

*6-2-4 彈性學習課程—其他類課程(校園活動議題研討)

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 一二年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■生活課程 ■健康與體育			
融入議題	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E7 認識責任。 能 E2 了解節約能源的重要。 安 E9 學習相互尊重的精神。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。			
學習重點	學習表現	生 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 生 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 生 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 生 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 生 3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。 健體 1a-I-2 認識健康的生活習慣。 健體 2b-I-2 願意養成個人健康習慣。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 生 6-I-2 體會自己分內該做的事，扮演好自己的角色，並身體力行。 生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。		
	學習內容	健體 Cb-I-1 運動安全常識、運動對身體健康的益處。 健體 Da-I-1 日常生活中的基本衛生習慣。 健體 Da-I-2 身體的部位與衛生保健的重要性。 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 生 F-I-3 時間分配及做事程序的規劃練習。 生 D-I-1 自我與他人關係的認識。 生 D-I-2 情緒調整的學習。 生 E-I-1 生活習慣的養成。 生 E-I-2 生活規範的實踐。		
學習目標	1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 了解文本內容與校園生活的相近之處。 3. 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 在陌生的環境中建立良好的人際關係，融入學校生活。 5. 發展基本生活知能與社會能力。 6. 透過體驗與實踐，培養多方興趣。			
評量方式	口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量

日期				
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%
2	品格閱讀	守法	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
3	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
4	學校活動	防災逃生演練	熟知逃生步驟 並執行	實作評量 100%
5	學校活動	教師節敬師活動	親自表達感謝 製作敬師卡	口語表達 50% 成果分享 50%
6	學校活動	交通安全宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	品格閱讀	禮節	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
8	班級活動	健康促進宣導(牙齒保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
9	品格閱讀	合作	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
10	班級活動	健康促進宣導(視力保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	關懷	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	生命教育暨特教宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	學校活動	防災安全教育~參訪防災教育館	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	環境教育宣導(資源回收)	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
15	品格閱讀	謙恭	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	學校活動	兒童權利公約宣導	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
17	學校活動	午餐教育(用餐禮儀)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	班級活動	家庭教育	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
19	品格閱讀	誠信	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	學校活動	期末評量~多元學習成果分享	分享學習成果	成果分享 100%
21	班級活動	歲末感恩	親自表達感謝 製作感恩禮	口語表達 50% 作品分享 50%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 一二年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■生活課程 ■健康與體育			
融入議題	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E7 認識責任。 安 E9 學習相互尊重的精神。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。			
學習重點	學習表現	國 1-I-3 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。 國 5-I-3 讀懂與學習階段相符的文本。 健體 1a-I-1 認識基本的健康常識。 健體 1c-I-1 認識身體活動的基本動作。 健體 2d-I-1 專注觀賞他人的動作表現。 健體 3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。 健體 4c-I-2 選擇適合個人的身體活動。 生 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 生 3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。 生 5-I-2 在生活環境中，覺察美的存在。 生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 生 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。 生 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工 作並完成任務。		
	學習內容	國 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。 健體 Ab-I-1 體適能遊戲。 健體 Ba-I-1 遊戲場所與上下學情境的安全須知。 健體 Bc-I-1 各項暖身伸展動作。 健體 Cb-I-1 運動安全常識、運動對身體健康的益處。 健體 Da-I-1 日常生活中的基本衛生習慣。 健體 Ga-I-1 走、跑、跳與投擲遊戲。 生 A-I-3 自我省思。 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。 生 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。 生 D-I-4 共同工作並相互協助。 生 E-I-1 生活習慣的養成。 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。		
學習目標	1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 思考文本中的事件，並應用解決辦法於校園生活中。 3. 培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 培養健康與體育問題解決及規畫執行的能力。培養獨立生活的自我照護能力。 5. 強化 Modeled Sustained Silent Reading(MSSR)，身教式持續安靜閱讀，激發閱讀興趣、提升借閱書籍之意願，因閱讀而建立自學能力。。 6. 學習對家人表達關心，進而讓關懷他人成為一種習慣。 7. 促進水資源之環境保護意識與落實衛生保健之個人防護觀念。			

評量方式	口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%
2	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
3	學校活動	校園安全(安全遊戲)	知道並遵守遊戲規範	口語表達 30% 實作評量 70%
4	品格閱讀	負責	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
5	學校活動	戶外教育	實地踏查	觀察記錄 50% 心得分享 50%
6	班級活動	健康促進宣導(健康體位)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	學校活動	兒童節活動暨模範生表揚	認真參與活動 學習同學優點	實作評量 100%
8	品格閱讀	正義	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
9	學校活動	午餐教育(營養均衡)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
10	班級活動	健康促進宣導(正確用藥)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	尊重	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	性別平等教育宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	品格閱讀	孝順	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	法治教育(自治市長選舉)	了解自己的權利與義務	口語表達 40% 實作評量 60%
15	品格閱讀	感恩	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	班級活動	家庭教育	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
17	學校活動	環境教育宣導(登革熱防治)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	學校活動	畢業活動	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
19	品格閱讀	勤儉	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	班級活動	聰明做打掃 乾淨又安全	合作完成環境清掃	實作評量 100%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 三四年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■綜合 ■健康與體育			
融入議題	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E7 認識責任。 能 E2 了解節約能源的重要。 安 E9 學習相互尊重的精神。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E1 認識一般生活情境中需要使用的，以及學習學科基礎知識所應具備的字詞彙。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。			
學習重點	學習表現	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 健體 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 健體 2b-II-2 願意改善個人的健康習慣。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。		
	學習內容	國 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Ad-II-1 情緒的辨識與調適。 綜 Bb-II-3 團體活動的參與態度。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 綜 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。 健體 Ba-II-1 居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。 健體 Da-II-1 良好的衛生習慣。 健體 Fa-II-2 與家人及朋友良好溝通與相處的技巧。		
學習目標	1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 了解文本內容與校園生活的相近之處。 3. 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 在陌生的環境中建立良好的的人際關係，融入學校生活。 5. 發展基本生活知能與社會能力。 6. 透過體驗與實踐，培養多方興趣。			
評量方式	口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			

