

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六年級第一 學期校訂課程

年級	類別	編號	主題課程	課程名稱		節數	備註	
高年級	統整性主題/ 專題/議題探究課程	1	關懷家園	社區走讀	尋人軼事(上)	11 節	每週 1 節	
		2	健康滿點	踏草尋芳	樟望校園(上)	11 節		
		3	合作悅讀	童心寫力 (圖推閱讀)		22 節	每週 1 節	
		4	多元創新	未來方程式		22 節	每週 1 節	
	社團活動與技藝課程	1	直笛社			22 節	隔週 2 節	
		2	電腦社					
		3	籃球社					
		4	高爾夫社					
	其他類課程	1	自治活動	班會 學校行事曆		6 節	每週 1 節	
		2	班際活動	性平(4) 性侵害(2) 家庭(2) 家暴 (2)環保(2)		12 節		
		3	書法教育	寫字高手		4 節		
	第一學期總計節數						110 節	

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六年級第一 學期校訂課程計畫 設計者： 六年級教師群

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程： 關懷家鄉 2. 其他類課程： _____

二、學習節數：每週（ 1 ）節，實施（ 11）週，共（ 11）節。 第一週至十一週。

三、素養導向教學規劃： 健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式/ 申請經費)
第 一 週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	1. 學生能夠 上網查客家 代表性的 米食。	單元名稱:社區走讀 主題名稱:探尋文化 活動一、客家米食--「紅龜粿」 【親近它】 1. 分組上網搜尋客家代表性的米食。 2. 各組列出搜尋到的米食。	1	自編	1 書面報告 2 作業單	資訊教育	
第 二 週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠 查到客家 紅龜粿的 由來和製 作方法。	活動一、客家米食--「紅龜粿」 【理解它】 1. 上網搜尋紅龜粿由來。 2. 以作業單分別詢問親朋好友製作方法 3. 各組分別準備材料、製作。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	家庭教育	
第 三	健體 EC3/ <u>關懷</u>	3. 學生能夠 了解各種 米食。	活動一、客家米食--「紅龜粿」 【運用它】 1. 各組分享成果和感想。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	閱讀素養	

週			2. 討論相同的材料還可製作的米食。					
第四週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	1. 學生能夠上網查原住民代表性的米手工藝。	活動二、原住民手工藝--「阿美串珠」 【親近它】 1. 分組上網搜尋原住民代表性的手工藝。 2. 各組列出搜尋到的手工藝。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	家庭教育 戶外教育 資訊教育	
第五週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠查到「阿美串珠」的材料和製作方法。	活動二、原住民手工藝--「阿美串珠」 【理解它】 1. 上網搜尋「阿美串珠」材料和製作方法。 2. 各組分別準備材料、製作。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單 4 實作表現	家庭教育 戶外教育 資訊教育	
第六週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	3. 學生能夠將心得和同學分享。	活動二、原住民手工藝--「阿美串珠」 【運用它】 1. 各組分享成果和感想。 2. 討論相同的材料還可製作的手工藝。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單 4 實作表現	家庭教育 戶外教育 資訊教育	
第七週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	1. 學生能夠上網查閩南族群代表性的童玩。	活動三、閩南童玩--「轉陀螺」 【親近它】 1. 分組上網搜尋閩南族群代表性的童玩。 2. 各組列出搜尋到的童玩。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	閱讀素養 生涯規劃	
第八週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠查到閩南童玩的材料和	活動三、閩南童玩--「轉陀螺」 【理解它】 1. 上網搜尋童玩由來。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	閱讀素養 資訊教育	

