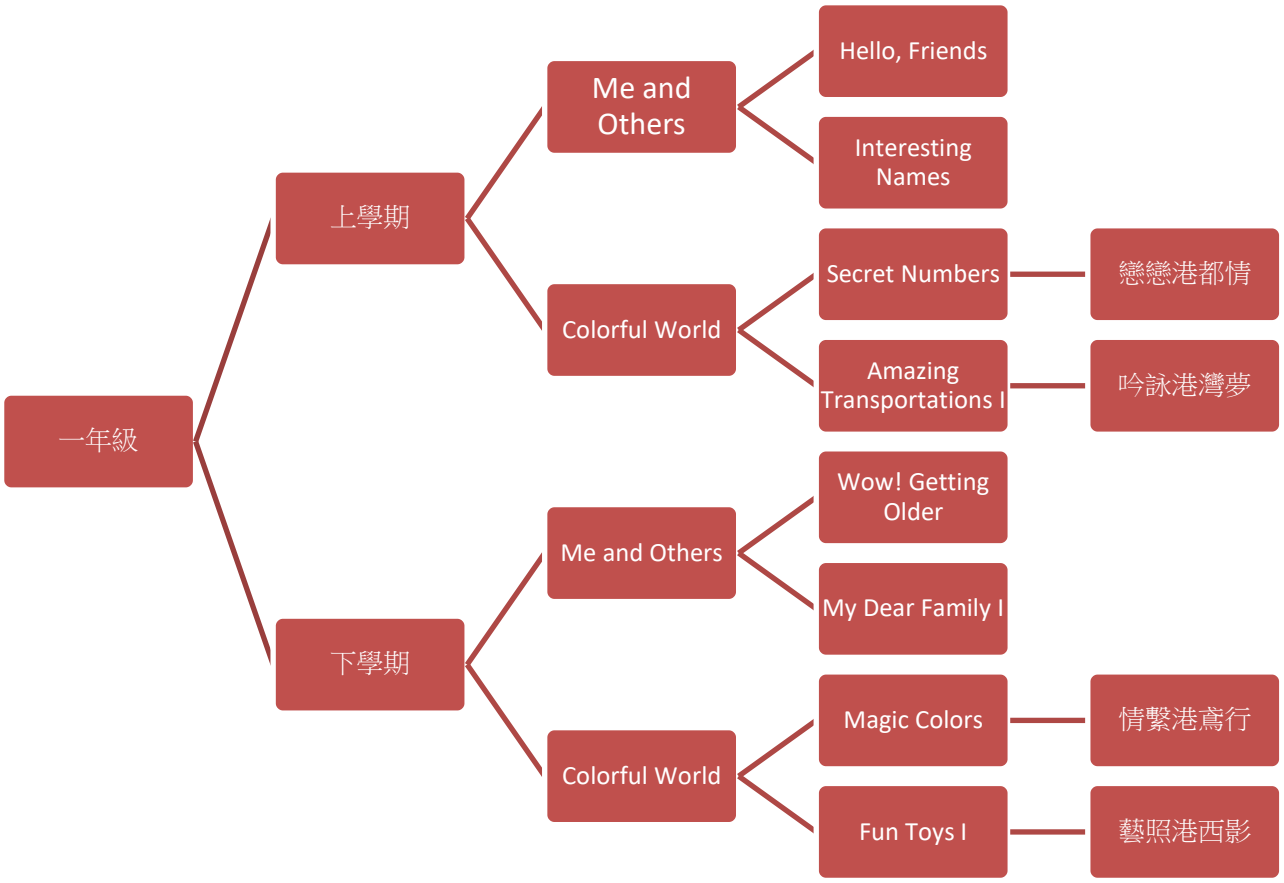
基隆市港西國民小學 一年級 彈性學習統整性(英語)素養課程架構

Explore Me and the World



基隆市港西國民小學 一年級彈性英語(統整性)素養課程教案(上學期)

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		一年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		Hello! My friends!		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。	核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考		康軒 Bravo! ABC 1https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。		
學習目標		1. 利用所學的 Hi, hello 或 goodbye 進行 My Mini Book 小書製作。 2. 學生能在生活中應用 Hi, hello 和 goodbye。利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書製作，讓學生更能實際運用在生活中，並樂於學習。		
與其他領域的連結		生活		
議題融入		人權		

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 老師先以”Hi, good morning.”向學生問好。 2. 老師以” I’m going to play a song. Please listen. ”引導學生利用 Hi, hello, goodbye!英語歌曲帶入這單元。 利用 Guessing Game 等多種遊戲並以”What do you hear from the song?”, “What alphabets you can see from the words?”來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、英語日常生活用語及教室用語。	**發展活動：** 1. 利用 Hi, hello, goodbye!英語歌曲，以”Do you remember’ Hi, hello, goodbye!’?”、”Let’s listen again.”讓學生學習主題例字和生活用語。 2. 老師利用“Now, I need 4 people in a group.”、”You need to think what you can do in th song.”、”You can do _____.”等引導小組來討論如何表演 Hi, hello, goodbye!這首英語歌曲 3. 老師”Now, you are a teacher. Please say hi/hello/ goodbye, _____”引導並利用角色扮演讓學生熟悉主題例字、生活用語和教室用語。 4. 老師以”Now, let’s go outside.”、”Please line up.”等簡單口令帶著學生認識各處室，並用”Good morning _____.”讓學生實際跟學校教職員使用相關生活用語。	200 80	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組個組員參與討論情況** 3.**角色扮演**(扮演老師) 4.**實際應用**(到各處室跟主任們打招呼)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.以實際練習幫助學生不懼怕開口說英語。
（英） 4-II-2 （生） 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書製作。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，老師以”We are going to make a mini book.”請學生創作 My Mini Book 的第一部分(封面和 Greetings)。 老師先在黑板上畫出所要的元素：封面要畫出自己喜歡的東西來當封面。”First, you need	40	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。
（英） 2-Ⅱ-5	學生能實際運用在生活中，並樂於學習。			作品分享 口頭發表	1.鼓勵學生

		_____.” 、” Second, you need _____.” 等引導學生完成畫作。 **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 老師“Now, please come up here with your mini book.”學生以”Hi/ Hello, 我是_____. Thank you. Goodbye.”來分享作品 **總結活動：** 2. 作品分享及總結。		(評量規準表請見下方表格)	上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 / 等級	英文名字書寫 50%	符合主題「我喜歡的東西」50%
A	英文名字**正確**且字體**漂亮**	能畫出 **4 種**「我喜歡的東西」
B	英文名字**正確**且字體**工整**	能畫出 **3 種**「我喜歡的東西」
C	英文名字**正確**但字跡**潦草**	能畫出 **2 種**「我喜歡的東西」
D	英文名字**錯誤**	能畫出 **1 種**「我喜歡的東西」
E	未寫英文名字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		一年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		Intresting Names!		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 4-I-1利用各種生活的媒介與	核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、

		素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。		理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考	康軒 Bravo! ABC 1https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY What’ s your name 繪本 http://www.kidsenglishbooks.com/name-cover.html			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。			
學習目標	1. 利用所學的 Hi, hello 或 goodbye 進行 My Mini Book 小書製作。 1. 學生能在生活中介紹自己的英文名字。			
與其他領域的連結	生活			
議題融入	人權			

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 老師先以”Hi, good morning. I’ m Ms. Eva”向學生問好。 2. 老師以” I’ m going to call your name, then you need to stand up. ”引導學生進行遊戲以熟悉彼此的英文名字。 3. 利用 Guessing Game 等多種遊戲並以”What names do you hear?”, “What alphabets you can see from the names?”來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。	80	課堂參與（計分集點）	1. 透過遊戲引導學生了解課程內容和積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、英語日常生活用	**發展活動：** 1. 老師以” What can you see from the book?” 、” Listen firest.” 引導學生並利用 What’ s your name 繪本讓學生學習主題例字和生	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**角色扮演**（扮演外籍遊客和學生）	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。

	語。	活用語。 2. 老師以” I’m Ms.Eva. What’s your name?”引導並利用角色扮演讓學生熟悉主題例字、生活用語。 3. 老師利用“ Now, I need 4 people in a group.”、” You need to read this together.”等引導小組練習並熟悉繪本句型，並進行小組繪本朗讀競賽，看哪組念得整齊及大聲。 4. 老師以” We’re goning to color the pictures. ”引導學生對What’s your name 繪本進行著色。		3.**小組練習情況** 4.**繪本小組競賽**(整齊度和音量)	2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.以實際練習幫助學生不懼怕開口說英語。
(英) 4-II-2 (生) 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語進行My Mini Book小書製作。	**挑戰活動：** 1.利用本次主題所學，老師以”We are going to make a mini book Part 2.”請學生創作My Mini Book的第二部分(自畫像)。老師先在黑板上畫出自畫像，利用”First, you need _____.”、”Second, you need _____.” 等引導學生完成畫作。	80	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。
(英) 2-Ⅱ-5	學生能實際運用在生活中，並樂於學習。	**總結活動：** 1. 作品分享及總結。 老師“Now, please come up here with your mini book.”學生以”Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____. Thank you. Goodbye.”來分享作品作品分享及總結。	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文名字書寫50%	符合主題「我」50%
A	英文名字**正確**且字體**漂亮**	能畫出**4點**個人特色
B	英文名字**正確**且字體**工整**	能畫出**3點**個人特色
C	英文名字**正確**但字跡**潦草**	能畫出**2點**個人特色
D	英文名字**錯誤**	能畫出**1點**個人特色
E	未寫英文名字	未達D等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音

<table>
<tr><td colspan="2">領　域／科　目</td><td>英語領域</td><td>設計者</td><td colspan="2">英語團隊</td></tr>
<tr><td colspan="2">實　施　年　級</td><td>一年級</td><td>總節數</td><td colspan="2">10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td colspan="2">主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td colspan="2">單　元　名　稱</td><td colspan="4">Secrect Numbers</td></tr>
<tr><td colspan="6">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
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。
數學學習表現
n-I-1理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2" colspan="2">生活-E-A3
藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
數-E-A2
具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。
數-E-B3
具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。
海E4
認識家鄉或鄰近的水域環境與產業。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。
數學學習內容
N-1-1一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="5">康軒 Bravo! ABC 1https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY
https://www.youtube.com/watch?v=Yt8GFgx1ITs</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="5">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="5">1. 學生能結合數學基本數數以及對基本圖形的認識進行藝術創作。
2. 學生能跟生活經驗作連結，進而了解基隆港的基本樣貌。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="5">生活、數學</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="5">海洋教育</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="6">教學流程</td></tr>
<tr><td>學習表現說明</td><td>活動學習目標</td><td>教學活動內容</td><td>時間</td><td>評量方法/學生表現/評量工具</td><td>教師的思考與教學策略</td></tr>
<tr><td>(英)
1-Ⅱ-1</td><td>透過多元教</td><td>導入活動：
1. 利用遊戲學生熟悉彼此的英文座</td><td></td><td>課堂參與</td><td>1. 透過遊戲引導</td></tr>
</table>

2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	號。 T:We are going to play a gmae. I say 1, _____ needs to stand up. I say 2, _____ needs to stand up. 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What alphabets you can see from the numbers?	80	（計分集點）	學生了解課程內容和積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 （數） n-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。	**發展活動：** 1. 利用 Couning 1 to 10 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What numbers can you hear from the song? 2. 利用小組來討論如何表演 Couning 1 to 10 這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 利用角色扮演讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Look! There’re some people get off the ship. They are going to ask you some questions. T: What can you see? You need to say ” I see _____ ship(s).” 4. 帶領學生觀察港口船隻數量。	200	1. **課堂參與**（計分集點） 2. **角色扮演**（扮演外籍遊客和學生） 3. **歌曲小組競賽**(整齊度和音量)	1. 利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2. 利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3. 利用角色扮演增加練習機會。 4. 觀察港口的船隻以利接下來的藝術創作。
（生） 3-I-1 4-I-1 （英） 2-Ⅱ-5 （數） n-I-1	利用所學的生活用語進行 Port of Keelung 創作。 學生能跟生活作連結，能夠了解基	T: Now, let’s go outside. T: Please line up. T: What can you see? **挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 Port of Keelung。 T: Please look at the piece of paper. We are going to make “Port of Keelung”. T: I need pencils, markers, and eraser. T: We’re going to draw what	80 40	藝術創作 作品分享 口頭發表 （評量規準表	1. 鼓勵學生用不同媒材和圖形進行藝術創作。 1. 鼓勵學生上台分享作品。

	隆港的基本樣貌。	you see in Port of Keelung. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your picture. 2. T: You can say, ” Hi/ Hello, My name is _____./ I’ m _____. I see _____ ships. Thank you. Goodbye.		請見下方表格)	

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Port of Keelung」20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能畫出關於基隆港船隻特色 **4 點**	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	能畫出關於基隆港船隻特色 **3 點**	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	能畫出關於基隆港船隻特色 **2 點**	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	能畫出關於基隆港船隻特色 **1 點**	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 等級	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目	英語領域	設計者	英語團隊
實施年級	一年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱	Colorful World		
單元名稱	Amazing Transportations I		

設計依據				
學習重點	學習表現		核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 環E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。 **數學學習內容** N-1-1一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。 S-1-2形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。		

教材參考	康軒 Bravo! ABC 1https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=5-DeiXPJ3H8
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。
學習目標	1. 學生能結合數學基本數數以及對基本圖形的認識進行藝術創作。 1. 學生能跟生活經驗作連結，交通進步對於環境的影響。
與其他領域的連結	生活、數學
議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/	教師的思考與教學

				評量工具	策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用 Transportation song 歌曲來帶入此單元。 T: Hi, good morning. T: I’m going to play a song. Please listen. T: What can you see? 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 （數） n-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。	**發展活動：** 1. 利用 Transportation song 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Do you remember” Hi, hello, goodbye!” ? T: Let’s listen again. 2. 利用小組來討論如何表演 Transportation song 這首英語歌曲 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. T: You can do _____. 3. 利用角色扮演讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Look! There’re some people get off the ship again. They are going to ask you some questions. T: What can you see? You need to say, ”I see _____.” 4. 帶領學生觀察港口附近交通工具的種類及數量。 T: Now, let’s go outside. T: Please line up. T: What can you see over there? I can see three cars, two ships, four buses, and a bike.	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**角色扮演**（扮演外籍遊客和學生） 3. **歌曲小組競賽**(整齊度和音量)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.觀察港口附近的交通工具，以利接下來的藝術創作。
（生） 3-I-1 4-I-1 （數）	利用所學的生活用語、數量和圖形概念進行 Amazing		80	藝術創作	1.鼓勵學生用不同媒材和豐

s-I-1 （英） 2-Ⅱ-5 （數） n-I-1	Trasportations 創作。 學生能跟生活作連結，並且了解交通進步對環境的改變。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 Amazing Trasportations。學生可以用運想像力完成未來的交通工具。 T: Please look at the piece of paper. We are going to make “Amazing Trasportations”. T: I need pencils, markers, and eraser. T: We’re going to draw a car, bus, bike, boat, or ship. You can make your car fly or you can make your bike under the sea. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your picture. 2. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____. I see _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	富的想像力進行藝術創作。 1.鼓勵學生上台分享作品。

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Amazing Trasportations」 20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能畫出關於未來交通工具特色 **4 點**	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	能畫出關於未來交通工具特色 **3 點**	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	能畫出關於未來交通工具特色 **2 點**	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	能畫出關於未來交通工具特色 **1 點**	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 等級	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學一年級彈性英語(統整性)素養課程教案(下學期)

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		一年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		Wow! Getting Older!		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 1-I-3省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 生活-E-C3 欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。 人E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** A-I-1生命成長現象的認識。 C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考		康軒 Bravo! ABC 2https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=4Du-AyqMNN4		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。		
學習目標		1. 利用所學的生活用語及單元句型進行 My Mini Book 小書 Part 3 製作。 1. 學生能了解隨著年齡增長，會有不同的責任表現。		
與其他領域的連結		生活		
議題融入		人權		

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用 How Old Are You 英語歌曲帶入這單元。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 1-I-3 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、和單元句型。	**發展活動：** 1. 利用 How Old Are You 英語歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Do you remember” How Old Are You” ? T: Let’ s listen again. 2. 利用小組來討論如何表演 How Old Are You 這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 利用角色扮演讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Look at the desk. Here are some dolls on the desk. You can choose fox, tiger, cat, dog, or bear. T: Then, you can ask, “ How old are you?” 4. 分享自己和家人慶祝生日的方式。 T: Please tell us what you do in your birthday party? T: I eat birthday cakes.	200	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**角色扮演**(選擇自己喜歡的角色來詢問同學) 3.**歌曲小組競賽**(整齊度和音量)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語和單元句型進行 My Mini Book 小書製作。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第三部分(生日蛋糕)。 T: We are going to make a mini book Part 3. T: Please look at the	80	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。
（英）	學生能實際				

2-Ⅱ-5	運用在生活中，並了解不同年齡會有不同的責任表現。	blackboard. You need to draw a birthday cake and a candle with your age. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. 2. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____ years old. Thank you. Goodbye.	40	作品分享口頭發表（評量規準表請見下方表格）	1.鼓勵學生上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「生日」50%
A	英文單字**正確**且 字體**漂亮**	能畫出關於生日 **4 個**元素
B	英文單字**正確**且 字體**工整**	能畫出關於生日 **3 個**元素
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	能畫出關於生日 **2 個**元素
D	英文單字**錯誤**	能畫出關於生日 **1 個**元素
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目	英語領域	設計者	英語團隊
實施年級	一年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱	Me and Others		
單元名稱	My Dear Family I		

設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 2-I-3探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 性E12了解與尊重家庭型態的多樣性。 性E13了解不同社會中的性別文化差異。 人E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考	康軒 Bravo! ABC 2 https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55whttps://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=1R-vzUw8sWo			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。			
學習目標	1. 利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書 Part 4 製作。 2. 學生能完成簡單的英語自我介紹。 1. 學生能了解不同家庭會有不同的家庭結構。			
與其他領域的連結	生活			

議題融入	性別平等教育、人權教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用 Baby Shark 英語歌曲帶入這單元。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 2-I-3	利用多元教學媒材、活動和小組分享讓學生學習主題例字、和單元句型。	**發展活動：** 1. 利用 Shark Finger Family 英語歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What do you hear from the song? T: He/She is my _____. 2. 利用小組來討論如何表演 Shark Finger Family 這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 利用角色扮演「家人」讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: You need to choose who is Mother, father, grandmother, and grandfather. T: We are going to ask you, “Who is he/she?” You need to say, “He/She is my _____.”	160	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**角色扮演**(家人) 3.**歌曲小組競賽**(整齊度和音量)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1	利用所學的生活用語和單元句型進行 My Mini		80	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。

4-I-1 （英） 2-Ⅱ-5 （生） 2-I-3	Book 小書製作。 1.學生能綜合上學期的學習任務來進行簡單的自我介紹。 2.了解不同家庭會有不同的家庭結構。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第四部分(家人)。 T: We are going to make a mini book Part 4. T: Please look at the blackboard. You need to draw your family. **總結活動：** 1. 整本 My Mini Book 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. 2. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____ years old. She/ He is my _____. Thank you. Goodbye.	80	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「家人」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能畫出 **4 點**家人特色
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能畫出 **3 點**家人特色
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能畫出 **2 點**家人特色
D	英文單字**錯誤**	能畫出 **1 點**家人特色
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td colspan="2">領域/科目</td><td>英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td colspan="2">實施年級</td><td>一年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td colspan="2">主題名稱</td><td colspan="3">Colorful World</td></tr>
<tr><td colspan="2">單元名稱</td><td colspan="3">Magic Colors</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
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。
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
7-I-3覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同觀點的意見。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">生活-E-A2
學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。
生活-E-B2
運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
生活-E-C2
覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。
人E5
欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
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。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
C-I-1事物特性與現象的探究。
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Bravo! ABC 2
https://www.youtube.com/watch?v=3kAs5yoHhF8https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY
Brown Bear, Brown Bear, What do you see?繪本</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖書、海報紙、觀察紀錄單。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1. 學生能觀察校園環境與生態的顏色。
1. 學生能進行初步顏色歸類。</td></tr>
</table>

與其他領域的連結	生活
議題融入	人權教育、環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用變色龍影片來讓學生猜測單元名稱 。 T: What can you see in the vedio? 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 2-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型，並進行校園生態和環境觀察。	**發展活動：** 1. 利用 Brown Bear, Brown Bear, What do you see?繪本讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What can you see form the book? T: What color do you see? 2. 利用角色扮演讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Who wants to be a _____? 3. 帶領學生觀察學校建築、動植物的顏色，並且把顏色記錄下來。 T: Now, let’s go outside. T: Please line up. T: What color can you see over there? I can see yellow, red, green, and a blue.	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**角色扮演**（選擇繪本裡的動物） 3.**實物紀錄單**(學習單)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.觀察校

					園環境及生物的顏色。
（生） 3-I-1 2-I-1	利用實物觀察以及圖書進行資料蒐集及歸納。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生分組並進行色彩歸納，製作簡易心智圖。 T: I need 4 people in a group. T: You’re going to see what color do you have in your group. T: Please write down red, green, black, brown, white, etc. T: Take a look at your worksheets. Please find out what you have in yellow, red, green, black, brown, white, etc.	80	藝術創作	1.鼓勵學生使用不同方式進行資料蒐集並做簡單歸納。
（英） 2-Ⅱ-5 （生） 7-I-3	學生能學習解決問題的能力，並了解生活周遭的美。	**總結活動：** 1. 作品分享：每位組員都要上台分享兩種顏色 T: Now, please come up here with your paper. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____. It’s _____. It’s _____. Thank you. Goodbye. 2. 總結。	40	作品分享 口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	1.鼓勵學生上台分享各組心智圖。

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Mind Map」20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能正確無錯誤歸類顏色	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	顏色歸類 1 項錯誤	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	顏色歸類 2-3 項錯誤	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	顏色歸類 4 項	少字或念錯 4	有 4~5 個字發	停頓時間或次	聲音較小，，語調不

	以上錯誤	個以上單字。	音不確實或不清楚。	數達3次，且需要提示。	自然。
E	未達D等級	未達D標準	未達D標準	未達D標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域　/　科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">一年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Fun Toys I</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
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。
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
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。
數學學習表現
s-I-1從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">生活-E-A3
藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
生活-E-C2
覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。
數-E-B3
具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。
人E5
欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
C-I-1事物特性與現象的探究。
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。
數學學習內容
S-1-2形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Bravo! ABC 2
https://www.youtube.com/watch?v=8-SWzpdc16E</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、格子紙、智高積木。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1. 學生能結合數學基本圖形的認識進行智高積木創作。
1. 學生能跟生活經驗作連結，進而了解玩具多樣性。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">生活、數學</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">人權教育</td></tr>
</table>

教學流程

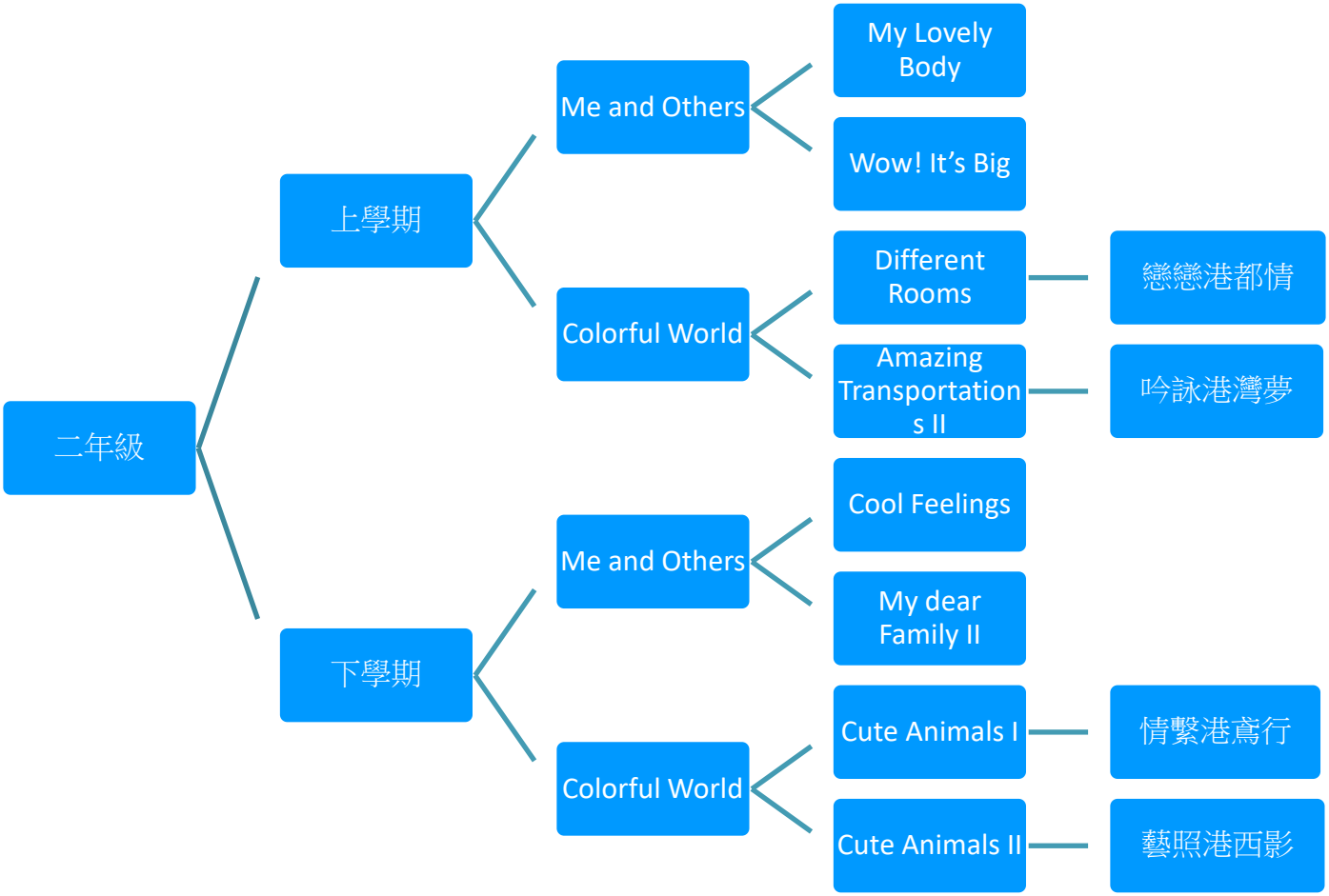
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用 What is it?歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song? 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What alphabets you can see from the numbers?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 2-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型並學習分享。	**發展活動：** 1. 利用 What is it?歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What is it? 2. 利用小組來討論如何表演 What is it?這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 請學生帶他們最喜歡的玩具，並分享給班上同學。 T: Pleas bring your favorite toys to class. T: Please tell your friends what the toys are.	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2. **歌曲小組競賽**(整齊度和音量)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.鼓勵學生分享他們最愛的玩具。
（生） 3-I-1 4-I-1 （數） s-I-1	利用玩具實物觀察和小組討論和對圖形的認識，完成智高積木牆組裝。	**挑戰活動：** 1. 利用格子圖進行小組討論，各小組各自完成一樣玩具的草稿。 T: Please look at the piece of paper. T: You are going to think what toy you’ re going to draw. You only need to draw one toy. 2. 在積木牆上拼裝出各組設計的玩具。 T: Now, let’ s go outside. T: Please line up.	100	智高積木牆設計	1.鼓勵學生透過小組討論完成草稿。 2.鼓勵學生共同組裝積木牆。
（英）	學生能使用				

