

屏東縣丹路國小112學年度第1學期三年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共21節。
- 3、 參與對象:三年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0830-0901	正確學習電腦	·認識電腦教室、設備介紹、開關機操作說明 ·教室規範與公約	口語	H2	T1
2	0904-0908	·滑鼠訓練－食神大賽	·滑鼠訓練－食神大賽(遊戲):左鍵連按、點選物體、點選移動的物體、拖移物體、拖放物體	實作	H1	T8
3	0911-0915	打字Game	·Google網頁搜尋:打字Game ·更改頁面資訊:縣市學校、班級、座號、姓名(練習打字) ·關卡1:使用電腦的正確姿勢	實作	H5	T6
4	0918-0923	打字Game	·關卡2:認識鍵盤(常用按鍵額外介紹、練習－ESC/Delete/NumLock/backspace/enter/caps lock/+－×÷) ·關卡3:認識正確鍵盤指法	實作	H3	T6
5	0925-0928	打字Game	·關卡4:切換輸入法(游標點選/shift/ctrl+shift/ctrl+空白鍵) ·關卡5:認識注音輸入(聲調設定、上下左右鍵選字) ·關卡6:運用shift鍵輸入特殊符號、英文字母。	實作	H6	T2
6	1002-1006	打字Game	·關卡7:中打指法－基準按鍵□列;英打指法－基準按鍵A列	實作	H7	
7	1011-1013	打字Game	·關卡8:中打指法－□+□按鍵列;英打指法－A+Z按鍵列	實作	H7	

8	1016-1020	打字Game	·關卡9: 中打指法—冂+ㄣ按鍵列; 英打指法—A+Q按鍵列	實作	H7	
9	1023-1027	打字Game	·關卡10: 中打指法—冂+ㄣ按鍵列; 英打指法—A+Z+Q按鍵列	實作	H7	
10	1030-1103	打字Game	·關卡11: 中打指法—冂+ㄣ+ㄨ按鍵列; 英打指法—數字按鍵列	實作	H7	
11	1106-1110	打字Game	·關卡12: 中打指法—全部注音按鍵; 英打指法—全部按鍵列	實作	H7	
12	1113-1117	打字Game	·關卡13: 中打打字題目—ㄣ到ㄣ拼字 ／ㄨ到ㄨ拼字／一到儿拼字	實作	H1	
13	1120-1124	打字Game	·關卡13: 英打打字題目—A到H拼字 ／I到Q拼字／R到Z拼字	實作	H1	
14	1127-1201	標點符號 輸入法相關 按鍵	·複習: 中英文輸入法、全形半形、英文大小寫之切換鍵 ·shift鍵、ctrl鍵、多功能前導字元鍵之應用 ·常用標點符號詳細介紹	實作	H7	T12
15	1204-1208	標點符號 Word	·Word: 開新檔案、另存新檔、編輯檔名、打字 ·標點符號表製作: 逗號、句號、頓號、分號、冒號(全形/半形)	實作	H7	T8
16	1211-1215	標點符號 Word	·標點符號表製作: 問號、驚嘆號、單引號、雙引號、破折號、連字號、刪節號(全形/半形)	實作	H7	
17	1218-1222	標點符號 Word	·標點符號表製作: 圓括號、中括號、大括號、書名號、音界號、At符號(全形/半形)	實作	H7	
18	1225-1229	標點符號 Word	·標點符號表製作: 和號、井字號、米字號、金錢符號、百分比、底線、波浪號(全形/半形)	實作	H7	
19	0102-0105	標點符號 Word	·標點符號表製作: 加號、減號、乘號、除號、等於(全形/半形)	實作	H7	
20	0108-0112	標點符號 Word	·標點符號表製作: 統整復習、檢查、簡易排版整理	實作	H4	T11
21	0115-0119	打字Game	·關卡1~13統整復習	實作	H2	T2