週		製作方法、玩法。	2. 以作業單分別詢問親朋好友其製作方法。 3. 各組分別準備材料、製作。 4. 以製成的童玩分組比賽。			4 作品檔案 5 課堂觀察 6 同儕互評	生涯規劃	
第九週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	3. 學生能夠了解文化的差異。	活動三、閩南童玩--「轉陀螺」 【運用它】 1. 各組分享成果和感想。 2. 討論其他童玩的製作方法。	1	自編	1 口頭發表 2 實作表現	閱讀素養 生涯規劃	
第十週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	4. 學生能夠進行創作。	活動三、閩南童玩--「轉陀螺」 1. 三族的文化重點摘要。	1	自編	1 作品檔案 2 課堂觀察 3 同儕互評	閱讀素養	
第十一週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	4. 學生能夠進行創作。	活動三、閩南童玩--「轉陀螺」 1. 以三族的文化異同，寫心得、感想。	1	自編	1 作品檔案 2 課堂觀察 3 同儕互評	閱讀素養	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六 年級第 一 學期校訂課程計畫 設計者： 六年級教師群

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程：健康滿點 2. 其他類課程：_____

二、學習節數：每週 (1) 節，實施(12)週，共(12)節。第十二週至第二十二週

三、素養導向教學規劃：健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式/ 申請經費)
第 十 一 週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	1. 學生能清楚知道校園的樟樹數量。	單元名稱:踏草尋芳 主題名稱：樟望校園 活動一、樟樹位址 【親近它】 1. 正確數出學校樟樹群的數量並為樟樹編號碼。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育 戶外教育	
第 十 二 週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠正確說出樟樹的號碼和編號。	活動一、樟樹位址 【理解它】 1. 製作號碼牌。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育 戶外教育	
第 十 三 週	健體 EC3/ <u>關懷</u>	3. 學生能夠為樟樹製作號碼牌。	活動一、樟樹位址 【運用它】 1. 為樟樹立號碼牌	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育 戶外教育	

第十四週	健體 EC2/ 關懷	1. 學生能夠量樟樹的樹圍。	活動二、樟樹先生您腰好粗 【理解它】 1. 分組為每棵樟樹量樹圍。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育
第十五週	數學 EA2/ 關懷	2. 學生能夠利用數學圓周長的公式算出樟樹的直徑。	活動二、樟樹先生您腰好粗 2. 將量好的樹圍利用數學的圓周長算出直徑。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育
第十六週	健體 EC2/ 關懷	3. 學生能夠利用各種方法記錄平面的樹高。	活動三、樟樹先生您好高 3. 分組討論如何量樹高？ 4. 分組進行每棵樟樹的平面記錄。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育
第十七週	數學 EA2/ 關懷	4. 學生能夠利用記錄計算正確的樟樹高度。	活動三、樟樹先生您好高 5. 利用記錄計算每棵樟樹的高度。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育
第十八週	健體 EC2/ 關懷	5. 學生能夠根據記錄，選出腰圍最粗的樟樹。	活動三、樟樹先生您好高 6. 彙整資料，選出各組最粗、最高的樟樹。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育

第十九週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	6. 學生能夠根據記錄，選出最高的樟樹。	活動三、樟樹先生您好高 7.全班彙整選出最粗、最高的樟樹。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育
第二十週	語文 EA3/ <u>健康</u>	1. 學生能夠發表各自己的心得。	活動四、創作 【運用它】 1. 各組討論、分享此課程的心得和感想，並和全班同學分享。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現 3. 同儕互評	環境教育 閱讀素養
第二十一週	語文 EA3/ <u>健康</u>	2. 學生能夠將自己的心得進行寫作。	活動四、創作 2. 將課程的心得和感想進行創作。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 閱讀素養
第二十二週	語文 EA3/ <u>健康</u>		活動四、創作 3. 進行寫作	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 閱讀素養

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣大進國民小學 108 學年度第一學期高年級校訂課程計畫 設計者：江怡玲 老師