週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%
2	品格閱讀	守法	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
3	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
4	學校活動	防災逃生演練	熟知逃生步驟 並執行	實作評量 100%
5	學校活動	教師節敬師活動	親自表達感謝 製作敬師卡	口語表達 50% 成果分享 50%
6	學校活動	交通安全宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	品格閱讀	禮節	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
8	班級活動	健康促進宣導(牙齒保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
9	品格閱讀	合作	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
10	班級活動	健康促進宣導(視力保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	關懷	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	生命教育暨特教宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	學校活動	防災安全教育~參訪防災教育館	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	環境教育宣導(資源回收)	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
15	品格閱讀	謙恭	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	學校活動	兒童權利公約宣導	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
17	學校活動	午餐教育(用餐禮儀)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	班級活動	家庭教育	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
19	品格閱讀	誠信	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	學校活動	期末評量~多元學習成果分享	分享學習成果	成果分享 100%
21	班級活動	歲末感恩	親自表達感謝 製作感恩禮	口語表達 50% 作品分享 50%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 三四年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■綜合 ■健康與體育			
融入議題		性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E7 認識責任。 能 E2 了解節約能源的重要。 安 E9 學習相互尊重的精神。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。		
學習重點	學習表現	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。 綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 健體 1a-II-2 了解促進健康生活的方法。 健體 2b-II-2 願意改善個人的健康習慣。 健體 4a-II-2 展現促進健康的行為。		
	學習內容	國 Cc-II-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Ad-II-1 情緒的辨識與調適。 綜 Bb-II-3 團體活動的參與態度。 綜 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 綜 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。 健體 Ba-II-1 居家、交通及戶外環境的潛在危機與安全須知。 健體 Da-II-1 良好的衛生習慣。 健體 Fa-II-2 與家人及朋友良好溝通與相處的技巧。		
學習目標		1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 思考文本中的事件，並應用解決辦法於校園生活中。 3. 培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 培養健康與體育問題解決及規畫執行的能力。培養獨立生活的自我照護能力。 5. 強化 Modeled Sustained Silent Reading(MSSR)，身教式持續安靜閱讀，激發閱讀興趣、提升借閱書籍之意願，因閱讀而建立自學能力。。 6. 學習對家人表達關心，進而讓關懷他人成為一種習慣。 7. 促進水資源之環境保護意識與落實衛生保健之個人防護觀念。		
評量方式		口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄		
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%

2	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
3	學校活動	校園安全(安全遊戲)	知道並遵守遊 戲規範	口語表達 30% 實作評量 70%
4	品格閱讀	負責	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
5	學校活動	戶外教育	實地踏查	觀察記錄 50% 心得分享 50%
6	班級活動	健康促進宣導(健康體位)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	學校活動	兒童節活動暨模範生表揚	認真參與活動 學習同學優點	實作評量 100%
8	品格閱讀	正義	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
9	學校活動	午餐教育(營養均衡)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
10	班級活動	健康促進宣導(正確用藥)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	尊重	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	性別平等教育宣導	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	品格閱讀	孝順	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	法治教育(自治市長選舉)	了解自己的權 利與義務	口語表達 40% 實作評量 60%
15	品格閱讀	感恩	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	班級活動	家庭教育	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
17	學校活動	環境教育宣導(登革熱防治)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	學校活動	畢業活動	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
19	品格閱讀	勤儉	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	班級活動	聰明做打掃 乾淨又安全	合作完成環境 清掃	實作評量 100%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 五六年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■綜合 ■健康與體育			
融入議題	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E7 認識責任。 能 E3 認識能源的種類與形式。 安 E9 學習相互尊重的精神。 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。			
學習重點	學習表現	國 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 國 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 綜 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 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。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 健體 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 健體 2b-III-2 願意培養健康促進的生活型態。 健體 4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。		
	學習內容	國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Ad-III-3 尊重生命的行動方案。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 綜 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。 健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 健體 Da-III-1 衛生保健習慣的改進方法。 健體 Fa-III-4 正向態度與情緒、壓力的管理技巧。		
學習目標	1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 了解文本內容與校園生活的相近之處。 3. 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 在陌生的環境中建立良好的人際關係，融入學校生活。 5. 發展基本生活知能與社會能力。			

	6. 透過體驗與實踐，培養多方興趣。			
評量方式	口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%
2	品格閱讀	守法	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
3	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
4	學校活動	防災逃生演練	熟知逃生步驟 並執行	實作評量 100%
5	學校活動	教師節敬師活動	親自表達感謝 製作敬師卡	口語表達 50% 成果分享 50%
6	學校活動	交通安全宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	品格閱讀	禮節	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
8	班級活動	健康促進宣導(牙齒保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
9	品格閱讀	合作	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
10	班級活動	健康促進宣導(視力保健)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	關懷	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	生命教育暨特教宣導	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	學校活動	防災安全教育~參訪防災教育館	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	環境教育宣導(資源回收)	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
15	品格閱讀	謙恭	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	學校活動	兒童權利公約宣導	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
17	學校活動	午餐教育(用餐禮儀)	能完成圖文創作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	班級活動	家庭教育	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
19	品格閱讀	誠信	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	學校活動	期末評量~多元學習成果分享	分享學習成果	成果分享 100%

