彰化縣花壇國民小學 109 學年度 各項議題 資訊教育 教科書

彈性課程 3-4-5-6 年級 每週一節

109 年 5 月 12 日 領域教學計畫表 設計者:資訊教育工作群

九年一貫課程	三年級	四年級	五年級	六年級
電腦課本第一學期(課程內容)	三年級 第一學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Windows 10 電腦世界初體驗 ISBN:978-986-6806-52-0	四年級 第一學期 育新-宏全資訊股份有限公司 -WORD 2016 輕鬆快樂學 ISBN:978-986-90535-8-7	五年級 第一學期 華禹-智識家資訊有限公司 KODU 3D 遊戲設計 ISBN:978-986-96334-1-3	六年級 第一學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Micro:bit 小創客初體驗 ISBN:978-986-6806-51-3
電腦課本第二學期(課程內容)	三年級 第二學期 華禹-小石頭文化有限公司 Photo Cap6 神奇的影像世界 ISBN:978-986-91641-5-3	四年級 第二學期 育新-宏全資訊股份有限公司 POWER POINT2016 輕鬆快樂學 ISBN:978-986-94612-0-7	五年級 第二學期 華禹-巨岩出版股份有限公司 Scratch 3 程式設計真簡單 ISBN:978-986-96334-1-3	六年級 第二學期 華禹-小石頭文化有限公司 我是小導演影音剪輯 Movie Maker ISBN:978-986-91641-0-8

特別注意：。採購價格依據 109 學年度中區策略聯盟非審訂本議價金額結果為依據，若經獲得第一順位選用之冊別，將進行一般事務性採購作業。請選用公司寄送價格表以利辦理收費請款事宜。

彰化縣花壇國民小學 109 學年度教科書

19 項議題--資訊教育--電腦用書明細表

使用年級	教學主題		使用年級	教學主題
三年級第一學期	認識作業系統視窗 Windows		三年級第二學期	簡易繪圖美工 非常好色
四年級第一學期	自由軟體文書處理 WRITE		四年級第二學期	自由軟體 簡報製作 impress
五年級第一學期	自由軟體影像處理 Photo cap		五年級第二學期	程式設計 SCRATCH
六年級第一學期	簡易動畫 KODU		六年級第二學期	簡易影音 movie maker

【課程內涵】：5 年級 第一學期 智識家資訊有限公司 KODU 3D 遊戲設計

花壇國小 109 學年度 第一學期 五年級資訊領域課程計畫 設計者：（資訊教育議題教學領域團隊）

◉遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計

教學期程(週或月)	主題	分段能力指標	教學目標與學習重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題
第一週 第二週	第 1 課 程式設計體驗趣	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	1-1「程式設計」與 KODU 1-2 操作環境介紹 1-3 建立新遊戲 1-4 開始寫程式 1-5 吃金幣得分數	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。

第三週 第四週 第五週	第 2 課 超級蘋果哥	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	2-1 遊戲角色功能說明 2-2 地域場景設計 2-3 增加角色及環境設定 2-4 角色移動方式 2-5 「贏得遊戲」設定	3	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第六週 第七週	第 3 課 我是賽車手	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	3-1 遊戲腳本規劃 3-2 角色製作 3-4 程式編排 3-5 遊戲輸贏設定	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第八週 第九週	第 4 課 穿越障礙賽	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	4-1 遊戲腳本規劃 4-2 角色安排 4-3 Kodu 程式碼 4-4 噴射機程式碼	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第十週	期中考						

第十一週 第十二週	第 5 課 變形控制	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	5-1 遊戲腳本規劃 5-2 場景設計 5-3 角色製作 5-4 程式設計	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第十三週 第十四週	第 6 課 水世界	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	6-1 遊戲腳本規劃 6-2 場景設計 6-3 角色安排 6-4 程式設計	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第十五週 第十六週	第 7 課 單輪車闖關趣	科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	7-1 遊戲腳本規劃 7-2 場景設計 7-3 角色製作 7-4 程式設計	2	遊戲自由 e 學園 3 KODU 3D 遊戲設計書附光碟	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	**性別平等** 3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第十七週	第 8 課	科-E-B2	8-1 遊戲腳本規劃	3	遊戲自由 e 學園 3	口頭問答	**性別平等**