5、 成效檢核: 依本校課程評鑑計畫辦理。

領導力工具代號：

T1: 優先順序表



T2: 蓮花圖



T3: 目標計劃表



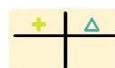
T4: 甘特圖



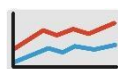
T5: 停步思考圖



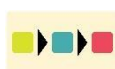
T6: 優缺點分析圖



T7: 線型圖



T8: 流程圖



T9: 控制圈圖



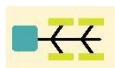
T10: 維恩圖



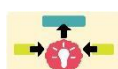
T11: 腦力激盪圖



T12: 魚骨圖



T13: 統合綜效圖



T14: 長條圖



T15: 時間矩陣



屏東縣丹路國小112學年度第2學期三年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

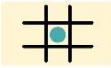
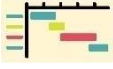
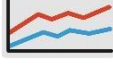
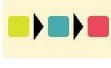
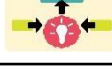
- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共20節。
- 3、 參與對象:中高年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0215-0216	Word打字	繕打寒假記事	實作	H1	T11
2	0219-0223	打字Game	·關卡14:【地球保衛戰】中打指法 —全部注音按鍵,隨機出題	實作	H1	
3	0226-0301	打字Game	·關卡14:【地球保衛戰】英打指法 —A+Z+Q按鍵列,隨機出題	實作	H1	
4	0304-0308	打字Game	·關卡15:【海盜星球】中文全形標 點符號,隨機出題	實作	H1 H7	
5	0311-0315	打字Game	·關卡15:【海盜星球】中文ㄅ到ㄌ 單字注音拼打、ㄍ到ㄎ單字注音 拼打,隨機出題	實作	H1 H7	
6	0318-0322	打字Game	·關卡15:【海盜星球】英文半形標 點符號,隨機出題	實作	H1 H7	
7	0325-0329	打字Game	·英文大小寫字母辨認	實作 紙筆	H5	T2
8	0401-0403	打字Game	·關卡15:【海盜星球】英文A到M的 小寫字母,隨機出題	實作	H1 H7	
9	0408-0412	打字Game	·關卡15:【海盜星球】英文N到Z的 大寫字母,隨機出題	實作	H1 H7	
10	0415-0419	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】中打一二字 中文詞語練習,隨機出題	實作	H1 H7	
11	0422-0426	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】英打一A到H 大小寫詞語練習,隨機出題	實作	H1 H7	
12	0429-0503	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】中打一三字 中文詞語練習,隨機出題	實作	H1 H7	
13	0506-0510	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】英打一 I到Q	實作	H1	

			大小寫詞語練習，隨機出題		H7	
14	0513-0517	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】中打一四字中文詞語練習，隨機出題	實作	H1 H7	
15	0520-0524	打字Game	·關卡16:【追擊空賊】英打一R到Z大小寫詞語練習，隨機出題	實作	H1 H7	
16	0527-0531	Word打字	·繕打國語課本課文內容(用字、標點符號、段落排版皆須正確)	實作	H2	T3
17	0603-0607	Word打字	·繕打國語課本課文內容(用字、標點符號、段落排版皆須正確)	實作	H2	T3
18	0611-0614	創客手作	·木偶吊飾:認識手工具、零件的名稱與使用方法／繪製設計圖	實作 紙筆	H3 H7	T11
19	0617-0621	創客手作	·木偶吊飾:實際製作	實作	H4	T8
20	0624-0628	創客手作	·木偶吊飾:實際製作	實作	H6	T6

5、 成效檢核:依本校課程評鑑計畫辦理。

領導力工具代號:

T1: 優先順序表 	T2: 蓮花圖 	T3: 目標計劃表 
T4: 甘特圖 	T5: 停步思考圖 	T6: 優缺點分析圖 
T7: 線型圖 	T8: 流程圖 	T9: 控制圈圖 
T10: 維恩圖 	T11: 腦力激盪圖 	T12: 魚骨圖 
T13: 統合綜效圖 	T14: 長條圖 	T15: 時間矩陣 