21	班級活動	歲末感恩	親自表達感謝 製作感恩禮	口語表達 50% 作品分享 50%
----	------	------	-----------------	----------------------

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 五六年級 彈性學習課程 校園活動議題研討課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 □B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■綜合 ■健康與體育			
融入議題	性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 法 E4 參與規則的制定並遵守之。 法 E7 認識責任。 安 E9 學習相互尊重的精神。 家 E1 了解家庭的意義與功能。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。			
學習重點	學習表現	國 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 國 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 綜 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 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。 綜 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 健體 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 健體 2b-III-2 願意培養健康促進的生活型態。 健體 4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。		
	學習內容	國 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。 綜 Ad-III-3 尊重生命的行動方案。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。 綜 Cd-III-4 珍惜生態資源與環境保護情懷的展現。 健體 Ba-III-2 校園及休閒活動事故傷害預防與安全須知。 健體 Da-III-1 衛生保健習慣的改進方法。 健體 Fa-III-4 正向態度與情緒、壓力的管理技巧。		
學習目標	1. 了解自己與校園中人事物的關係。 2. 思考文本中的事件，並應用解決辦法於校園生活中。 3. 培養具備健康生活與體育運動的知識、態度與技能，增進健康與體育的素養。 養成規律運動與健康生活的習慣。 4. 培養健康與體育問題解決及規畫執行的能力。培養獨立生活的自我照護能力。 5. 強化 Modeled Sustained Silent Reading(MSSR)，身教式持續安靜閱讀，激發閱讀興趣、提升借閱書籍之意願，因閱讀而建立自學能力。。 6. 學習對家人表達關心，進而讓關懷他人成為一種習慣。 7. 促進水資源之環境保護意識與落實衛生保健之個人防護觀念。			
評量方式	口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	班級活動	開學週-生活常規指導	知道並遵守生活規範	口語表達 30% 實作評量 70%

2	學校活動	健康檢查-身高體重視力測量	認識生長指標 完成記錄	觀察記錄 100%
3	學校活動	校園安全(安全遊戲)	知道並遵守遊 戲規範	口語表達 30% 實作評量 70%
4	品格閱讀	負責	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
5	學校活動	戶外教育	實地踏查	觀察記錄 50% 心得分享 50%
6	班級活動	健康促進宣導(健康體位)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
7	學校活動	兒童節活動暨模範生表揚	認真參與活動 學習同學優點	實作評量 100%
8	品格閱讀	正義	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
9	學校活動	午餐教育(營養均衡)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
10	班級活動	健康促進宣導(正確用藥)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
11	品格閱讀	尊重	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
12	學校活動	性別平等教育宣導	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
13	品格閱讀	孝順	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
14	學校活動	法治教育(自治市長選舉)	了解自己的權 利與義務	口語表達 40% 實作評量 60%
15	品格閱讀	感恩	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
16	班級活動	家庭教育	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
17	學校活動	環境教育宣導(登革熱防治)	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
18	學校活動	畢業活動	能完成圖文創 作與發表。	互動討論 50% 作品評量 50%
19	品格閱讀	勤儉	討論分享 完成學習單	互動討論 50% 學習單分享 50%
20	班級活動	聰明做打掃 乾淨又安全	合作完成環境 清掃	實作評量 100%

*6-2-4 彈性學習課程—其他類課程(漫遊國際資足常樂-科技)

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 三年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(文書小高手)課程計畫					
每週節數		1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解			
跨領域		■英語 ■國語文 ■藝術			
融入議題		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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 科議 s-II-2 識別生活中常見的手工具與材料。 英語 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國語文 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 藝術 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。			
	學習內容	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 科議 A-II-2 日常科技產品的基本運作概念。 國語文 3-I-1 正確認念、拼讀及書寫注音符號。 英語 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 英語 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 英語 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 藝術 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題			
學習目標		1.能瞭解操作電腦的姿勢及規畫使用電腦的時間。 2.能遵守訖腦教室或其它資訊設備的使用規範與禮儀。 3.能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 4.能正確操作並愛護電腦硬體設備。 5.能操作視窗環境軟體。 6.能正確操作鍵盤。 7.能順利進行中英文輸入。 8.能使用應用軟體進行資料輸入 9.能使用應用軟體進行圖文編修排版及美化。			
評量方式		互動討論、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量	
1	認識電腦	認識電腦的各元件組成、開、關機	認識各元件功能	互動討論 30% 實作評量 70%	