第十八週 第十九週	機器人足球賽	具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。 資訊 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。	8-2 場景設計 8-3 角色製作 8-4 程式設計 8-5 攝影機固定位置		KODU 3D 遊戲設計書附光碟	課堂觀察 軟體實作	3-2-1 運用科技與媒體資源，不因性別而有差異。 **生涯發展** 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。
第二十週	期末考						

【課程內涵】：5 年級 第二學期 巨岩出版股份有限公司 Scratch 3 程式設計真簡單

花壇國小 109 學年度 第二學期 五年級資訊領域課程計畫 設計者：（資訊教育議題教學領域團隊）

課程名稱	Scratch 3 小小程式設計師	實施年級（班級組別）	五年級第二學期	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程四類規範	1. ☑統整性探究課程（☑主題☑專題☑議題） 2. 3. □特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □其他類課程 □本土語文/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習□領域補救教學				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解程式運作的方式。 2. 結構與功能：學會 Scratch 程式積木的分類與功能。 3. 交互作用與關係：察覺生活中人機互動的方式。				

本教育階段總綱核心素養或校訂素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
課程目標	1. 培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。 2. 培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。 3. 分析與拆解問題，培養自主思考的能力。 4. 學會使用 Scratch，理解程式的運作方式，具備設計程式與遊戲的能力。 5. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。
配合融入之領域或議題	☐國語文 ☑英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☑數學 ☐社會 ☐自然科學 ☑藝術 ☑綜合活動 ☑健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☑科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☑科技教育 ☑資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育
表現任務	軟體操作、口頭問答、瓢蟲趴趴走、孫悟空變變變、百變造型師、青蛙賽跑、防疫小尖兵、終極密碼、英打問答、打鼓達人。

課程架構脈絡

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1~2 週	2	一、我是小小程式設計師 （議題：資訊）	**資 E1** 認識常見的資訊系統。 **資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **數 n-III-9** 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	瓢蟲趴趴走。	1. 認識 Scratch 與執行程式。 2. 鍵盤控制角色。	1. 認識程式設計與程式語言。 2. 認識積木式語言。 3. 如何取得 Scratch 線上版與離線版。 4. 認識 Scratch 操作介面。 5. 新建專案。 6. 建立與刪除角色。 7. 編輯程式，讓鍵盤控制角色移動、轉向。 8. 複製程式組。 9. 設定舞台背景。 10. 執行程式。 11. 儲存檔案。	1. 口頭問答：說出程式語言的用途。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量：觀摩「貓捉老鼠」範例。	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體： 【Scratch 介面介紹】 【Scratch 介面大考驗】

						12. 觀摩 Scratch 官網線上作品、試玩與觀摩。 13. 學習程式設計的優點。		
第 3~5 週	3	二、孫悟空變變變 （議題：資訊）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **數 n-III-9** 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 **綜 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。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	孫悟空變變變。	1. 了解角色的造型。 2. 了解迴圈的概念。 3. 學習變換造型程式。 4. 認識流程圖。	1. 認識角色的造型與造型區工具。 2. 重複變換角色造型，並改變變換的速度。 3. 視覺暫留的原理。 4. 認識本課重點指令。 5. 新增孫悟空角色與刪除預設造型。 6. 修改角色造型，畫出孫悟空的緊箍和金箍棒。 7. 新增不同造型、複製造型與調整順序。 8. 編排程式讓孫悟空說話後變換造型。 9. 設定舞台背景。 10. 用「圖像效果」做出變身特效。 11. 認識流程圖與基本圖形。 12. 除錯的概念。	1. 口頭問答：說出如何加快角色變換造型的速度。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「動物賽跑」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：使用本課練習成果，幫孫悟空再加三種造型，並修改程式。 6. 學習評量（進階題）：使用本課所學，設計一個魔法使變兩個不同造型的程式。	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【製作遊戲腳本的概念】 【視覺暫留】 【看圖除錯】 【問題拆解填填看】 【迴圈-測驗問答】
第 6~8 週	3	三、百變造型師	**資 E3** 應用運算思	百變造型師。	1. 了解座標的概念。	1. 認識 Scratch 舞	1. 口頭問答：說	1. 巨岩 -Scratch 3