屏東縣丹路國小112學年度第1學期四年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共21節。
- 3、 參與對象:四年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0830-0901	正確學習電腦 Office軟體概覽	·電腦教室設備概覽複習 ·教室規範與公約 ·Office軟體概覽介紹	實作	H3	T12
2	0904-0908	Word	·存檔各式步驟、功能、應用 ·常用快捷鍵:全選／剪下／複製 ／貼上／復原	實作	H4	T12
3	0911-0915	Word	·Word功能介紹、練習:常用(字型 ／段落／樣式)	實作	H1 H7	
4	0918-0923	Word	·Word功能介紹、練習:插入(頁面 ／表格／圖例／連結／頁首及頁 尾／文字／符號)	實作	H1 H7	
5	0925-0928	Word	·Word功能介紹、練習:版面配置 (佈景主題／版面設定／頁面背景 ／段落／排列)	實作	H1 H7	
6	1002-1006	Word	·表格教學－製作課表:規劃課表 內容、插入表格、調整邊界、輸入 項目欄位	實作	H2	T8
7	1011-1013	Word	·表格教學－製作課表:輸入時間、 節次;表格工具－版面配置	實作	H1 H7	
8	1016-1020	Word	·表格教學－製作課表:輸入課程	實作	H1	T2
9	1023-1027	Word	·表格教學－製作課表:輸入任課 教師	實作	H1	T2
10	1030-1103	Word	·表格教學－製作課表:編輯文字 (字型／位置)、表格工具－設計	實作	H1 H7	
11	1106-1110	Word	·表格教學－製作課表:完成作品、	實作	H6	T11

			統整複習			
12	1113-1117	Power Point (=PPT)	*複習:PPT介面中與Word相關之文書功能 *介紹與練習:PPT應用功能(版面配置/設計)	實作	H7	T12
13	1120-1124	Power Point	*常用圖表意義說明 *用【圖案】製作領導力工具圖:繪圖工具	實作	H1 H7	T1~T15
14	1127-1201	Power Point	*用【圖案】製作領導力工具圖:完成作品	實作	H1	T1~T15
15	1204-1208	Power Point	*甘特圖—用途介紹與繪製教學	實作	H7	T4
16	1211-1215	Power Point	*SmartArt介紹 *SmartArt—組職圖:繪製家庭成員關係圖	實作	H5	
17	1218-1222	Power Point	*製作聖誕卡片:背景設計、圖片搜尋/下載/插入、插入文字方塊、美編	實作	H6	T11
18	1225-1229	Power Point	*切換、動畫功能介紹與練習 *屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H6	
19	0102-0105	Excel	*複習:Excel介面中與Word、PPT相關之文書功能	實作	H7	T2
20	0108-0112	Excel	*各式應用功能介紹、練習:常用/插入/版面配置/公式	實作	H7	T8
21	0115-0119	Excel	*屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H6	

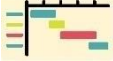
5、 成效檢核:依本校課程評鑑計畫辦理。

領導力工具代號:

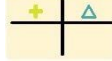
T1: 優先順序表 

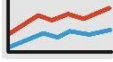
T2: 蓮花圖 

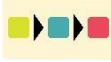
T3: 目標計劃表 

T4: 甘特圖 

T5: 停步思考圖 

T6: 優缺點分析圖 

T7: 線型圖 

T8: 流程圖 

T9: 控制圈圖 

T10: 維恩圖 

T11: 腦力激盪圖 

T12: 魚骨圖 

T13: 統合綜效圖 

T14: 長條圖 

T15: 時間矩陣 

屏東縣丹路國小112學年度第2學期四年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共20節。
- 3、 參與對象:四年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0215-0216	Google應用程式	*Google帳號登入／個人設定／Gmail／雲端硬碟	實作	H3	T8
2	0219-0223	Google應用程式	*Classroom介面功能／執行與繳交課堂作業	實作	H7	T12
3	0226-0301	Google應用程式	*Google文件:功能介紹(與Word異同之處)	實作	H6	T6
4	0304-0308	Google應用程式	*Google文件 *屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H1	T11
5	0311-0315	Google應用程式	*Google簡報:功能介紹(與Power Point異同之處)	實作	H6	T6
6	0318-0322	Google應用程式	*Google簡報 *屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H1	T11
7	0325-0329	Google應用程式	*Google試算表:功能介紹(與Excel異同之處)	實作	H6	T6
8	0401-0403	Google應用程式	*Google試算表 *屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H1	T11
9	0408-0412	Google應用程式	*Google表單:功能介紹(問題／回覆／設定／自訂主題)	實作	H7	T8
10	0415-0419	Google應用程式	*Google表單 *屆時配合學校母親節活動製作回饋單	實作	H6	T11
11	0422-0426	Canva	*Canva介面功能與應用	實作	H7	T2
12	0429-0503	Canva	*屆時配合學校母親節活動製作卡片	實作	H1 H7	T11
13	0506-0510	Canva	*以簡報形式說明卡片設計理念	實作	H2	T11

14	0513-0517	Google應用程式	*Google表單：母親節活動回饋單 回覆檢視、統整	實作	H2	T6
15	0520-0524	Google應用程式	*Jamboard *屆時配合學校課程活動製作作品	實作	H7	T11
16	0527-0531	Google應用程式	*Google Meet：功能介紹、實測	實作	H7	T8
17	0603-0607	Google應用程式	*Google表單 *屆時配合學校閱讀慶祝活動製作 回饋單	實作	H7	T11
18	0611-0614	創客	*智高科學探索組#1261：零件使用 說明	實作	H7	T12
19	0617-0621	創客	*智高科學探索組#1261：線軸車— 以扭力作為動力	實作	H6	T8
20	0624-0628	創客	*智高科學探索組#1261：走鋼索人— 利用繩索高低位置落差產生動力	實作	H4 H6	T8

5、 成效檢核：依本校課程評鑑計畫辦理。

屏東縣丹路國小112學年度第1學期五年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

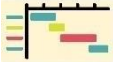
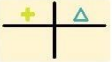
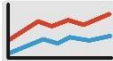
- 1、授課教師:許寧章老師
- 2、課程時間:每週一節,共21節。
- 3、參與對象:五年級學童
- 4、各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0830-0901	Office／ Google文 書程式	*課堂規範、教室公約複習 *製作個人資料夾封面(自選Office／ Google文書程式,作為複習測試)	實作	H3	T2
2	0904-0908	Code.org	*網站介面概覽、登入、進入課程 *Course C (2021) 階段1:制止網上的 卑鄙行為	實作	H2	T8
3	0911-0915	Code.org	*Course C (2021) 階段3:與憤怒鳥一 起編程	實作	H1 H7	
4	0918-0923	Code.org	*Course C (2021) 階段4:與鼠奎特一 起除錯(在迷宮中除錯)	實作	H1 H7	
5	0925-0928	Code.org	*Course C (2021) 階段5:和 Laurel 一起收集寶石	實作	H1 H7	
6	1002-1006	Code.org	*Course C (2021) 階段6:用代碼創作 藝術	實作	H1 H7	T11
7	1011-1013	Code.org	*Course C (2021) 階段8:和 BB-8 與 Rey 一起練習迴圈(Loop)	實作	H3	
8	1016-1020	Code.org	*Course C (2021) 階段9:使用迴圈 (Loop)收割農作物	實作	H6	T8
9	1023-1027	Code.org	*Course C (2021) 階段12:製作像素 鳥遊戲—技能發展	實作	H1 H7	
10	1030-1103	Code.org	*Course C (2021) 階段12:製作像素 鳥遊戲—小專案	實作	H1 H7	T12
11	1106-1110	Code.org	*Course C (2021) 階段13:小型項目: 追逐遊戲—技能發展	實作	H1 H7	