		、鍵盤位置及功能。		
2	認識行動載具	介紹手機、平板、手提電腦能行動載具之使用。	認識各種行動載具之差異	互動討論 40% 實作評量 60%
3	融入語文程：中英文輸入	學生結合英語、國語等課程練習基本的中英文輸入。	認識鍵盤-中文輸入(1)	實作評量 100%
4	融入語文程：中英文輸入	學生結合英語、國語等課程練習基本的中英文輸入。	認識鍵盤-中文輸入(2)	實作評量 100%
5	融入語文程：中英文輸入	學生可藉遊戲輔助及及其課程練習基本的中英文輸入。	認識鍵盤-英文輸入(1)	實作評量 100%
6	融入語文程：中英文輸入	學生可藉遊戲輔助及及其課程練習基本的中英文輸入。	認識鍵盤-英文輸入(2)	實作評量 100%
7	Word 初階	會開啟此應用程式，認識各操作介面與功能…。	認識 Word 基本功能	互動討論 30% 實作評量 70%
8	Word 初階	開一個新的空白文件、輸入一首詩，含標點符號輸入、簡單複合鍵使用	使用 Word 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 80%
9	Word 初階	強迫換行、使用內建功能換行、簡易縮排、凸排運用、增刪文字、另存新檔	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
10	Word 初階	強迫換行、使用內建功能換行、簡易縮排、凸排運用、增刪文字、另存新檔	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
11	Word 初階	開啟舊檔、調整文字大小、行距、字型、顏色	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
12	Word 初階	開啟舊檔、文字輸入、複製、貼上、剪下、標示注音符號…	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
13	Word 初階	版面設定、紙張大小、邊界調整、對齊方式多頁編排美化。	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
14	Word 初階	網路禮儀、網路安全、網路蒐尋圖片、關鍵字選定、蒐尋特定主題練習	使用 Word 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
15	Word 初階	從網路上蒐尋特定圖片、另存圖片、複製、貼入圖文。	使用 Word 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
16	Word 初階	編排圖文位置、變更圖片…	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
17	Word 初階	插入表格、設定、變更表格大小	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
18	Word 初階	表格框線、網底、設定、增刪表格行數、列數	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
19	Word 初階	在表格內輸入文字、插入圖片、合併表格、分割表格。	使用 Word 完成指定任務	實作評量 100%
20	Word 初階	自行規畫設計，完成個人一週課表(1)	討論分享 使用 Word 完成指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%
21	Word 初階	自行規畫設計，完成個人一週課表(2)	討論分享 使用 Word 完成指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 三年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(文書小高手)課程計畫					
每週節數		1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	■B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 □B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解			
跨領域		■英語 ■國語文 ■藝術			
融入議題		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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E1 了解我國與世界其他國家的文化特質。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	科議 a-II-1 描述科技對個人生活的影響。 科議 a-II-2 體會動手實作的樂趣。 科議 s-II-2 識別生活中常見的手工具與材料。 英語 Aa-II-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 國語文 Ab-II-1 1,800 個常用字的字形、字音和字義。 藝術 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。			
	學習內容	科議 N-II-1 科技與生活的關係。 科議 A-II-1 日常科技產品的介紹。 科議 A-II-2 日常科技產品的基本運作概念。 國語文 3-I-1 正確認念、拼讀及書寫注音符號。 英語 3-II-1 能辨識 26 個印刷體大小寫字母。 英語 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞。 英語 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子。 藝術 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題			
學習目標		1. 能瞭解操作電腦的姿勢及規畫使用電腦的時間。 2. 能遵守詛腦教室或其它資訊設備的使用規範與禮儀。 3. 能瞭解資訊科技在日常生活中的應用。 4. 能正確操作並愛護電腦硬體設備。 5. 能操作視窗環境軟體。 6. 能一確操作鍵盤。 7. 能順利進行中英文輸入。 8. 能使用應用軟體進行資料輸入。 9. 能使用應用軟體進行圖文編修。			
評量方式		口頭評量、作品評量、實作評量、發表、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量	
1	Google 資源介紹	認識Google資源、常用功能、會議室…	認識 Google 常用元件	互動討論 30% 實作評量 70%	
2	認識網路蒐尋	能找出正確關鍵字、蒐尋有用資料、主題蒐尋	使用關鍵字蒐尋資料	互動討論 30% 實作評量 70%	

3	認識網路蒐尋	針對特定主題，請學生蒐尋相關資料，並試著判讀有用及無用資訊	判讀相關資料 可用性	互動討論 30% 實作評量 70%
4	網路蒐尋	蒐尋資料，整理資料，作成完成主題資料	討論分享 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
5	網路蒐尋	融入課程，給予課程主題，讓學生學習網資料運用	使用網路蒐尋 相關資料	互動討論 30% 實作評量 70%
6	申請電子信箱	申請一個電子信箱，試著收發電子信件	完成收發電子 信件任務	互動討論 30% 實作評量 70%
7	電子信箱應用	運用電子信箱附加檔案、收電子信、打開附加檔案	完成收發電子 信件任務	互動討論 30% 實作評量 70%
8	Word 進階	進階頁面美化，背景變化、頁面框線與網底	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
9	Word 進階	文件預覽列印、邊界、版面調整、小型文字框之運用	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
10	Word 進階	宣傳海報製作、圖案工具運用、排列物件順序	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
11	Word 進階	插入文字藝術師、設定文字效果、外型、色彩、填滿、設定文字方塊、材質	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
12	Word 進階	自製賀卡、設定大小、賀卡樣式、調整圖案大小及角度、群組排列物件	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
13	Word 進階	插入文字藝術師、設定文字效果、外型、色彩、填滿、設定文字方塊、材質	使用 Word 完成 指定任務	實作評量 100%
14	Word 進階應用	與寫作課程結合，創作新詩，蒐尋插圖，美化版面	使用 Word 完成 指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%
15	Word 進階應用	與寫作課程結合，創作新詩，蒐尋插圖，美化版面	使用 Word 完成 指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%
16	Word 進階應用	與自然觀察課程結合，蒐尋相關資料圖文，編排設計，製作觀察報告，	使用 Word 完成 指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%
17	Word 進階應用	與自然觀察課程結合，蒐尋相關資料圖文，編排設計，製作觀察報告，	使用 Word 完成 指定任務	互動討論 30% 作品評量 70%
18	認識平板	學習開關機，認識上網、運用校園網路、熟記帳號密碼	認識平板基本 功能	互動討論 30% 實作評量 70%
19	平板應用	妥善並正確使用平板、與人溝通、對話	認識平板基本 功能	互動討論 30% 實作評量 70%
20	平板應用	運用平板於校園中進行觀察、記錄，完成指定主題之學習	認識平板基本 功能	互動討論 30% 實作評量 70%