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程：合作悅讀 2. 其他類課程：_____

二、學習節數：每週（ 1 ）節，實施(22)週，共(22)節。第一週至二十二週。

三、素養導向教學規劃：

第一學期教學計畫表：

教學期程	單元/主題名稱 與活動內容	節數	核心素養/ 校本素養	學習表現	學習內容	評量方式	融入議題 實質內涵
第一週 至 第八週	單元名稱：愛閱書海 主題名稱：校園的大小事 活動一、圖書館利用教育 ● 會運用索書號並協助排架 ● 運用線上資源。 活動二、我們叫它粉靈豆 ● 我們叫它粉靈豆-PPT 報告 活動三、倉頡來了 ● 倉頡來了-造字猜謎	8	國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。 國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的	5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點 5-III-12 運用圖書館、科技與網路，進行資料蒐集、解讀與夢斷，提升多元文本的閱讀和應用能力 5-I-8 認識圖書館的功能	d-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目標 F. 自主學習策略的練習與覺察	口頭發表 書面報告 作品檔案 實作表現 課堂觀察	多元文化 閱讀素養 戶外教育 生涯規劃

			目標			
第九週 至 第十五週	<p>單元名稱：愛閱書海</p> <p>主題名稱：上大和!POST</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 走讀大和工場 ● 大和文化 ppt 報告 ● 我是製糖高手 ● 老闆來了-成本評估和利潤 ● 開店啦! 	7	<p>國-E-C3 閱讀各類文本, 培養理解與關心本土及國際事務的基本素養, 以認同自我文化, 並能包容、尊重與欣賞多元文化</p> <p>國-E-B 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性, 藉以擴展語文學習的範疇, 並培養審慎使用各類資訊的能力</p> <p>數-E-A3 具備識別現實生活問題和數學的關聯的能力, 可從多元、彈性角度擬訂問題解決計畫, 並能將問題解答轉化於真實世界</p>	<p>5-III-11 大量閱讀多元文本, 辨識文本中議題的訊息或觀點</p> <p>5-III-12 運用圖書館、科技與網路, 進行資料蒐集、解讀與夢斷, 提升多元文本的閱讀和應用能力</p> <p>d-I I I -1 報讀圓形圖, 製作折線圖與圓形圖, 並據以做簡單推論</p> <p>d-I I I -2 能從資料或圖表的資料數據, 解決關於「可能性」的簡單問題</p>	<p>Bd-III-1 以事實、理論為論據, 達到說服、建構、批判等目的</p> <p>D-5-1 製作折線圖: 製作生活中的折線圖</p>	<p>口頭發表 書面報告 作業單 作品檔案 實作表現 課堂觀察</p> <p>環境 品德 多元文化 閱讀素養 戶外教育 原住民族教</p>

<p>第十六週 至 第二十二週</p>	<p>單元名稱：愛閱書海 主題名稱：美食享宴</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 深夜食堂 ● 故事與美食 ● 記憶中的美食 ● 我的美食故事 	<p>7</p>	<p>國-E-B3 運用多重感官感受 文藝之美，體驗生活 中的美感事物，並發 展菱文創作與欣賞 的基本素養</p> <p>綜-E-C3 體驗與欣賞在地文 化，尊重關懷不同族 群，理解並包容文化 的多元性</p>	<p>5-III-10 結合自己的特長和 興趣，主動尋找 閱讀材料</p> <p>3c- I I I -1 尊重與關懷不同的 族群，理解並欣 賞多元文化</p>	<p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散 文、少年小說、 兒童劇等</p> <p>Be-III-1 在生活應用方面，以 說明書、廣告、 標語、告示、公 約等格式與寫作 方法為主。主</p> <p>Cc- I I -4 對不同族群的尊 重、欣賞與關懷</p>	<p>口頭發表 書面報告 作業單 作品檔案 實作表現 課堂觀察</p>	<p>環境 品德 多元文化 閱讀素養 戶外教育 國際教育</p>
---------------------------------------	--	----------	---	--	---	---	--

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六 年級 第 一 學期校訂課程計畫 設計者：余世濱老師

四、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. 統整性主題/專題/議題探究課程：多元創新/未來方程式 2. 其他類課程：