12	1113-1117	Code.org	*Course C (2021) 階段13:小型項目: 追逐遊戲—小專案	實作	H1 H7	T12
13	1120-1124	Code.org	*Course D (2021) 階段5:和 Laurel 學 除錯 (Debug)	實作	H5	
14	1127-1201	Code.org	*Course D (2021) 階段6:彈板遊戲中的 事件 (Event)	實作	H4	T11
15	1204-1208	Code.org	*Course D (2021) 階段7:創建一個星 際大戰遊戲 *事件與指令關係概念	實作	H4	T12
16	1211-1215	Code.org	*Course D (2021) 階段7:創建一個星 際大戰遊戲 *遊戲運作的合理性	實作	H5	T12
17	1218-1222	Code.org	*Course D (2021) 階段8:舞蹈派對	實作	H6	T11
18	1225-1229	Code.org	*Course D (2021) 階段14:與小蜜蜂 一起嘗試 If/Else (如果/否則)	實作	H1 H7	
19	0102-0105	Code.org	*Course D (2021) 階段15:農夫遊戲 中的 while (當) 迴圈	實作	H1 H7	
20	0108-0112	Code.org	*Course D (2021) 階段16:迷宮裡的 until (直到) 迴圈	實作	H1 H7	
21	0115-0119	Code.org	*Course C (2021)、Course D (2021) 統整複習、遊戲競賽	實作 遊戲	H2	T2

5、 成效檢核:依本校課程評鑑計畫辦理。

領導力工具代號:

T1: 優先順序表 	T2: 蓮花圖 	T3: 目標計劃表 
T4: 甘特圖 	T5: 停步思考圖 	T6: 優缺點分析圖 
T7: 線型圖 	T8: 流程圖 	T9: 控制圈圖 
T10: 維恩圖 	T11: 腦力激盪圖 	T12: 魚骨圖 
T13: 統合綜效圖 	T14: 長條圖 	T15: 時間矩陣 

屏東縣丹路國小112學年度第2學期五年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共20節。
- 3、 參與對象:五年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0215-0216	Scratch	網站介面概覽、註冊帳號	實作	H3	T8
2	0219-0223	Scratch	創建專案、命名 建立與設定角色／設定背景	實作	H7	T2
3	0226-0301	Scratch	程式積木功能介紹、體驗:事件／動作	實作	H2	T8
4	0304-0308	Scratch	程式積木功能介紹、體驗:控制／運算 ／變數	實作	H7	T12
5	0311-0315	Scratch	程式積木功能介紹、體驗:外觀／音效 ／偵測	實作	H6	T12
6	0318-0322	Scratch	自訂功能介紹、體驗:造型／音效	實作	H1	
7	0325-0329	Scratch	程式邏輯合理性說明與示範	實作	H7	T6
8	0401-0403	Scratch Google簡報	配合學校課程活動製作簡易動畫:自訂 主題、發想架構 以簡報呈現主體理念、發想內容	實作	H2	T11
9	0408-0412	Scratch	配合學校課程活動製作簡易動畫:程式 編輯	實作	H1	
10	0415-0419	Scratch	配合學校課程活動製作簡易動畫:測 試、除錯	實作	H7	
11	0422-0426	Scratch	配合學校課程活動製作簡易動畫:優 化、同儕互相觀摩	實作	H6	T6
12	0429-0503	Scratch	製作滑鼠前導遊戲一說明:使用「面朝 鼠標向」功能,即透過滑鼠驅動第一角 色;設定第二角色為第一角色的目標; 設定第三角色為兩者中間的干擾物,會 自行隨機移動。 選定三種角色(關係須符合邏輯)、外觀	實作	H2	T11

			設定			
13	0506-0510	Scratch	·製作滑鼠前導遊戲:程式編輯	實作	H1	
14	0513-0517	Scratch	·製作滑鼠前導遊戲:測試、除錯	實作	H7	
15	0520-0524	Scratch	·製作滑鼠前導遊戲:優化、同儕互相觀摩	實作	H6	T6
16	0527-0531	Scratch	·製作視訊偵測遊戲—說明:使用「視訊偵測」功能,感測鏡頭外的手勢驅動第一角色,使其避免觸碰到第二角色;第二角色設定為隨機移動。 ·選定兩種角色(關係須符合邏輯)、外觀設定	實作	H2	T11
17	0603-0607	Scratch	·製作視訊偵測遊戲:程式編輯	實作	H1	
18	0611-0614	Scratch	·製作視訊偵測遊戲:測試、除錯	實作	H7	
19	0617-0621	Scratch	·製作視訊偵測遊戲:優化、同儕互相觀摩	實作	H6	T6
20	0624-0628	Scratch	·統整複習、遊戲競賽	實作 遊戲	H2	T2