		（議題：資訊）	維描述問題解決的方法。 **數 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。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。		2. 認識條件式【如果】。 3. 圖層指令。	台座標的概念。 2. Scratch 圖層指令。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 開啟練習檔案，編排程式： (1) 程式開始時，指定角色造型。 (2) 定位角色且不可拖曳。 (3) 當角色被點擊時，更換造型。 (4) 讓帽子定位，可以拖曳到人物頭上。 6. 認識「如果」指令。 7. 複製程式。 8. 修改程式（造型與座標）。 9. 執行程式玩玩看。	出圖層的上下關係如何調整。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「兩輛車子」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：開啟範例「百變新造型」，完成編排程式。 6. 學習評量（進階題）：開啟「海底配對」，完成編排程式。	小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【座標神射手】 【圖層概念】
第 9~10 週	2	四、青蛙賽跑 （議題：資訊）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **健 2d-III-1** 分享運動欣賞與創作的美感體驗。 **藝 1-III-5** 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	青蛙賽跑。	1. 認識廣播。 2. 輸入的概念。 3. 加入音效。	1. 認識「廣播」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 開啟「青蛙賽跑」編排程式： (1) 編排裁判貓的程式。 (2) 編排「1 隊」青	1. 口頭問答：能 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【廣播概念】 【輸入互動連連看】

						蛙的程式。 (3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。 (4) 編排「2 隊」青蛙的程式。 (5) 接收獲勝的訊息。 (6)「裁判貓」判斷誰贏。 (7) 執行程式玩玩看。 (8) 加入音效。	錯題)：開啟範例「動物點點名」來除錯。 5. 學習評量（初階題)：修改本課練習成果，改成 A 隊與 B 隊賽跑，用 AB 按鍵控制。 6. 學習評量（進階題)：修改本課練習成果，改成三隊賽跑，用 123 按鍵控制。	
第 11~13 週	3	五、防疫小尖兵 （議題：資訊、科技）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **科 E5** 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 **健 1a-III-3** 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 **藝 1-III-5** 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	防疫小尖兵。	1. 認識製作動畫的步驟。 2. 認識背景變換與轉場。 3. 設定按鈕。	1. 用 Scratch 做動畫的概念。 2. 製作動畫的步驟。 3. 知道如何在切換場景時，加上轉場效果。 4. 本課程式流程圖。 5. 認識本課重點指令。 6. 認識動畫劇情。 7. 開啟練習檔案與匯入角色。 8. 編排程式，完成第一個場景： (1) 片頭動畫與按鈕設計。 (2) 場景 1：勤洗手。	1. 口頭問答：說出按鈕的設計方法。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉)：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題)：開啟範例「自我介紹」來除錯。 5. 學習評量（初階題)：使用本	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【製作動畫的舞台與角色】

							課練習成果， 6. 學習評量（進階題）：開啟範例檔案，設計一個「北風和太陽」的動畫。	
第 14~15 週	2	六、終極密碼 （議題：資訊）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **數 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。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	終極密碼。	1. 了解亂數。 2. 了解變數。 3. 知道 2 選 1 條件式的邏輯。	1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 6. 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。	1. 口頭問答：說出什麼是亂數。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「九九乘法問答」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，新增一個「猜題次數」的變數，並編排相應程式。 6. 學習評量（進階題）：設計一	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體 【什麼是變數】 【條件式流程圖填空遊戲】

							個抽座號的程式，每按下空白鍵，就從1~25 數字中，抽取一個號碼。	
第 16~17 週	2	七、英打問答 （議題：資訊、科技）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **科 E1** 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 **英 4-III-5** 能正確使用大小寫及簡易的標點符號。 **藝 1-III-3** 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	英打問答。	1. 懂得邏輯運算。 2. 學會字串的設計。 3. 學會加入音效。 4. 認識擴充功能（文字轉語音）。	1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 編排程式： (1) 大象的動畫。 (2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。 (3) 變數初始化。 (4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。 (5) 編排答對程式。 (6) 編排答錯程式。 (7) 編排打字結果程式。 (8) 讓大象說出得分。 (9) 加入音效。 (10) 認識擴充功能-文字轉語音。	1. 口頭問答：能說出「不成立」的邏輯。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「躲避球」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，讓大象說出「你總共答對?題」。 6. 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，讓每次出題為3 個字母，都正	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體