五、學習節數：每週(1)節，實施(22)週，共(22)節。

六、素養導向教學規劃：健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素養 /校本素 養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式 /申請經費)
第一週	科 E1 了解 平日常見科 技產品的用 途與運作方 式。/創新	1. 能瞭解資訊科技在 日常生活之應用。 2. 能瞭解操作電腦的 姿勢及規劃使用電腦 時間。	單元名稱：認識電腦 活動內容： (一) 認識電腦設備 1. 電腦教室的使用規則。 2. 座位安排 3. 資訊科技在人類生活之應用。 4. 電腦特色介紹	1	自編	參與討論、 實作評量、 課堂觀察	人權教育/人 E3了解每個 人需求的不 同，並討論與 遵守團體的 規則。	
第二週	科 E1 了解 平日常見科 技產品的用 途與運作方 式。/創新	1. 能遵守電腦教室 (或公用電腦)的使用 規範。	全民資安素養導覽 1. 行動社群-打擊詐騙影片欣賞 2. 行動社群-隱私保護影片欣賞 3. 行動裝置安全遊網影片欣賞	1	自編	口頭發表、 實作評量	法治教育 法 E3 利用規 則來避免衝 突。	
第三週	科 E2 了解 動手實作的 重要性。/創 新	1 能了解威力導演的 操作介面與影片剪輯 流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 操作介面說明	1	自編	口頭發表、 實作評量 課堂觀察	生涯規劃/ 涯E4認識自 己的特質與 興趣。	

第四週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新		影音編輯體驗-威力導演 1. 尋找圖片或影片-以校園生活為主題	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力	
第五週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 尋找喜愛的音樂作為背景音樂	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力	
第六週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 將圖片或影片匯入媒體庫	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第七週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 編排圖片順序	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力	
第八週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 編排圖片順序	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力	
第九週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 為編排的圖片加入背景音樂	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力	
第十週	科 E2 了解動手實作的	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 特效工房-為圖片加入特效	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	

	重要性。/創新						
第十一週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 文字工房-為圖片加入文字做為片頭或片尾說明	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力
第十二週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 轉場特效工房-為圖片與圖片間轉換時增加特殊效果	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力
第十三週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 字幕工房-為影片歌曲加入字幕	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力
第十四週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 輸出檔案 2. 選擇儲存的資料夾	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十五週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	11 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 輸出檔案 2. 選擇儲存的資料夾	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力
第十六週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 能了解威力導演的操作介面與影片剪輯流程	影音編輯體驗-威力導演 1. 影片分享	1	自編	口頭發表、實作評量	生涯規劃/涯 E6 覺察個人的優勢能力

第十七週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面	繪圖軟體-Inkscape 1. 操作界面說明 2. SVG 格式與 JPG 之差異說明	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第十八週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面	繪圖軟體-Inkscape 1. 繪製矩形、圓形	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第十九週	科 E2 了解動手實作的重要性。 /創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面	繪圖軟體-Inkscape 1. 繪製矩形、圓形、多邊形 2. 填色	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第二十週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面	繪圖軟體-Inkscape 1. 複製、貼上、對齊 2. 物件群組	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第二十一週	科 E8 利用創意思考的技巧。/創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面	繪圖軟體-Inkscape 1. 畫小熊 2. 利用圓形繪製	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	
第二十二週	科 E8 利用創意思考的技巧。/創新	1. 能了解繪圖軟體 Inkscape 的操作介面 製作各種可愛造型、卡片	繪圖軟體-Inkscape 1. 利用個人照繪製	1	自編	實作評量	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力	