5、 成效檢核:依本校課程評鑑計畫辦理。

屏東縣丹路國小112學年度第1學期六年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

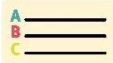
- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共21節。
- 3、 參與對象:六年級學童
- 4、 各週進度規劃:

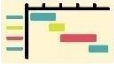
週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0830-0901	Office／ Google文 書程式	·課堂規範、教室公約複習 ·製作個人資料夾封面(自選Office／ Google文書程式,作為複習測試)	實作	H3	T2
2	0904-0908	ChatGPT	·ChatGPT與OpenAI簡介、網站功能 概覽、註冊帳號	實作	H7	T8
3	0911-0915	ChatGPT	·ChatGPT:配合學校課程活動,應用 網站功能進行資料搜尋或文案撰寫	實作	H1	
4	0918-0923	ChatGPT	·ChatGPT:檢視資料或文案內容,進 行交叉比對與真假辨識 ·數位思辨能力、資訊安全	實作	H5 H7	T6
5	0925-0928	影片剪輯	·iMovie:介面功能概覽、練習	實作	H7	T8
6	1002-1006	影片剪輯	·配合學校課程活動製作影片 ·iMovie:收集圖片、影片素材加入專 案、調整順序與時間長度	實作	H3	T12
7	1011-1013	影片剪輯	·配合學校課程活動製作影片 ·iMovie:加入音訊、調整與畫面之搭 配、設定聲音效果	實作	H6	
8	1016-1020	影片剪輯	·配合學校課程活動製作影片 ·iMovie:加入特效或美編功能、新增 文字軌	實作	H1	
9	1023-1027	影片剪輯	·配合學校課程活動製作影片 ·iMovie:完成作品、檢視與修正細節、 同儕互相觀摩	實作	H6	T6
10	1030-1103	Office／ Google文	·配合領導力實踐課程製作三折頁 ·收集並整理文字、圖片素材	實作	H3	T11

		書程式				
11	1106-1110	Office／ Google文 書程式	·配合領導力實踐課程製作三折頁 ·圖文排版、文字內容修訂	實作	H7	
12	1113-1117	Office／ Google文 書程式	·配合領導力實踐課程製作三折頁 ·格式校正、美編	實作	H1	
13	1120-1124	Office／ Google文 書程式	·配合領導力實踐課程製作三折頁 ·校稿、完成作品	實作	H6	T6
14	1127-1201	PaGamO線 上遊戲學習 平台	·PaGamO環保防災勇士PK賽：介面概 覽、帳號登入、線上題目練習	實作	H2	
15	1204-1208	PaGamO線 上遊戲學習 平台	·PaGamO環保防災勇士PK賽：線上題 目練習、檢討	實作	H1 H7	
16	1211-1215	PaGamO線 上遊戲學習 平台	·PaGamO環保防災勇士PK賽：線上題 目練習、檢討	實作	H1 H7	
17	1218-1222	PaGamO線 上遊戲學習 平台	·PaGamO環保防災勇士PK賽：屆時配 合比賽章程進行校內複賽	實作	H1 H7	
18	1225-1229	Scratch	·製作視訊偵測音樂遊戲－說明：使用 「視訊偵測」功能，感測鏡頭外的手勢 驅動音樂相關角色，使其發出聲音。 ·選定音樂相關角色(樂器、喇叭、按 鍵、其他角色等)、外觀設定	實作	H2	T11
19	0102-0105	Scratch	·製作視訊偵測音樂遊戲：程式編輯	實作	H1	
20	0108-0112	Scratch	·製作視訊偵測音樂遊戲：測試、除錯	實作	H7	
21	0115-0119	Scratch	·製作視訊偵測音樂遊戲：優化、同儕 互相觀摩	實作	H6	T6