2-Ⅱ-5 （生） 2-I-1	不同媒材進行藝術創作，從中了解玩具的多樣性。	T: Each group need to make the toy your draw on the brick wall. **總結活動：** 1. 作品呈現及總結。 T: Now, please come up here and tell your friends what it is. 2. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____. It' s a _____. Thank you. Goodbye.	20	作品分享 口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	1.鼓勵學生分享所作的內容。

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Fun Toy」20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能清楚拼出 2 種玩具圖案	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	能清楚拼出 1 種玩具圖案	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	無法辨識 2 種圖案	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	無法辨識 1 種圖案	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 等級	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學 二年級 彈性英語(統整性)素養課程架構

Explore Me and the World



基隆市港西國民小學 二年級 彈性英語(統整性)素養課程教案(上學期)

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		二年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		My Lovely Body		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。 **健體學習表現** 1a-Ⅰ-1認識基本的健康常識。	核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。 **健體學習內容** Aa-Ⅰ-1不同人生階段的成長情形。		
教材參考		康軒 Bravo! ABC 3https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=PsqikhX0c8I		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。		
學習目標		1. 利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書製作。 1. 學生能了解身體各部位的功能，了解愛護身體的重要性。		
與其他領域的連結		生活、健體		
議題融入		人權		

教學流程					
學習表	活動學習目	教學活動內容	時間	評量方法/	教師的思考

現說明	標			學生表現/評量工具	與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1.利用 Five senses!英語歌曲帶入這單元。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see? 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1. 透過聆聽與觀察來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 （健體） 1a-Ⅰ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、英語日常生活用語及教室用語，並能了解身體各部位的功能，了解愛護身體的重要性。。	**發展活動：** 1.利用 Five senses!英語歌曲讓學生學習主題例字和生活用語。 T: Do you remember” Hi, hello, goodbye!” ? T: Let’ s listen again. 2.利用小組學習讓學生熟悉主題例字和生活用語。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. T: You can do _____.” 3.利用主題例字，請學生分享身體各部分的功用以及生活中什麼時候會用到什麼部位。 T: Please share what do/does your _____ do? T: When do you use them?	200	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組個組員參與討論情況** **3.學習單**	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用小組學習增加練習機會。 3.利用學習單讓學生討論及分享，藉此了解身體部位的功用。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書製作。	**挑戰活動：** 1.利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第一部分：封面和自畫像(含 body parts 的單字)。 T: We are going to make our new mini book. T: Please look at th e blackboard. You need to draw yourself. T: You also need to write down	80	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。

（英） 2-Ⅱ-5	學生能實際運用在生活中，並樂於學習。	the bady parts we learned. **總結活動：** 1.作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____ years old. It’s/ They’re my _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享口頭發表（評量規準表請見下方表格）	1.鼓勵學生上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「Body Parts」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能清楚畫出 **6 種以上**的身體部位
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能清楚畫出 **5 種**身體部位
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能清楚畫出 **4 種**身體部位
D	英文單字**錯誤**	能清楚畫出 **3 種**身體部位
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		二年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		Wow! It's big!		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 1-I-1探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。	核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 人E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** A-I-1生命成長現象的認識。 C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考		康軒 Bravo! ABC 3https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=rrSY1dSvdio		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。		
學習目標		1. 利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書 Part 2 製作 2. 學生能了解並接納自己與他人的不同。		
與其他領域的連結		生活		
議題融入		人權		

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1. 利用 Fun Adjectives (opposites) 歌曲讓學生猜測本單元主題。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽和觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 1-I-1 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、英語日常生活用語。讓學生了解並接納自己與他人的不同。	**發展活動：** 1. 利用 Fun Adjectives (opposites) 歌曲讓學生學習主題例字和生活用語。 T: What do you hear from the song? 2. 利用小組來討論如何表演 Fun Adjectives (opposites)這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 利用小組學習讓學生熟悉主題例字、生活用語。 T: Please practice with your group. 4. 觀察同學的特徵，了解自己與他人不同，並學會尊重與接納不同。	160	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組個組員參與討論情況** 3.**學習單**	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用小組學習增加練習機會。 4.藉由分享來學會尊重個體不同。
（英） 4-II-3 （生） 1-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書製作。	T: Please take a look at your friends. T: What do you see? Are they the same with you? T: How do you feel?	120	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。
（英） 2-Ⅱ-5	學生能實際運用在生活	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第二部分(自我形象)。 T: We are going to make a mini book Part 2. T: Please look at the	40	作品分享 口頭發表(評	1.鼓勵學生上台分

	中，學習接納自己與他人的不同。	blackboard. You need to draw your yourself again. T: You need to draw your whole body. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. 2. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____. Thank you. Goodbye.		量規準表請見下方表格)	享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「自我形象」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能畫出 **4 點**個人特色
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能畫出 **3 點**個人特色
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能畫出 **2 點**個人特色
D	英文單字**錯誤**	能畫出 **1 點**個人特色
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域　/　科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">二年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Different rooms</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
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。
數學學習表現
s-I-1從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">生活-E-A3
藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。
生活-E-B1
使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
數-E-B3
具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。
性E3
覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。
數學學習內容
S-1-2形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Bravo! ABC 3https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY
https://www.youtube.com/watch?v=qZyJPZxsmZk</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1. 學生能結合數學對基本圖形的認識，並進行 My Ship 房間平面圖創作。
2. 學生能了解不同房間的功用有所不同以及是否適用在郵輪上。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">生活、數學</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">性別平等教育</td></tr>
</table>

教學流程

學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1.利用 My House 歌曲讓學生猜測本單元主題。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song? 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What alphabets you can see from the numbers?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽和觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。了解不同房間的功用有所不同以及是否適用在郵輪上。	**發展活動：** 1.利用 My House 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Do you remember” How Old Are You” ? T: Let’ s listen again. T: Where are you? 2.利用小組來討論如何表演 My House 這首英語歌曲 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3.利用小組學習讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 4.在遊輪上面分享不同房間有什麼功用，是否所學的房型都能適用。 T: What kinds of rooms are there on the ship? T: Do you think it’ s ok to have living room on the ship? Why?	160	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組個組員參與討論情況**	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用小組學習增加練習機會。 4.藉由聆聽同學的分享來了解房間的功用。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語和圖形概念進行 My Ship 房間創作。	**挑戰活動：** 1.請學生創作 My Ship 房間平面圖(含間、廚房等等)。	120	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材和圖形進行藝術創作。

（英） 2-Ⅱ-5	學生能了解房間的樣式以及功能。	T: We are going to draw some rooms on the ship. T: You can have any room you want on the ship. T: Please draw you and your family in the rooms. **總結活動：** 1.作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your paper. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____. I' m in the _____. She/He is my _____. She/ He is in the _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表(評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「My Ship」50%
A	英文單字**正確**且 字體**漂亮**	能畫出關於船隻 **4 種**類型的房間
B	英文單字**正確**且 字體**工整**	能畫出關於船隻 **3 種**類型的房間
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	能畫出關於船隻 **2 種**類型的房間
D	英文單字**錯誤**	能畫出關於船隻 **1 種**類型的房間
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目	英語領域	設計者	英語團隊
實施年級	二年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱	Colorful World		
單元名稱	Amazing Transportations II		

設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 1-I-1探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。	核心素養	生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 環E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。
	學習內容	**生活學習內容** C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考	康軒 Bravo! ABC 3https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=ewuzYUmj78g Freight Train 繪本			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。			
學習目標	1. 學生了解不同種需要使用鐵軌的交通工具功能。 2. 學生能結合數學圖形概念進行想像中基隆火車站的藝術創作。 3. 學生能跟基隆在地建設做連結，並了解交通進步對於環境的影響。			
與其他領域的連結	生活			
議題融入	環境教育			

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
(英) 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例	**導入活動：** 1.利用 Freight Train 歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’m going to play a song. Please listen.	80	課堂參與(計分集點)	1.透過聆聽和觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。

	字。	T: What can you see? 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?			2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 1-I-1 3-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。了解不同使用軌道的交通工具及其功能。	**發展活動：** 1.利用 Freight Train 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Do you remember" Hi, hello, goodbye!" ? T: Let's listen again. T: We can go by _____. 2.利用小組來討論如何表演 Freight Train 這首英語歌曲 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. T: You can do _____. 3.藉由 Freight Train 歌曲教學，讓學生可以了解不同種類的火車，以及比較 MRT、train 和 HSR 的不同。 T: What do you think about train, MRT and HSR? T: Where can you take the train, MRT and HSR?	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組個組員參與討論情況**	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.藉由不同文本讓學生了解火車類型和比較捷運、火車及高鐵的異同。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1 4-I-1 （英） 2-Ⅱ-5	利用所學的生活用語、數量和圖形概念進行 Amazing Keelung Train Station 創作。 學生能跟生活作連結，	**挑戰活動：** 1.利用本次主題所學，請學生創作 Amazing Keelung Train Station。學生可以用運想像力完成他們想像中的基隆火車站可能會有哪些交通工具停靠。 T: Please think about our Keelung Train Station. We only have trains in there. T: Please think and draw what will it have in Keelung Train Station in the future.	80 40	藝術創作 作品分享 口頭發表	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。 1.鼓勵學生上台分

	並且了解交通進步對環境的改變。	**總結活動：** 1.作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your picture. S: Hi/ Hello, My name is _____./ We can go by _____. Thank you. Goodbye.		(評量規準表請見下方表格)	享作品。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「Amazing Keelung Train Station」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能畫出關於停靠在火車站**4 種**不同種類的交通工具
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能畫出關於停靠在火車站**3 種**不同種類的交通工具
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能畫出關於停靠在火車站**2 種**不同種類的交通工具
D	英文單字**錯誤**	能畫出關於停靠在火車站**1 種**不同種類的交通工具
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學 二年級 彈性英語（統整性)素養課程(下學期)

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		二年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Me and Others		
單元名稱		Cool feelings		
設計依據				
學習重點	學習表現	**生活學習表現** 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。 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。	核心素養	生活-E-A1 透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 人E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。
	學習內容	**生活學習內容** A-I-1生命成長現象的認識。 C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-2情緒調整的學習。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考		康軒 Bravo! ABC 4 The Color Monster 繪本 https://www.youtube.com/watch?v=svS0UikccrY https://www.youtube.com/watch?v=14WNrvVjiTw		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。		
學習目標		1. 利用所學的生活用語及單元句型進行 My Mini Book 小書 Part 3 製作。 2. 學生能了解不同情緒所伴隨的行為模式，培養如何跟不同情緒共處的能力。		
與其他領域的連結		生活		
議題融入		人權		

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
(英) 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活	**導入活動：** 1.利用 If you’ re happy 英語歌曲帶入這單元。	80	課堂參與(計分集	1.透過聆聽和觀察影片

3-Ⅱ-1	動讓學生學習英文字母、字母例字。	T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?		點)	來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
(英) 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 (生) 3-I-1 6-I-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、和單元句型。學生能了解不同情緒所伴隨的行為模式，培養如何跟不同情緒共處的能力。	**發展活動：** 1. 利用 If you’ re happy 英語歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Do you remember” How Old Are You” ? T: Let’ s listen again. T: I’ m _____. 2. 利用小組來討論如何表演 If you’ re happy 這首英語歌曲 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 藉由 The color Monster 繪本教學，讓學生可以了解不同情緒，以及各種情緒可用哪些顏色代表。 T: What will you think when it comes to _____? Why? T: What kinds of colors do you use if you’ re _____? Why?	200	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組個組員參與討論情況** 3.**角色扮演**(扮演不同情緒怪獸)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.藉由不同文本讓學生了解不同情緒的表現。
(英) 4-II-3 (生) 3-I-1 4-I-1 (英) 2-Ⅱ-5	利用所學的生活用語和單元句型進行 My Mini Book 小書製作。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第三部分(情緒)。學生除了畫出情緒，也要畫出可能會造成此情緒的原因，如昆蟲、考試考不好等等。 T: We are going to make a mini book Part 3. T: Please draw yourself or someone. T: Are you happy? Is he sad? Is she angry? Why? T: You need to draw what makes you or them _____.	80 40	製作小書 作品分享口頭發表(評量規準	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。 1.鼓勵學生上台分享手繪小書。
	學生了解不同情緒可以有不同的處				

	理方式。	**總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____.（原因可用中文）Thank you. Goodbye.		表請見下方表格）	

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「自我情緒」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能清楚畫出**自我情緒**和 **2 種**造成這情緒的原因
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能清楚畫出**自我情緒**和 **1 種**造成這情緒的原因
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	無法清楚畫出**自我情緒**或 **2 種**造成這情緒的原因
D	英文單字**錯誤**	無法清楚畫出**自我情緒**和 **2 種**造成這情緒的原因
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">二年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Me and Others</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">My Dear Family II</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
2-I-3探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
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。
7-I-3覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同觀點的意見。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">生活-E-A1
透過自己與外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
生活-E-C3
欣賞周遭不同族群與文化內涵的異同，體驗與覺察生活中全球關連的現象。
性E12了解與尊重家庭型態的多樣性。
人E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-1自我與他人關係的認識。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Bravo! ABC 4
One Family 繪本
https://www.youtube.com/watch?v=NVEzzzia8Yo</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1. 利用所學的生活用語進行 My Mini Book 小書 Part 4 製作。
2. 學生能完成簡單的英語自我介紹。
3. 學生能了解不同家庭會有不同的家庭結構。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">生活</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">性別平等教育、人權教育</td></tr>
</table>

教學流程					
學習表	活動學習目	教學活動內容	時間	評量方法/	教師的思考

現說明	標			學生表現/評量工具	與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1.利用 Family Members 英語歌曲帶入這單元。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽和觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 2-I-3 7-I-3	利用多元教學媒材、活動和小組分享讓學生學習主題例字、和單元句型，並了解不同家庭會有不同的家庭結構。	**發展活動：** 1. 利用 Family Members 英語歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What do you hear from the song? T: He/She is my _____. 2. 利用小組來討論如何表演 Family Members 這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what you can do in th song. You can do _____. 3. 藉由 One Family 繪本教學，讓學生了解不同家庭結構型態，從中學習尊重多元家庭文化。 T: Who lives with you? T: Is your mom or dad from other country? T: How do you feel if your mom or dad doesn’ t live with you? T: How do you feel if you see someone lives with his/ her two dads or moms? Could it happen in our world?	160	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組個組員參與討論情況** 3.**角色扮演**(扮演不同家人)	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字語句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.藉由繪本教學學習尊重多元文化。
（英） 4-II-3 （生） 3-I-1 4-I-1	利用所學的生活用語和單元句型進行 My Mini Book 小書製作。	**挑戰活動：** 1. 利用本次主題所學，請學生創作 My Mini Book 的第四部分：我的家庭(可含親戚)。 T: We are going to make a mini	80	製作小書	1.鼓勵學生用不同媒材進行小書創作。

（英） 2-Ⅱ-5	1.學生能綜合上學期的學習任務來進行更多元的自我介紹。	book Part 4. T: Please look at the blackboard. You need to draw your family like uncle and aunt. **總結活動：** 1. 整本 My Mini Book 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your mini book. S: Hi/ Hello, My name is _____./ It's/ They're my _____. I'm _____. I'm _____. She/ He is my _____. Thank you. Goodbye.	80	作品分享口頭發表（評量規準表請見下方表格）	1.鼓勵學生上台分享手繪小書。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「家庭」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能正確並清楚畫出**自己的家庭成員**(含自己)
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能正確畫出**自己的家庭成員**(含自己)
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能清楚畫出**自己的家庭結構**(含自己)，但把 1 位家人畫錯
D	英文單字**錯誤**	無法清楚畫出**自己的家庭結構**(含自己)，且把 1 位家人畫錯
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 35%	發音準確度 35%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">二年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Cute animals I</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>生活學習表現
3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。
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。
6-I-5覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">生活-E-B2
運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。
生活-E-B3
感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。
生活-E-C1
覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。
環E2
覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>生活學習內容
B-I-3環境的探索與愛護。
C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。
D-I-3聆聽與回應的表現。
D-I-4共同工作並相互協助。
數學學習內容
S-1-2形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Bravo! ABC 4
https://www.youtube.com/watch?v=Vy66xD_ijRs
How to Make a LEGO Dog
How to Make a LEGO RABBIT　How to Make a LEGO CAT</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.　學生能透過觀察不同動物的特性，來完成智高積木任務。
2.　學生能透過分享，更能關懷並保護周遭環境的動物。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">生活</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">環境教育</td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1.利用 Baby Animals 歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. 2. 利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What do you hear from the song? T: What alphabets you can see from the words?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽和影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 6-I-5	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。透過小組分享，更能關懷並保護周遭環境的動物。。	**發展活動：** 1. 利用 Baby Animals 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What do you hear from the song? T: I like _____. 2. 利用小組學習讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 3. 透過分享家裡的寵物，讓學生了解生命成長，以及如何對待小動物。 T: Do you have _____? T: When did you have it? Was it a baby? T: How old is it? T: Do you play with it? 4. 藉由樂高影片觀察動物的特性，以及小組討論讓學生思考如何利用智高積木裝飾積木牆。 T: Please look at the vedioes. T: Please work as a group. You are going to think how to make animals and put them on the brick wall.	160	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組個組員參與討論情況**	1.利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用小組學習增加練習機會。 4.觀察動物特性進行小組討論。
（生） 3-I-1 4-I-1	透過小組討論，完成智高牆的動物裝飾創作。	**挑戰活動：** 1. 利用格子圖進行小組討論，各小組各自完成兩樣動物的草稿。	120	製作小書	藉由小組合作來完成藝術創作。

（英） 2-Ⅱ-5	學生能尊重並愛護小動物。	T: Please look at the piece of paper. T: You are going to think what two animals you’re going to draw. 2. 各小組負責不同動物，完成智高積木牆的裝飾。 T: Now, let’s go outside. T: Please line up. T: Each group need to make the toy your draw on the brick wall. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here and tell your friends what it is. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m _____. It’s a _____. It’s a _____. Thank you. Goodbye.”	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	介紹各組所裝飾的動物。

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Fun Toy-Animals」20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能清楚拼出 2 種玩具圖案	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	能清楚拼出 1 種玩具圖案	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	無法辨識 2 種圖案	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	無法辨識 1 種圖案	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 等級	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域／科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		二年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Colorful World		
單元名稱		Cute animals II		
設計依據				
學習重點	學習表現	**英語學習表現** 1-Ⅱ-1能聽辨26個字母。 ◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。 2-Ⅱ-1能說出26個字母。 ◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。 ◎2-Ⅱ-5能使用簡易的日常生活用語。 3-Ⅱ-1能辨識26個印刷體大小寫字母。 **生活學習表現** 3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 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。 6-I-5覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。	核心素養	英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 生活-E-B2 運用生活中隨手可得的媒材與工具，透過各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 生活-E-C1 覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。 環E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。
	學習內容	**英語學習內容** Aa-Ⅱ-1字母名稱。 Aa-Ⅱ-2 印刷體大小寫字母的辨識及書寫。 Ac-Ⅱ-1簡易的教室用語。 ◎Ac-Ⅱ-2 簡易的生活用語。 **生活學習內容** C-I-1事物特性與現象的探究。 C-I-2媒材特性與符號表徵的使用。 D-I-3聆聽與回應的表現。 D-I-4共同工作並相互協助。		
教材參考	康軒 Bravo! ABC 4 https://www.youtube.com/watch?v=WHKszRUyTpQ 小鴨摺紙　黑鳶摺紙　鵝摺紙			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、色紙。			

學習目標	1. 學生能透過基本圖形的了解，進行摺紙藝術。 2. 學生能透過分享，更能關懷並保護周遭環境的動物。
與其他領域的連結	生活、數學
議題融入	環境教育

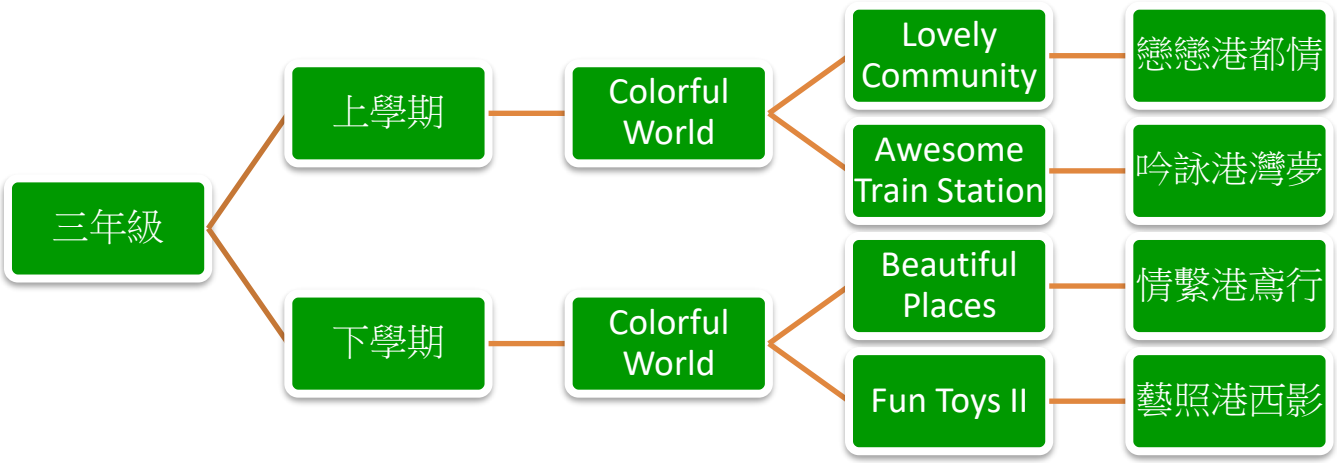
教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅱ-1 2-Ⅱ-1 3-Ⅱ-1	透過多元教學媒材及活動讓學生學習英文字母、字母例字。	**導入活動：** 1.利用 Bird 歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song? 2.利用 Guessing Game 等多種遊戲來讓學生猜想、學習、並複習字母與字母例字。 T: What alphabets you can see from the numbers?	80	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽和觀察影片來引導孩子了解學習課程內容。 2.透過遊戲讓學生更積極參與並增加練習機會。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 2-Ⅱ-5 （生） 3-I-1 6-I-5	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型並學習分享如何保護鳥類。	**發展活動：** 1.利用小組來討論如何用主題例字改編 Bird 歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what words you can change in th song. You can change _____. 2.請學生分享在哪些地點可以看到本單元教到鳥類單字。並且分享如何保護及對待鳥類。 T: Where can you find these birds? T: How can you do to them? Feed them? 3.觀賞鳥類摺紙影片。 T: Please look at the vedioes.	200	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組個組員參與討論情況**	1.利用所學主題例字改編歌曲。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.分享如何保護黑鳶。 4.藉由觀賞摺紙教學影片，進行小組討論。
（生） 3-I-1 4-I-1	利用合作，完成鳥類折紙。		100	摺紙藝術	1.鼓勵學生透過分組學習完

（英） 2-Ⅱ-5	學生能使用不同媒材進行藝術創作，從中了解鳥類的特性。	**挑戰活動：** 1.每組桌上放一種鳥類折紙說明書。 2.每位學生選擇自己想去的組別，折完一種後，可以換到其他種類的組別繼續折。 T: There are some books on the desk. Choose the bird and go to the desk you want to make. T: You can go to other desks make other birds when you finish. **總結活動：** 1.作品呈現及總結。 T: Now, please come up here and tell your friends what it is/ they are. S: Hi/ Hello, My name is _____./ It’s a _____. Thank you. Goodbye.	20	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	成鳥類折紙。 2.鼓勵學生嘗試不同鳥類折紙。 鼓勵學生分享作品。

總結性評量規準表(圖+口說)					
項目 等級	符合主題「Cute Animals II」20%	回答正確度 25%	發音準確度 25%	流暢度 15%	語調和聲音 15%
A	能正確摺出 3 隻鳥類折紙	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	能正確摺出 2 隻鳥類折紙	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	能正確摺出 1 隻鳥類折紙	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	無法正確摺出鳥類折紙，但有努力去做	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 等級	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學 三年級彈性英語（統整性）素養課程架構

Explore Me and the World



基隆市港西國民小學三年級彈性英語(統整性)素養課程教案(上學期)

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">Lovely Community</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
社會學習表現
2a-Ⅱ-2表達對居住地方社會事物與環境的關懷。
3b-Ⅱ-1透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。
3b-Ⅱ-3整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
社-E-A2
敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。
社-E-B1
透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。
環E4
覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
社會學習內容
Bb-Ⅱ-1居民的生活空間與生活方式具有地區性的差異。
Ca-Ⅱ-1居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。
藝文學習內容
視E-Ⅱ-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">https://www.youtube.com/watch?v=0kfR0vtrD18</td></tr>
</table>

教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙、平板或 Chrome Book。
學習目標	1. 學生能進行社區探索進而進行簡單的社區地圖製作。 2. 學生能對自己所生活的社區環境能更了解。
與其他領域的連結	社會、藝文
議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（社） 2a-Ⅱ-2	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1. 利用 Where are you going 歌曲來讓學生猜測單元名稱。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song?	10	**課堂參與** （計分集點）	1. 透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 4-Ⅱ-3 （社） 3b-Ⅱ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。利用行動載具進行社區探索。	**發展活動：** 1. 利用 Where are you going 歌曲讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Where are you going? 2. 小組來討論如何改編 Where are you going 這首英語歌曲。 T: Now, I need 4 people in a group. T: You need to think what words you can change in th song. You can change _____. 3. 進行小組學習讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 4. 使用行動學習載具進行 Google Map 搜尋學校附近的環境。 T: Please open Google Map and see what you can find around school.	230	1. **課堂參與**（計分集點） 2. **小組各組員參與討論情況** 3. **小組歌曲競賽**(整齊度和音量)	1. 利用歌曲反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2. 利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3. 利用小組學習增加練習機會。 4. 使用行動載具收集資料。
（英） 4-Ⅱ-3 （社） 3b-Ⅱ-1 3b-Ⅱ-3	進行簡單的社區地圖製作。	**挑戰活動：** 2. 請學生進行簡易社區地圖製作。	120	製作社區地圖	1. 鼓勵學生用不同媒材和圖形進行藝術創作。