							確才算答對。	
第 18~20 週	3	八、打鼓達人 （議題：資訊）	**資 E3** 應用運算思維描述問題解決的方法。 **綜 2d-III-2** 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 **藝 1-III-5** 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	打鼓達人。	1. 認識分身。 2. 認識音樂擴充功能。 3. 知道【不成立】的邏輯運算。 4. 學會製作計時器。 5. 認識顏色碰撞的判斷。	1. 認識分身。 2. 認識擴充功能-音樂。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。 (2) 隨機產生左節拍的分身。 (3) 左節拍由上往下掉落。 (4) 節奏正確條件一與得分。 (5) 節奏正確條件二與得分。 (6) 完成右節拍程式。 (7) 編排左鼓、右鼓的程式。 (8) 編排恐龍的動畫與背景程式。 (9) 執行程式玩玩看。	1. 口頭問答：說出分身是什麼。 2. 操作評量：完成本課練習。 3. 學習評量（練功囉）：本課測驗題目。 4. 學習評量（除錯題）：開啟範例「下雪」來除錯。 5. 學習評量（初階題）：修改本課練習成果，將計時 30 秒改為倒數計時 30 秒。 6. 學習評量（進階題）：修改本課練習成果，再增加一個「空節拍」的角色，與左節拍的位置相同，用「空白鍵」來打拍子。	1. 巨岩 -Scratch 3 小小程式設計師 2. 老師教學網站影音互動多媒體【分身的概念】

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。
◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

(二)-C 普通班　5 年級 學校課程節數 (九年一貫課程)

表一：領域學習與彈性課程節數規劃分配表

學校類型				國民小學
學習階段				第三階段
領 域 科 目				五年級
部定課程	領域學習課程	語文	國語文(含命題作文 4-6 篇)	5
			本土語言/新住民文	1
			英語	2
		數學		4
		生活	社會	3
			自然科學	3
			藝術	3
		綜合活動		3
		科技		
		健康與體育		3
	特殊類型班級課程		體育專業課程(體育班)	
	學校實際領域學習總節數(A)			27 節
校定課程	彈性學習課	統整性主題/專題/議題/探究課程/	統整性主題校本課程	
			19 項議題探究課程	
			資訊科技	
			國際教育	
		社團活動與技藝課程		

	程	特殊需求領域課程	體育專業課程(體育班)	
		其他類課程 學校形式活動：全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災、防震、戶外教育、其他臨時活動)、健康促進、校本課程 品德教育、特殊教育(年級共同時間)、校本課程、12 年課綱 19 重大議題…、**汙水對自然環境影響**…	學校行事活動	1(20 節)
			閱讀心-品德情	
			統整性主題校本課程 性別之間（一）同儕 性別之間（二）同儕	1(8 節)
			19 項議題探究課程	+1(12 節)
			學習扶助 （補救教學）	2(40 節)
			資訊科技	1(20 節)
		彈性學習節數		4-7 節
		*學校實際彈性學習 總節數(B) *九年一貫課綱規範彈性學習節數(B)		5
課綱規範總節數				30-33 節
學校每週實際學習總節數(A+B)				32

學校本位課程計劃

主題軸架構表：語文領域：閱讀--快樂的讀書人

學習領域	年級/學期	主軸思想	建議的學習活動	備註
語文領域－閱	一上	自我發展（一）生活能力	兒歌、聽故事	
	一下	自我發展（二）情緒教育	圖畫書、看圖說故事	
	二上	人際關係（一）友誼	童詩、童話	
	二下	人際關係（二）親情	童詩、我會說故事	
	三上	回顧與展望（一）鄉土情	歷史故事、剪貼作文、童話改編	