5、 成效檢核：依本校課程評鑑計畫辦理。

領導力工具代號：

T1: 優先順序表 

T4: 甘特圖 

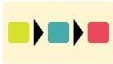
T7: 線型圖 

T10: 維恩圖 

T13: 統合綜效圖 

T2: 蓮花圖 

T5: 停步思考圖 

T8: 流程圖 

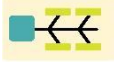
T11: 腦力激盪圖 

T14: 長條圖 

T3: 目標計劃表 

T6: 優缺點分析圖 

T9: 控制圈圖 

T12: 魚骨圖 

T15: 時間矩陣 

屏東縣丹路國小112學年度第2學期六年級彈性學習課程計畫

【課程V. 資訊科技】

- 1、 授課教師:許寧章老師
- 2、 課程時間:每週一節,共20節。
- 3、 參與對象:六年級學童
- 4、 各週進度規劃:

週次	日期	課程規劃			7個習慣融入教學	
		單元名稱/ 主題名稱	教學重點	評量 方式	7H	領導力 工具
1	0215-0216	調光氣氛燈	*木工－燈座:在密集板上畫記裁切線	實作	H3	
2	0219-0223	調光氣氛燈	*木工－燈座:裁切木料、砂磨平整	實作	H1	
3	0226-0301	調光氣氛燈	*木工－燈座:畫記、裁切電子元件安放處	實作	H5	
4	0304-0308	調光氣氛燈	*木工－燈座:組裝、修正	實作	H7	T8
5	0311-0315	調光氣氛燈	*木工&電路:LED燈條製作	實作	H7	
6	0318-0322	調光氣氛燈	*電路焊接組合:LED燈條／電線／可變電阻／MICRO USB轉Dip 母座／2P船型開關／碳膜電阻	實作	H6	T2
7	0325-0329	調光氣氛燈	*木工&電路:將電路組合固定於燈座內、調整線路、測試	實作	H7	
8	0401-0403	調光氣氛燈	*壓克力版圖形製作:自選低維度圖形、線條圖等,描摹雕刻,完成後測試作品	實作	H1	T6
9	0408-0412	MakeCode Arcade遊戲設計	*Microsoft MakeCode Arcade編輯器功能介紹、註冊登入	實作	H7	T8
10	0415-0419	MakeCode Arcade遊戲設計	*製作【追逐】遊戲:以追逐為遊戲主要概念,其他內容自定 *設定遊戲開場、背景、主要與次要角色、角色控制、角色重疊時動作、時間與計分機制	實作	H1 H7	T12
11	0422-0426	MakeCode Arcade遊	*製作【追逐】遊戲－迷宮版:以追逐為遊戲主要概念,並將場景設定為	實作	H1 H7	T8

		戲設計	迷宮模式 ·設定遊戲開場、迷宮背景			
12	0429-0503	MakeCode Arcade遊 戲設計	·製作【追逐】遊戲－迷宮版：以追逐為遊戲主要概念，並將場景設定為迷宮模式 ·設定主要與次要角色、角色控制、角色重疊時動作、時間與計分機制	實作	H1 H7	T11
13	0506-0510	MakeCode Arcade遊 戲設計	·製作【掉落物】遊戲：以掉落物為遊戲主要概念，角色需要接取或避開掉落物，其他內容自訂 ·設定遊戲開場、背景、主要角色控制、時間與計分機制	實作	H1 H7	T11
14	0513-0517	MakeCode Arcade遊 戲設計	·製作【掉落物】遊戲：以掉落物為遊戲主要概念，角色需要接取或避開掉落物，其他內容自訂 ·設定兩種對立類別的掉落物與其生成和移動方式、角色碰到掉落物的反應	實作	H1 H7	
15	0520-0524	MakeCode Arcade遊 戲設計	·製作【射擊】遊戲：以射擊為遊戲主要概念，其他內容自訂 ·設定遊戲開場、背景、主要角色控制、時間與計分機制	實作	H1 H7	T11
16	0527-0531	MakeCode Arcade遊 戲設計	·製作【射擊】遊戲：以射擊為遊戲主要概念，其他內容自訂 ·設定兩種對立類別的射擊物與被射擊物、其生成和移動方式、角色碰到被射擊物的反應	實作	H1 H7	
17	0603-0607	雷射雕刻	·雷射雕刻機使用方式、原理介紹	實作	H3	T2
18	0611-0614	雷射雕刻 繪圖軟體	·CoreIDRAW圖形設計、插畫與技術繪圖軟體簡介 ·選擇圖片或文字，利用軟體進行修正，以符合雕刻需求	實作	H2	T6
19	0617-0621	雷射雕刻 繪圖軟體	·CoreIDRAW：完成圖片或文字的修正	實作	H7	
20	0624-0628	雷射雕刻	·用雷雕機進行圖文切割、製作成品	實作	H6	