（藝） 1-Ⅱ-6 （英） 2-Ⅱ-6	讓學生能對自己所生活的社區環境能更了解。	T: We are going to make a map. T: Please use your worksheet to draw a map. **總結活動：** 1.作品分享及總結。 T: Now, please come up here and tell your friends Where you’re going. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I’m going to the _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表(評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「社區地圖」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚畫出 **5 種以上**社區地點
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能正確和清楚畫出 **4~3 種**社區地點
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能正確和清楚畫出 **2 種**社區地點
D	英文單字**錯誤**	能正確和清楚畫出 **1 種**社區地點
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

領域/科目		英語領域	設計者	英語團隊
實施年級		三年級	總節數	10 節(400 分鐘)
主題名稱		Colorful World		
單元名稱		Awesome Train Station		
設計依據				
學習重點	學習表現	**英語學習表現** ◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。 ◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。 ◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。 ◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。 4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。 **社會學習表現** 2a-Ⅱ-1關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。 2a-Ⅱ-2表達對居住地方社會事物與環境的關懷。 **藝文學習表現** 1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	核心素養	英-E-B1 具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。 社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 環E4 覺知經濟發展與工業發展對環境的衝擊。
	學習內容	**英語學習內容** Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。 B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。 **社會學習內容** Ca-Ⅱ-1居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。 **藝文學習內容** 視E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
教材參考		https://www.youtube.com/watch?v=aaf7EhmnrI0		
教學設備		電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙、平板或 Chrome Book。		
學習目標		利用多元教學媒材、活動和小組學習，讓學生學習主題例字和單元句型。利用所創造的情境，及角色扮演來讓學生體驗旅客在車站內的感覺，並且了解新舊基隆火車站的改變。藉著了解車站內部的環境後，學生能創作屬於自己的火車站內部圖。		
與其他領域的連結		社會、藝文		

議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（社） 2a-Ⅱ-2 （英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 4-Ⅱ-3 （社） 2a-Ⅱ-1 2a-Ⅱ-2	透過多元教學媒材引起學生學習動機。 利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。體驗旅客來到車站時的感覺。	**導入活動：** 1.利用基隆火車站內部影片來讓學生猜測單元名稱 。 T: I’ m going to play a vedio. T: What can you see in the vedio? **發展活動：** 1.利用自製 PPT 讓學生學習主題例字和單元句型。 T: Where is the _____? 2.利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 3.將字卡貼在教室四周，模擬旅客走入車站的情境。 T: I will put the cards on the wall. 4.小組角色扮演，討論旅客來到車站時會詢問哪些事情。 T: One of your group member will be the Information center staff. Others are passengers. T: Passengers need to ask the staff where the _____ is.	20 260	課堂參與（計分集點） 1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**角色扮演**（扮演旅客和車站服務員）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。 1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。
（英） 4-Ⅱ-3 （社） 3b-Ⅱ-1 3b-Ⅱ-3 （藝） 1-Ⅱ-6	利用所學的單字進行各自的車站內部圖創作。	**挑戰活動：** 1.請學生各自創作 My Station 平面設計圖。 T: We are going to draw the places in the station. T: You need to write the name of the places.	80	My Station 平面設計圖。	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。
（英） 2-Ⅱ-6	了解基隆新舊火車站的改變。	**總結活動：** 1.作品分享及總結。	40	作品分享 口頭發表 （評量規準表請見下方表	1.鼓勵學生上台分享作品。

		T: Now, please come up here with your pictures. S: Hi/ Hello, My name is _____./ It's _____. Thank you. Goodbye.		格)	

圖畫評量規準表		
項目 等級	英文單字書寫 50%	符合主題「My Station」50%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚畫出 **5 種以上**平面區域
B	英文單字**正確**且字體**工整**	能正確和清楚畫出 **4~3 種**平面區域
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	能正確和清楚畫出 **2 種**平面區域
D	英文單字**錯誤**	能正確和清楚畫出 **1 種**平面區域
E	未寫英文單字	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學三年級 彈性英語(統整性)素養課程教案(下學期)

<table>
<tr><td colspan="2">領域/科目</td><td>英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td colspan="2">實施年級</td><td>三年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td colspan="2">主題名稱</td><td colspan="3">Colorful World</td></tr>
<tr><td colspan="2">單元名稱</td><td colspan="3">Beautifu Places</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
綜合學習表現
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。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-C1
關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。
環E3
了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環E5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
綜合學習內容
Bc-II-1各類資源的認識與彙整。
Cd-II-1生活中環境問題的覺察。
Cd-II-2環境友善的行動與分享。
藝文學習內容
視E-Ⅱ-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
</table>

教材參考	https://www.youtube.com/watch?v=1Kmp9nvaZ5s Where Animals Live 繪本 https://www.youtube.com/watch?v=UAs5-B-4jFQ
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。
學習目標	1. 學生了解人類如何破壞生態環境。 2. 學生能實踐關懷並保護周遭環境和生物。
與其他領域的連結	綜合、藝文
議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
(綜) 3d-II-1	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1. 利用 Where do animals live 影片來讓學生猜測單元名稱 。 T: I' m going to play a vedio. T: What can you see in the vedio?	20	課堂參與(計分集點)	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
(英) 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 (綜) 3d-II-1	利用多元教學媒材、活動、繪本和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由影片觀賞，學生了解到人類如何破壞環境，並激起學生對於環境的保護慾望。	**發展活動：** 1. 利用自製 PPT 讓學生學習主題例字和單元句型。 T: They live in (near) the _____. 2. 進行 Where Animals Live 繪本教學。 3. 利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 4. 觀賞人類破壞動物棲息地的影片，分享人類如何破壞生態環境。我們要如何保護動物的棲息地。 T: What do you see in the vedio? T: What do we do to the world? T: How can we do to protect where they live?	220	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組各組員參與討論情況**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.鼓勵學生分享保護環境的策略。
(英) 4-Ⅱ-3 4-Ⅱ-4 (藝) 1-Ⅱ-6	利用所學的主題例字和句型進行繪本創作。	**挑戰活動：**	120	小書創作	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝

（英） 2-Ⅱ-6	能關懷生態環境。	1. 請學生各自創作 Where Do Animals Live 小書。 T: We are going to make our book. Please choose at least 4 animals and the places they live. T: You also need to write down the sentences. For example, the birds live in the tree. **總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here with your book. S: Hi/ Hello, My name is _____./ I' m _____. They live in (near) the _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	術創作。 1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表			
項目 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合主題「Where Do Animals Live」30%
A	英文單字**正確**且 字體**漂亮**	英文句子**正確**且 字體**漂亮**	能正確和清楚畫出 **4 種**動物和其棲息地
B	英文單字**正確**且 字體**工整**	英文句子**正確**且 字體**工整**	能正確和清楚畫出 **3 種**動物和其棲息地
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	英文句子**正確**但 字跡**潦草**	能正確和清楚畫出 **2 種**動物和其棲息地
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	能正確和清楚畫出 **1 種**動物和其棲息地
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰， 無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">三年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Fun Toy II</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅱ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
2a-Ⅱ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
綜合學習內容
Ba-II-2
與家人、同儕及師長的互動。
藝文學習內容
視E-Ⅱ-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">康軒 Super Starter
https://www.youtube.com/watch?v=BoJBeGUHGv8</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、訪問單、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.　學生了解新舊世代玩具的相異處。
2.　學生能創造屬於各組的英語桌遊。</td></tr>
</table>

與其他領域的連結	綜合、藝文
議題融入	

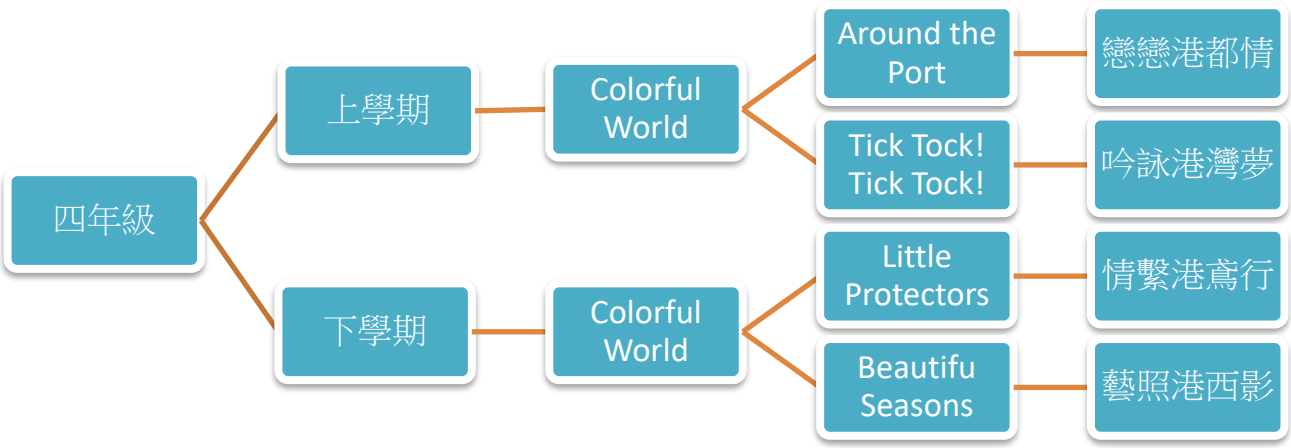
教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅱ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1. 利用 Toy 歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see?	20	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 （綜） 2a-Ⅱ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由訪問了解新舊世代玩具的相異處。	**發展活動：** 1. 利用自製 PPT 讓學生學習主題例字和單元句型。 T: I want to play _____. 2. 利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 3. 訪問家庭成員(父母和祖父母)兒時的玩具是什麼，並比較新世代的玩具和以前的不同。 T: Please ask your family what kinds of toys they played when they were a kid. T: Is there any different between the toys you play and your family played? T: Do you want to play their toys? Why?	140	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**訪問單**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.訪問並比較新舊世代玩具的異同。
（英） 4-Ⅱ-3 4-Ⅱ-4 （藝） 1-Ⅱ-6	利用所學的單字及句型進行簡單的英語桌遊製作。	**挑戰活動：** 1. 請學生討論桌遊主題，並合作製作出屬於各組的英語桌遊(大富翁)。 T: We are going to make group Monopoly. T: It needs to include “Start”, “Finish”, “Miss a turn”, “Move ____ steps toward”, “move _____ steps backward”, “community	160	桌遊製作	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行英語桌遊製作。

（英） 2-Ⅱ-6	作品展示及介紹玩法。	chest cards”, “chance cards”. T: Please write some questions for the “community chest cards”, and write some rewards and punishments for the “chance cards”. **總結活動：** 1. 桌遊教學(各組直接示範玩法) T: Please tell us how to play? 2. 桌遊試玩。 T: You can go to other groups to play their Monopoly. T: Each group needs to ask one person to be a host. 3. 總結	80	桌遊教學 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表			
項目 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合桌遊主題(主題自訂)30%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚畫出 **4 項**特色
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確和清楚畫出 **3 項**特色
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	能正確和清楚畫出 **2 項**特色
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	能正確和清楚畫出 **1 項**特色
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清 晰，無錯誤。	流暢，不需提 示。	有自信，音量適 中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不 確實或不清楚。	稍有停頓或緩 慢，但不需提 示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 2 次，或需要 提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 3 次，且需要 提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學 四 年級 彈性學習統整性(英語)素養課程架構Explore Me and the World



基隆市港西國民小學　四　年級　英語　素養課程教案(上學期)

<table>
<tr><td colspan="2">領域/科目</td><td>英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td colspan="2">實施年級</td><td>四年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td colspan="2">主題名稱</td><td colspan="3">Colorful World</td></tr>
<tr><td colspan="2">單元名稱</td><td colspan="3">Around the Port</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅱ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
社會學習表現
3b-Ⅱ-1透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。
綜合學習表現
2a-Ⅱ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
社-E-B1
透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
社會學習內容</td></tr>
</table>

		Ca-Ⅱ-1居住地方的環境隨著社會與經濟的發展而改變。 **綜合學習內容** Ba-II-2 與家人、同儕及師長的互動。 **藝文學習內容** 視E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
教材參考	https://www.youtube.com/watch?v=FxRGkjkVTGA			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。			
學習目標	1. 學生藉由多元媒材的學習，來分享生活經驗。 2. 學生能自製基隆市的大富翁桌遊來增進對家鄉的情感。			
與其他領域的連結	綜合、藝文			
議題融入				

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅱ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 2. 利用 Where are you going?歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song?	20	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 （社） 2a-Ⅱ-2	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由學習主題例字來跟學生生活經驗結合。	**發展活動：** 4. 利用自製 PPT 讓學生學習主題例字和單元句型。 Where are you going? I want to go to the _____. 5. 利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 6. 學生分享他們去基隆這些景點時，會做什麼活動。 T: What do you do when you go	140	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.結合生

		to these places? **挑戰活動：** 2. 請合作製作出屬於基隆市的大富翁桌遊。內容須包含「機會」、「命運」、「格子設計」、「地點」。 T: We are going to make our own Monopoly. It needs to have "chance cards", "community chest cards", "squares", and "locations".	160	桌遊製作	活經驗分享。 1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行基隆大富翁製作。
（英） 4-Ⅱ-3 4-Ⅱ-4 （社） 3b-Ⅱ-1 （藝） 1-Ⅱ-6	利用所學的單字及句型進行簡單的基隆大富翁製作。				
（英） 2-Ⅱ-6	作品展示及介紹玩法。	**總結活動：** 4. 桌遊教學(各組直接示範玩法) 5. 桌遊試玩。 6. 總結 T: Now, each group needs to share your Monopoly and show your classmates how to play.	80	桌遊教學 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合桌遊主題 (基隆市大富翁)20%	圖畫表現 20%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚畫出**4項**特色	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確和清楚畫出**3項**特色	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	能正確和清楚畫出**2項**特色	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	能正確和清楚畫出**1項**特色	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯	有 4~5 個字發音不	停頓時間或次數	聲音較小，，

	4個以上單字。	確實或不清楚。	達3次，且需要提示。	語調不自然。
E	未達D標準	未達D標準	未達D標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">四年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Tick Tock! Tick Tock!</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅱ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
2a-Ⅱ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
綜合學習內容
Ba-II-2
與家人、同儕及師長的互動。
藝文學習內容
視E-Ⅱ-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">https://www.youtube.com/watch?v=BImDM3xetYc</td></tr>
</table>

	https://www.timeanddate.com/worldclock/ What time is it? Mr. Wolf?繪本
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、海報紙、色筆。
學習目標	1. 藉由查詢 World Clock 來歸類那些國家的時區相同。 2. 藉由小組創作了解各個國家因為所處的時區不同，時間也會不同。
與其他領域的連結	綜合、藝文
議題融入	

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
(英) 6-Ⅱ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 5. 利用 What time is it?歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I' m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song?	20	課堂參與(計分集點)	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
(英) 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 (綜) 2a-Ⅱ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。可歸類那些國家的時區相同。	**發展活動：** 1. 利用 What time is it?歌曲和 What time is it? Mr. Wolf?讓學生學習主題例字和單元句型。 T: What time is it? It' s _____. 2. 利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 3. 進行角色扮演讓學生熟悉主題例字和單元句型。 T: We are going to do the role play. Please find your partners and practice the song. 4. 利用 World Clock 網站讓學生發現以臺灣為主，對照其他國家的時間為何。 T: Please look at the screen. Can you tell me what the time is in New York?	260	1.**課堂參與**(計分集點) 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**角色扮演**(扮演繪本角色)	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.利用網站對照台灣和其他國家的時間。

（英） 4-Ⅱ-3 4-Ⅱ-4 （藝） 1-Ⅱ-6	利用所學的單字進行 World Clock Map 創作。	**挑戰活動：** 1. 請各組合作創作 World Clock Map。 T: Now, we are going to make a “World Clock Map”. Please use surf the Internet and find at least 4 different countries. Please put the name of the country and time on the paper.	80	World Clock Map 創作	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。
（英） 2-Ⅱ-6	了解各國因時區不同而時間不同。	**總結活動：** 1. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here and show your “World Clock Map”. S: Hi/ Hello, My name is _____./ It is __(country)_. It’ s _____. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「World Clock Map」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出國家時間	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚畫出國家時間	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚畫出國家時間	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫出國家時間	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%

等級				
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清 晰，無錯誤。	流暢,不需提示。	有自信，音量適 中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不 確實或不清楚。	稍有停頓或緩 慢,但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 2 次，或需要 提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 3 次，且需要 提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學　四　年級　英語　素養課程教案(下學期)

<table>
<tr><td>領　域　/　科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">四年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Beautifu Seasons</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅱ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅱ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
自然學習表現
ah-Ⅱ-1透過各種感官了解生活週遭事物的屬性。
綜合學習表現
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。
藝文學習表現
1-Ⅱ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
自-E-B3
透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜ı的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-C1
關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。
環E3
了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環E5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
自然學習內容
INc-Ⅱ-8不同的環境有不同的生物生存。</td></tr>
</table>

		INf-Ⅱ-4季節的變化與人類生活的關係。 **綜合學習內容** Bc-II-1各類資源的認識與彙整。 Cd-II-1生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2環境友善的行動與分享。 **藝文學習內容** 視E-Ⅱ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
教材參考	https://www.youtube.com/watch?v=8ZjpI6fgYSY Seasons 繪本			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙、平板或 Chrome book。			
學習目標	1.藉著不同文本閱讀，了解四季的特性。 2.藉著繪本創作了解對我們生活的影響以及欣賞四季的美。			
與其他領域的連結	自然科學、綜合、藝文			
議題融入	環境教育			

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（綜） 3d-II-1	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 2. 利用 Season 歌曲來讓學生猜測單元名稱 。 T: Hi, good morning. T: I’ m going to play a song. Please listen. T: What can you see in the song?	20	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 （自） ah-Ⅱ-1	利用多元教學媒材、活動、繪本和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由影片觀	**發展活動：** 5. 利用自製 PPT 讓學生學習主題例字和單元句型。 Do you like _____? Yes, I do. /No, I don’ t. 6. 進行 Seasons 繪本教學。 7. 利用小組練習主題例字和單元句	220	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**學習單**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分

（綜） 3d-II- 1	賞，學生了解到四季的特性。	型。 T: Please practice with your group. 8. 再次觀賞 Seasons 歌曲，並請學生分享在各個季節中聽到、看到、感覺到什麼。 T: Let’s listen to the song again. What do you here, see, or feel in different seasons			組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用學習單把在各季節的特性寫出來，以利繪本製作時使用。
（英） 4-Ⅱ-3 4-Ⅱ-4 （藝） 1-Ⅱ-6	利用所學的主題例字和句型進行繪本創作。	**挑戰活動：** 2. 請學生合作完成 Seasons 小書。 T: Each group, you are going to do your “Seasons” book. 3. 每位組員可負責一個季節，最後再把四季合在一起，完成繪本。 T: Each member needs to do a season. At the end of your work, you need to put all the seasons together.	120	繪本創作	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。
（英） 2-Ⅱ-6	能了解四季對我們生活的影響，並欣賞四季的美。	**總結活動：** 2. 作品分享及總結。 T: Now, please come up here and show your friends your Season book. S: Hi/ Hello, my name is _____. / I like _____. I can hear/see/feel _____in that season. Thank you. Goodbye.	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 30%	英文句子書寫 30%	符合「Seasons」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出該季節特色	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">四年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Colorful World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Little Protectors</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅱ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅱ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅱ-2能辨識課堂中所學的字詞。
6-Ⅱ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
自然學習表現
po-Ⅱ-2能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。
綜合學習表現
2a-Ⅱ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
2c-II-1蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
自-E-C1
培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
環E3
了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環E5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅱ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅱ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
自然學習內容
INb-Ⅱ-7動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。
綜合學習內容
Ba-II-2
與家人、同儕及師長的互動。
Bc-II-1各類資源的認識與彙整。</td></tr>
</table>

教材參考	https://www.youtube.com/watch?v=TtUtVQoFZCA
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、平板或 Chrome book。
學習目標	1. 學生能了解黑鳶的初步認識。 2. 藉由黑鳶的簡報介紹來增加保護黑鳶的情感。
與其他領域的連結	綜合、自然
議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅱ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1. 利用老鷹想飛影片來讓學生猜測單元名稱 。 T: Now, we are going to watch a video. Pleas tell me what you see.	20	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅱ-7 2-Ⅱ-3 3-Ⅱ-2 （綜） 2a-Ⅱ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生複習主題例字、單元句型。藉由老鷹想飛的預告片，讓學生對黑鳶有初步認識。	**發展活動：** 1. 利用自製 PPT 讓學生複習主題例字和單元句型。 Review the sentences and vocabulary we may use in this topic. 2. 利用小組練習主題例字和單元句型。 T: Please practice with your group. 3. 再次撥放影片，請學生分享看了預告片的感想。 T: Please tell me what you see in this video and how do you feel?	140	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.鼓勵學生分享對黑鳶的感受。
（英） 3-Ⅱ-2	利用所學的單字及句型		200	簡報製作	1.鼓勵學生利用網路資源進

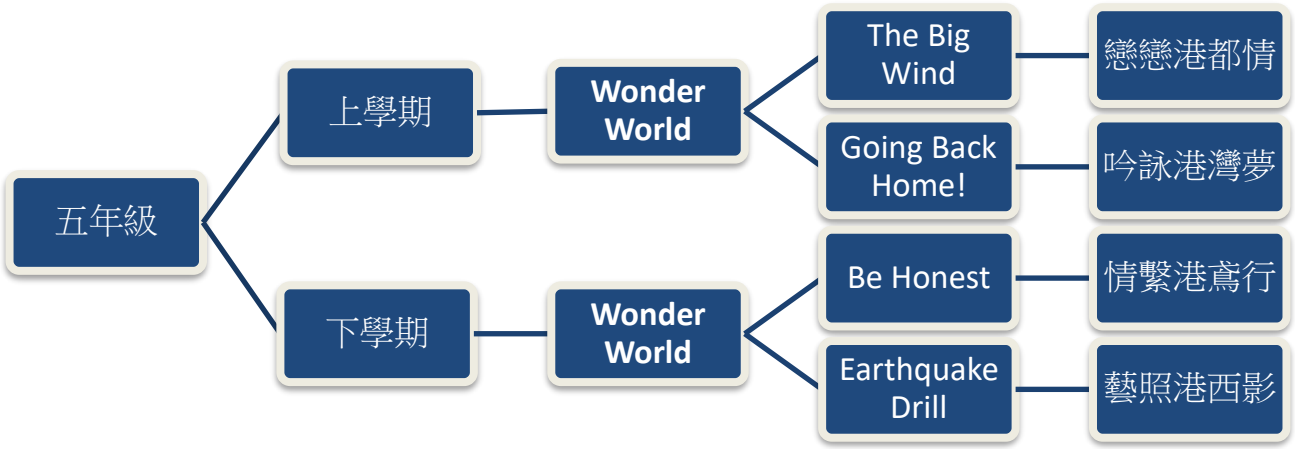
（自） po-Ⅱ-2 （綜） 2a-Ⅱ-1 2c-II-1 （英） 2-Ⅱ-6	進行黑鳶簡報製作。 藉由介紹黑鳶讓學生產生想保護黑鳶的情感。	**挑戰活動：** 1. 請各組利用網路資源，收集資料，製作介紹黑鳶的簡單 PPT。各組可挑一主題報告(食物、構造等) T: Please surf the Internet and search the information about black kites. One topic for each group (food, habitat, etc.). **總結活動：** 1. 簡報分享及總結。 T: Now, please come up here and tell your friends about black kites. S: Hi/ Hello, My name is _____./ We are going to tell you something about black kites. Thank you. Goodbye.	40	口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	行蒐集資料。 1.鼓勵學生上台分享簡報。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「Black Kite」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚呈現主題	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚呈現主題	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚呈現主題	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚呈現主題	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學 五年級彈性英語（統整性）素養課程架構

Explore Me and the World



基隆市港西國民小學　五　年級　英語　素養課程教案(上學期)

<table>
<tr><td>領　域　/　科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">五年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">The Big Wind</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
社會學習表現
3b-Ⅲ-1透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，並判讀其正確性。
綜合學習表現
2a-Ⅲ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
藝文學習表現
1-Ⅲ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
社-E-B1
透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅲ-3第三學習階段所學字詞。
B-Ⅲ-1第三學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
社會學習內容
Ca-Ⅲ-1居住地方的環境隨著</td></tr>
</table>

		社會與經濟的發展而改變。 **綜合學習內容** Ba-Ⅲ-2 與家人、同儕及師長的互動。 **藝文學習內容** 視E-Ⅲ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
教材參考	https://youtu.be/M-xN7754u7s			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。			
學習目標	3. 學生藉由多元媒材的學習，來分享生活經驗。 4. 學生能理解和描述不同天氣的狀態。			
與其他領域的連結	綜合、藝文			
議題融入				

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅲ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**【導入活動】** 1. Before Reading 播放 Super E-Book，簡單說明情境內容，鼓勵學生猜測故事內容。 2. While Reading 請學生看課本插圖，教師提問，引起學生學習興趣。帶學生讀本課故事，並指讀課本上的句子。	40	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅲ-7 2-Ⅲ-3 3-Ⅲ-2	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由學習主題例字來跟學生生活經驗結合。	【發展活動】 After Reading 1.播放 Super E-Book 請學生看課本，再聽一遍故事，教師引導學生進行角色扮演練習。 4. Read and Check 完成閱讀理解練習，全班共同檢核答案。 【練習活動】 進行活動「最佳配音員」。 【生活用語教學活動】 1.教師播放 CD/Super E-Book，讓學生聆聽對話內容。 2.利用動作帶領學生說出本單元句子。 3.將學生分成兩兩一組練習對話，最後	40	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.結合生活經驗分