讀 – 快 樂 的 讀 書 人	三下	回顧與展望（二）歷史	歷史故事、童話改編	
	四上	放眼世界（一）名人傳記	名人傳記、鑑賞讀書會、歷史故改編	
	四下	放眼世界（二）名人傳記	名人傳記、歷史故改編	
	五上	性別之間（一）同儕	兒童散文、改寫自己的作文、讀書會	
	五下	性別之間（二）同儕	兒童散文、做一本小書	
	六上	關懷生命（一）	少年小說、作文改寫、劇本創作	
	六下	關懷生命（二）	少年小說、舞台劇表演	

自然生命 蓬勃朝氣 關懷童心 熱情陽光

表二、級科任節數規劃表：

<table>
<tr><td colspan="4">級任節數</td><td colspan="2">科任節數</td></tr>
<tr><td colspan="2">領域</td><td colspan="2">節數</td><td>領域</td><td>節數</td></tr>
<tr><td colspan="2">國語(含命題作文 4-6 篇)</td><td colspan="2">5</td><td>自然與生活科技</td><td>3</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>藝術與人文（音樂）</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">數學</td><td colspan="2">4</td><td>第一外國語（英語）</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2">綜合活動</td><td colspan="2">2</td><td>本土語言（閩南語）</td><td>1</td></tr>
<tr><td colspan="2">健康與體育（健康室內）</td><td colspan="2">1</td><td>健康與體育（室外）</td><td>2</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td><td>綜合活動</td><td>1</td></tr>
<tr><td rowspan="4">統整性主題/專題/議題探究課程</td><td>統整性主題校本課程</td><td rowspan="10">彈性學習課程
學期計畫表
5 節
(100 節)</td><td></td><td>社會</td><td>3</td></tr>
<tr><td>19 項議題探究課程</td><td></td><td>藝術與人文（美勞）</td><td>2</td></tr>
<tr><td>資訊科技</td><td></td><td>資訊科技</td><td>1(20 節)</td></tr>
<tr><td>國際教育</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">社團活動與技藝課程</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">特殊需求領域課程</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="3">其他類課程</td><td>全校性 全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災防震、戶外教育、其他臨時活動) 健康促進 品德教育、特殊教育、汗水對自然環境影響…</td><td>1(20 節)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>統整性主題校本課程
性別之間（一）同儕
性別之間（二）同儕</td><td>0.5(8 節)</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>19 項議題探究課程</td><td>0.5(12 節)</td><td></td><td></td></tr>
</table>

	學習扶助 （補救教學語文數學英語）		2(40 節)		
小計		16			16
總節數		2.5 導師時間+32 領域節數=34.5 節			

表三：彈性學習課程學期計畫表

第一學期：

週次	彈性課程 1 + 彈性課程 2				彈性課程 3 彈性課程 4		彈性課程 5
	學校行事 全校性 全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災防震、戶外教育、其他臨時活動) 健康促進 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…	學校本位課程	班級行事	19 項議題	學習扶助 語文補救教學（英語國語）	學習扶助 數學補救教學	資訊教育-電腦
		8+1	20+2	12+1 融入各領域教學	20+2	20+2	20+2

備課週	8/27+8/28 返校日 10 時放學，12 時校務會議 8/31 開學日、正式上課、註冊、4 時放學 8/29 新生活動營　8/31 新生上課 第一學期上課日 100 天 （109.5.4 修訂） **評量日（上）：（1）109 年 10 月 14（三）15（四）** **（2）109 年 11 月 26（四）27（五）** **（3）110 年 1 月 14（四）15（五）**						
1	級會		學校本位課程主題：性別之間（一）同儕單元名稱：尊重對方（自編）兒童散文、改寫自己的作	1 班親活動	《總綱》納入的議題，共計 19 項： 性別平等、人權、環境、海洋、品德、 生命、法治、科技、資訊、能源、安 全、防災、家庭教育、生涯規劃、多 元文化、閱讀素養、戶外教育、國際 教育、原住民族教育。 而其中前四項(性平、人權、環 境、海洋)，被稱為「重大議題」。 課程發展中的「融入」，意指「將 材料 整 合 放 入 」，以 產 生 「 統 整 」（integrate）效果。而「統整」隱含著「回歸主流」（mainstreaming）與「平 衡」（balancing）之意。	語文補救教學 (英語國語) 共計 20+2 節 數學補救教學 共計 20+2 節	電腦教學 共計 20+2 節
2	團體活動	1		2			
3	週會 命題作文 1			3			
4	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…			4			
5	級會	2		5			
6	團體活動 命題作文 2	3		6 班親活動			
7	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**… 10 日國慶日放假			7			
8	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…	4		8			
9	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**… 命題作文 3			9			
10	校慶(視實際情況調整節數)			10			