5、 成效檢核：依本校課程評鑑計畫辦理。

屏東縣丹路國小 112 學年度第 1 學期全校性彈性學習課程計畫

【課程 VI. 古謠】

- 1、授課教師：朱仁義老師
- 2、課程時間：每週一節，共 21 節。
- 3、參與對象：中高年級學童。
- 4、各週進度規劃：

週次	日期	課程主題與進度規劃
1	0830-0901	排灣歌謠曲式介紹及賞析
2	0904-0908	古謠演唱方式訓練 1-發聲練習
3	0911-0915	古謠演唱方式訓練 2-轉音練習
4	0918-0923	曲目 aiyanga-感謝與祝福
5	0925-0928	曲目 aiyanga-感謝與祝福
6	1002-1006	古謠演唱方式訓練 3-合聲練習
7	1011-1013	古謠演唱方式訓練 3-合聲練習
8	1016-1020	曲目 lumi
9	1023-1027	曲目 lumi
10	1030-1103	期中考核
11	1106-1110	古謠田調方式介紹及分享
12	1113-1117	古謠田調實作 1
13	1120-1124	古謠田調實作 2
14	1127-1201	古謠田調成果整理及練唱
15	1204-1208	古謠田調成果整理及練唱
16	1211-1215	林班歌謠介紹及賞析
17	1218-1222	林班歌謠曲目「相見又別離」練習
18	1225-1229	林班歌謠曲目「相見又別離」練習
19	0102-0105	期末學習成果發表練習
20	0108-0112	期末學習成果發表練習
21	0115-0119	期末學習成果發表

- 5、成效檢核：依本校課程評鑑計畫辦理。

屏東縣丹路國小 112 學年度第 2 學期全校性彈性學習課程計畫

【課程 VI. 古謠】

- 1、授課教師：朱仁義老師
- 2、課程時間：每週一節，共 20 節。
- 3、參與對象：中高年級學童。
- 4、各週進度規劃：

週次	日期	課程主題與進度規劃
1	0215-0216	排灣傳統舞蹈介紹及賞析
2	0219-0223	舞蹈訓練-肢體律動 1
3	0226-0301	舞蹈訓練-肢體律動 2
4	0304-0308	傳統舞蹈-二、四、八步舞練習
5	0311-0315	傳統舞曲練習搭配舞步綜合訓練
6	0318-0322	傳統舞曲練習搭配舞步綜合訓練
7	0325-0329	傳統舞曲練習搭配舞步綜合訓練
8	0401-0403	期中考核
9	0408-0412	排灣勇士舞介紹及賞析
10	0415-0419	勇士舞曲目 1 練習
11	0422-0426	勇士舞曲目 1 舞蹈練習
12	0429-0503	勇士舞曲目 2 練習
13	0506-0510	勇士舞曲目 2 舞蹈練習
14	0513-0517	勇士舞曲目 3 練習
15	0520-0524	勇士舞曲目 3 舞蹈練習
16	0527-0531	勇士舞搭配女生舞曲綜合練習
17	0603-0607	勇士舞搭配女生舞曲綜合練習
18	0611-0614	期末學習成果發表練習
19	0617-0621	期末學習成果發表練習
20	0624-0628	期末學習成果發表

- 5、成效檢核：依本校課程評鑑計畫辦理。