（英） 4-Ⅲ-3 4-Ⅲ-4 （社） 3b-Ⅲ-1 （藝） 1-Ⅲ-6 （英） 2-Ⅲ-6	利用所學的單字及句型進行簡單的氣候播報。 利用課堂活動，進行口說練習，並藉由同儕間的學習與模仿，以達熟練語句節奏、斷句、重音、語調和速度。	請自願學生上臺演出情境。 【歌謠教學活動】 1. 引導學生念出會念的句子。 2. 教師播放 CD/Super E-Book，帶全班跟唱練習。 3. 將全班分組練習對唱。 【練習活動】 1.帶學生認識天氣預報，如：地名、氣溫、天氣、降雨機率。 2.教師教學天氣播報講稿。 3.請學生嘗試模仿天氣播報。 【句型教學活動】 A. Listen, Read, and Say 播放 Super E-Book，帶學生熟悉本課句型使用情境，並跟讀例句。 B. Ask and Answer 請學生兩人一組，以課本上的天氣轉盤輪流問答。 【發展活動】 Rain! Rain! 1.請學生觀察課本 2 張照片。 2.教師進入中央氣象局網站，帶學生找出今年度的降雨量。 3.請學生觀察每個月的降雨總和。 4.教師解釋臺灣的雨量多寡與地形及季節有關。 5.請學生討論 What happens if it rains too much or too little?。 1.Warm Up a.複習天氣的單字：cloudy, rainy, snowy, sunny, windy。 b.請學生猜猜看，這 5 個單字之中，有一個單字可以同時搭配其他 4 個單字。引導學生說說看、並想一想，例如： It’s cloudy and rainy. (O) It’s cloudy and sunny. (X) It’s snowy and rainy. (O) It’s rainy and sunny. (X) It’s windy and cloudy. (O) It’s windy and rainy. (O) It’s windy and snowy. (O) It’s windy and sunny. (O)	40 80 80	氣象播報口頭發表（評量規準表請見下方表格）	享。 1. 鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行氣象播報。 1. 鼓勵學生上台分享作品。

		教師補充，只有 windy 可以搭配其他氣候單字造句。 2.Presentation 教師播放影片，請學生瀏覽一次故事。 https://youtu.be/M-xN7754u7s 3.Wrap Up 鼓勵學生發表記得的故事內容。			
	能透過繪本”The Wind Blew”理解和描述不同天氣的狀態 能聽辨、認讀 Silent E 的字母拼讀規則，並運用拼讀	【導入活動】 1.詢問全班有哪些物品可以被吹起來。鼓勵學生用學過的物品作答，誇張一點也可以。如：an apple, a book, a bus, a cat 等等。 2.全班一起問 What can a big wind blow?，由學生輪流回答 A bus! 或完整句 A big wind can blow over a bus.。 【發展活動】 1..播放繪本 The Wind Blew 的影片，並請學生複誦。 2.教師請學生想一想，在臺灣常見的天然災害有那些呢？ What kind of natural disasters are common in Taiwan? In Taiwan, typhoons, floods, landslides, droughts, and earthquakes are the most frequent natural disasters. 3.使用教學 PPT 帶學生認識臺灣常見的天然災害類型。 4.請自願學生發表自己經歷過的天然災害，以及當時的感受。 5.請學生說說看 after a typhoon 環境中會有哪些隱藏危機，像是即將掉落的招牌、樹枝或電線等等。 【練習活動】 1.請學生說說看 before, during, after a typhoon，人們應該或不應該做的行為。 (1) What should we prepare before a typhoon is coming?	40 80		

	規則唸讀及拼寫單字。 能夠與團隊合作，從雙向互動與討論的過程中，提升思辨與解決問題的能力。	Food, water, medicine, radios, flashlights... (2) What should we do when there is a typhoon? Take the elevator. (X) Watch the typhoon by the windows. (X) Take the stairs. (O) Keep away from the windows. (O) Use candles for lighting. (X) Use flashlights for lighting. (O) (3) What should we do after the typhoon passes? Go out to play. (X) Go to the beach. (X) Stay at home before it is totally safe. (O) Keep listening to the latest news on the radio and TV. (O) Watch out for the heavy rains or floods. (O) 2.請自願學生說說看，自己和家人在颱風期間有沒有遵守這些防颱重點呢？ **【總結活動】** 1.播放颱風防災影片帶學生複習 9 種防颱重點。 2.請學生分組，將全班票選的 5 項最重要的防颱重點，做成一張防颱海報。 3.Activity a.將全班分 5 組，在黑板上寫出 5 項防颱重點。 4.請各組討論 (1)海報上的防颱重點排列順序和原因。 (2)有沒有未被票選出來的防颱守則，可以加入在第 6 項。 (3)每一項防颱重點可以搭配什麼插圖。 5.請各組學生輪流上臺介紹該組的海報設計理念。 6.全班一起票選最令人印象深刻的防颱重點海報。	40		

		教師將各組防颱海報展示在教室周邊。			

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合播報主題 (氣象播報)20%	圖畫表現 20%
A	英文單字**正確**且 字體**漂亮**	英文句子**正確**且 字體**漂亮**	能正確和清楚表達 **4 項**特色	構圖**豐富**且 用色**多元**
B	英文單字**正確**且 字體**工整**	英文句子**正確**且 字體**工整**	能正確和清楚表達 **3 項**特色	構圖**完整**且 用色**多元**
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	英文句子**正確**但 字跡**潦草**	能正確和清楚表達 **2 項**特色	構圖**完整**且 用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	能正確和清楚表達 **1 項**特色	構圖**凌亂**或 用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領域／科目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">五年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">Going Back Home!</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
2a-Ⅲ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
藝文學習表現
1-Ⅲ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅲ-3第三學習階段所學字詞。
B-Ⅲ-1第三學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
綜合學習內容
Ba-Ⅲ-2
與家人、同儕及師長的互動。
藝文學習內容
視E-Ⅲ-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">https://www.youtube.com/watch?v=A-tqjCPnHLg</td></tr>
</table>

	繪本 The Doorbell Rang
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、海報紙、色筆。
學習目標	1.能使用英語對話進行除法運算溝通。 2.藉由繪本進行英語融入數學領域教學。
與其他領域的連結	綜合、藝文
議題融入	

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅲ-3 （英） 1-Ⅲ-7 2-Ⅲ-3 3-Ⅲ-2 （綜） 2a-Ⅲ-1	透過多元教學媒材引起學生學習動機。 利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。	**導入活動：** 拿出繪本封面請學生猜猜看故事主題是什麼。 **發展活動：** 1.第一張圖：在門口向門外看的小孩 (1) What is he doing? (Looking.) (2) What is he looking at? 2.第二張圖：後面跟著很多小孩 (1) How many children are there? (Twelve.) (2) How do they feel? Are they happy? Sad? Angry? Worried? (3) Why are they worried? 3.第三張圖：整張圖片 (1) Who is behind the children? (The mother.) (2) What is she doing? (Cleaning up.) (3) Why is she cleaning the floor? (The floor is dirty.) (4) Why is the floor dirty? 4.第一頁插圖：媽媽端著一盤餅乾 (1) How many cookies are there in the tray? (Twelve.) (2) What will happen? **挑戰活動：** 1.Cover Talk： (1)帶學生複習封面的插畫元素。	40 80 80	課堂參與（計分集點） 1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**角色扮演**（扮演繪本角色）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。 1.利用PPT反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用角色扮演增加練習機會。 4.利用網站對照台灣和其他國家的時間。

（英） 4-Ⅲ-3 4-Ⅲ-4 （數） 1-Ⅲ-6	利用所學的單字進行數字猜猜看遊戲。	(2)請學生猜測故事主題。 (3)請學生預測故事走向。 2.Visualize and Question：教師一邊講故事，一邊提問。 (1) There are two children. How do they share? (2) How many cookies does Victoria have? How many cookies does Sam have? (6 each) (3) Who make good cookies too? (Grandma.)	80	數字猜謎遊戲	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。
（英） 2-Ⅲ-6		(4) How do they know someone is coming? (The doorbell rang.) (5) How do they share? (6) How many cookies does Victoria have now?	40	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享作品。
		總結活動： 1.教師介紹繪本中的單字 cookies / starving / share / each / smell / look / enormous。 (1)教師先針對單字在繪本出現的地方讓學生利用上下文或圖片進行猜想。 (2)教師進行記憶配對和比手畫腳遊戲讓學生更熟悉單字辨音及辨字。 (3)教師針對兩個句型：as ___ as ___ 和 No one makes cookies like ___. 進行教學。 2.教師先針對這兩個句型在繪本出現的地方讓學生利用上下文或圖片進行猜想。 3.請學生在各組中依照範例照樣造句，如：as cute as the dog、as scary as a witch、as good as mother，以及 No one makes cakes like Mommy.、No one makes food like Daddy.	80		

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「World Clock Map」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出國家時間	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且	英文句子**正確**且	能正確或清楚畫出	構圖**完整**且

	字體**工整**	字體**工整**	國家時間	用色**多元**
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	英文句子**正確**但 字跡**潦草**	正確但未能清楚畫 出國家時間	構圖**完整**且 用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫 出國家時間	構圖**凌亂**或 用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清 晰，無錯誤。	流暢,不需提示。	有自信，音量適 中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不 確實或不清楚。	稍有停頓或緩 慢,但不需提示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 2 次，或需要 提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 3 次，且需要 提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學　五　年級　英語素養課程教案(下學期)

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">五年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Be Honest</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-2能辨識課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-3能臨摹抄寫課堂中所學的字詞。
4-Ⅲ-4能臨摹抄寫課堂中所學的句子。
6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
自然學習表現
ah-Ⅲ-1透過各種感官了解生活週遭事物的屬性。
綜合學習表現
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。
藝文學習表現
1-Ⅲ-6能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
自-E-B3
透過五官知覺觀察周遭環境的動植物與自然現象，知道如何欣賞美的事物。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-C1
關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識
藝-E-A3
學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。
環E3
了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環E5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅲ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅲ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
自然學習內容
INc-Ⅲ-8不同的環境有不同的生物生存。</td></tr>
</table>

		INf-Ⅲ-4季節的變化與人類生活的關係。 **綜合學習內容** Bc-II-1各類資源的認識與彙整。 Cd-II-1生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2環境友善的行動與分享。 **藝文學習內容** 視E-Ⅲ-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。		
教材參考	繪本 Bear Hunt https://www.youtube.com/watch?v=_oGeFiDLaio			
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙、平板或 Chrome book。			
學習目標	1.藉著文本閱讀，動植物的特性。 2.藉著繪本創作了解友情的可貴。			
與其他領域的連結	自然科學、綜合、藝文			
議題融入	環境教育			

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（綜） 3d-II-1	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1.What will you do when you’re in danger? 教師設計一些情境，讓學生發想他們會怎麼因應。 可能的情境：上學途中遇到陌生人搭訕、回家的道路裂了一個大縫、家裡的大門問你通關密語……。	40	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅲ-7 2-Ⅲ-3 3-Ⅲ-2 （自） ah-Ⅲ-1	利用多元教學媒材、活動、繪本和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。藉由影片觀	**發展活動：** 1.教師使用繪本或影片介紹繪本封面，請學生就其自身觀察的線索回答。 (1)Teacher points to the bear. What do you see? (a bear) (2)What color is the bear? (white, a white bear)	80	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**學習單**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分

（綜） 3d-II-1	賞，學生了解到各種動植物的特性。	(3)What’ s the bear’ s name? (Bear) (4)Where is the bear? (in the jungle) (5) Is it day or night? (at night) (6) What does the bear have? (a pencil and a tie) (7) Why does the bear have that pencil? (自由發想) (8) Do you go out with a pencil? (自由發想) (9) Who wrote this book? (Anthony Browne) (10) What’ s the title of this book? (Bear Hunt)			組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用學習單把在各季節的特性寫出來，以利繪本製作時使用。
（英） 4-Ⅲ-3 4-Ⅲ-4 （藝） 1-Ⅲ-6	利用所學的主題例字和句型進行故事聆聽與分享。	2. 故事的主題為：Bear Hunt 導讀繪本封面的四大部分： title, picture, author, illustrator。 根據內容，用以下問題引導學生觀察與閱讀畫面： (1) What is Bear doing? (Bear is drawing a line.) Why does Bear draw a line? (自由發想) (2)What is the hunter holding? (a net) The hunter is going to catch Bear. Does he make it? Let’ s help Bear and say “Stop!” Let’ s make time stop. What will Bear do? (自由發想) Bear, do something! (3)What is Bear drawing? (a string) He drew a string to make the hunter fall. Good job, Bear! / Well done, Bear! (4)Uh-oh! What does another hunter hold? (a rope) (5)Let’ s help Bear and say “Stop!” Let’ s make time stop. What will Bear do? (自由發想) Bear, do something!	80 80	心得分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。 1.鼓勵學生上台分享作品。
（英） 2-Ⅲ-6	能了解友情對我們生活中的意義，並能夠欣賞他人的優點。				

		(6)Bear drew a rhino. What will the hunter feel? (scared) 3. 以問題引導學生閱讀故事 (1) Oh, no! Let's help Bear and say "Stop!" But Bear got very little time. What will Bear do? (自由發想) Bear, do something! (2)Bear drew a turn. Then the hunter won't use the gun and give himself a shot. (3)Uh-oh! Bear is in the cage. Let's help Bear and say "Stop!" What will Bear do? (自由發想) Bear, do something! (4)Hooray! What a smart bear! (5)Oh, No! Bear is in the trap! Let's help Bear to shout "HELP! HELP!" Is there anyone come to rescue? (no) Luckily, Bear still got his … (Pencil!) Let's help Bear and say "Stop!" What will Bear do? (自由發想) Bear, do something! (6)Bear drew … (a bird) and flew away a.教師詢問 Do you like the story?(Teacher makes a survey.)。 **挑戰活動：** 1.教師播放影片，一邊帶念故事，一邊帶學生發掘細節，引導學生觀察後回答問題。 (1)Is Bear alone? (no) (2)Who is with Bear? (a snake, grass with eyes) (3)Are the hunters alone? (no) (4)Who is with them? (a monkey) (5) Where are the hunters? (in the grass) (6)Who is with them? (a bird, grass with tie)	80		

		(7)What could you find besides Bear, the hunter and the net? (a bird, fish, a finger, a football, grass with glasses) (8) Who is with the hunter? (a monkey, fish, an umbrella, and a black monster) (9)What could you find? (a cup, shoes) (10)What could you find? (matches, an egg) (11) What could you find? (grass with hat) (12) The grass is not only with hat but is… (happy) (13)What could you find? (a monkey, a bird, a toucan, a white hand, a tree with eyes) (14) What could you find? (a sock, a clock, a cake, a snake, a tomato, an American flag, eyes, a heart, a diamond) (15) What could you find? (grass in sweater, yellow and orange bulbs, mouths) (16) What could you find? (smiling mouths, green bulbs, socks, grass in sweater, eyes, a fish bird, and Bear waving goodbye) 2.教師請自願學生上堂說說看自己找到的畫面細節。 **總結活動：** 1.組內討論：在遇到每個危機事件時，如果你是 Bear，你會如何運用你的神奇鉛筆，幫助自己脫困。每一個學生負責一個危機處理，把組內討論脫困方式的結論，畫在圖畫紙。 2.各組完成 Bear Hunt 的故事時間軸海報，教師協助張貼在教室各處，並請學生進行 gallery walk，欣賞同學的創意危機處理方法。	80		

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 30%	英文句子書寫 30%	符合「Seasons」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出該季節特色	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">五年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Earthquake Drill</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-7能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-2能辨識課堂中所學的字詞。
6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
自然學習表現
po-Ⅲ-2能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出問題。
綜合學習表現
2a-Ⅲ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
2c-II-1蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
自-E-C1
培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
環E3
了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
環E5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅲ-3第二學習階段所學字詞。
B-Ⅲ-1第二學習階段所學字詞及句型的生活溝通。
自然學習內容
INb-Ⅲ-7動植物體的外部形態和內部構造，與其生長、行為、繁衍後代和適應環境有關。
綜合學習內容
Ba-II-2
與家人、同儕及師長的互動。
Bc-II-1各類資源的認識與彙整。</td></tr>
</table>

教材參考	https://www.youtube.com/watch?v=Nif94VQ4Xsc 繪本 Not a Box
教學設備	電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、平板或 Chrome book。
學習目標	3. 學生能了解黑鳶的初步認識。 4. 藉由黑鳶的簡報介紹來增加保護黑鳶的情感。
與其他領域的連結	綜合、自然
議題融入	環境教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅲ-3	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1.教師準備一個紙箱，詢問學生紙箱可以變成什麼？運用 STW（See-Think-Wonder）策略進行繪本封面提問。 （1）What do you see on the cover of the book? （2）What is the book title? （3）Who is the author of the book? （4）What will happen in the story? （5）What do you think about the rabbit? Is it happy? 2.請學生說說看自己覺得故事和什麼主題相關。	40	課堂參與（計分集點）	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
（英） 1-Ⅲ-7 2-Ⅲ-3 3-Ⅲ-2 （綜） 2a-Ⅲ-1	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生複習主題例字、單元句型。	**發展活動：** 1.請學生憑記憶說說看封面上有什麼元素。 2.教師播放影片並且示範動作： https://youtu.be/qXqFv610g0o 於故事中提問，引導學生： （1）Show me the action: sitting, wearing, and standing. （2）What’s this? (A car, a mountain, a robot, a ship, a hot air balloon, an elephant, a rocket) （3）What is the rabbit squirting? (Fire. The rabbit is squirting water to the building	120	1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.鼓勵學生分享自己的創意。
（英） 3-Ⅲ-2	利用所學的單字及句型進行心得簡報製作。			簡報製作	1.鼓勵學生利用網路資源進行蒐集資料。

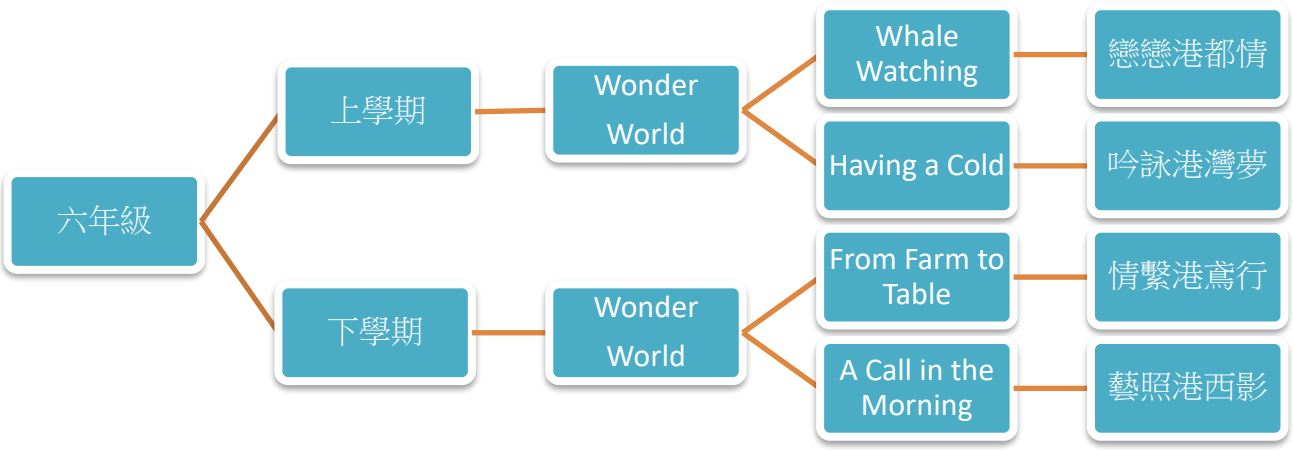
（自） po-Ⅲ-2 （綜） 2a-Ⅲ-1 2c-II-1 （英） 2-Ⅲ-6	藉由遊戲的進行融入學習情境。	on fire.） (4) Whose job is to put out fires? (Firefighters.) (5) Predict: what is it then? (6)請學生說說看自己喜歡最喜歡哪一個畫面。 . **挑戰活動：** 1.教師講解單字，並請學生用雙手跟著做動作。 (1)教師示範如何配對單字與圖片。 (2)教師抽點學生上臺進行配對單字與圖片。 (3)將學生隨機分組並編號進行遊戲，教師念出單字，先做出指定動作者先得分。 2.教師帶念一次單字，並請學生跟著念以及做出動作。 (1)教師發給每位學生 10 張小紙卡，讓學生把單字跟簡圖分別寫在小紙卡上。 (2)學生二人一組，將製作好的小紙卡翻到背面，若是翻到單字與圖片相符合的，正確念出該單字後，即可將卡牌收走，卡牌最多者勝利。 (3)帶全班學生做動作，複習一次單字。 (4)學生二人一組，將所有卡牌排成圓形。教師發下骰子球，請學生用橡皮擦當作自己的代表物，並請他們決定起點與終點，走到該格需念出該單字，最先抵達終點者獲勝。 **總結活動：** 1.開始製作小書，教師可播放繪本影片帶學生回顧內容。 2.請學生發揮創意，或根據小組討論的結果創作小書。 3.創作成果發表與討論。	80 80 120	口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生上台分享簡報。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「Black Kite」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且	英文句子**正確**且	能正確和清楚呈現	構圖**豐富**且

	字體**漂亮**	字體**漂亮**	主題	用色**多元**
B	英文單字**正確**且 字體**工整**	英文句子**正確**且 字體**工整**	能正確或清楚 呈現主題	構圖**完整**且 用色**多元**
C	英文單字**正確**但 字跡**潦草**	英文句子**正確**但 字跡**潦草**	正確但未能清楚 呈現主題	構圖**完整**且 用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚 呈現主題	構圖**凌亂**或 用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確 無錯誤。	完全正確並清 晰，無錯誤。	流暢，不需提 示。	有自信，音量適 中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不 確實或不清楚。	稍有停頓或緩 慢，但不需提 示。	聲音適中， 語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 2 次，或需要 提示。	聲音較小， 語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音 不確實或不清 楚。	停頓時間或次數 達 3 次，且需要 提示。	聲音較小,， 語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學六年級 彈性學習統整性(英語)素養課程架構



基隆市港西國民小學 六 年級 英語素養課程教案(上學期)

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">Whale Watching</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-6能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-3能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-7能作簡易的回答和描述。
◎3-Ⅲ-1能辨識課堂中所學的字詞
◎5-Ⅲ-7能以正確的發音及適切的速度朗讀簡易對話。
◎6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
社會學習表現
2b-Ⅲ-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
社-E-C3
了解自我文化，尊重與欣賞多元文化，關心全球議題。
綜-E-A3
規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。
健體-E-A1
具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-Ⅲ-3簡易的生活用語。
B-Ⅲ-2國小階段所學字詞及句型的生活溝通。
綜合學習內容
D-III-3
依綜合資訊作簡易猜測。
社會學習內容
Bc-Ⅲ-1
族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">能聽辨、認讀各課英文字彙及句型，做出相關的回應，並了解使用情境及語意，應用於日常生活溝通。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">健體、社會</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">國際教育</td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 1-Ⅲ-9 3-Ⅲ-1 （英） 3-Ⅲ-4 6-III-6 （英） 3-III-6 6-III-6 （社） 3b-Ⅲ-1 （綜） 2a-III-1 （英） 2-Ⅲ-7	能聽懂並應用本課主要句型：Where are you from? I'm from Japan. 利用課堂進行口說練習，並藉由同儕間的學習與模仿，以達熟練語句節奏、斷句、重音、語調和速度。 能閱讀短文並能理解及運用找出關鍵字的閱讀策略。	**【導入活動】** Listen and Say 教師使用單字圖卡，帶學生念讀單字。請學生聽讀並指讀課本上相對應的單字圖。教師將 16 張單字卡和單字圖卡發給學生，教師念一個國家，請拿到該國家單字卡和單字圖卡的學生起立並念出單字。教師教學直述句 I'm (not) from .，並請學生隨機抽出單字卡練習，如：若來自日本的學生抽到 the UK，便說 I'm not from the UK.。 **【句型教學活動】** 教師隨機詢問一位學生 Are you from?，引導學生回答 Yes, I am. / No, I'm not.。 教師接著詢問全班 Is he / she from?，請學生回答 Yes, he / she is. 或 No, he's / she's not. He's / She's from .。 **【發展活動】** Look and Guess 1. 教師帶領學生觀察四張照片中的線索，並推論出各個國家。補充照片中線索的單字，如： Sydney Opera House, CN Tower, shrine, Taipei 101。 2.學生上臺出題，由臺下學生猜出答案。 **【故事教學活動】** 1.教師隨機念一個句子，請學生找出該句的段落。 2.教師教學哺乳類和魚類的差異。引導學生討論： (1) Can you name more mammals? Bears, cats, dogs, tigers, zebras. (2) What's the largest animal in the ocean? Whales. 3.進行活動「角色扮演」。 **【練習活動】** 1. 教師複習國家單字：Australia, Canada, France, India, Japan, the ROC (Taiwan), the UK, the USA。延伸教學	40 40 80	課堂參與（計分集點） 1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。 1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.結合生活經驗分享。

	能閱讀本單元主題相關的延伸短文並認識不同顏色、形狀的國旗	國家單字：Iran, Russia, Peru, Uganda, Italy。 2. 帶領學生認識各國家國旗，並呈現世界地圖，引導學生認識其位置。 3. 教師發給每位學生一張附件一，並以 ____ is famous for ____. 句型教學各國家代表物或特色，請學生記錄： (1) Australia is famous for kangaroos. (2) Canada is famous for maple syrup. (3) France is famous for the Eiffel Tower. (4) India is famous for Bollywood songs and dances. (5) Japan is famous for sushi. (6) Taiwan is famous for night market food. (7) The UK is famous for double-decker buses. (8) The USA is famous for the Statue of Liberty. (9) Iran is famous for Persian carpets. (10) Russia is famous for Matryoshka dolls. (11) Peru is famous for Machu Picchu. (12) Uganda is famous for diverse wildlife. (13) Italy is famous for pasta, pizza, and gelato. 4. Presentation 將學生分組，教師隨機呈現一個國家的代表物或特色，詢問學生 What is this? What country is this? 學生以 ____ is famous for ____. 句型介紹其他認識的國家。 **【導入活動】** 教師引導學生思考，介紹臺灣時，會提到哪些特色。 【發展活動】 1.請學生依自己的生活經驗，介紹自己的國籍、居住房子、家庭成員、飲食、上學方式、課後活動。 2. 教師於活動進行中協助學生完成學習單，提供範本如：I’m Amy. I’m	80 40	口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	