11	週會		文、讀書會	11	課程綱要層級的議題融入，係指依據學習領域/科目 的性質，將議題整合放入《學習領域 綱要》(以下簡稱《領綱》)，以期產生 統整之效，避免零散、切割、斷裂。 這樣的議題融入，是尊重領域/科目之 學科主體性，議題與領域/科目是「統整」在一起的，融入後的效果是「平 衡」的。		
12	團體活動 命題作文 4			12 班親活動			
13	級會	5		13			
14	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…	6		14			
15	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**… 命題作文 5	7		15			
16	團體活動	8		16			
17	級會			17			
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**… 命題作文 6			18			
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…			19			
20	團體活動			20 班親活動			
21-22	總複習						

第二學期：

<table>
<tr><td rowspan="3">週次</td><td colspan="4">彈性課程 1　　彈性課程 2</td><td colspan="2">彈性課程 3
彈性課程 4</td><td>彈性
課程 5</td></tr>
<tr><td>學校行事
全校性 全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災防震、戶外教育、其他臨時活動) 健康促進 品德教育、特殊教育</td><td>學校本位課程</td><td>班級行事</td><td>19 項議題</td><td>學習扶助
語文補救教學(英語國語)</td><td>學習扶助
數學補救教學</td><td>資訊教育
電腦課程</td></tr>
<tr><td colspan="2">8+1</td><td>20+1</td><td>12 融入各領域教學</td><td>20+1</td><td>20+1</td><td>20+1</td></tr>
<tr><td>備課週</td><td colspan="8">2/8 返校日 10 時放學，12 時校務會議
2/11 開學日、正式上課、註冊、4 時放學
2/28 紀念日
第二學期上課日 93 天
評量日（下）：（1）110 年 3 月 30(二）31（三）
（2）110 年 5 月 12（三）13（四）
（3）110 年 6 月 24（四）、25（五）
六年級:110 年 6 月 3（四）4(五）</td></tr>
<tr><td>1</td><td>週會</td><td colspan="2"></td><td>1 班親活動</td><td rowspan="5">《總綱》納入的議題，共計 19 項：性別平等、人權、環境、海洋、品德、 生命、法治、科技、資訊、能源、安 全、防災、家庭教育、生涯規</td><td rowspan="5">語文補救教學
(英語國語)
共計
20+1 節
數學補救</td><td rowspan="5">電腦教學
共計
20+1 節</td></tr>
<tr><td>2</td><td>級會</td><td>1</td><td rowspan="4">學校本位課程主題：性別之間（二）</td><td>2</td></tr>
<tr><td>3</td><td>228 紀念日
團體活動</td><td></td><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td><td>命題作文 1</td><td></td><td>4</td></tr>
<tr><td>5</td><td>戶外教育(視實際情況調整節數)</td><td>2</td><td>5</td></tr>
</table>

6	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汙水對自然環境影響…	3	同儕 單元名稱：當男孩遇到女孩 兒童散文、做一本小書	6	劃、多 元文化、閱讀素養、戶外教育、國際 教育、原住民族教育。 而其中前四項(性平、人權、環 境、海洋)，被稱為「重大議題」。 課程發展中的「融入」，意指「將 材 料 整合 放 入 」， 以產 生「 統 整 」（integrate）效果。而「統整」隱含著「回歸主流」（mainstreaming）與「平 衡」（balancing）之意。 課程綱要層級 的議題融入，係指依據學習領域/科目 的性質，將議題整合放入《學習領域 綱要》(以下簡稱《領綱》)，以期產生統整之效，避免零散、切割、斷裂。 這樣的議題融入，是尊重領域	教學共計20+1 節	
7	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汙水對自然環境影響… 命題作文 2			7			
8	週會	4		8			
9	團體活動			9			
10	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汙水對自然環境影響… 命題作文 3			10			
11	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育			11			
12	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汙水對自然環境影響…			12 班親活動			
13	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、汙水對自然環境影響… 命題作文 4	5		13			
14	級會	6		14			