*6-2-4 彈性學習課程—其他類課程

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 四年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(程式小達人)課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	□B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■藝術			
融入議題	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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 能 E1 認識並了解能源與日常生活的關聯。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 國語文 1-Ⅱ-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國語文 2-Ⅱ-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 國語文 2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 藝術 1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。 藝術 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。		
	學習內容	科議 S-Ⅱ-1 科技對個人及社會的影響。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。 國語文 Ab-Ⅱ-2 1,200 個常用字的使用。 國語文 Bb-Ⅱ-1 自我情感的表達。 藝術 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。		
學習目標	1. 了解資訊科技在日常生活之應用。 2. 遵守電腦教室（公用電腦）的使用規範。 3. 運作視窗環境的軟體。 4. 正確操作鍵盤。 5. 認識程式語言基本概念及其功能。 6. 了解電腦解決問題的範圍與限制。 7. 評斷資訊的適用性及精確度。 8. 運用網路的資訊解決問題。 9. 使用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。			
評量方式	軟體操作、互動討論、實作評量、作品評量、觀察記錄			

週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	程式設計初體驗 (一)	認識程式設計、Scratch 程式語言	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
2	程式設計初體驗 (二)	Scratch 程式初體驗、加入背景和角色	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
3	熟悉操作軟體	熟悉平台介面、繪圖編輯器 探索、觀察、熟悉電繪功能	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
4	繪圖編輯器整合	人物表達創作(Line 貼圖)	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
5	英打輸入與 code.org	英文輸入(打字上排練習) code.org 課程闖關	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%
6	英打輸入與 code.org	英文輸入(打字下排練習) code.org 課程闖關	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%
7	探索積木篇(一)	互動式學習 探索動作積木，讓角色在舞台上行動 (座標位置)	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
8	探索積木篇(二)	互動式學習 探索音效積木，使用內建音效替動畫 加上聲音特效。 自行錄音並改編創作特有音效	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
9	迷宮(一)	建立迷宮背景與角色	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
10	迷宮(二)	建立障礙物與設置初始化設定	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
11	迷宮(三)	建立迷宮轉場與特效	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
12	迷宮(四)	分享作品與體驗他人作品	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
13	小雪人變裝秀(一)	動手畫小雪人	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
14	小雪人變裝秀(二)	造型中心與存檔，完成小雪人造型 開始寫積木程式	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
15	小雪人變裝秀(三)	增加像素化特效 重複迴圈簡化程式	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
16	爆米花樂趣多(一)	舞台準備和角色造型 舞台座標和定位，角色跟著滑鼠移動	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
17	爆米花樂趣多(二)	控制判斷和偵測 多重條件和分身應用	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
18	特效小巧思(一)	畫面輪動(座標概念應用、抽象排列)	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
19	特效小巧思(二)	刮刮樂(猜猜我是誰)	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
20	小小樂團	運用程式創作音樂(樂團)、 畫作(幾何圖形)	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%

21	點餐購物車	變數應用、運算 文字轉語言	使用 Scratch 完 成指定任務	實作評量 100%
----	-------	------------------	-----------------------	-----------

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 四年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(程式小達人)課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	□B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■國語文 ■藝術			
融入議題	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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	資議 t-Ⅱ-2 體會資訊科技解決問題的過程。 資議 c-Ⅱ-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 資議 a-Ⅱ-1 感受資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-Ⅱ-4 體會學習資訊科技的樂趣。 國語文 1-Ⅱ-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國語文 2-Ⅱ-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 國語文 2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 藝術 1-II-6 能使用視覺元素與想像力， 豐富創作主題。 藝術 2-II-7 能描述自己和他人作品的特徵。 藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。		
	學習內容	科議 S-Ⅱ-1 科技對個人及社會的影響。 資議 T-Ⅱ-1 資料處理軟體的基本操作。 資議 T-Ⅱ-3 數位學習網站與資源的體驗。 資議 H-Ⅱ-1 健康數位習慣的介紹。 國語文 Ab-Ⅱ-2 1,200 個常用字的使用。 國語文 Bb-Ⅱ-1 自我情感的表達。 藝術 視 E-II-2 媒材、技法及工具知能。 藝術 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。		
學習目標	1. 了解資訊科技在日常生活之應用。 2. 遵守電腦教室（公用電腦）的使用規範。 3. 運作視窗環境的軟體。 4. 正確操作鍵盤。 5. 認識程式語言基本概念及其功能。 6. 了解電腦解決問題的範圍與限制。 7. 評斷資訊的適用性及精確度。 8. 運用網路的資訊解決問題。 9. 使用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。			
評量方式	作品評量、實作評量、互動討論、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	認識專案	專案設計四大主題:開場➡進場➡內容➡結尾。專案作品欣賞	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30%

				實作評量 70%
2	下雨天(一)	分身製做、座標概念、思考組織能力	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
3	下雨天(二)	分身應用、條件、邏輯判斷 思考一種預期效果多種寫法技巧	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
4	蒲公英(一)	運用繪圖編輯器製作主題角色	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
5	蒲公英(二)	條件判斷及邏輯判斷	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
6	蒲公英(三)	分身進階應用，並加入聲控效果	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
7	賽跑(一)	組織程式碼，建立序列概念佈置賽跑場景及準備動作	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
8	賽跑(二)	迴圈、條件判斷、訊息傳遞、變換場景	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
9	賽跑(三)	頒獎舞台及轉場設置	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
10	小桃子資訊月(一)	小桃子→四年級動畫製作 製作(一)組織架構	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
11	小桃子資訊月(二)	製作(二)內容製作、測試、除錯	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
12	小桃子資訊月(三)	製作(三)測試、除錯、交件	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
13	慶生蛋糕(一)	寫程式的技巧、換造型和重複迴圈	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
14	慶生蛋糕(二)	隨機取數選蛋糕 互動提示和音效、讓角色動起來	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
15	甲蟲覓食記(一)	設計遊戲 加特效的綺麗舞台 舞台座標和定位、按鍵控制移動	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
16	甲蟲覓食記(二)	條件判斷和偵測、選擇結構 學習解決問題	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
17	小精靈找朋友(一)	角色發現了餐車 音效和背景音樂	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
18	小精靈找朋友(二)	按鍵控制移動 改變飄浮角度	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
19	小精靈找朋友(三)	程式動畫效果 讓角色動起來	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
20	小精靈找朋友(四)	小精靈碰壁了 別讓淘氣鬼抓到	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%