	讓學生能詢問他人及回答來自哪個國家。 透過多元教學媒材引起學生學習動機。	from Taiwan. I live in a second-floor apartment. It’ s next to a park. I live with my mom, my dad, and my little brother. I have egg pancake rolls and milk for breakfast. I go to school by MRT. I go biking after school. 【練習活動】 1. 學生輪流上臺分享於每位學生分享後，詢問臺下學生 Where is he / she from? Where does he / she live? Who does he / she live with? What does he / she eat for (a specific meal)? How does he / she go to school? What does he /she do after school? 2. 討論自己與同學的生活模式有何異同。 **【總結活動】** 教師總結並引導學生理解並尊重文化的多樣性： The world is big. Even if we’ re from the same country, everyone makes different choices and has their own experiences. When we learn about different people, we can find ways we’ re alike and become more accepting. Understanding these differences helps make a more open and welcoming world.。 教師發給每位學生兩張 A4 紙。 1. 請學生在兩張 A4 紙底部距離 2 公分處做記號，再將一張紙依記號疊放在另一張紙上。 2. 將上方的紙向下摺至 2 公分記號處，接著將下方的紙依折痕向下摺。 3. 在小書右下角標上 1~4 ，並以釘書機固定小書頂端。 4. 在第一頁寫上 What country is it?，並畫上問號。 5. 請學生選一個國家，在第二頁到第四頁寫下並畫出該國相關線索。 6. 教師可視學生程度請學生寫出句子，如：學生選擇 Australia，除了寫	40 80	口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	1. 鼓勵學生上台分享作品。

	能夠與團隊合作，從雙向互動與討論的過程中，提升思辨與解決問題的能力。	下並畫出袋鼠，亦可請學生寫出 It's home to kangaroos.。將小書翻至背面，寫出答案。 【作品發表】 將學生分成兩人一組，請學生 A 依學生 B country guessing book 上的線索猜出國家，學生 B 於活動進行中以提問引導，如： (1) What animals live in this country? (2) What are the famous tourist spots / landmarks in this country? 請學生再找下一位學生進行活動。		口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合播報主題 (氣象播報)20%	圖畫表現 20%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚表達**4 項**特色	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確和清楚表達**3 項**特色	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	能正確和清楚表達**2 項**特色	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	能正確和清楚表達**1 項**特色	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小，，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領　域／科　目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實　施　年　級</td><td colspan="2">六年級</td><td>總節數</td><td>8 節(320 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主　題　名　稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單　元　名　稱</td><td colspan="4">Having a Cold</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-6能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-2能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-6能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-1能辨識課堂中所學的字詞。
◎5-III-4能聽懂日常生活應對中常用語句，並能作適當的回應。
◎6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
2a-Ⅲ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。
健康與體育領域
4a-III-3 主動地表現促進健康的行動。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-A2
具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能
英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜1的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ac-III-3 簡易的生活用語。
Ac-III-4 國小階段所學字詞
B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。
健康與體育領域
Fb-III-3 預防性健康自我照護的意義與重要性。</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、海報紙、色筆。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1. 結合健體領域，能理解促進健康生活的方法及資源。
2. 能閱讀本單元主題相關的延伸短文並認識各國治療感冒、咳嗽的家庭療法。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">健體</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">多元文化教育</td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
(英) 6-Ⅲ-6	能了解病症對應的身體部位。	**導入活動：** 使用單字圖卡，帶學生以自然發音法念讀單字，如：t-oo-th-ache, toothache 請學生觀察 headache, stomachache, toothache 的異同處，引導學生認識 ache 與身體部位組成的單字	80	課堂參與 (計分集點)	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。
	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	鼓勵學生上臺表演疾病，請臺下學生說出單字運用 I have a . 代入單字，練習念出句子。提醒學生病症前須加 a。			
(英) 1-Ⅲ-9 2-Ⅲ-2 3-Ⅲ-4 (綜) 2a-Ⅲ-1	能詢問他人及回答常見的病症。	**發展活動：** **【句型教學活動】** 1. 教師隨機詢問一位學生 What' s wrong?，並呈現一張單字卡或單字圖卡，學生依照提示回答 I have a .。 2. 教師接著詢問全班 Does he / she have a ?，請學生回答 Yes, he / she does. 或 No, he / she doesn't. He / She hasa .，以此練習強化 Does 的問法和回答。	80	1.**課堂參與** (計分集點) 2.**小組各組員參與討論情況** 3.**角色扮演** (扮演繪本角色)	1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。
	利用所學的單字進行猜猜看遊戲。	**挑戰活動：** 進行分組角色扮演活動，每組包含一位醫生及多位家屬，家屬輪流向醫生提出詢問。		猜謎遊戲	3.利用角色扮演增加練習機會。
(英) 4-Ⅲ-1 4-Ⅲ-4 (健) 4a-III-3	利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。	**總結活動：** 1. 教師發給每位學生一張附件一。教師教學生病問候語： (1) Don' t forget to drink water and get some rest. (2) Feel better soon! (3) Let me know if you need anything. (4) Wishing you a speedy recovery 2. 教師示範 get-well card 範本，如：I heard that you have a cold. I' m so sorry you are not feeling well. I hope you get well soon.	80	作品分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。
(英) 2-Ⅲ-7		3. 請學生選擇一位對象，完成附件一。若無對象，可請學生發揮想像力，自由創作。	80		1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「World Clock Map」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出國家時間	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚畫出國家時間	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚畫出國家時間	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫出國家時間	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢,不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢,但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學　六　年級　英語素養課程教案(下學期)

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">From Farm to Table</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-6能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-2能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-9能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-1能辨識課堂中所學的字詞。
◎6-Ⅲ-2樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
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。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-A2
具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。
英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。
綜-E-A2
探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
環-E-5
覺知人類的生活型態對其他生物與生態系的衝擊。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ab-III-3 簡易的生活用語。
Ac-III-4 國小階段所學字詞。
Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。
B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通。
D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。
綜合學習內容
Bc-II-1各類資源的認識與彙整。</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、圖畫紙、平板或 Chrome book。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">能閱讀本單元主題相關的延伸短文並認識各國的麵食。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">綜合、藝文</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">食農教育</td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（綜） 3d-II-1 （英） 1-Ⅲ-6 2-Ⅲ-2 3-Ⅲ-4	透過多元教學媒材引起學生學習動機。	**導入活動：** 1. 教師將單字圖卡貼在黑板上，並將單字卡發給幾位學生。教師念單字，請學生上臺配對單字卡和單字圖卡。帶領學生運用 I'd like some . 代入單字，練習念出句子。 **發展活動：** **【Grammar Focus】** 1. 提醒學生 I'd 為 I would 的縮寫，發音時不可省略尾音 [d]； would 用來禮貌表達意見。教學句型：I don't like peas.。 2. 提醒學生 What would you like to eat? 詢問對象可為「你」或「你們」。 3. 教師說明「可數名詞」、「不可數名詞」差異。而 some 可加可數名詞和不可數名詞。	80 80	課堂參與（計分集點） 1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況** **3.學習單**	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。 1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.利用學習單把在各食物畫出來，以利菜單設計。
（綜） 3d-II-1 （英） 5-III-5 6-III-4 （藝） 1-Ⅲ-6 （英） 2-Ⅲ-7	能詢問他人及回答想吃的食物。 能區分可數及不可數的食物。 利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生學習主題例字、單元句型。	**總結活動：** 教師複習食物單字：pizza, rice, soup, steak, dumplings, noodles, sandwiches, French fries。 教師複習六大類食物單字：whole grains, dairy, protein, vegetables, fruit, nut and seeds。： (1) 教師依據差異化教學的分組方式，將全班分組。 (2) 發給每位學生一張附件二，請每組設計一份營養午餐，菜色須包含六大類食物。 (3) 請每組分享設計的菜單，並說明設計理念，如：We are Group 1. We'd like some rice, fish, stir-fried broccoli, seaweed egg drop soup, some cashews, an orange, a glass of milk for lunch. (4) 教師提問 Does this menu have enough _____? / How to make this menu more balanced? 請臺下學生檢視該組的菜色是否均衡。	80 80 80	 心得分享 口頭發表 (評量規準表請見下方表格)	 1.鼓勵學生用不同媒材和豐富的想像力進行藝術創作。 1.鼓勵學生上台分享作品。

圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 30%	英文句子書寫 30%	符合「Seasons」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能**正確**和**清楚**畫出該季節特色	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚畫出該季節特色	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚畫出該季節特色	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 3 次，且需要提示。	聲音較小,，語調不自然。
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

<table>
<tr><td>領域／科目</td><td colspan="2">英語領域</td><td>設計者</td><td>英語團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六年級</td><td>總節數</td><td>10 節(400 分鐘)</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">Wonder World</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">A Call in the Morning</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>英語學習表現
◎1-Ⅲ-6能聽懂課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-2能說出課堂中所學的字詞。
◎2-Ⅲ-9能以正確的發音及適切的語調說出簡易句型的句子。
◎3-Ⅲ-1能辨識課堂中所學的字詞。
◎6-Ⅲ-3樂於回答教師或同學所提的問題。
綜合學習表現
1b-III-1規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。
2a-Ⅲ-1覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">英-E-A2
具備理解簡易英語文訊息的能力，能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。
英-E-B1
具備入門的聽、說、讀、寫英語文能力。在引導下，能運用所學、字詞及句型進行簡易日常溝通。
綜-E-B1
覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>英語學習內容
Ad-III-2 簡易、常用的句型結構。
B-III-2 國小階段所學字詞及句型的生活溝通
D-III-3 依綜合資訊作簡易猜測。
綜合學習內容
Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。
Ab-III-2 自我管理策略。
Ba-II-2與家人、同儕及師長的互動。</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電子書、字母卡、圖卡、電腦、電視、小白板、白板筆、平板或 Chrome book。</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">能閱讀生活作息主題相關的延伸短文並認識各國的傳統早餐。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">綜合</td></tr>
</table>

議題融入	生涯規劃教育

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
（英） 6-Ⅲ-4 （英） 1-Ⅲ-6 2-Ⅲ-2 3-Ⅲ-4 （綜） 2a-Ⅲ-1 （英） 3-Ⅲ-4 （綜） 2a-Ⅲ-1 2c-II-1 1b-III-1	透過多元教學媒材引起學生學習動機。 能詢問他人及回答作息時間。 利用多元教學媒材、活動和小組學習讓學生複習主題例字、單元句型。	**導入活動：** 1. 教師在黑板上寫出時間和對應作息，如：It’s six thirty. I get up.，接著合併句子：I get up at six thirty.，請學生觀察並說出如何合併。提醒學生英文中，先表達動作，再表達時間，中文則相反。 將學生分組，請學生互相敘述自己一天的作息。 2. 請學生寫出自己 get up, go to school, have lunch, go home 的時間。 3. 將學生分成兩人一組，互相詢問對方作息，並記錄答案。 **發展活動：** 1.複習生活作息單字：do my homework, get up, go to school, go home, go to bed, have breakfast, have lunch, have dinner。 詢問並說明 A daily routine is the things you do every day. Having a routine helps you manage your time better. 2.教師播放影片： https://youtu.be/d6m-LFS-j1U?si=StdG6s5DLM59_1uT 將影片停在 2:47，詢問學生： (1) What is Grandma Wolf cooking? (2) How do the little animals feel? (3) What’s Gradma Wolf going to eat for dinner? (4) What will happen next? 與學生討論： (1) What happened in the story? The animals wanted to know the time. They kept asking,	80 80	課堂參與（計分集點） 1.**課堂參與**（計分集點） 2.**小組各組員參與討論情況**	1.透過聆聽與觀察影片引導學生了解所要學的單元內容。 1.利用 PPT 反覆練習所學的主題例字與單元句型。 2.利用異質性分組，幫助不同成就的學生進行練習。 3.鼓勵學生分享自己的創意。

（英） 2-Ⅲ-7		“What’s the time, Grandma Wolf?” (2) Did Grandma Wolf eat the animals? No, she didn’t. (3) After reading this story, what do you think about it? (4) If you were one of the animals in the book, would you talk to Grandma Wolf? Why or why not? **挑戰活動：**			
	利用所學的單字及句型進行 Clock Craft 創作。	1.播放 Time and Daily Routines：https://youtu.be/zHWtWOIn3RY?si=kfo5OVaSN7yArhDH 2.教師詢問學生影片中出現的問題：https://edpuzzle.com/media/657decac9ef4297500480b84。 (1) 課前準備 Daily Routine 學習單：https://grulanguages.com/products/daily-routine-clock-craft/ (2) 播放 Daily Routine Clock Craft，說明製作方式：https://youtu.be/NAw1XkgHq4w?si=syd7bOGVL0DYpn38 請學生完成學習單。 (3) 教師將學生分成兩人一組，請一位學生依對方的 Daily Routine 學習單上的時間，猜一猜對方於該時間點進行的活動，如：Do you get up at seven o’clock? Yes, I do. / No, I don’t.	80	口頭發表 （評量規準表請見下方表格）	
	藉由遊戲的進行融入學習情境。	2. 教師教學時段的單字： (1) morning: 日出至中午 (2) afternoon: 中午至日落 (3) evening: 日落的結尾至晚上 (4) midnight: 凌晨 12 點			
	學生利用所學的主題例字和句型規畫自己的生活作息。	教師發給每位學生一張紙，請學生將自己的 Daily Routine 學習單寫成短文。提供寫作範本：I’m _____. This is my daily routine. In the morning, I _____ at _____. In the afternoon, I _____ at _____. In the evening, I _____ at _____.	80		1.鼓勵學生上台分享。
		總結活動： 1. 教師教學如何以圓餅圖視覺化生活作息，以清楚呈現自己的日常時間分配，如：sleep – 10 hours, take classes – 8 hours, do my homework – 2 hours, eat – 2	80		

	藉由分享作品，了解不同的人作息安排。	hours, exercise－1 hour, play－1 hour。 2. 教師引導學生思考自己的生活作息是否須調整： (1) Do you have time for breakfast? If you don’t, what will happen? (2) Are you usually late for school? (3) Do you exercise? (4) What’s your hobby? Do you have time for activities you enjoy? (5) Do you have enough time to do your homework? (6) Do you get enough sleep? If you don’t, what will happen? 3.創作成果發表與討論。			

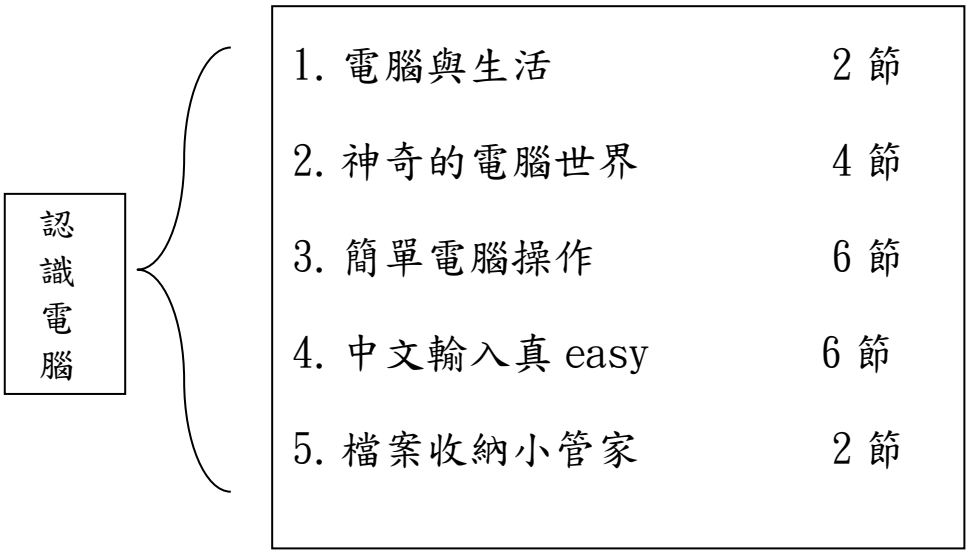
圖畫評量規準表				
項目 / 等級	英文單字書寫 35%	英文句子書寫 35%	符合「Black Kite」主題 25%	圖畫表現 15%
A	英文單字**正確**且字體**漂亮**	英文句子**正確**且字體**漂亮**	能正確和清楚呈現主題	構圖**豐富**且用色**多元**
B	英文單字**正確**且字體**工整**	英文句子**正確**且字體**工整**	能正確或清楚呈現主題	構圖**完整**且用色**多元**
C	英文單字**正確**但字跡**潦草**	英文句子**正確**但字跡**潦草**	正確但未能清楚呈現主題	構圖**完整**且用色**合宜**
D	英文單字**錯誤**	英文句子**錯誤**	未能正確或清楚呈現主題	構圖**凌亂**或用色**不合宜**
E	未寫英文單字	未寫英文句子	未達 D 等級	未達 D 等級

口說評量規準表				
項目 / 等級	回答正確度 30%	發音準確度 30%	流暢度 20%	語調和聲音 20%
A	完全正確無錯誤。	完全正確並清晰，無錯誤。	流暢，不需提示。	有自信，音量適中，有抑揚頓挫。
B	少字或念錯 1 個單字。	有 1 個字發音不確實或不清楚。	稍有停頓或緩慢，但不需提示。	聲音適中，語調較平。
C	少字或念錯 2~3 個單字。	有 2~3 個字發音不確實或不清楚。	停頓時間或次數達 2 次，或需要提示。	聲音較小，語調較平。
D	少字或念錯 4 個以上單字。	有 4~5 個字發音不確實或不清	停頓時間或次數達 3 次，且需要	聲音較小，，語調不自然。

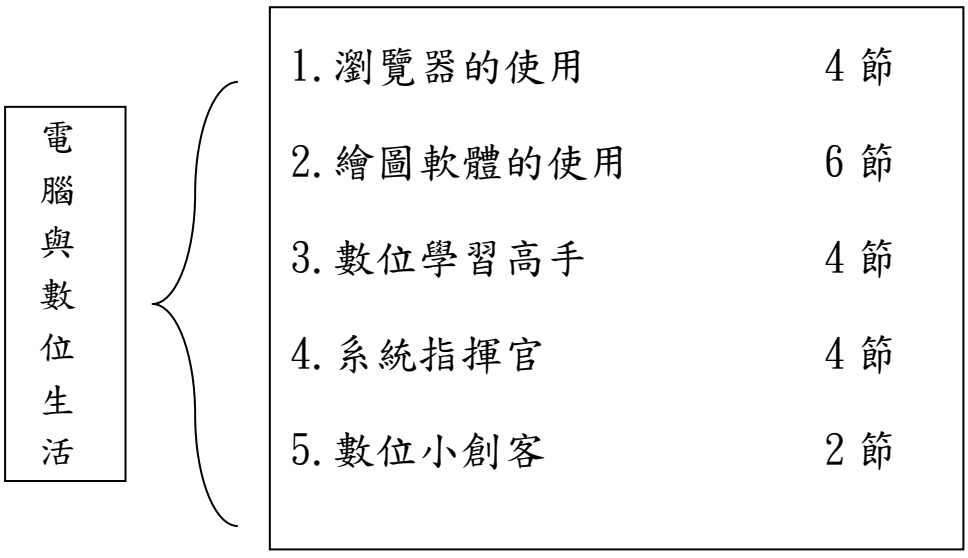
		楚。	提示。	
E	未達 D 標準	未達 D 標準	未達 D 標準	無法聽見聲音。

基隆市港西國民小學三年級 科技小玩家(校訂統整性)素養課程結構

三上



三下



基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合/自然領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	2 節
主題名稱		認識電腦		
單元名稱		電腦與生活		
設計依據				
學習重點	學習表現	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 pe-Ⅱ-2 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，並能觀察和記 錄。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Ab-II-1 有效的學習方法。 Ab-II-2 學習行動。 INg-Ⅱ-2 地球資源永續可結合日 常生活中低碳與節水方法做起。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能認識並遵守電腦教室正確使用守則 2.學生能建立健康的數位使用正確習慣與態度		
與其他領域的連結		國語文領域		
議題融入		安全教育		

教學流程

學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學習活動中學生將學習建立遵守電腦教室正確使用守則	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容	以故事圖說明進入與使用電腦教室建立起優質學習環境的重要性 介紹電腦教室的準則與避免的不好習慣	10min 20min	1.學習內容檢核表，條列打勾，在每節課後發給學生填寫。	講述教學法

	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	1.不可以攜帶飲料、食物進入電腦教室，保持教室整潔 2.不可以在電腦教室喧鬧、追逐、奔跑 3.沒有師長同意不可以進入教室 4.不可以任意拷貝、修改和刪除電腦設定和檔案 5.不可以搬動、拆卸、破壞電腦和配件，和大力敲擊滑鼠和鍵盤 6.不可以任意上網下載程式 7.遊戲軟體須經過老師同意才能帶入電腦教室使用避免中病毒 8.不可以任意直接關機，必須按照正常程序關機 9.不任意變換座位 10.電腦使用完畢時，將桌面收拾，並將課本與文具帶走 11.課程結束後確實完成帳戶登出。 12.聽從老師指示，任何問題，報告老師反映處理 上述以題目表列，前面留有空格，全班口述念過一遍。	30min 20min	2.評分標準 全做到:10 分 做到 10 題:90 分 做到 8 題:80 分 做到 7 題:70 分 做到 6 題:60 分 做到 5 題:50 分做到 4 題:40 分做到 3題:30分做到 2題:20分做到 1題:10分做到 0題: 0 分	

電腦與生活學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	不可以攜帶飲料、食物進入電腦教室，保持教室整潔		
2.	不可以在電腦教室喧鬧、追逐、奔跑		
3.	沒有師長同意不可以進入教室		
4.	不可以任意拷貝、修改和刪除電腦設定和檔案		
5.	5.不可以搬動、拆卸、破壞電腦和配件，和大力敲擊滑鼠和鍵盤		
6.	不可以任意上網下載程式		
7.	遊戲軟體須經過老師同意才能帶入電腦教室使用避免中病毒		
8.	不可以任意直接關機，必須按照正常程序關機		
9.	不任意變換座位		
10.	電腦使用完畢時，將桌面收拾，並將課本與文具帶走		
11.	課程結束後確實完成帳戶登出		

12.	聽從老師指示，任何問題，報告老師反映處理		

評分標準	
全做到	100 分
做到 10 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分
做到 5 題	50 分
做到 4 題	40 分
做到 3 題	30 分
做到 2 題	20 分
做到 1 題	10 分
做到 0 題	0 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、社會領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三 年級</td><td>總節數</td><td>4 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">認識電腦</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">神奇的電腦世界</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。
1a-Ⅱ-3 舉例說明社會事物與環境的互動、差異或變遷現象。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。
Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。
Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。
Ae-Ⅱ-1 人類為了解決生活需求或滿足好奇心，進行科學和技術的研發，從而改變自然環境與人們的生活。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.學生能認識常見作業系統
2.學生能認識電腦周邊及其「輸入、輸出、儲存、網路、行動裝置」屬性及基本功能
3.學生能認識及操作滑鼠及視窗基本功能</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">能源教育</td></tr>
</table>

活動一周邊設備與行動裝置(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將認識電腦周邊各種設備的主要功能與使用時機。	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容 3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	從電腦設備發展史引入，(從最早期大如房子的真空管電腦到幾乎家家皆備的電腦主機或筆電，再到人手一機的手機與平板) 認識生活周遭常見的資訊設備及其用途，並依主要功能與目的區分為輸入、輸出、儲存、網路及行動設備 1.輸入設備:鍵盤、滑鼠、麥克風、攝錄影幾、繪圖板、觸控螢幕等 2.輸出設備:印表機、耳機喇叭、螢幕、投影機、3D列印機等 3.儲存設備:USB隨身碟、光碟片、硬碟、記憶卡、雲端空間等 4.網路設備:IP分享器、無線AP、數據機、基地台等 5.行動設備:觸控裝置體驗、智慧型手機、平板電腦等 6.讓同學思考這些數位裝置與我們的日常生活有何具體影響，有無不當使用的例子與正確使用帶來方便的實例，請同學發表分享。 將主要學習內容以配對、填空題型，讓學生以個別獨立及限時回答方式進行	20min 20min 30min 10min	1. 能正確分辨電腦輸入、出裝置。 2. 能知道電腦設備名稱。 3. 依據隨堂測驗單成果確認個別學生學習成果(過程中應適時提醒正確使用科技產品應遵守之資訊倫理，例如何謂偷拍? 何謂肖相權?等)	講述教學法

認識生活周遭常見的資訊設備及其用途:

一、連連看以下哪些是輸入、輸出裝置，並填入各項設備名稱:(每個答案2.5分)

填入設備代號

輸入裝置



ㄅ 鍵盤



ㄆ 繪圖板



ㄇ 麥克風



ㄈ 投影機



ㄉ 觸控螢幕



ㄊ 攝錄影幾

輸出裝置



ㄋ 印表機



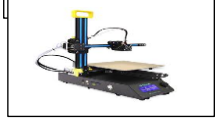
ㄌ 耳機喇叭



ㄍ 滑鼠



ㄎ 電腦螢幕



ㄋ 3D 列印機

二、連連看以下哪些是儲存設備、網路設備和行動設備，並填入各項設備名稱:

填入設備代號

滑鼠操作(2 節)

儲存設備

網路設備

行動設備



















ㄅ 記憶卡

ㄆ 數據機

ㄇ USB 隨身碟

ㄈ 智慧型手機

ㄉ 平板電腦

ㄊ 光碟片

ㄋ 無線 AP

ㄌ 硬碟

ㄍ 雲端空間

評分標準	
95~100 分	表現優異
90~ 95 分	表現良好
85~ 90 分	已經做到
80~ 85 分	表現尚可
70~ 80 分	表現稍差
60~ 70 分	還要加油
60 分以下	努力改進

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將精熟基本滑鼠與Windows視窗系統之操作。	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容 3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	從變更佈景主題(桌面)導入，引起學生興趣，進而逐步介紹與實練各項基本視窗功能 介紹常見的作業系統、並以Windows視窗系統為主要學習內容，熟練運用滑鼠進行基本視窗功能操作 1.常見的作業系統有Windows、MacOS、Linux、行動裝置作業系統(IOS、Andorid等) 2.正確開關機流程練習（螢幕、主機、喇叭等 ） 3.滑鼠的使用 左鍵-單擊點選、雙擊執行、按住拖曳 右鍵-開啟功能鍵 與其他選項滾輪- 快速瀏覽 4.認識視窗桌面與介面 (1)視窗介面-標題列、控制鈕(放大、縮小、關閉)、位址列、工具列工作窗格、內容區、捲軸、訊息列、常駐程式 (2)佈景主題-內建主題操作、下載新主題。 滑鼠使用口訣	10min 20min 30min 200min	實機教學 實機教學 實機教學 http://163.20.57.4/ez/game/01-3.html	講述教學法