15	團體活動	7		15	/科目之 學科主體性，議題與領域/科目是「統 整」在一起的，融入後的效果是「平 衡」的。		
16	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**… 命題作文 5	8		16			
17	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…			17			
18	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育、**汙水對自然環境影響**…			18			
19	班級輔導、衛生、防災防震、其他臨時活動(健康促進) 品德教育、特殊教育 命題作文 6			19 班親活動			
20	週會			20			

表四、試排課表

彰化縣花壇國民小學〇學年度第 1-2 學期課程表

五年級級任群【　】年【　】班級任：【　　】範例

第 1 天	1.語文領域 2.自然與科技領域 3.英語（含英聽）	【16+16+2.5】節
第 2 天	1.數學領域 2.社會領域	

※請打出科目及任課班級、教師※

五	四	三	二	一	時間　節次
教師導護時間　學生上學時間					1--07：10--07：40
學生打掃時間					2--07：40--07：50
升旗	晨會	升旗	晨會	晨會 升旗	3--07：50--08：15
教學準備工作					4--08：15--08：35
社會 1 張〇〇	自然 1 李〇〇	彈性課程 01 彈性課程 02 全校性 全年級活動(週會、級會、校慶、團體活動、班級輔導、衛生、防災防震、戶外教育、其他臨時活動) 健康促進 校本課程 品德教育、特殊教育(年級共同時間) 、汙水對自然環境影響…	語文 1	數學 1	5--08：40--09：20
社會 2 張〇〇	自然 2 李〇〇		語文 2	數學 2	6--09：30--10：10
每天運動 30 分 每週 5 天 目標運動 150 分鐘 加油！					7--10：10--10：30

<table>
<tr><td>社會 3
張〇〇</td><td>自然 3
李〇〇</td><td>語文 5
（閱讀圖書館）</td><td>語文 3
（命題作文）</td><td>數學 3</td><td>8--10：30--11：10</td></tr>
<tr><td>英語 2
江〇〇</td><td>英語 1
江〇〇</td><td>語文 6
本土語言張〇〇</td><td>語文 4
（命題作文）</td><td>數學 4</td><td>9--11：20--12：00</td></tr>
<tr><td colspan="5">教師指導學生午餐時間</td><td>10--12：00--12：30</td></tr>
<tr><td colspan="2">教師學生午修</td><td rowspan="6">週三教師進修：
準備教材、課程發展會議、讀書會、家訪、學年會議、文康時間
、研習時間、教學研究會、班親會、外聘體育訓練</td><td colspan="2">教師學生午修</td><td>11-12：30--13：20</td></tr>
<tr><td>健康與體育 1
室內健康
衛生常識</td><td>彈性課 05
資訊教育
電腦李〇〇</td><td>綜合活動 1
（課程）</td><td>藝術與人文 1
（視覺藝術）
許〇〇</td><td>12-13：30--14：10</td></tr>
<tr><td>健康與體育 2
室外
黃〇〇</td><td>彈性課程 03
（國語英語學習扶助）</td><td>綜合活動 2
☆ 英語寫作
☆ 黃〇〇</td><td>藝術與人文 2
（表演藝術）
許〇〇</td><td>13-14：20--15：00</td></tr>
<tr><td colspan="2">打掃時間</td><td colspan="2">打掃時間</td><td>14-15：00--15：20</td></tr>
<tr><td>健康與體育 3
室外
黃〇〇</td><td>彈性課程 04
（數學學習扶助）</td><td>綜合活動 3
（書法）</td><td>藝術與人文 3
（音樂）
陳〇〇</td><td>15-15：20--16：00</td></tr>
<tr><td colspan="2">學生放學教師導護</td><td colspan="2">學生放學教師導護</td><td>16-16：00--16：30</td></tr>
<tr><td colspan="2">教師準備教材經驗分享</td><td colspan="2"></td><td>17-16：30--17：00</td></tr>
</table>

自然生命 蓬勃朝氣 關懷童心 熱情陽光