*6-2-4 彈性學習課程—其他類課程

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 五年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(創意工程師)課程計畫					
每週節數		1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 □A3. 規劃執行與創新應變			
	B 溝通互動	□B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養			
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解			
跨領域		■藝術 ■自然			
融入議題		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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E4 了解國際文化的多樣性。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝術 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 自然 ai-III-1 透過科學探索了解現象發生的原因或機制，滿足好奇心。 自然 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。			
	學習內容	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 資 H-III-1 健康的數位使用習慣。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。 藝術 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 藝術 視 E-III-3 設計思考與實作。 自然 ING-III-1 自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。 自然 ING-III-5 能源的使用與地球永續發展息息相關。 自然 ING-III-6 碳足跡與水足跡所代表環境的意涵。 自然 ING-III-7 人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。			
學習目標		1. 能認識程式語言基本概念及其功能。 2. 能利用軟體工具製作圖與表。 3. 能利用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。 4. 能瞭解與實踐資訊倫理。 5. 能認識網路資源的合理使用原則。 6. 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。			

評量方式	軟體操作、互動討論、實作評量、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	觀光景點導覽 (一)	動畫作品欣賞 設計對話腳本	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
2	觀光景點導覽 (二)	建置角色造型與舞台背景 編修主題人物 舞台背景切換設置	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
3	觀光景點導覽 (三)	程式設計要點 標題版面設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
4	觀光景點導覽 (四)	觀光客與導覽員對話設定 觀光客提問設定 導覽員回答設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
5	聖誕節卡片 (一)	建置角色與舞台背景 設置標題文字 繪製雪片紛飛	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
6	聖誕節卡片 (二)	程式積木撰寫 雪片紛飛設定 聖誕老人設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
7	聖誕節卡片 (三)	標題文字色彩變化 設置背景音樂	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
8	電子相簿(一)	建置角色與舞台背景 程式積木撰寫	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
9	電子相簿(二)	設定縮圖變大圖 複製與修改程式積木到其他縮圖角色 標題文字圖層設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
10	籃球運球教學 (一)	將視訊轉存序列影像 編排舞台背景與角色造型	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
11	籃球運球教學 (二)	「普通運球」按鈕設定 程式積木撰寫 設定「普通運球」教學畫面	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
12	種樹歌情境繪 製(一)	歌詞腳本撰寫 舞台背景繪製 匯入音檔	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
13	種樹歌情境繪 製(二)	加入歌詞的腳色與造型 設定歌詞的程式積木	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
14	種樹歌情境繪 製(三)	繪製與複製樹木 繪製手造型 設定手移動的程式積木	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
15	種樹歌情境繪 製(四)	繪製綠葉/紅花/鳥巢/等相關造型 程式設計撰寫	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
16	闖關遊戲(一)	舞台與角色製作 設定舞台背景 程式積木撰寫	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
17	闖關遊戲(二)	腳印製作與設定 顏色偵測與條件控制	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
18	闖關遊戲(三)	角色偵測與條件控制 關卡設定 受傷畫面設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
19	闖關遊戲(四)	享受大餐畫面設定	使用 Scratch 完	互動討論 30%

		遊戲說明設定 遊戲說明按鈕設定	成指定任務	實作評量 70%
20	小小音樂家 (一)	設置舞台背景及角色 撰寫程式積木	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
21	小小音樂家 (二)	樂器廣播設定 琴鍵訊息接受/指定與音符設定 歌曲的選擇	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 五年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(創意工程師)課程計畫			
每週節數	1 節		設計者 內柵團隊
核心素養	A 自主行動	□A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 ■A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	□B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	□C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解	
跨領域	■藝術 ■自然		
融入議題	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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E4 了解國際文化的多樣性。 國 E5 發展學習不同文化的意願。		
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝術 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 藝術 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 自然 ai-III-1 透過科學探索了解現象發生的原因或機制，滿足好奇心。 自然 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 自然 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。 自然 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	
	學習內容	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 資 H-III-1 健康的數位使用習慣。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。 藝術 音 E-III-5 簡易創作，如：節奏創作、曲調創作、曲式創作等。 自然 INa-III-10 在生態系中，能量經由食物鏈在不同物種間流動與循環。 自然 INg-III-1 自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。 自然 INg-III-5 能源的使用與地球永續發展息息相關。 自然 INg-III-6 碳足跡與水足跡所代表環境的意涵。 自然 INg-III-7 人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。	
學習目標	1. 能認識程式語言基本概念及其功能。 2. 能利用軟體工具製作圖與表。 3. 能利用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。 4. 能瞭解與實踐資訊倫理。 5. 能認識網路資源的合理使用原則。		