滑鼠與Windows視窗系統之操作檢核表

題	題 目	可以做到	沒有做到

次			
1.	可以按開機按鈕完成開機		
2.	可以更改螢幕桌面畫面		
3.	可以讀出目前電腦軟體的使用版本		
4.	可以使用滑鼠開啟 windows 小畫家應用程式		
5.	可以使用windows撥放音樂、調整音量		
6.	可以儲存檔案在電腦桌面上		
7.	可以正確使用電腦關機鍵完成關機		
8.	可以正確使用滑鼠: 1.左鍵-單擊點選、雙擊執行、按住拖曳 2.右鍵-開啟功能鍵與其他選項滾輪-快速瀏覽		
9.	可以知道更改輸入的語言的方法		
10.	可以知道視窗介面- 1. 標題列 2. 控制鈕(放大、縮小、關閉) 3. 位址列 4. 工具列工作窗格		

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分
做到 5 題	50 分
做到 4 題	40 分
做到 3 題	30 分
做到 2 題	20 分
做到 1 題	10 分
做到 0 題	0 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、藝術 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	6 節
主題名稱		認識電腦		
單元名稱		簡單電腦操作		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常 生活問題。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問 題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日 常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察 與感知。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能認識windows作業系統的附屬應用程式 2.學生能學會媒體播放器、瀏覽器、小算盤、文字文件及小畫家五種生活常見功能軟體 3.學生能發表學習心得。		
與其他領域的連結		藝術與人文		
議題融入				

活動一視窗內建軟體(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將實際練習windows視窗作業系統內建工具軟體之操作。	1.引起動機	運用 mediaplayer 點播樂曲，及影片，引起學生從多媒體進入了解視窗系統 內建基本應用功能	15min	分組實作測驗: 1.請成功撥放DVD影片 2.請重複撥放CD第5首 3.請重複撥放A.Mp3音樂 4.請用Chrome瀏覽器到中央氣象局查閱下周天氣概況 5.請用小算盤幫計算出8842*21/4=? 6.請用純文字文件寫出"this is an apple"	講述教學法
	2.向學生說明學習目標並講解學習內容	列舉媒體播放器、瀏覽器、小算盤及文字文件四種生活常見功能軟體，藉以了解電腦的多功能	25min		
	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	1.從開始功能表~附屬應用程式，介紹應用程式連結所在地	10min		
		2.介紹用mediaplayer播放、燒錄影音DVD、CD、Mp3音樂檔案及Mp4影片檔案(清單、撥放模式、音量控制)	10min		
		3.簡單介紹瀏覽器(介紹IE為視窗內建即可，以介紹Chrome為主)，首頁概念、瀏覽重點網站(校網、Google、Yahoo、中央氣象局)	10min		
		4.學習google瀏覽器open id帳戶登入	10min		
		5.介紹與實際使用小算盤的功能	10min		
		6.介紹最簡單的純文字文件。			
	4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	運用實際問題解決歷程，加深基礎概念之理解	10min		
	5.作品	能用純文字件寫出一句或一段自己學資訊課的心得(中英文皆可)	20min		

windows 視窗作業系統 內建工具軟體之操作檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以從開始選擇鍵開啟 mediaplayer		
2.	可以使用 mediaplayer 播放音樂、影片		
3.	可以使用 mediaplayer 燒錄音樂、影片		
4.	可以打開 ie 瀏覽器		
5.	可以打開google chrome瀏覽器		
6.	可以登入 open id 帳號		
7.	可以開啟小算盤功能		
8.	可以使用小算盤計算四則數學運算		
9.	可以開啟記事本應用程式		
10.	使用記事本完成學習心得記錄		

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分
做到 5 題	50 分
做到 4 題	40 分
做到 3 題	30 分
做到 2 題	20 分
做到 1 題	10 分
做到 0 題	0 分

活動二我是小畫家(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將實際練習小畫家軟體之操作。	1.引起動機	示範各種數位繪圖的作品，讓學生發現數位影像處理的強大功能與創意應用，同時撥放小畫家縮時繪圖影片，引起學生認同與跟進之驅力	15min	實機教學	講述教學法
	2.向學生說明學習目標並講解學習內容	介紹數位繪圖與小畫家的繪圖功能，讓學生發現數位繪圖讓畫畫變簡單，而且鼓勵同學將過往繪圖經驗如入其中	15min	實機教學	
	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	1.運用拖曳按鈕，調整畫布大小	10min	實機教學	
		2.介紹基本工具:鉛筆、放大鏡、填入色彩、橡皮擦、色彩選擇、快取圖案	10min		
		3.運用複製圖案及重疊功能，變化主題（選取、複製、貼上)	10min		
		4.了解Shift+形狀(直線)=等比例 應用	10min		
		5.實作"我的美麗家園"繪圖(運用矩形工具、填色工具、運用直線進行色塊切割等等 ）	10min		
		6.介紹進階工具:曲線工具、筆刷、透明選擇、圖形縮放、翻轉、文字工具	10min	我的美麗家園"繪圖過程縮時攝影	
	4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	7.運用步驟5的作品，與進階功能，完成精緻版"我的美麗家園"			
		8.存檔，認識常見數位影像格式(jpg、png、bmp)。	20min		
	5.作品	運用解構運思方法，帶領學生從完整作品，回溯具體操作步驟以加深理解與記憶		完成"我的美麗家園.jpg"	
		"我的美麗家園.jpg"(繪圖前，教師應以集體討論方式帶領學生產生家園			

		的可能印象，進一步討論可愛家園應有的氛圍，有了技術、認知與情意條件後，才開始作畫。）			

我是小畫家檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以從開始選擇鍵開啟小畫家		
2.	可以使用運用拖曳按鈕，調整畫布大小		
3.	可以使用基本工具		
	1. 鉛筆		
	2. 放大鏡		
	3. 填入色彩		
	4. 橡皮擦		
	5. 色彩選擇		
	6. 快取圖案		
4.	可以運用複製圖案及重疊功能，變化主題（選取、複製、貼上）		
	1.選取功能		
	2.複製功能		
	3.貼上功能		
5.	進階工具:曲線工具、筆刷、透明選擇、圖形縮放、翻轉、文字工具		
	1. 曲線工具		
	2. 筆刷		
	3. 透明選擇		
	4. 圖形縮放		
	5. 翻轉		
	6. 文字工具		
6.	專題:我的美麗家園(使用五種基本工具)		
7.	專題:我的美麗家園(使用四種進階工具)		
8.	存檔:檔名(名字+座號)		
9.	可以上傳雲端共用硬碟		
10.	可以發表自己的作品		

評分標準	
全做到	100 分
做到 20 題	90 分
做到 18 題	80 分
做到 16 題	70 分
做到 14 題	60 分
做到 12 題	50 分
做到 10 題	40 分
做到 8 題	30 分
做到 6 題	20 分
做到 4 題	10 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、語文領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	6 節
主題名稱		認識電腦		
單元名稱		中文輸入真 easy		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常 生活問題。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞 義。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問 題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日 常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察 與感知。 Aa-Ⅱ-1 標注注音符號的各類文本。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能認識鍵盤各按鍵功能 2.學生能精熟英文輸入法 3.學生能精熟中文注音輸入法		
與其他領域的連結				
議題融入		語文教育		

活動一英文輸入有妙方(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將精熟英文輸入法。	1.引起動機 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習	教師親自示範快速的英文輸入法先引起動機，進而示範各按鍵之功能，與標準英打指法 1.示範鍵盤各功能分類(功能鍵區、打字鍵區、編輯方向鑑區、數字鍵區) 2.運用記事本，示範特定鍵功能(Capslock、Backspace、Tab、Ctrl、Shift、Alt、Esc、PrtScr、NumLock、del、Enter、空白建) 3.示範快速組合鍵(Alt+Tab視窗切換，Ctrl+C 複製，Ctrl+X剪下，Ctrl+V貼上，Ctrl+Z還原) 4.示範英文標點符號輸入 5.示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;) 6.運用記事本，練習最基本的輸入(Hello,I'm Gary) 7.示範運用台中市網路應用競賽打字練習系統，進行英文輸入練習 1.練習特定鍵功能(Capslock、Backspace、Tab、Ctrl、Shift、Alt、Esc、PrtScr、NumLock、del、Enter) 2.運用記事本，練習快速組合鍵(Alt+Tab視窗切換，Ctrl+C複製，Ctrl+X剪下，Ctrl+V貼上，Ctrl+Z還原) 3.運用記事本，練習英文標點符號輸入 4.標準指法放置位置練習(ASDFJKL;) 5.運用記事本，練習最基本的輸入(Hello,I'm Gary) 6.運用網路應用競賽打字練習系	10min 30min 40min 20min	1.應用競賽打字練習系統，教師是學生程度自訂各班低標，務求 80%學生均能達成低標必要時建議增加上機練習時間" 2. https://www.speedtypingonline.com/typing-test 軟體進行英文打字測試，	講述教學法

	4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	統，進行英文輸入練習 (小學三年級英文字彙量不多，初學不求快而在正確性與熟練指法，目標在練成不看鍵盤能正確輸入) 1.督導學生是否指法放置位置正確(ASDFJKL;)，各手指負責區塊是否正確?(此階段不求快，但求指位正確) 2.督導學生是否能正確使用特定鍵與快速組合鍵 3.督導學生能否用記事本練習最基本的輸入(Hello,I'm Gary)含英文標點符號輸入 4.運用網路應用競賽打字練習系統，進行英文輸入練習 (小學三年級英文字彙量不多，初學不求快而在正確性與熟練指法，目標在練出不看鍵盤能正確輸入) 運用網路應用競賽打字練習系統，教師視學生程度自訂各班低標	20min		

英文輸入法教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以正確操作特定鍵功能		
	Capslock		
	Backspace		
	Tab、Ctrl、Shift、Alt、、、、、		
	Ctrl		
	Shift、Alt		
	Esc		
	PrtScr		
	NumLock		
	del		
	Enter		
	空白鍵		
2.	可以運用記事本，練習快速組合鍵		
	Alt+Tab 視窗切換		
	Ctrl+C 複製		
	Ctrl+X 剪下		
	Ctrl+V 貼上		
	Ctrl+Z 還原		
3.	可以標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)		
4.	可以運用記事本，練習最基本的輸入(Hello,I'm Gary)		
5.	可以運用網路應用競賽打字練習系統，進行英文輸入練習		
6.	通過 https://www.speedtypingonline.com/typing-test 網站英文打字測試，speed 達 5 正確率達 90		

評分標準	
全做到	100 分
做到 18 題	90 分
做到 16 題	80 分
做到 14 題	70 分
做到 12 題	60 分
做到 10 題	50 分
做到 8 題	40 分
做到 6 題	30 分
做到 4 題	20 分
做到 2 題	10 分
做到 0 題	0 分

活動二中文打字我最棒(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將精熟中文注音輸入法。	1.引起動機 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習	教師親自示範快速的中文輸入法先引起動機，進而示範各按鍵之功能，與標準中打指法 1.示範標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)及輸入法切換(Ctrl+Shift) 2.示範新注音輸入法模式下中英切換（單Shift或Ctrl+Space)，全形半形概念與切換(Shift+Space) 3.中文標點符號輸入 4.運用記事本，練習最基本的輸入(「我是蔣光超就讀明星國小，我最愛的水果是｛　｝」)，同時講解新注音中的【自動辨識】、【選字】的使用方式 5.運用台中市網路應用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習 (初學不求快而在正確性與熟練指法，目標在練出不看鍵盤能正確輸入基於中文為本國學生主要語言，建議指導學生以詞或以句為輸入單位，避免採一字一字輸入方式學習) 1.練習標準指法放置位置(ASDFJKL;)及練習輸入法切換(Ctrl+Shift) 2.練習新注音輸入法中英切換(單Shift或Ctrl+Space)，全形半形概念與切換(Shift+Space) 3.練習中文標點符號輸入 4.用記事本，練習最基本的輸入(「我是蔣光超就讀明星國小，我最愛的水果是｛　｝」)，同時練習新注音中的【自動辨識】、【選字】的使用方式 5.運用網路應用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習 (初學不求快而在正確性與熟練指法，	10min 30min 40min	應用競賽打字練習系統，教師是學生程度自訂各班低標，務求80%學生均能達成低標必要時建議增加上機練習時間	講述教學法

	4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	目標在練出不看鍵盤能正確輸入基於中文為本國學生主要語言，建議指導學生以詞或以句為輸入單位，避免採一字一字輸入方式學習) 1.督導學生是否指法放置位置正確(ASDFJKL;)，各手指負責區塊是否正確?(此階段不求快，但求指位正確) 2.督導學生是否能正確使用新注音自動辨識與選字功能 3.督導學生能否用記事本練習最基本的中文輸入含中文標點符號輸入 4.運用網路應用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習 (初學不求快而在正確性與熟練指法，目標在練成不看鍵盤能正確輸入) 應用競賽打字練習系統，教師視學生程度自訂各班低標	20min 20min		

中文輸入法教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以標準指法放置位置練習(ASDFJKL;)		
2.	可以新注音輸入法模式下中英切換(單 Shift 或 Ctrl+Space)		
3.	可以全形半形概念與切換(Shift+Space)		
4.	可以中文標點符號輸入		
5.	可以用記事本，練習最基本的輸入(「我是蔣光超就讀明星國小，我最愛的水果是{ }」)		
6.	運用網路應用競賽打字練習系統，進行中文輸入練習		
7.	通過 https://www.speedtypingonline.com/typing-test 網站中文打字測試，speed 達 5 正確率達 90		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-6 題	90 分
做到 1-5 題	80 分
做到 1-4 題	70 分
做到 1-3 題	60 分
做到 1-2 題	50 分
做到 1 題	40 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、社會領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	2 節
主題名稱		認識電腦		
單元名稱		檔案收納小管家		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常 生活問題。 3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集 與學習主題相關的資 料，並判讀其正確性。	核心素養	綜-E-B2 蒐 集 與 應 用 資 源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。 社-E-B2 認 識 與 運 用 科 技、資訊及媒體， 並探究其與人類 社會價值、信仰及態度的關聯。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問 題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日 常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察 與感知。 Ae-Ⅱ-1 人類為了解決生活需求 或滿足好奇心，進行科 學和技術的研發，從而 改變自然環境與人們的 生活。		
教材參考	自編			
教學設備	電腦			
學習目標	1.學生能認識基本的數位儲存、類別與傳輸單位 2.學生能熟悉檔案介面功能 3.學生能透過操作建立與管理檔案			
與其他領域的連結				
議題融入	資訊教育			

活動一認識檔案與資料夾(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將區別檔案與資料夾的不同與認識不同檔案的類型	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容 3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) 5.作品	以故事圖比喻房間東西整理與電腦檔案歸類，說明檔案管理的重要性並介紹不同檔案圖示 1.介紹檔案或資料夾，並介紹兩者不同 2.說明常見的檔案類型和圖示 1.老師快速建立檔案或資料夾，並介紹兩者 不同 2.以圖示列出各類檔案的不同 3.按滑鼠右鍵了解檔名與副檔名 4.快速資料夾使用教學 5.常用資料夾釘選到開始畫面 6.檔案總管教學	5min 10min 10min 10min 5min	1.上課表現 2.口頭問答"	講述教學法

檔案與資料夾的不同與認識不同檔案的類型教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以在電腦桌面建立一個規定名稱的檔案		
2.	可以在電腦桌面建立一個自己名字的資料夾		
3.	可以移動檔案到指定資料夾		
4.	可以讀出檔案的內容資料		
5.	可以將檔案加入快速資料夾		
6.	可以常用資料夾釘選到開始畫面		
7.	可以從檔案總管開啟檔案		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-6 題	90 分
做到 1-5 題	80 分
做到 1-4 題	70 分
做到 1-3 題	60 分
做到 1-2 題	50 分
做到 1 題	40 分

活動二認識電腦的計量單位(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將了解電腦的基礎計量單位。	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容 3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) 5.作品	說明生活上可以應用到的基本單位，如長度、重量等 1.認識電腦基本單位表示 2.認識常見的儲存設備容量表示 3.認識傳輸單位表示 1.檔案大小表示 2.老師介紹並讓學生體驗上傳與下載傳輸速度。 3.老師出題:如果有一個人想買一個記憶卡，裡面她想存100張照片、30部影片、100首歌曲，請問他該買多大容量的記憶卡?	5min 10min 10min 10min 5min	1.上課表現 2.口頭問答	講述教學法

電腦的計量單位教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以寫出電腦基本單位		
2.	可以寫出常見的儲存設備容量		
3.	可以寫出傳輸單位		
4.	可以使用中華電信測網速系統		
5.	可以計算記憶卡容量問題		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1-2 題	70 分
做到 1 題	60 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、語文領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三 年級</td><td>總節數</td><td>2 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">電腦與數位生活</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">瀏覽器的使用</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>2c-II-1
蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。
4-Ⅱ-3
會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Bc-II-1
各類資源的認識與彙整。
Bc-II-2
個人日常生活問題所需的資源。
Bc-II-3
運用資源處理日常生活問題的行動。
2d-II-1
體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。
Bd-II-2
生活美感的體察 與感知。
Aa-Ⅱ-1
標注注音符號的各類文本。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.學生能使用瀏覽器瀏覽網頁
2.學生能類化操作另一種瀏覽器
3.學生能使用帳號密碼登入自己的網頁
4.學生能下載指定檔案
5.學生能了解網路購物的基本流程（非真正下單）</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">科技教育</td></tr>
</table>

活動 1：彈指之間悠遊地球村(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學習活動學生將學會網址的格式、瀏覽器的基本操作及不同瀏覽器的使用	1.引起動機	自己學校網址介紹,教育相關網站介紹	10min	瀏覽器的使用學習內容檢核表	講述教學法
	2.向學生說明學習目標並講解學習內容	1. 學會網址的格式 2. 瀏覽器的基本操作 3. 不同瀏覽器的使用	10min		
	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	教師重點復習	5min		
	4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	學生練習	10min		
	5.隨棠學習檢測		5min		

瀏覽器的使用學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	可以打開 google 瀏覽器		
2.	可以打開 IE 瀏覽器		
3.	可以使用 google 瀏覽器搜尋學校網頁		
4.	可以使用學校網頁連結到教育部的相關網站		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-3 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動 2：包羅萬象的網路世界(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學習活動學生將學會瀏覽器的進階操作與瀏覽器設定、檔案下載及壓縮檔的解壓縮	1.向學生說明學習目標並講解學習內容	1.網路帳密登入 2.瀏覽器的基本操作（分頁,下載文字或圖檔，功能列使用） 3.瀏覽器的進階操作(下載及解壓縮) 4.網路購物(步驟解說) 5.主題搜尋(教師指定)練習及作業	15min	瀏覽器的進階操作學習內容檢核表	講述教學法
	2.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	1.網路帳密登入 2.瀏覽器的基本操作（分頁,下載文字或圖檔，功能列使用） 3.瀏覽器的進階操作(下載及解壓縮) 4.網路購物(步驟解說) 5.主題搜尋(教師指定)練習及作業			
	3.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	學生練習	15min		
	4.隨棠學習檢測	學生學習成效檢測	10min		

瀏覽器的進階操作學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	可以帳號密碼登入 google 網頁		

2.	瀏覽器的基本操作		
	分頁		
	下載文字或圖檔		
	功能列使用		
3.	瀏覽器的進階操作		
	檔案下載		
	檔案解壓縮		
4.	可以知道如何操作網路購物		
5.	可以完成老師指定的主題網站搜尋		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1-2 題	70 分
做到 1 題	60 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、藝術與人文領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">三 年級</td><td>總節數</td><td>8 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">電腦與數位生活</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">繪圖軟體的使用</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>2c-II-1
蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。
1-II-2
能探索視覺元素，並表達自 我感受與想像。
1-II-3
能試探媒材特性與技法，進 行創作。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Bc-II-1
各類資源的認識與彙整。
Bc-II-2
個人日常生活問題所需的資源。
視 E-II-2
媒材、技法及工具知能。
視 E-II-3
點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.學生能欣賞數位美術
2.學生能認識介紹的繪圖介面
3.學生能使用小畫家3D
4.學生能完成數位美術作品</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">科技教育</td></tr>
</table>

活動一電腦塗鴉很簡單(5 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將學會繪圖軟體的種類、功能及基本操作。。	1.引起動機	欣賞作品	10min	繪圖軟體教學檢核表	
	2.向學生說明學習目標並講解學習內容	手繪美術轉向數位美術	10min		講述教學法
	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	各種入門繪圖軟體簡介 1. 小畫家 2. Inkscape 3. 小畫家3D 4. Tinkercad	80min		
	4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	學生繪圖軟體練習	80min		
	5.學生作品成果展示		10min		
	6.隨堂學習檢測		10min		

繪圖軟體教學檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	可以開啟繪圖軟體應用程式		
2.	小畫家的基本操作		
	鉛筆		
	放大鏡		
	填入顏色		
	橡皮擦		
	色彩選擇		
	快取圖案		
3.	Inkscape 的基本操作		
	匯入圖片		
	描繪點陣圖		
	填充與邊框		
	刪除節點		
	匯出圖檔		
4.	小畫家 3D 的基本操作		
	基本繪圖		
	素材去背		
	3D 圖形		
	2D 結合 3D		
5.	Tinkercad 的基本操作		
	基本圖形尺寸設定		
	兩個圖形結合		
	圖形樓空製作		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1-2 題	70 分
做到 1 題	60 分

主題創作我最行(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將學會運用繪圖軟體完成數位美術作品。	1.引起動機	欣賞數位作品	10min	實機教學	
	2.向學生說明學習目標並講解學習內容	顏色概念及配搭解說	20min	實機教學	講述教學法
	3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	仿作練習(由教師提供樣本) 主題創作開始,學生找材料和討論	30min	實機教學	
	4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	學生進行主題創作	30min		
	5.學生作品展示發表	學生發表創作作品	20min		
	6.學生學習成效檢核	老師進行教學成效檢核	10min	繪圖軟體主題創作檢核表	

繪圖軟體主題創作檢核表

題次	題　　目	可以做到	沒有做到
1.	可以登入 Tinkercad 繪圖軟體		
2.	可以手繪作品草稿		
3.	可以列出作品所需要的素材表		
4.	可以依序在 Tinkercad 繪圖軟體上匯入所需作品素材		
5.	可以將素材組合		
6.	可以完成作品畫作		
7.	可以發表作品設計想法		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-6 題	90 分
做到 1-5 題	80 分
做到 1-4 題	70 分
做到 1-3 題	60 分
做到 1-2 題	50 分
做到 1 題	40 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、語文 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	6 節
主題名稱		電腦與數位生活		
單元名稱		數位學習高手		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資 源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能說出數位學習的例子 2.學生知道數位學習平台提供的服務 3.學生知道如何找到適合自己學習的學習資源網站 4.學生能進行數位學習操作		
與其他領域的連結		藝術與人文		
議題融入		科技教育		

活動 1：主動學習樂(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將學會數位學習的定義與優勢	1.引起動機 2.向學生說明學習目標並講解學習內容 3.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) 5.學生成效檢核	播放數位學習影片引起學生動機 1.老師藉由影片說明數位學習的定義與優勢 2.老師說明數位學習平台提供的服務 1.比較傳統學習與數位學習的差異 2.列舉數位學習的優點及風險 3.介紹數位學習平台的功能與服務 設計學習單讓學生檢核數位學習特點與學習平台提供之服務	10min 25min 20min 20min 5min	數位學習概念教學檢核表	講述教學法

數位學習概念教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以列舉三個數位學習平台		
2.	可以說出數位學習平台的特點		
3.	可以列舉數位學習平台所提供的服務三項		
4.	可以列舉傳統學習與數位學習差異兩項		
5.	可以說出最喜歡的數位學習平台，為什麼?		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1-2 題	70 分
做到 1 題	60 分

活動 2：數位學習停看聽(4 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本學習活動中學生將如何搜尋線上學習資源及註冊成為學習會員與操作。	1.向學生說明學習目標並講解學習內容 2.講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解) 4.提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點) 5.學生學習檢核	介紹常用的學習資源網站及如何搜尋及操介紹國資圖數位網路學習資源操作 1.電子書服務平台 2.公共圖書館數位資源入口網 介紹均一教育平台資源操作 1. 如何搜尋網站 2. 如何登入網站 3. 如何使用操作網站自主學習 介紹E-game平台資源操作 1. 如何搜尋網站 2. 如何登入網站 3. 如何使用操作網站自主學習 介紹因材網平台資源操作 1. 如何搜尋網站 2. 如何登入網站 3. 如何使用操作網站自主學習 介紹google classroom平台資源操作 1. 如何搜尋網站 2. 如何登入網站 3. 如何使用操作網站自主學習 4. 開啟會議功能 學生練習操作	20min 20min 20min 30min 30min 30min 10min	實機教學 實機教學 實機教學 線上學習資源檢核表	講述教學法

線上學習資源檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以進入電子書服務平台		
2.	可以進入公共圖書館數位資源入口網		
3.	可以使用均一教育平台		
	可以搜尋到均一教育平台		
	可以登入均一教育平台		
	可以完成均一教育平台一項學習任務		
	可以查核均一教育平台個人帳戶資料		
4.	可以使用E-game平台		
	可以搜尋到E-game平台		
	可以登入E-game平台		
	可以完成E-game平台一項學習任務		
	可以查核E-game平台個人帳戶資料		
5.	可以使用因材網平台		
	可以搜尋到因材網平台		
	可以登入因材網平台		
	可以完成因材網平台一項學習任務		
	可以查核因材網平台個人帳戶資料		
6.	可以使用google classroom平台		
	可以搜尋到google classroom平台		
	可以登入google classroom平台		
	可以完成google classroom平台一項學習任務		
	可以查核google classroom平台個人帳戶資料		
	可以開啟會議功能		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-5 題	90 分
做到 1-4 題	80 分
做到 1-3 題	70 分
做到 1-2 題	60 分
做到 1 題	50 分

基隆市港西國民小學 三年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、語文領域	設計者	小創家團隊
實施年級		三 年級	總節數	4 節
主題名稱		電腦與數位生活		
單元名稱		系統指揮官		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常 生活問題。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞 義。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1各類資源的認識與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 Aa-Ⅱ-1 標注注音符號的各類文本。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能瞭解電腦系統基本設定 2.學生知道如何保護個資 3.學生知道電腦病毒的危害及養成良好的使用習慣		
與其他領域的連結				
議題融入		科技教育、法治教育		