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六年級第 二 學期校訂課程

年級	類別	編號	主題課程	課程名稱	節數	備註	
高年級	統整性主題/ 專題/議題探究課程	1	關懷家園	社區走讀	探尋文化(下)	11 節	每週 1 節
		2	健康滿點	踏草尋芳	戀戀芙登溪(下)	10 節	
		3	合作悅讀	童心寫力 (圖推閱讀)		21 節	每週 1 節
		4	多元創新	未來方程式		21 節	每週 1 節
	社團活動與技藝課程	1	直笛社			21 節	隔週 2 節
		2	電腦社				
		3	籃球社				
		4	高爾夫社				
	其他類課程	1	自治活動	班會 學校行事曆		5 節	每週 1 節
		2	班際活動	性平(4) 性侵害(2) 家庭(2) 家暴 (2)環保(2)		12 節	
		3	書法教育	寫字高手		4 節	
	第二學期總計節數					105 節	

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六年級第 二 學期校訂課程計畫 設計者： 六年級教師群

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程： 關懷家鄉 2. 其他類課程： _____

二、學習節數：每週 (1) 節，實施(11)週，共(11)節。 **第一週至十一週。**

三、素養導向教學規劃： 健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式/ 申請經費)
第 一 週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	1. 學生能夠 上網查詢社 區有名望的 人士。	單元名稱: 社區走讀 主題名稱: 探尋文化 活動名稱:社區人物—士農篇 【親近它】 1. 分組討論、上網搜尋社區有名望的人 士。 2. 各組列出搜尋到的名人。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	性別平等 品德教育 資訊教育 生涯規劃	
第 二 週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠 統整查到的 資料,進行分 類。	活動名稱:社區人物—士農篇 3. 統整資料,再以【士、農】進行分類。 4. 分配各組採訪名單。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	性別平等 品德教育 資訊教育 生涯規劃	
第 三 週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	3. 學生能夠 根據分配的 人士,收集資	活動名稱:社區人物—士農篇 5. 各組設計採訪題目。 6. 潤飾題目。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	性別平等 品德教育 資訊教育	

週		料、準備題目。					生涯規劃	
第四週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	4. 學生能夠依自己的專長擔任採訪時的工作。	活動名稱：社區人物—士農篇 7. 各組討論、分配工作和採訪時的注意事項。 8. 準備採訪時的工具。 9. 和被採訪者確定採訪時間、地點。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	性別平等 品德教育 資訊教育 生涯規劃	
第五週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	1. 學生能夠從容不迫的採訪名人。	活動名稱：社區人物—士農篇 【理解它】 1. 分組各別準備好器具至採訪地點採訪。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單 4 實作表現	家庭教育 戶外教育 法治教育	
第六週	健體 EC2/ <u>關懷</u>		活動名稱：社區人物—士農篇 2. 分組各別準備好器具至採訪地點採訪。	1	自編	1 書面報告 2 作業單 3 實作表現	家庭教育 戶外教育 法治教育	
第七週	健體 EC2/ <u>關懷</u>	2. 學生能夠將採訪的內容做成筆記	活動名稱：社區人物—士農篇 3. 分組討論、整理採訪內容。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單	家庭教育 戶外教育 法治教育	
第八週	語文 EA3/ <u>健康</u>	1. 學生能夠分享採訪內容和感想。	活動名稱：社區人物—士農篇 【運用它】 1. 分組分享報告採訪內容。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告 3 作業單 4 課堂觀察 5 同儕互評	閱讀素養 生涯規劃	

第九週	語文 EA3/ <u>健康</u>	2. 學生能夠以採訪過程、心得進行寫作。	活動名稱：社區人物—士農篇 2. 進行寫作。	1	自編	1 作業單 2 作品檔案	閱讀素養 生涯規劃	
第十週	語文 EA3/ <u>健康</u>	2. 學生能夠以採訪過程、心得進行寫作。	活動名稱：社區人物—士農篇 2. 進行寫作。	1	自編	1 作業單 2 作品檔案	閱讀素養 生涯規劃	
第十一週	語文 EA3/ <u>健康</u>	2. 學生能夠以採訪過程、心得進行寫作。	活動名稱：社區人物—士農篇 3. 進行寫作。	1	自編	1 作業單 2 作品檔案	閱讀素養 生涯規劃	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣大進國民小學 108 學年度 六 年級第 二 學期校訂課程計畫 設計者： 六年級教師群