	6. 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。			
評量方式	軟體操作、互動討論、實作評量、觀察記錄			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	超級變變變 (一)	了解角色的造型。	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
2	超級變變變 (二)	了解迴圈的概念。	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
3	超級變變變 (三)	學習變換造型程式。 認識流程圖。	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
4	密碼猜一猜 (一)	了解亂數。	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%
5	密碼猜一猜 (二)	了解變數。 知道 2 選 1 條件式的邏輯	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
6	Hello 我是誰 (一)	填色及文字工具應用 讓角色說話	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%
7	Hello 我是誰 (二)	變換背景應用 擴充積木畫筆應用	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
8	兔子與烏龜 (一)	運用背景製作標題文字 角色登場位置	使用 Scratch 完成指定任務	實作評量 100%
9	兔子與烏龜 (二)	滑鼠控制瞄準器 建立得分與時間變數	使用 Scratch 完成指定任務	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
10	英打練習機 (一)	繪製角色與設置舞台 建立英文字母錄音檔	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
11	英打練習機 (二)	程式積木撰寫 設定英文按鍵 設定隨機出現英文字母	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
12	英打練習機 (三)	設定答對的成績 加入計時器設定 設定「時間到」訊息	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
13	夢幻花園(一)	繪製角色與舞台設定 編修角色圖檔 程式積木撰寫	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
14	夢幻花園(二)	籬笆設定 說明鈕與說明文字設定 花朵的複製與複製	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
15	夢幻花園(三)	清除所有筆跡 葉子的設定 畫筆的設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
16	接磚塊(一)	舞台與角色建立 繪製相關圖檔 程式積木撰寫	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
17	接磚塊(二)	接磚袋設定 炸彈設定 遊戲結束設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
18	乘法運算問答	舞台與角色建立	使用 Scratch 完	互動討論 30%

	(一)	繪製相關圖檔 程式積木撰寫	成指定任務	實作評量 70%
19	乘法運算問答 (二)	設定被乘數角色的造型 設定成數的角色造型	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%
20	乘法運算問答 (三)	隨機出題設定 乘數與被乘數設定 回饋設定	使用 Scratch 完 成指定任務	互動討論 30% 實作評量 70%

*6-2-4 彈性學習課程—其他類課程

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第一學期 六年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(機電整合師)課程計畫				
每週節數	1 節		設計者	內柵團隊
核心素養	A 自主行動	□A1. 身心素質與自我精進 ■A2. 系統思考與問題解決 ■A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	□B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ■C2. 人際關係與團隊合作 ■C3. 多元文化與國際理解		
跨領域	■藝術 ■自然			
融入議題	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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 能 E1 認識並了解能源與日常生活的關聯。 能 E4 了解能源的日常應用。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E4 了解國際文化的多樣性。 國 E5 發展學習不同文化的意願。			
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝術 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 藝術 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 自然 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 自然 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。		
	學習內容	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 資 H-III-1 健康的數位使用習慣。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。 藝術 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 自然 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。 自然 INd-III-6 生物種類具有多樣性；生物生存的環境亦具有多樣性。 自然 INe-III-12 生物的分布和習性，會受環境因素的影響；環境改變也會影響生存於其中的生物種類。 自然 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 自然 INg-III-5 能源的使用與地球永續發展息息相關。 自然 INg-III-6 碳足跡與水足跡所代表環境的意涵。 自然 INg-III-7 人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。		

學習目標	1. 能認識程式語言基本概念及其功能。 2. 能利用軟體工具製作圖與表。 3. 能利用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。 4. 能針對問題提出可行的解決方法。 5. 能瞭解與實踐資訊倫理。 6. 能善盡使用科技應負之責任 7. 能認識網路資源的合理使用原則。 8. 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。 9. 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技作為關心他人及協助弱勢族群的工具。			
評量方式	軟體操作、互動討論、實作評量、觀察記錄、作品評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	課程暖身準備	認識智能科技： 創客平台分享介紹微控制器及感測器元件於生活科技上的應用	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
2	建構開發環境	認識 Arduino Uno 開發板 測試 mBlock + Arduino	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
3	LED 閃光控制 (一)	繪製背景與角色 編寫汽車運動程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
4	LED 閃光控制 (二)	編寫紅綠燈切換程式 編寫 LED 燈響應程式 編寫角色過馬路程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
5	蜂鳴器發聲 (一)	製作琴鍵 編寫琴鍵排列及造型切換程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
6	蜂鳴器發聲 (二)	編寫琴鍵發聲程式 編寫試聽按鈕程式 簡化試聽按鈕程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
7	按鍵應用(一)	建立多個變數 編寫按鍵元件程式 編寫圈叉程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
8	按鍵應用(二)	編寫判定勝負程式 編寫裁判動畫程式 添加背景音樂	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
9	光敏電阻控制 (一)	繪製背景及角色 光敏值控制蜂鳴器播放音調 光敏值控制跳舞速度	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
10	光敏電阻控制 (二)	編寫綠色 LED 燈響應程式 光敏值控制舞台亮度	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
11	軟、硬體連接 測試	軟、硬體連接及狀況排除能力訓練 認識使用軟體、硬體設備線路構造	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	實作評量 100%
12	外接感測器	基礎電學應用： 認識腳位、外接感測器訓練	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	實作評量 100%
13	類比訊號	類比輸入操作練習 自然科學導體測試	使用 mblock 及 Arduino 完成	實作評量 100%