活動 1：調校高手(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本次活動學生將學會外觀及個人化、時鐘、語言和區域設定、裝置和印表機、工作列設定、程式集介紹、系統及安全性設定、軟體更新設定、防毒軟體設定	1.說明示範重點	藉由控制台的的介面操明，讓學生知道如何調整電腦設定	10min	電腦系統設定教學檢核表	講述教學法
	2. 教師示範與說 明	教師示範桌面、輸入法、工作列、時區 .. 等各項設定操作	20min		
	3. 學生模仿練習	學生依教師講解示範按步就班操作	20min		
	4. 教師督導練習	教師行間巡視或監看學生操作練習	10min		
	5. 學生獨立練習	教師出任務，請學生完成設定	10min		
	6.學生學習檢核	教師做學生學習檢核	10min		

電腦系統設定教學檢核表

題次	題目	可以做到	沒有做到
1.	可以正確操作電腦系統設定功能		
	外觀		
	時鐘		
	語言		
2.	可以完成工作列設定		
3.	可以完成電腦安全性設定		
4.	可以完成電腦軟體更新設定		
5.	可以完成電腦防毒軟體設定		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1-2 題	70 分
做到 1 題	60 分

活動 2：保密防毒(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本次學習活動學生將學會保護個資，不洩漏個人、家人及他人個資。	1.引起動機	影片播放，引起動機	10min		講述教學法
	2. 向學生說明教學目標(參考前項教學概述的教學目標)	1.說明個資的重要性 2.說明電腦病毒的感染途徑及如何防範	20min		
	3. 講解學習內容(將內容以更細節方式列出並講解)	1.何謂個資 2.如何保護護個資 3.公用電腦的使用習慣 4.網路抽獎停看聽 5.病毒種類 6.病毒感染途徑 7.病毒危害 8.防毒方法	20min		
	4. 提供學習指引與回饋(用問題引導學生記住學習內容的重點)	1.設計個資保護認知檢核表，讓學生檢視可能洩密的機率 2.設計使用習慣檢核表，讓學生檢視可能中毒的機率 3.全民資安素養網: https://isafeevent.moe.edu.tw/event2/	20min		
	5. 學生學習檢核		10min		

全民資安素養自我評量

1.		下列哪一個人的身分不適合申請社群平臺帳號？ A.正在讀大學的哥哥。 B.剛升上國小三年級的小明。 C.巷口早餐店的阿姨。
2.		使用網路時，下列哪一項行為「沒有」年齡限制？ A.玩線上遊戲。 B.使用社群網站。 C.搜尋資料。
3.		使用社群網站可能會遇到的情形，以下何者「為非」？ A.有些人為了盜取資料會假冒身分加好友。 B.不會有任何危險的事發生。 C.出現不適合兒童看的影片、照片或文章。
4.		下列何者不適合當作網路大頭貼？ A.透露就讀學校及學號的照片。 B.寵物。 C.自己拍的風景照片。
5.		何者是使用社群網站的正確觀念？ A.不在意網站的隱私設定。 B.遵守社群網站的使用者年齡規定。 C.假冒年齡身分偷偷使用。
6.		下列哪一項是正確的網路防詐騙觀念？ A.相信同學分享的網站，不用經過查證。 B.不隨意點開不明來源的連結。 C.收到電子郵件，不管三七二十一，先點開查看比較清楚。
7.		當你只有一個人在家，接到自稱銀行客服，來電詢問爸爸媽媽的個人資料，這時你可以怎麼做？ A.誠實地跟對方說爸爸媽媽的資訊。 B.叫他下次再打電話過來。 C.提高警覺，不隨便透露資訊給對方。
8.		下列哪一項資料是屬於高度隱私，不能隨便告訴其他人的祕密？ A.遊戲裡的暱稱。 B.網站的帳號密碼。 C.我喜歡的顏色。
9.		如果接到不明電話聲稱你的弟弟被綁架，但是弟弟就在你旁邊，明顯是詐騙電話，你應該怎麼做比較好？ A.不理會詐騙電話直接掛斷，並且意識到家中有人的資料可能遭到外洩，採取相關的防範措施。 B.嘲笑對方的詐騙技巧很笨。 C.懷疑對方打錯電話。
10		在網路世界中遇到有疑慮的消息，你可以撥打哪一個防詐騙專線電話求證呢？ A.165　　B.119　　C.114

評分標準	
全做到	100 分

做到 1-9 題	90 分
做到 1-8 題	80 分
做到 1-7 題	70 分
做到 1-6 題	60 分
做到 1-5 題	50 分
做到 1-4 題	40 分
做到 1-3 題	30 分
做到 1-2 題	20 分
做到 1 題	10 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】素養課程結構

四上

資訊生活家	1.網路蒐搜收	6 節
	2.電子郵件應用	6 節
	3.雲端物聯網世界	8 節

四下

無人水下機器人	1. 認識水下無人機	4 節
	2. 讓水下 ROV 動起來	6 節
	3. 數位相片後製	4 節
	4. 主題影片設計	4 節
	5. 水下資產探究	2 節

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、語文 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		四 年級	總節數	6 節
主題名稱		資訊生活家		
單元名稱		網路蒐搜收		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常 生活問題。 4-Ⅱ-3 會利用書面或數位方式查字辭典，並能利用字辭典，分辨字詞義。	核心素養	綜-E-B2 蒐 集 與 應 用 資 源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問 題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日 常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察 與感知。 Aa-Ⅱ-1 標注注音符號的各類文本。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能認識常見的搜尋引擎 2.學生能學會搜尋網站、網頁 3.學生能認識搜尋引擎的用途 4.學生能學會圖片的搜尋與使用		
與其他領域的連結		國語		
議題融入				

活動 1： 認識常見的搜尋引擎及生活應用（ 2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.讓學生認識常用搜尋引擎的使用介面與操作方式 2.讓學生能知道搜尋引擎可以幫我們做那些事	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4. 教師督導練習 5.學生獨立練習	介紹常用的搜尋引擎 1.介紹Yahoo奇摩、Google等搜尋引擎的背景知識與英文讀音 2.連結到各搜尋引擎，示範介面操作 3.介紹YouTube、維基百科等網站的功能與英文讀音 4.連結到YouTube、維基百科等服務，示範介面操作 5.示範搜尋引擎可以幫我們做那些事 -英文單字翻譯 -地圖搜尋（搜尋住家地址、一日遊行車路線、課本上知名景點） -影片搜尋（搜尋國語課本上相關人事物的影片） 1.學生連結到不同搜尋引擎與指定網站 2.學生操作不同搜尋引擎與指定網站的介面 3.學生搜尋資料 課堂間走動觀看學生操作情形 1.使用搜索引擎與相關網站，搜尋跟其他課程相關的資料 2.搜尋其他課程課本上介紹過的知名景點街景圖	10min 20min 30min 10min 10min	1.能說出搜尋網站的名稱 2.能使用搜尋引擎進行關鍵字搜尋 3.能進入YOUTUBE撥放音樂。 4.能使用Google翻譯完成英文單字翻譯。 5.能從google map搜尋住家地址、課本知名點。	講述教學法

認識常見的搜尋引擎及生活應用學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能說出搜尋網站的名稱		
2.	能使用搜尋引擎進行關鍵字搜尋		
3.	能進入 YOUTUBE 撥放音樂		
4.	能使用 Google 翻譯完成英文單字翻譯		
5.	能從 google map 搜尋住家地址、課本知名景點。		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二使用關鍵字搜尋網站、網頁(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學生能使用關鍵字找到相關網路資料	1.說明示範重點	1.搜尋學校網站 2.搜尋政府機關網站 3.搜尋生活常見品牌官方網站 4.使用關鍵字找網頁（單一關鍵字、多重關鍵字	10min	使用關鍵字搜尋網站、網頁檢核表	講述教學法
	2.教師示範與說明	1.搜尋自己學校網站 2.搜尋台中市政府、總統府、美國白宮等政府機關網站 3.搜尋「電腦品牌、手機品牌、運動用品品牌、職業運動」等生活相關官方網站 4.使用單一關鍵字來搜尋網頁，如「國語課本作者名字」 5.使用多重關鍵字來搜尋網頁「無尾熊食物」、「狗巧克力」	20min		
	3.學生模仿練習	學生練習教師示範的內容	30min		
	4.教師督導練習	課堂間走動觀察學生操作情形	10min		
	5.學生獨立練習	學生依照老師提供的「網頁搜尋學習單」線上表單，完成網頁搜尋	10min		

使用關鍵字搜尋網站、網頁學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能搜尋學校網站		
2.	能搜尋政府機關網站		
3.	能搜尋生活常見品牌官方網站		
4.	能使用單一關鍵字找網頁		
5.	能使用多重關鍵字找網頁		

評分標準	
全做到	100 分

做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三認識圖片的搜尋與使用(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.讓學生能認識 Google 圖片搜尋的技巧、圖片授權 2.能使用、下載免費圖庫網站上的資源。	1.說明示範重點	1.Google圖片的搜尋功能 2.Google圖片搜尋的工具 3.免費授權圖庫網站上的資源 4.圖片的下載與使用	10min	認識圖片的搜尋與使用學習內容檢核表	講述教學法
	2.教師示範與說 明	1.連結到 Google圖片搜尋 2.使用關鍵字搜尋圖片 3.進階搜尋圖片（大小、類型、使用權） 4.介紹免費授權圖庫網站 5.下載圖片、上傳圖片到 Google相簿	20min		
	3.學生模仿練習	學生練習教師示範的內容	30min		
	4.教師督導練習	課堂間走動觀察學生操作情形	10min		
	5.學生獨立練習	1.下載免費授權圖片 2.將下載圖片變為桌布 3.將下載圖片上傳到共用Google相簿	10min		

認識圖片的搜尋與使用學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能搜尋學校網站		
2.	能搜尋政府機關網站		
3.	能搜尋生活常見品牌官方網站		
4.	能使用單一關鍵字找網頁		
5.	能使用多重關鍵字找網頁		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、社會 領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">四 年級</td><td>總節數</td><td>6 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">資訊生活家</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">電子郵件應用</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>2c-II-1
蒐集與整理各類資 源，處理個人日常 生活問題。
3b-Ⅱ-1
透過適當的管道蒐集 與學習主題相關的資 料，並判讀其正確性。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
社-E-B2
認識與運用科技、資訊及媒體， 並探究其與人類社會價值、信仰 及態度的關聯。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Bc-II-1
各類資源的認識 與彙整。
Bc-II-2
個人日常生活問 題所需的資源。
Bc-II-3
運用資源處理日 常生活問題的行動。
2d-II-1
體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。
Bd-II-2
生活美感的體察 與感知。
Ae-Ⅱ-1
人類為了解決生活需求 或滿足好奇心，進行科 學和技術的研發，從而 改變自然環境與人們的 生活。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.學生能認識電子郵件的格式
2.學生能利用登入自己的信箱，收發電子郵件
3.學生能了解並遵守網路禮節和倫理
4.學生能設定信件匣、信件分類並且能處理垃圾郵件
5.學生能管理通訊錄，利用通訊錄寄送信件</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">國語</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

活動一進入自己的信箱(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
本節學習活動讓學生以傳統信件的經驗了解電子郵件的格式與獨一性，能利用自己的Google帳號、密碼進入個人信箱，可以順利寄出電子郵件	1.說明示範重點	1.老師歸納電子郵件的好處和便利性 2.進入個人信箱，並寄出信件到指定收件人	10min	進入自己的信箱學習內容檢核表	練習教學法
	2.教師示範與說明	1.老師利用傳統信封的圖片比較正確和錯誤地址的差別與處理流程 2. 輸人個人帳號、密碼登入信箱 3. 簡介個人信箱常用之功能 4. 解釋電子郵件格式各段落的意義 5. 寄出信件	20min		
	3.學生模仿練習	1. 學生練習登入個人信箱 2. 練習寄信	30min		
	4.教師督導練習	1.學生中文輸入的情形 2. 能正確輸入電子郵件帳號	10min		
	5.學生獨立練習	學生寄出信件給老師及同學	10min		

進入自己的信箱學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能登入自己的帳號		
2.	能登入自己的信箱		
3.	能用文字在電子郵件寫一封信		
4.	能成功寄出一封電子郵件		
5.	能成功收取電子郵件並回復		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二收發電子郵件(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學生能正確的對收信人執行回信的功能。	1. 說明示範重點	1.設定正確資料和簽名檔 2.回信，內容合乎網路禮節 3.在信件中插入圖片或附加檔案	10min	能正確收發信件，學生收到其他同學的來信。	練習教學法
	2. 教師示範與說明	1.利用設定的功能填入個人姓名，並設立簽名檔 2.回信的方式，撰寫內文時，注意文句用詞，不要有錯別字 3.夾帶附件的方法和注意事項	30min		
	3. 學生模仿練習	1.學生設定好個人資訊和簽名檔 2.兩人一組，利用回信功能做造詞接龍練習的寫信遊戲 3.延續上一單元的搜尋引擎，做一問一答的寫信遊戲(例如寫信詢問「國立自然科學博物館官方網站網址」，對方回信查出官方網站網址)	20min		
	4. 教師督導練習	1. 能順利完成造詞的練習。 2.能把搜尋的資料貼入信件中，寄出	10min		
	5. 學生獨立練習	1.與同學做信件往返的練習 2.信件附加一張圖片給收件者	10min		

收發電子郵件學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能利用設定的功能填入個人姓名，並設立簽名檔		
2.	能用電子郵件回信功能完成造句接龍練習。		
3.	能將圖片貼在電子郵件中		
4.	能成功在電子郵件中夾帶附檔並寄出		
5.	能成功收取電子郵件並打開附檔		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三管理電子郵件(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學生能讓信件依設定的條件自動分類。	1.說明示範重點	1. 設定群組名單，選擇群組為寄信對象 2. 設定標籤，能把信件自動篩選到指定標籤中	10min	管理電子郵件學習內容檢核表	練習教學法
	2.教師示範與說明	1. 說 明群組信件的好處和設定過程 2. 新增信件標籤 3. 設定信件篩選功能 4. 說明垃圾信件的來源,以及建議處理的方式	30min		
	3.學生模仿練習	1. 學生分組， 約4-5人一組，建立聯絡人群組 2. 寄送信件給聯絡人群組	20min		
	4.教師督導練習	1.老師可以檢視自己的信箱， 了解每位學生的情形 2.督導信件標題依老師規定(例如:班級組別- 活動名稱)	10min		
	5.學生獨立練習	1. 設定聯絡人群組並寄送群組信件 2. 設定標籤和規則，能自動篩選信件到指定的信件標籤	10min		

管理電子郵件學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能設定電子郵件群組名單		
2.	能對電子郵件群組寄、收信件		
3.	能設定信件標籤		
4.	能設定信件篩選功能		
5.	能成功收取具標籤功能的電子郵件		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域／科目		綜合、社會 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		四 年級	總節數	8 節
主題名稱		資訊生活家		
單元名稱		雲端物連網世界		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常 生活問題。 3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集 與學習主題相關的資 料，並判讀其正確性。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體， 並探究其與人類社會價值、信仰 及態度的關聯。
	學習內容	Bc-II-1各類資源的認識 與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問 題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日 常生活問題的行動。 2d-II-1 體察並感知生活中美感的普遍性 與多樣性。 Bd-II-2 生活美感的體察 與感知。 Ae-Ⅱ-1 人類為了解決生活需求 或滿足好奇心，進行科 學和技術的研發，從而 改變自然環境與人們的 生活。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.認識什麼是雲端服務、為何要使用雲端服務 2.認識雲端的類別與相關網路服務 3.學習使用 Google雲端服務與工具 4.認識線上學習服務平台與使用		
與其他領域的連結				
議題融入		國語、社會、藝術與人文		

活動一天上那朵雲(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
讓學生認識「什麼是雲端」、「為何要使用雲端」。	1.說明示範重點	說明學校有使用哪些雲端服務（例如會議記錄、行事曆、YouTube 頻道、網頁相簿等）	10min	天上那朵雲學習內容檢核表	
	2.教師示範與說 明	1.介紹學生作業可以上傳到雲端硬碟、學校照片可以放到網路相簿、學校活動影片可以發布到YouTube上、網頁書籤可以放在瀏覽器，這些都是雲端 2.介紹雲端硬碟與本機硬碟的差異、介紹雲端服務的分享功能	10min		練習教學法
	3.學生模仿練習	1.用 Google帳號登入Chrome 2.開啟Google雲端硬碟網頁介面 3.開啟google classroom並了解功能	10min		
	4.教師督導練習	課堂間走動觀看學生操作情形	5min		
	5.學生獨立練習	瀏覽YouTube頻道、網頁相簿	5min		

天上那朵雲學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能說出學校有哪些雲端服務平台		
2.	能用 google 帳號登入 chrome		
3.	能進入 google 雲端硬碟		
4.	能進入 google classroom		
5.	能瀏覽網頁相簿		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二雲端服務好精彩(1節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
介紹常見雲端服務的類別與網站。	1.說明示範重點	說明常見的雲端服務有哪些	10min	雲端服務好精采學習內容檢核表	
	2.教師示範與說 明	介紹雲端可以有各種不同的使用方式 1.檔案儲存和分享(雲端硬碟) 2.多媒體檔案的儲存與播放(網路相簿、YouTube、Spotify) 3.系統備份和回復(網路硬碟同步) 4.社群媒體和通訊(FB、Line、電子郵件、Hangouts) 5.筆記和書籤(Google keep筆記、Chrome瀏覽器書籤)	10min		練習教學法
	3.學生模仿練習	開啟、操作各種網路服務網站	10min		
	4.教師督導練習	課堂間走動觀看學生操作情形	5min		
	5.學生獨立練習	1.將指定網站加入書籤 2.使用 Google keep紀錄上課心得筆記並分享給老師	5min		

雲端服務好精采學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能上傳檔案到雲端硬碟		
2.	能上傳影片到 youtube		
3.	能上傳相片到雲端相簿		
4.	能將常用網站加入書籤		
5.	能使用 Google keep 紀錄上課心得筆記並分享給老師		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三雲端服務我也會(4節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
學生能使用各種雲端服務工具。	1.說明示範重點	1.網頁版Google雲端硬碟的使用 2.Google雲端硬碟檔案串流服務的使用 3.線上頭像圖案製作 4.線上卡片製作 5.Google 文件的使用 6. 使用雲端硬碟文件功能製作個人頭貼	20min	雲端服務我也會學習內容檢核表	練習教學法
	2.教師示範與說 明	1.網頁版Google雲端硬碟的使用 -新增資料夾 -上傳檔案、刪除檔案 -檔案的共用，把共用的連結寄給組員 2.Google雲端硬碟檔案串流服務的使用-安裝程式 -帳號登入與登出 -儲存檔案 3.線上頭像圖案製作網站 -線上製作個人頭像 -變更Google個人資料相片 -上傳個人頭像到 Google相簿 4.線上卡片製作網站 -線上製作各種卡片 -透過電子郵件寄送卡片 -上傳卡片到 Google相簿 5.Google文件的使用 分組以國語、社會課本中介紹過的人、事、物等主題 -分組搜尋主題相關網頁與圖片 -各組編輯共用文件完成主題報告 -發布文件，並且能設定正確的修改權限 6.Chrome瀏覽器擴充功能 -截圖工具的使用	40min		
	3.學生模仿練習	學生操作	60min		

	4.教師督導練習	課堂間走動觀看學生操作情形	20min		
	5.學生獨立練習	操作、應用各種雲端服務	20min		

雲端服務我也會學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能使用雲端硬碟文件功能製作個人頭貼		
2.	能使用雲端硬碟文件功能製作卡片		
3.	能使用共用雲端硬碟上傳檔案		
4.	能成功安裝 Google 雲端硬碟檔案串流服務功能		
5.	能使用 Google 雲端硬碟製作簡報		
6.	能上傳卡片到雲端相簿		
7.	能使用 Chrome 瀏覽器擴充功能 -截圖工具的使用		
8.	能使用 Google 雲端硬碟完成小組共編文件		
9.	能變更 Google 個人資料相片		
10.	能用 Google 雲端硬碟發布文件，並且能設定正確的修改權限		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-9 題	90 分
做到 1-8 題	80 分
做到 1-7 題	70 分
做到 1-6 題	60 分
做到 1-5 題	50 分
做到 1-4 題	40 分
做到 1-3 題	30 分
做到 1-2 題	20 分
做到 1 題	10 分

活動二數位雲端小玩家(2節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
讓學生能認識各種常用線上學習服務平台的登入與操作，以便能網路自學。	1.說明示範重點	1.介紹相關線上學習服務網站的用途 2.相關線上學習服務網站的登入方式	10min	1. 能以相關帳號登入相關學習服務平台	練習教學法
	2.教師示範與說 明	1.介紹均一教學平台、PaGamO、code.org等相關線上學習服務網站的用途 2.介紹相關線上學習服務網站的登入方式(OpenID、Google帳號) 3.介紹相關線上學習服務網站的操作方式	30min	2.能操作各種相關學習服務平台 3.能製作個人頭像並變更Google個人資料相片 4.能製作出卡片並以電子郵件寄送 5.能利用 Google文件完成主題報告	
	3.學生模仿練習	登入並操作各種線上學習服務網站			
	4.教師督導練習	課堂間走動觀看學生操作情形	30min	6.能使用截圖工具	
	5.學生獨立練習	1.登入相關學習服務平台 2.各種相關學習服務平台的操作	5min		
			5min		

數位雲端小玩家學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能登入均一平台完成指定任務		
2.	能登入因材網平台完成指定任務		
3.	能登入學習吧一平台完成指定任務		
4.	能登入 pagamo 平台完成指定任務		
5.	能登入酷課雲平台並完成指定任務		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領 域 / 科 目	綜合領域	設計者	小創家團隊

<table>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">四 年級</td><td>總節數</td><td>2 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">無人水下機器人</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">認識水下無人機</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>2c-II-1
蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。
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。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Bc-II-1
各類資源的認識與彙整。
Bc-II-2
個人日常生活問題所需的資源。
Bc-II-3
運用資源處理日常生活問題的行動。
Cd-II-1
生活中環境問題的覺察。
Cd-II-2
環境友善的行動與分享。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">平板電腦、水下無人機</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.讓學生了解水下無人機的硬體構造。
2.讓學生能安全操縱水下無人機。
3.學生可以自行設計水下無人機，並進行水底影像拍攝。
4.讓學生熟悉 Quik 軟體操作，並完成影片製作。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">藝術</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">海洋教育</td></tr>
</table>

活動一認識水下無人機(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
各類資源的認識與彙整。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	**【準備活動】** **活動一：水下機器人的發展史** ＊引起動機 1.播放「水下三十米」影片，引起學生學習動機 2.迷你水下機器人操作體驗 **【發展活動】** 1.影片: My underwater robot | David Lang。 2.介紹水下機器人的發展歷史。 （1）以簡報 PPT 說明水下機器人的發展史。 （2）打開台灣海洋科技研究中心「海洋小學堂」網頁，藉由動畫遊戲資訊了解 ROV 水下運作情形：http://tori-ocean-school.cybermumu.com/#/ **【總結活動】** 學生分享發表什麼是水下無人機?	20min 30min 20min 10min	1.學生能說明水下無人機的應用。 2.學生能操作水下無人機。 3. 認識水下無人機學習內容檢核表	探究與實作教學法

認識水下無人機學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能說出什麼是水下無人機		
2.	能成功操作水下無人機前進、後退		
3.	能成功操作水下無人機上浮、下沉		
4.	能搜尋海洋小學堂網頁		
5.	能完成海洋小學堂水下機器人任務。		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領　域　/　科　目	綜合領域	設計者	小創家團隊

實施年級		四 年級	總節數	6 節
主題名稱		水下無人機		
單元名稱		讓水下 ROV 動起來		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。 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。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 Cd-II-1 生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、水下無人機		
學習目標		1.讓學生了解水下無人機的硬體構造。 2.讓學生能安全操縱水下無人機。 3.學生可以自行設計水下無人機，並進行水底影像拍攝。 4.讓學生熟悉 Quik 軟體操作，並完成影片製作。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		海洋		

活動一水下無人機結構介紹。(6 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
覺察生活中環境的問題,探討並執行對環境友善的行動。。	1.說明示範重點	**一、ROV 結構大解密** 1.播放影片:Underwater Robotics https://www.youtube.com/watch?v=bbMNJXYFwPc&list=PLMJ41Cqrij1-iKxYJGw4kiAfyJgs52UJt	10min	水下機器人學習單。	探究與實作教學法
	2.教師示範與說明	2. 以簡報 PPT 說明 ROV 組裝基本結構。 3. 水下機器人學習單填寫	20min		
	3. 學生模仿練習	**一、 設計水下機器人** 1.以簡報 PPT 說明 SCAMPER 奔馳法創意思考方法。	20min		
	4. 教師督導練習	二、 SCAMPER 奔馳法創意思考學習單創思練習。 三、 使用 SCAMPER 奔馳法創意思考，帶學生進行手繪船舶設計圖學習單。	25min 25min	Scamper 奔馳法學習單	
	5. 學生獨立練習	**三、設計圖發表分享。**	30min 30min		

水下機器人學習單

我們是　年　班　　姓名_____

一、 ROV 有哪些裝置、功能是什麼：



_____

_____

_____

_____

二、手繪水下機器人設計圖

主題：如何改良水下機器人？		
縮寫	意　　義	**問題&答案**
S 取代	何物可被取代？	**(　　)可以用什麼材質取代？** →
C 合併	可與何物合併而成為一體？	(　　)可以跟什麼事物結合？ →
A 調整	原物可否有需要調整的地方？	(　　)有什麼可調整處，以提高功能？ →
M 修改	可否改變原物的某些特質，如意義、顏色、聲音、形式等？	(　　)還可以如何修改？ →
P 他用	可有其他非傳統的用途？	(　　)還有其他用途嗎？ →
E 消除	可否將原物變小？濃縮？或省略某些部分？	(　　)有什麼必須除去的？可否縮小？ →
R 重排 反轉	重組或重新安排原物的排序？或把相對的位置對調？	可以重新設計一種新型(　　)嗎？ →
結論：　1. 　　2.		



請用以下物件組出水下機器人.