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程：健康滿點 2. 其他類課程：_____

二、學習節數：每週（ 1 ）節，實施(10)週，共(10)節。 第十一週至第二十週

三、素養導向教學規劃： 健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素養/ 校本素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式/ 申請經費)
第十 一 週	健體 EC2/ 健康	1. 學生能夠說出原住民食的文化。	單元名稱:踏草尋芳 主題名稱：戀戀芙登溪 活動名稱：原住民石頭煮食文化 【親近它】 1. 認識原住民食的文化，請原住民籍的同學分享，非原住民的同學也可將所知道(吃過)的和同學分享。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育 戶外教育	
第十 二 週	健體 EC2/ 健康	2. 學生能夠列出原住民食物的特色。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 2. 分享石頭火鍋的由來。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育 戶外教育	
第十	健體 EC2/ 健康	2. 學生能夠列出石頭煮食的材料。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 3. 了解石頭火鍋所用的材料、煮法。	1	自編	1 口頭發表 2 書面報告	環境教育 生命教育	

三週			4. 準備工具：測溫槍、筆記本。				戶外教育	
第十四週	健體 EC2/ 健康	1. 學生能夠分辨能煮食用的石頭。 2. 學生能夠利用測溫槍測石頭放入、夾出容器的溫度。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 【理解它】 1. 分組觀察石頭火鍋的石頭和其他石頭的異同。 2. 分組將燒紅的石頭測溫並記錄。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育	
第十五週	健體 EC2/ 健康	3. 學生能夠了解熱能使食物煮熟的原理。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 3. 石頭火鍋的容器是哪一種樹的葉子？ 4. 燒紅的石頭放入容器中，溫度可以將魚、蝦子、野菜煮熟。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育	
第十六週	健體 EC2/ 健康		活動名稱：原住民石頭煮食文化 5. 夾出石頭，再測量石頭溫度。 6. 彙整資料，各組發表測量結果。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育 生命教育	
第十七週	健體 EC2/ 健康	4. 學生能夠理解在野外食物的珍貴。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 7. 食物分享。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現	環境教育 安全教育 資訊教育	

週							生命教育	
第十八週	語文 EA3/ <u>健康</u>	1. 學生能夠分享心得、感想。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 【運用它】 1.分享心得、感想。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現 3. 同儕互評	環境教育 閱讀素養	
第十九週	語文 EA3/ <u>健康</u>	2.學生能夠進行創作。	活動名稱：原住民石頭煮食文化 2.進行寫作。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現 3. 同儕互評	環境教育 閱讀素養	
第二十至二十一週	語文 EA3/ <u>健康</u>		活動名稱：原住民石頭煮食文化 2.進行寫作。	1	自編	1. 作業單 2. 實作表現 3. 同儕互評	環境教育 閱讀素養	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣大進國民小學 108 學年度第二學期高年級校訂課程計畫 設計者：江怡玲 老師