		誰最來電(土壤溼度感測器)	指定任	
14	PWM	光敏感測器 自然科學看不見的光(紅外線感測器)	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	實作評量 100%
15	變色燈	呼吸燈製作與設計	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
16	超音波感應器 /LCD1602	超音波感應器應用與設計	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	實作評量 100%
17	溫溼度感應器	溫溼度感應器應用與設計(DHT11)	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	實作評量 100%
18	顯示模組應用	顯示模組應用與設計(LCD1602)	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	實作評量 100%
19	Qblock 軟體	Qblock 軟體學習與體驗 Qblock 與 mblock 差異比較	使用 mblock 及 Qblock 完成指 定任	實作評量 100%
20	專案製作(一)	設計並製作與「燈」有關之作品	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
21	專案製作(二)	設計並製作與「燈」有關之作品 作品分享	使用 mblock 及 Arduino 完成 指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%

桃園市大溪區內柵國民小學 112 學年度第二學期 六年級 彈性學習課程 漫遊國際資足常樂(機電整合師)課程計畫			
每週節數	1 節		設計者 內柵團隊
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	<input checked="" type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解	
跨領域	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術		
融入議題	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。 品 E1 良好生活習慣與德行。 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E13 具備學習資訊科技的興趣。 能 E1 認識並了解能源與日常生活的關聯。 能 E4 了解能源的日常應用。 多 E1 了解自己的文化特質。 國 E4 了解國際文化的多樣性。 國 E5 發展學習不同文化的意願。		
學習重點	學習表現	資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 藝術 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 藝術 1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。 藝術 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。 自然 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。 自然 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。	
	學習內容	資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 T-III-5 數位學習網站與資源的使用。 資 H-III-1 健康的數位使用習慣。 資 H-III-2 資訊科技之使用原則。 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。 藝術 視 A-III-2 生活物品、藝術作品與流行文化的特質。 自然 INb-III-8 生物可依其形態特徵進行分類。 自然 INd-III-6 生物種類具有多樣性；生物生存的環境亦具有多樣性。 自然 INf-III-2 科技在生活中的應用與對環境與人體的影響。 自然 INg-III-5 能源的使用與地球永續發展息息相關。 自然 INg-III-6 碳足跡與水足跡所代表環境的意涵。 自然 INg-III-7 人類行為的改變可以減緩氣候變遷所造成的衝擊與影響。	
學習目標	1. 能認識程式語言基本概念及其功能。 2. 能利用軟體工具製作圖與表。 3. 能利用搜尋引擎及搜尋技巧，尋找合適的網路資源。 4. 能針對問題提出可行的解決方法。 5. 能瞭解與實踐資訊倫理。		

	6. 能善盡使用科技應負之責任 7. 能認識網路資源的合理使用原則。 8. 能應用資訊及網路科技，培養合作與主動學習的能力。 9. 能建立科技為增進整體人類福祉的正確觀念，善用資訊科技作為關心他人及協助弱勢族群的工具。			
評量方式	軟體操作、互動討論、實作評量、觀察記錄、作品評量			
週次 日期	單元名稱	課程內容	表現任務	學習評量
1	常用元件應用	超音波感測器、伺服馬達與蜂鳴器 搭配 LED 應用，超音波偵測與紅外線偵測比較	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	實作評量 100%
2	搖桿移動應用	繪製球場 編寫足球運動的程式	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	實作評量 100%
3	搖桿移動應用	編寫守門員移動程式 編寫是否進球程式 加入蜂鳴器及 LED 燈響應	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
4	直流馬達控制	認識直流馬達模組 練習控制馬達轉動方向	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
5	藍牙無線遙控	認識藍牙無線模組 安裝 Arduino IDE 應用模組	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
6	藍牙無線遙控	更改藍牙無線模組的速率 開啟 Windows 電腦的藍牙功能	使用 mblock 及 Arduino 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
7	OSEP、TM 訓練	認識 OSEP 程式 認識 Teachable Machine(TM)程式	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
8	剪刀石頭布 專案(一)	使用剪刀、石頭、布圖檔進行圖庫建立 OSEP 程式撰寫-條件判斷	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
9	剪刀石頭布 專案(二)	建立角色物件及對話框 OSEP 程式撰寫-玩家與電腦輸贏判斷	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
10	大溪老街文化 AI 辨識(一)	認識大溪老街文化 搜尋店家相關資料	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
11	大溪老街文化 AI 辨識(二)	用視訊鏡頭將掃描圖卡 使用 Teachable Machine 建立圖庫 OSEP 程式撰寫-物件名稱及價格	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
12	大溪老街文化 AI 辨識(三)	建立指令判斷積木 物件標籤及價格顯示鈕	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
13	無人商店(一)	將大溪老街店家結合無人商店概念 製作 AI 店員角色-說出商品名稱及報價	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
14	無人商店(二)	將大溪老街店家結合無人商店概念 製作購物車-購物車清單計算	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%
15	議題探討	創意發想:AI 科技可運用在生活中那些地方?如果你是工程師,你想設計什麼?	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
16	專案說明	讓學生分組選擇專案。1. 自然生態辨識系統、2. 資源回收垃圾分類辨識系統、	使用 OSEP 及 TM 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%

		3. 保全門禁系統		
17	小專題製作 (一)	創意發想:討論時間 (該專案有哪些功能?會用到那些 Arduino 物件?) 製作企劃流程圖(四宮格)	使用 OSEP 及 TM 及 mblock 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
18	小專題製作 (二)	擬定專案方向及製作內容 搜圖、建立 TM 圖庫、整合資料 撰寫 OSEP 程式積木	使用 OSEP 及 TM 及 mblock 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
19	小專題製作 (三)	感測器測試、程式撰寫整合、除錯 外觀設計創作	使用 OSEP 及 TM 及 mblock 完成指定任	互動討論 30% 實作評量 70%
20	小專題製作 (四)	最後程式測試、除錯，完成 作品解說與分享	使用 OSEP 及 TM 及 mblock 完成指定任	互動討論 20% 實作評量 30% 作品評量 50%