol style="list-style-type: none"> 匯入麥克風角色，並練習修改編修 利用「重複無限次」和「定位」的程式，讓麥克風跟著游標移動 	3	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作評量 	<ol style="list-style-type: none"> 無限可能版-Scratch3 程式遊戲 	【科技教育】 【資訊教育】

			<ul style="list-style-type: none"> 色」跟隨滑鼠移動 ● 使用「如果…否則」指令，依滑鼠左鍵切換造型 ● 學習加入音效、音樂 ● 使用「亂數」指令，決定「精靈」改變造型的時間 ● 使用「如果」指令，判斷遊戲目前的狀態 ● 使用「且」指令，同時判斷多種遊戲狀態 	<ol style="list-style-type: none"> 3. 利用「如果…否則」和偵測類程式，讓麥克風變更造型 4. 試著匯入範例中.sprite3 的角色 5. 學會加入音效 6. 完成精靈角色的動作指令 7. 讓精靈偵測到別的角色時，做的反應 8. 設定舞台背景和音樂 9. 複製更多精靈角色，並調整上下層關係，完成遊戲 	3. 學習評量	設計 2. 輔助範例光碟		
第 9~11 週	跳跳猴〔背景會捲動的遊戲〕	A3	<ul style="list-style-type: none"> ● 自己畫遊戲背景 ● 使用「滑行」指令，寫程式讓「主角」能作跳躍的動作 ● 設計會移動的「背景」，讓「主角」看起來像在移動 ● 使用「等到直到」指令，偵測到遊戲結束 ● 學習繪製「角色」，打上文字 ● 學習「變數」的使用方式 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 Scratch 的繪圖工具，設計背景 2. 加入跳跳猴角色 3. 利用「滑行」指令，讓角色跳躍 4. 加入跳躍的音效 5. 匯入地面 1 角色，並試著讓地面 1 慢慢往左移動 6. 匯入地面 2 角色，讓地面 2 跟著地面 1 移動 7. 加入障礙物角色，設定會不定時的出現，且速度也是隨機 8. 利用「等到直到」指令，讓障礙物碰到跳跳猴時，遊戲結束 9. 設計遊戲的背景音樂，重複播放 10. 利用繪畫設計 Game Over 角色，並加上音效 11. 利用「變數」指令，設計分數，並讓分數等於目前遊戲進行的 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟 	【科技教育】 【資訊教育】

				秒數				
第 11~12 週	我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	A3	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩 ● 將圖轉成向量圖，方便再做編輯 ● 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 匯入迷宮角色，完成遊戲背景 2. 先設計遊戲說明的畫面 3. 練習將圖轉換成向量圖，方便再做繪製編修 4. 設定舞台上的變數，分數、時間、食物數量 5. 匯入主角角色和出口 6. 完成指令，利用鍵盤來控制主角的上下左右移動 7. 設計食物的角色，加上音效，當作迷宮的加分方法 	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟 	【科技教育】 【資訊教育】
第 13~15 週	我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕	A3	<ul style="list-style-type: none"> ● 學習利用改變「角色」的 x、y 軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右 ● 匯入時物角色，當作遊戲的加分關卡 ● 繪製遊戲結束到達終點的畫面 ● 設計各種迷宮障礙物 ● 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 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繪製到達終點的畫面和音效 2. 設計迷宮的障礙物-閘門 3. 為閘門加上指令，當主角碰到紅色閘門，主角就會回到起點 4. 設計障礙物-螃蟹和水母 5. 為螃蟹加上指令，碰到主角時，主角會回到起點 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟 	【科技教育】 【資訊教育】
第 16~17 週	對戰遊戲—球球對打	A3	<ul style="list-style-type: none"> ● 設計二人對打類型的遊戲 ● 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向 ● 學習使用「變數」控制移動的速度 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 先製作遊戲的說明畫面 2. 繪製兩條左右底線 3. 加入兩個選手，分別為左右兩邊 4. 讓選手左，跟著 W、S 鍵上下移動 5. 讓選手右，跟著滑鼠游標上下移 	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 2. 輔助範 	【科技教育】 【資訊教育】

			<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 善用「複製」技巧加速遊戲的設計 • 加上扣分和加分的角色 • 設定個角色的出現時機，以及對選手的影響 <p>學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」</p>	<p>動</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. 設定舞台上的變數，分數、生命值、起始方向、速度 7. 加入判斷式指令，只要分數大於100，速度就會加快 8. 加入球的角色，並完成球的基本動作 9. 設定當球碰到選手時的反應 10. 設定當球碰到底線時的反應 11. 設計扣分的角色-雞 12. 設定當任一方分數大於100時，雞角色出現 13. 設定當選手碰到雞的反應，選手的分數、生命值都會減少 14. 設計加分的角色-牛奶 15. 設定當任一方分數大於150時，牛奶角色出現 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 17. 設計遊戲結束畫面 18. 試著測試遊戲，並修正錯誤 			例光碟	
第 18~20 週	射擊遊戲- 太空神射手	A3	<p>設計太空人與子彈 設計太空船 設計第二關 完成遊戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲 2. 能製作二個關卡的遊戲 3. 能利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現 4. 透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能版-Scratch3 程式遊戲設計 2. 輔助範例光碟 	<p>【科技教育】 【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 1~10 週	機械生活家	自-E-A2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 車架幾何具有力學支撐和輕量化的功能。 2. 找出騎乘上機械本身會運作的問題。 3. 真實環境的齒輪配比應用。 4. 透過胎壓實驗佐證經驗感受和科學數據。 5. 認知機械學習在於克服真實情境的複雜度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由機械原理探索學習方法。 2. 觀察機械運作原理培養思考能力。 3. 操作生活工具和親臨情境養成態度。 4. 藉由科學知能解決日常生活問題。 5. 藉由操作理解科學事實會有證據或解釋方式。 	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語評量 2. 實作評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 腳踏車。 2. 空壓機、打氣筒。 3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉換頭 	<p>【防災教育】</p> <p>【安全教育】</p>

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 11~15 週	認識雷雕好酷炫	a-III-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識到資訊科技之於生活的重要性。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識雷射 2. 認識材質 3. 認識雷雕機機台 	3	學習單	雷雕機 桌上型電腦	
第 16~17 週	設計恆春特色	a-III-1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能將學習的資訊技能應用在日常生活。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 恆春在地特色發想 2. 網路搜尋素材 3. 製作設計圖 	2	學習單	桌上型電腦	

第 18~20 週	雕出成品 好紀念	a-III-1 p-III-2	1. 能將學習的資訊 技能應用在日常生 活中。 2. 能透過資訊科技 的學習保存生活中 的感動。	1. 討論設計圖 2. 測試雕刻深淺度 3. 雕出成品	3	學習單	桌上型電 腦 雷雕機	
-----------	-------------	--------------------	---	-----------------------------------	---	-----	------------------	--