一、課程類別：

1. 統整性主題/專題/議題探究課程： 合作悅讀 2. 其他類課程： _____

一、學習節數：每週（ 1 ）節，實施(21)週，共(21)節。第一週至二十一週。

二、素養導向教學規劃：

第二學期教學計畫表

教學期程	單元/主題名稱 與活動內容	節數	核心素養/ 校本素養	學習表現	學習內容	評量方式	融入議題 實質內涵
第一週 至 第八週	單元名稱：愛閱書海 主題名稱：世界中的孩子—貧窮與飢餓 <ul style="list-style-type: none"> ● 貧窮與飢餓-缺水 ● 尋水之心、萊恩的願井 ● 平凡的孩子不不凡 ● 為世界做一件好事 ● 世界水資源 ● 乾淨的水： 	8	國-E-C3 閱讀各類文本，培養理解與關心本土及國際事務的基本素養，以認同自我文化，並能包容、尊重與欣賞多元文化 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡	5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點 Pe-III-1 能了解一個因素改變可能造成的影響，進而預測活動的大致結果。在教師或教科書的指導或說明下，能了解探究的計畫 Ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規	Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的 Inc-II-1 使用工具或自訂參考標準可量度與比較 Ing-III-4 人類的活動會造成氣候變遷，加劇對生態與環境的影響	口頭發表 書面報告 作業單 作品檔案 實作表現 課堂觀察	環境 海洋 生命 多元文化 閱讀素養 外教育 國際教育

			<p>單步驟,操作適合學習階段的器材器、科技設備及資源,進行自然科學實驗</p> <p>自-E-C1</p> <p>培養愛護自然、珍惜生命、惜取資源的關懷心與行動力。</p>	<p>律性會因為某些改變而產生差異,並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情,以察覺不同的方法,也常能做出不同的成品</p>		
<p>第九週 至 第十五週</p>	<p>單元名稱:愛閱書海 主題名稱:鳥來囉!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 不一樣的鳥嘴 ● 鳥喙工具比一比-實驗 ● 仿生工具的製作 ● 圖表製作 	<p>7</p>	<p>國-E-C2</p> <p>閱讀各類文本,從中培養是非判斷的能力,以了解自己與所處社會的關係,培養同理心與責任感,關懷自然生態與增進公民意識</p> <p>數-E-A3</p> <p>具備識別現實生活問題和數學的關聯的能力,可從多元、彈性角度擬訂問題解決計畫,並能將問題解答轉化於真實世界</p> <p>自-E-A1</p> <p>能運用五官,敏銳的觀察周遭環境,保持好奇心、想像力持續探索自然</p>	<p>5-III-11</p> <p>大量閱讀多元文本,辨識文本中議題的訊息或觀點</p> <p>d-I I I -1</p> <p>報讀圓形圖,製作折線圖與圓形圖,並據以做簡單推論</p> <p>d-I I I -2</p> <p>能從資料或圖表的資料數據,解決關於「可能性」的簡單問題</p> <p>Ti-III-1</p> <p>能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異,並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情,</p>	<p>d-III-1</p> <p>以事實、理論為論據,達到說服、建構、批判等目</p> <p>D-5-1</p> <p>製作折線圖:製作生活中的折線圖</p> <p>Inb-III-6</p> <p>動物的形態特徵與行為相關,動物身體的構造以適應環境</p>	<p>口頭發表 書面報告 作業單 作品檔案 實作表現 課堂觀察</p>

				以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品			
第十六週 至 第二十一週	<p>單元名稱：愛閱書海</p> <p>主題名稱：一個愛建築的男孩！</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 建築與生活(實驗討論) ● 艾艾菲爾鐵塔 ● 棉花糖高塔 ● 塔式建築結構 ● 棉花糖高塔(二)-討論修改 ● 高塔建築師 	6	<p>國-E-B3</p> <p>運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養</p> <p>自-E-A3</p> <p>具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材器、科技設備及資源，進行自然科學實驗</p>	<p>5-III-11</p> <p>大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點</p> <p>Pe-III-2</p> <p>能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄</p> <p>Ti-III-1</p> <p>能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性會因為某些改變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品</p>	<p>Bd-III-1</p> <p>以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的</p> <p>Inf-III-2</p> <p>科技在生活中的應用與對環境與人體影響</p>	<p>口頭發表</p> <p>書面報告</p> <p>作業單</p> <p>作品檔案</p> <p>實作表現</p> <p>課堂觀察</p>	<p>性別平等、人權、環境教育、品德教育、海洋教育、法治教育、生命教育、科技教育、資訊教育、能源教育、安全防災、家庭教育、生涯規劃、多元文化教育、閱讀素養、戶外教育、國際教育、原住民族教育</p>

花蓮縣 大進國民小學 108 學年度 六 年級第 二 學期校訂課程計畫 設計者：余世濱老師

一、課程類別：(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. 統整性主題/專題/議題探究課程： 多元創新/未來方程式 2. 其他類課程： _____

二、學習節數：每週 (1) 節，實施 (21) 週，共 (21) 節。

三、素養導向教學規劃： 健康 關懷 合作 創新

教學 期程	核心素 養/校本 素養	學習目標	單元/主題名稱 與活動內容	節 數	教學 資源	評量方式	融入議題 實質內涵	備註 (如協同方式/ 申請經費)
第一週	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。/創新	1. 能遵守電腦教室(或公用電腦)的使用規範 2. 能操作常用瀏覽器的基本功能。 3. 能遵守網路使用規範。	單元名稱：紳士電腦人 活動內容： (一) 電腦教室的使用規則。 (二) 座位安排	1	教育部 反毒反專 區	實作評量、 課堂觀察	人權教育/ 人E3了解每 個人需求的 不同，並討 論與遵守團 體的規則。	
第二週	科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。/創新	1. 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 2. 能操作常用瀏覽器的基本功能。 3. 能遵守網路使用規範。	全民資安素養導覽 1. 我的數位足跡影片欣賞 2. 科技產品正當用影片欣賞 3. 電腦病毒的基本防範影片欣賞	1	自編	課堂觀察	法治教育 法E3利用規 則來避免衝 突。	
第三週	科 E2 了解動手實	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 偵測積木的使用方式說明	1	自編	課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個	

	作的重要性。/創新	程式設計基本流程應用。					人的優勢能力。	
第四週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 運算積木的使用方式說明	1	自編	課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	
第五週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 變數的使用方式說明	1	自編	課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	
第六週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 清單的使用方式說明	1	自編	口頭發表、 實作評量	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	
第七週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 如何使用函數積木	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	
第八週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 分組遊戲設計 (2 人一組) 1. 設計一個 2 關卡的遊戲 2. 需要使用到偵測、運算、變數等積木 3. 開場及結束需要加入動畫	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	

第九週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 分組遊戲設計 (2 人一組) 1. 設計一個 2 關卡的遊戲 2. 需要使用到偵測、運算、變數等積木 3. 開場及結束需要加入動畫	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 分組遊戲設計 (2 人一組) 1. 設計一個 2 關卡的遊戲 2. 需要使用到偵測、運算、變數等積木 3. 開場及結束需要加入動畫	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十一週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 了解操作 Scratch 軟體時的正確知識，學會程式設計基本流程應用。	Scratch 進階練習-以遊戲為例 1. 各組分享	1	自編	口頭發表、 實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十二週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 啟發學生 3D 建模應用的學習動機和興趣 2 認識 3D 列印網站與軟體 3 建立 3D 資料庫	3D 進階-Tinkercad 1. 重疊的特性運用	1	自編	口頭發表、 實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十三週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 重疊的特性運用	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。

第十四週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 多組件的組合運用	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十五週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 多組件的組合運用	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十六週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十七週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十八週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
第十九週	科 E2 了解動手實作的重要性。	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製	1	自編	口頭發表、實務操作	生涯規劃/ 涯 E6 覺察個人的優勢能力。

	/創新		4. 匯出圖檔並列印					
第二十週	科 E2 了解動手實作的重要性。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製 4. 匯出圖檔並列印	1	自編	實作評量、 課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	
第二十一週	科 E8 利用創意思考的技巧。/創新	1 認識 3D 列印網站與軟體 2 建立 3D 資料庫 3 製作 3D 模型	3D 進階-Tinkercad 1. 3D 繪圖運用在生活小配件 2. 實際量測尺寸 3. 於 Tinkercad 上繪製 4. 匯出圖檔並列印 5. 作品分享	1	自編	課堂觀察	生涯規劃/ 涯E6覺察個人的優勢能力。	

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。