水下無人機學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能說出什麼是水下無人機運行原理			
2.	能寫出水下機器人有哪些構造			
3.	能寫出水下機器人構造的應用是什麼			
4.	能完成 scamper 思考法學習單			
5.	能用 scamper 思考法設計出水下機器人。			
6.	能口頭發表水下機器人設計圖			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-5 題	90 分
做到 1-4 題	80 分
做到 2 題	70 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域／科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		四 年級	總節數	2 節
主題名稱		無人水下機器人		
單元名稱		水下 ROV 浮力大考驗		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。 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。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 Cd-II-1 生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、水下無人機		
學習目標		1.讓學生了解水下無人機的運作原理。 2.讓學生能知道浮力對於水下無人機的影響。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		海洋教育		

活動一、聽話的浮沉子。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	情境: 現在有一個寶特瓶裡有一個浮沉子娃娃，有什麼方法能讓裡頭的浮沉子娃娃聽話上下呢？是什麼原因讓他上下的呢？ 網路浮力測試遊戲: https://cosci.tw/run/?name=estOr31522118371975 ➢ 請小朋友發表分享問題的解決方法。 **【發展活動】** 準備物品: 1.600ml 寶特瓶一組一個。 2.各色吸管 3.中型迴紋針 浮沉子製作影片: https://www.youtube.com/watch?v=TDz_MrZtxd0 **【總結活動】** 學生展示發表自己那一組的浮沉子，是否可以順利下沉、上浮。操作中遇到什麼問題，如何解決。	10min 15min 15min	聽話浮沉子學習內容檢核表	探究與實作教學法

聽話的浮沉子學習內容檢核表

題次	題目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能說出浮沉子為什麼能下沉、上浮的原理			
2.	能製作浮沉子			
3.	能能成功讓一個浮沉子上浮下沉			
4.	能順利控制三個浮沉子			
5.	能發表展示浮沉子成果並說明			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動一、**水下滑翔機實測**。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
蒐集與整理各類資源,處理個人日常生活問題。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	情境:海底世界很奧妙,有許多我們想搜集的資料，如何能讓自製的水下滑翔機下潛到海底，並且能上浮到水面回傳資料。並且要能在水底停留最長時間，請小朋友幫忙想一想該怎麼才能做到呢？ 1.請小朋友發表分享問題的解決方法。 2.整理記錄解決問題需要什麼材料。 **【發展活動】** 1.想一想、動手做。請使用以下材料在規定時間內使用珍珠板、鮮奶紙盒、大頭針及鉛塊自製水下滑翔機，透過鉛塊的位置擺放及浮力的配置，順利讓水下滑翔機下潛及上升。 材料:珍珠板、鮮奶盒子、大頭針、鉛塊 製作時間:10 分鐘 評量方式:設計不須包含動力設備,只需製作一艘滑翔機，能夠以斜角下潛到底部，還能上浮到水面。 2.作品測試與改良 : 成品順利進行測試，並且能找出未成功原因，進行作品改良。 **【綜合活動】** 學生發表是否有成功完成水下滑翔機指定動作，如果有事如何做到的，如果沒有需要修正什麼地方。	10min 10min 10min 10min	水下滑翔機學習內容檢核表	探究與實作教學法

水下滑翔機學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能說出能水下滑翔機下沉的原理			
2.	能說出水下滑翔機上浮的原因			
3.	能依照說明自製水下滑翔機			
4.	能順利讓水下滑翔機先下沉碰到缸底在上浮			
5.	能發表展示水下滑翔機成果並說明			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準

全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域／科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		四 年級	總節數	6 節
主題名稱		無人水下機器人		
單元名稱		自製水下 ROV 無人機		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。 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。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 Cd-II-1 生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、水下無人機		
學習目標		1.讓學生自製水下 ROV 無人機。 2.讓學生能操作自製的水下 ROV 無人機。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		海洋教育		

活動: 自製水下 ROV 無人機。(6 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	**【準備活動】** 2019SeaPerch 大賽 1. 欣賞 2019 SeaPerch Regional | Mission Rescue and Recovery: Beacon and Vault 紀錄影片。 https://www.youtube.com/watch?v=GfC6bz61Z3g 學生討論並分享觀看心得。 希望藉由比賽的記錄影片引起學生對製作水下機器人的動機，並能創作屬於自己的水下機器人。 **【發展活動】** **製作水下機器人** 1.材料、工具介紹。 https://www.youtube.com/watch?v=4G-P-Xtxp8I 2.教師拿出成品讓學生進行觀察，並詢問是否知道如何製作? 3.教師講解水下機器人製作方法的分解步驟，並指導每組隊員齊心合力完成。 講解製作過程，步驟概要如下： A.將材料從材料包取出。 B.按照材料單上的說明擺放材料位置。。 C.跟著說明步驟進行船體組裝。 （教師要提醒學生使用工具的安全） D.裝上馬達、船槳、電池座。 4.各組員分工合作，完成水下機器人，並可發揮創意，裝飾機器人。 **ROV 機電影片-** **馬達安裝** https://www.youtube.com/watch?v=ubrPmjD5fiU **水下機器人操作教學** https://www.youtube.com/watch?v=HxL44TixvEU	10min 10min 120min 60min	自製水下 ROV 無人機學習內容檢核表	探究與實作教學法

		【總結活動】 **航行測試** 1.將製作好的水下機器人放置水中試航。 2.根據試航結果，教師提問: (1) 請同學思考水下機器人是如何移動的呢？ (2) 讓學生分享怎樣的水下機器人速度會較快？ （重量、速度、體積……） (3)請同學思考如何才能讓水下機器人操控順暢?	40min		

自製水下無人機學習內容檢核表

題次	題目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能依照第三節課所繪製的水下機器人設計稿擬出所需材料			
2.	能依照材料表準備材料			
3.	能正確使用電動工具製作水下機器人			
4.	能正確使用焊槍焊接馬達			
5.	能小組合作進行水下機器人組裝			
6.	能安裝浮條讓水下機器人在水中成為浮體。			
7.	能成功讓水下機器人在水中下沉、上浮			
8.	能發現問題並進行機器修正			
9.	能操作控制桿讓機器能前進到水中指定位置			
10.	能發表展示水下滑翔機成果並說明			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分

基隆市港西國民小學 四年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		四 年級	總節數	4 節
主題名稱		無人水下機器人		
單元名稱		水下資產探究		
設計依據				
學習重點	學習表現	2c-II-1 蒐集與整理各類資 源，處理個人日常生活問題。 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。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Bc-II-1 各類資源的認識與彙整。 Bc-II-2 個人日常生活問題所需的資源。 Bc-II-3 運用資源處理日常生活問題的行動。 Cd-II-1 生活中環境問題的覺察。 Cd-II-2 環境友善的行動與分享。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、水下無人機		
學習目標		1.讓學生了解水下資產。 2.讓學生知道如何利用水下無人機探究水下資產。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		海洋教育		

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	**一、ROV 結構大解密** 1.播放影片:Underwater Robotics https://www.youtube.com/watch?v=bbMNJXYFwPc&list=PLMJ41Cqrij1-iKxYJGw4kiAfyJgs52UJt 4. 以簡報 PPT 說明 ROV 組裝基本結構。 5. 水下機器人學習單填寫 **二、設計水下機器人** 四、以簡報 PPT 說明 SCAMPER 奔馳法創意思考方法。 五、SCAMPER 奔馳法創意思考學習單創思練習。 六、使用 SCAMPER 奔馳法創意思考，帶學生進行手繪船舶設計圖學習單。 **三、設計圖發表分享。**	10min 20min 20min 25min 25min 30min 30min	水下機器人學習單。 Scamper 奔馳法學習單	探究與實作教學法

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】素養課程結構

五上

數位大冒險	1.簡報魔法師	6 節
	2.網路守護者-禮儀之邦	6 節
	3.程式魔法學校：從零開始寫程式	8 節

五下

VEX 機器人	1.認識 VEX 機器人	4 節
	2.VEX 機器人構造介紹	6 節
	3.基本組裝及安全操作	4 節
	4.圖形化編程工具	5 節
	5.挑戰與應用	1 節

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域／科目		綜合、語文 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		五 年級	總節數	6 節
主題名稱		數位大冒險		
單元名稱		簡報魔法師		
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。		
教材參考	自編			
教學設備	電腦、Canva 簡報範例			
學習目標	1.學生能認識常見的簡報製作程式 2.學生能學會搜尋網站來獲取需要資源 3.學生能掌握簡報製作的基本原則和技巧			
與其他領域的連結	國語			
議題融入				

活動 1： 認識並使用簡報製作軟體-Canva（ 2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.讓學生學習使用Canva進行簡報設計 2. 提高學生的創意思維和表達能力	1. 介紹課程目標和內容 2.註冊與初步探索 3.學生模仿練習 4.學生獨立練習	1.介紹Canva平台及其功能。 2.連結到Canva，示範介面操作。 3.介紹Canva的功能與英文讀音，以及教師示範操作Canva教育版擁有之功能。 4.示範一個簡單的Canva簡報範例。 1.帶領學生註冊Canva帳戶，並告知教育版使用規則。 2.學生瀏覽Canva介面，認識其主要工具和功能。 3.學生簡單創建一個新項目，選擇簡報模板。 教師課堂間走動觀看學生操作情形 1. 教師巡視並確認每位學生皆已註冊帳號。 2. 學生能上台分享使用心得及未來簡報規劃。	10min 20min 30min 10min 10min	1.能說出搜尋網站的名稱 2.能註冊Canva 教育版帳號 3.能進入Canva 教育版並使用 4.能開始自主尋找主題並製作 5.口頭評量	講述教學法

認識並使用簡報製作軟體-Canva 檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能說出 Canva 的名稱及英文拼音		
2.	能使用掌握簡報製作的基本原則和技巧		
3.	能進入 Canva 註冊帳號		
4.	能選擇 Canva 模板		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-3 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二使用Canva開始製作簡報（2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.學生能介紹基本設計元素：文字、圖片、圖標、背景等 2.學生能分享排版技巧：對齊、間距、色彩搭配等	1.說明示範重點	1.學生能使用基本設計元素：文字、圖片、圖標、背景等，將其加入自己簡報。 2.教師分享排版技巧：對齊、間距、色彩搭配等，學生課堂中操作。 3.教師巡視課堂，並適時給予指導或建議。	10min	使用 Canva 完成教師指定主題之簡報。 口頭評量	講述教學法
	2.教師示範與說明	4.使用其他網站搜尋資料，並加入自己簡報。 1.主題為：港西風華。 2.搜尋網路相關港西資料並下載。 3.將有關港西圖片、文字，加入自己簡報內作呈現。	20min	檔案評量 口頭評量	合作學習法 講述教學法
	3.學生模仿練習	學生練習教師示範的內容，同儕互相討論並思考主題如何呈現。	30min	口頭評量	
	4.教師督導練習	課堂間走動觀察學生操作情形	10min		講述教學法
	5.學生獨立練習	學生依照老師提供的Canva簡報，完成自己的設計。	10min	口頭評量	

使用 Canva 開始製作簡報檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能搜尋學校相關資料		
2.	能將資料加入簡報內		
3.	能以多元方式呈現簡報(如:照片、文字、影片)		
4.	能使用 Canva 介紹校園		
5.	能使用 Canva 內設計元素增添簡報風采。		

評分標準	
全做到	100 分

做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三簡報內容檢核及作品展示(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.學生能分析一個成功簡報的要素：清晰的結構、關鍵信息、吸引人的視覺效果。 2.學生分享創作過程中的心得和收穫	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.學生在Canva上進行實際操作，添加文字和圖片 2.分析一個成功簡報的要素：清晰的結構、關鍵信息、吸引人的視覺效果 3.帶領學生為主題創作內容，並交由教師檢核內容 4.學生完成並上台分享自己簡報 1.自願的學生展示自己的簡報作品 2.分享創作過程中的心得和收穫 3.進行總結並鼓勵學生在未來的學習和生活中應用所學技能 學生練習教師示範的內容 課堂間走動觀察學生操作情形	10min 20min 30min 10min 10min	使用學習內容檢核表 口頭評量 口頭評量	講述教學法

簡報內容檢核及作品展示學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能完整呈現簡報內容		
2.	能清晰表達自己簡報內容		
3.	能在指定時間內完成簡報		
4.	能在同學發表時專心聆聽		
5.	能使用 Canva 完成教師指定主題簡報		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、社會 領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">五 年級</td><td>總節數</td><td>6 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">數位大冒險</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">網路守護者-禮儀之邦</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>3a-III-1
辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。
2a-III-1
覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。
1a-III-1
欣賞並接納自己與他人。
1b-III-1
規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。
社-E-B2
認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰 及態度的關聯。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-2
同理心的增進與實踐。
Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bc-III-1
各類資源的分析與判讀。
Bc-III-2
媒體對日常生活的影響。
Bc-III-3
運用各類資源解決問題的規劃。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.學生能了解並實踐網路禮儀
2.學生能學習如何保護個人隱私和安全
3.學生能成為負責任的數位公民
4.學生能在網路上友善發言，並知道網路上隨意留言之後果</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">國語</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

活動一認識網路禮儀（2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生能認識網路禮儀的重要性 2. 學生能了解常見的網路禮儀規則 3. 個人隱私保護	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 教師提問：什麼是禮儀？日常生活中的禮儀有哪些？ 2. 學生討論並引出網路禮儀的概念 教師介紹網路禮儀的定義和重要性 1. 展示一些網路禮儀的例子（如禮貌回覆電子郵件、不在網上發佈不當言論） 2. 學生上台分享網路留言案例 3. 分組討論：列舉在網上遇到的不禮貌行為，並討論如何改善 1. 教師提問：什麼是個人隱私？為什麼要保護它？ 討論並引出網路隱私的概念 2. 教師介紹個人隱私的基本概念和保護方法 教師展示如何設置社交媒體隱私設置 3. 學生分組進行角色扮演，模擬如何在網上保護自己的隱私	10min 20min 30min 10min 10min	學習內容檢核表 口頭評量 口頭評量 口頭評量	小組討論 合作學習法 練習教學法 合作學習法

認識網路禮儀檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能知道網路禮儀的重要性		
2.	能講出網路禮儀的定義及案例		
3.	能講出日常生活禮儀的概念		
4.	能理解個人網路隱私的概念		
5.	能分組進行展演，模擬保護網路隱私		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二網路停看聽(2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.學生能認識網絡欺凌的危害。 2.學生能知道如何應對和防範網絡欺凌。	1. 說明示範重點	1.教師提問：什麼是欺凌？你知道網絡欺凌嗎？ 討論並引出網絡欺凌的概念	10min	能討論並引出網絡欺凌的概念 網路停看聽檢核表	練習教學法
	2. 教師示範與說明	1.介紹網絡欺凌的形式和危害 2.分享一些應對網絡欺凌的方法（如告知信任的大人、保留證據等） 3.學生分組討論網絡欺凌的案例，分享應對策略 4.學生使用ipad做查詢	30min	口頭評量	合作學習法
	3. 學生模仿練習	1.了解基本的網絡安全常識 2.學習如何識別和避免網絡風險	20min	小組討論	講述教學法
	4. 教師督導練習	1.教師提問：什麼是網絡安全？你知道哪些網絡風險？ 討論並引出網絡安全的概念 2.介紹常見的網絡風險（如病毒、詐騙網站等） 分享基本的網絡安全措施（如安裝防病毒軟件、不點擊陌生鏈接等）	10min		
	5. 學生獨立練習	3. 學生在教師指導下進行基本安全設置（如瀏覽器的安全設置、電腦的防病毒檢查）	10min		

網路停看聽檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能了解基本的網絡安全常識		
2.	能知道如何識別和避免網絡風險		
3.	能講解網路安全的概念		
4.	能介紹常見的網路風險		
5.	能設置基本的電腦安全設置(如:防火牆)		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三網路禮儀之邦（2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 綜合運用所學的網絡禮儀知識 2. 提高學生的實踐能力 3. 認識數位公民的責任 4. 鼓勵學生成為負責任的數位公民	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 教師回顧之前學過的網絡禮儀知識 2. 提問：如何在實際生活中應用這些知識？ 1. 分享真實案例，展示良好網絡禮儀的應用 2. 討論這些案例中的做法是否恰當 1. 學生分組進行網絡禮儀實踐活動，如模擬在網上討論問題、回覆電子郵件等 1. 教師提問：什麼是數位公民？你認為一個好的數位公民應該具備哪些特質？ 討論並引出數位公民的概念 2. 介紹數位公民的責任（如尊重他人、遵守法律、不散佈謠言等） 分享優秀數位公民的故事和行為 宣言製作 3. 學生分組製作數位公民宣言，承諾在網上遵守禮儀和道德規範 4. 各組分享自己的宣言，並進行討論和完善	10min 30min 20min 10min 10min	網路禮儀之邦檢核表 口頭評量 口頭評量 口頭評量 小組討論	練習教學法 合作學習法 講述教學法

管理電子郵件學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能介紹數位公民的責任		
2.	能分享優秀數位公民的故事和行為		
3.	能認識數位公民的責任		
4.	能綜合運用所學的網絡禮儀知識		
5.	能進行網絡禮儀實踐活動		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合、社會 領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">五 年級</td><td>總節數</td><td>8 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">資訊生活家</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">程式魔法學校：從零開始寫程式</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>3a-III-1
辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。
2a-III-1
覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 1a-III-1
欣賞並接納自己與他人。
1b-III-1
規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影響，用以處理日常 生活問題。

社-E-B2
認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰 及態度的關聯。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-2
同理心的增進與實踐。
Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bc-III-1
各類資源的分析與判讀。
Bc-III-2
媒體對日常生活的影響。
Bc-III-3
運用各類資源解決問題的規劃。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.認識什麼是雲端服務、為何要使用雲端服務
2.認識雲端的類別與相關網路服務
3.學習使用 Google雲端服務與工具
4.認識線上學習服務平台與使用</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">綜合</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">國語、社會、藝術與人文</td></tr>
</table>

活動一認識程式設計(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生認識什麼是程式設計 2. 了解圖形化編程工具	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說 明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 教師提問：什麼是程式？你知道哪些應用程式？ 討論並引出程式設計的概念 2. 介紹程式設計的基本概念 介紹圖形化編程工具（如Scratch） 3. 學生註冊並登錄Scratch帳戶 4. 瀏覽Scratch介面，認識各種工具和功能 課堂間走動觀看學生操作情形 瀏覽YouTube頻道，查詢相關資料	10min 10min 10min 5min 5min	認識程式設計檢核表 口頭評量 口頭評量 口頭評量	 練習教學法 講述教學法

認識程式設計學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能夠解釋什麼是程式設計		
2.	能成功註冊並登錄 Scratch 帳戶		
3.	能能夠識別 Scratch 介面上的主要工具		
4.	能了解基礎的城市設計概念		
5.	能利用工具查詢需要的資料		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二基本運動指令 (1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學習基本運動指令 2. 控制角色在舞台上移動	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.引入活動 教師示範一個角色在舞台上移動的簡單程式 2.課程講解 介紹基本運動指令(如前進、後退、旋轉等) 示範如何組合指令控制角色移動 3.實際操作 學生實踐操作，讓角色在舞台上移動調整參數，觀察角色的變化	10min 10min 10min 5min 5min	基本運動指令學習內容檢核表 口頭評量 課堂巡視 口頭評量 口頭評量	 練習教學法

基本運動指令學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能使用基本運動指令		
2.	能組合指令控制角色在舞台上移動		
3.	能調整指令參數並觀察效果		
4.	能實際操作並執行程式		
5.	能專注聆聽課程並完成程式		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三程式大突破 (4 節)

教學流程

學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學習修改角色外觀 2. 添加聲音效果	1.說明示範重點	1.引入活動 教師展示一個包含外觀變化和聲音效果的範例 2.課程講解	20min	程式大突破學習內容檢核表	練習教學法
1. 學習事件觸發 2. 使用控制指令創建互動性程式		介紹如何更換角色的造型和背景 介紹如何添加和控制聲音效果 3.實際操作 學生實踐操作，更換角色造型和背景		口頭評量 課堂巡視	講述教學法
	2.教師示範與說 明	添加聲音效果並進行測試	40min	口頭評量	
1. 學習使用感應器指令 2. 收集並處理數據		1.引入活動 教師示範一個基於事件觸發的互動程式 課程講解 2.介紹事件指令（如當綠旗被點擊、當某鍵被按下等） 介紹控制指令（如重複執行、等待等） 實際操作		口頭評量	
1. 學習使用條件語句 2. 創建分支程式			60min	口頭評量	
		3.學生實踐操作，使用事件和控制指令創建互動程式 測試並調整程式		課堂巡視	
	3.學生模仿練習 4.教師督導練習	1.引入活動 教師示範一個使用感應器和數據處理的程式 2.課程講解 介紹感應器指令（如偵測碰撞、偵測距離等） 介紹變數和列表的使用方法	20min	口頭評量 口頭評量	
	5.學生獨立練習	3.實際操作 學生實踐操作，使用感應器指令收集數據，使用變數和列表處理數據	20min		

雲端服務我也會學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能更換角色的造型		
2.	能更換背景		
3.	能添加和控制聲音效果		
4.	能使用事件指令		
5.	能使用控制指令		
6.	能創建並測試互動性程式		
7.	能使用感應器指令		
8.	能創建變數和列表及創建分支程式		
9.	能收集並處理數據		
10.	能測試並調整分支程式		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-9 題	90 分
做到 1-8 題	80 分
做到 1-7 題	70 分
做到 1-6 題	60 分
做到 1-5 題	50 分
做到 1-4 題	40 分
做到 1-3 題	30 分
做到 1-2 題	20 分
做到　1 題	10 分

活動四程式設計我最行(2節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.學生能學習使用迴圈指令 2.學生能改善自己的程式碼 3.學生能綜合運用所學知識 4.學生能創建並展示自己的程式專案	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.引入活動 教師示範一個使用迴圈指令的程式 2.課程講解 介紹迴圈指令的基本概念 示範如何使用迴圈優化程式碼 3.實際操作 學生實踐操作，使用迴圈指令簡化程式碼 測試並調整程式 1. 引入活動 教師回顧之前學過的所有概念和指令 提問：你想創建什麼樣的程式專案？ 2.創意設計 學生分組討論並設計自己的創意專案 確定專案主題和功能 3.專案開發 學生實踐操作，創建並完善專案 教師巡視指導，提供幫助和建議 4.展示與反饋 學生展示自己的專案，介紹功能和創意 同學互相給予反饋和建議 2. 3.	10min 30min 30min 5min 5min	程式設計我最行檢核表 口頭評量 口頭評量 課堂巡視 口頭評量 口頭評量	練習教學法 講述教學法

數位雲端小玩家學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能使用迴圈指令並接收回應反饋		
2.	能改善自己的程式碼		
3.	能測試並調整程式		
4.	能綜合運用所學知識創建專案		
5.	能介紹自己的專案功能和創意		

評分標準

全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		五 年級	總節數	4 節
主題名稱		VEX 機器人		
單元名稱		認識 VEX 機器人		
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、VEX 機器人		
學習目標		1.學生能了解 VEX 機器人的基本概念和組成 2.學生掌握 VEX 機器人的基本組裝和安全操作 3.學生學習使用圖形化編程工具控制 VEX 機器人 4.學生通過挑戰和應用提高問題解決能力		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入				

活動一認識 VEX 機器人(4 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解VEX機器人的歷史和應用 2. 認識VEX機器人的基本組成部分	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	第一節：VEX機器人的歷史和應用 1.引入活動 教師介紹VEX機器人的背景和歷史 討論VEX機器人在各個領域的應用 2.課程講解 介紹VEX機器人的基本概念 展示一些VEX機器人的實際應用案例 3.影片欣賞與討論 觀看VEX機器人競賽的影片 討論影片中的重點和啟發 第二節：VEX機器人的組成部分 1.引入活動 教師展示一個拆解的VEX機器人 2.課程講解 介紹VEX機器人的主要組成部分（如傳感器、控制器、馬達等） 示範每個部分的功能和作用 3.小組活動 學生分組觀察和研究VEX機器人的組成部分，記錄和分享觀察結果 第三節：VEX機器人設計思維 1.引入活動 教師提問：設計一個機器人需要考慮哪些因素？ 討論設計一個成功機器人的要素 2.課程講解 介紹設計思維的基本步驟（如觀察、構思、創建、測試等） 分享一些成功的VEX機器人設計案例 3.小組活動 學生分組討論並設計一個簡單的VEX機器人，繪製設計草圖並展示 第四節：設計思維實踐 1.引入活動 回顧上一節課設計的VEX機器人草圖 2.課程講解	10min 30min 20min 10min 20min 10min 20min 10min 20min	1.學生能說明VEX機器人的基本構造。 2.學生能了解VEX機器人。 3. VEX機器人學習內容檢核表 4.教師巡視指導，解答問題 5.口頭評量	探究與實作教學法

		指導學生如何將設計草圖轉化為實際建模 3.小組實踐 學生分組開始實際搭建設計好的VEX機器人	10min		

認識水下無人機學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能說出什麼是 VEX 機器人		
2.	能合理使用 VEX 機器人的組件		
3.	能有效地合作和溝通		
4.	能將設計草圖轉化為實際建模		
5.	能完成初步的機器人搭建		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域／科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		五 年級	總節數	6 節
主題名稱		VEX 機器人		
單元名稱		VEX 機器人構造介紹		
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體 內容的意義與影 響，用以處理日常 生活問題。
	學習內容	Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、VEX 機器人		
學習目標		1.讓學生了解 VEX 機器人的詳細結構。 2.讓學生能掌握各部分的安裝和功能。 3.學生能夠測試驅動系統的運作。 4.讓學生能夠解決組裝過程中的問題。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入				

活動一 VEX 機器人構造介紹。(6 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解 VEX 機器人的詳細結構 2. 掌握各部分的安裝和功能	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	第一節：底盤和驅動系統 1.引入活動 教師展示 VEX 機器人的底盤和驅動系統 2.課程講解 介紹底盤的組裝步驟和驅動系統的原理 示範如何安裝輪子和馬達 3.實際操作 學生分組組裝底盤和驅動系統 測試驅動系統的運作 第二節：控制系統 1.引入活動 教師展示 VEX 機器人的控制系統 2.課程講解 介紹控制器、電池和線路的安裝步驟 示範如何連接和配置控制系統 3.實際操作 學生分組安裝和連接控制系統 測試控制系統的運作 第三節：傳感器系統 1.引入活動 教師展示 VEX 機器人的傳感器系統 2.課程講解 介紹不同類型的傳感器及其功能 示範如何安裝和使用傳感器 3.實際操作 學生分組安裝和配置傳感器 測試傳感器的運作 第四節：組件整合 1.引入活動 教師總結前幾節課的內容，介紹組件整合的重要性 2.課程講解 示範如何將底盤、驅動系統、控制系統和	10min 20min 20min 25min 25min	VEX 機器人學習單。 VEX 機器人構造介紹檢核表 口頭評量 口頭評量 口頭評量 口頭評量 口頭評量 口頭評量	探究與實作教學法

		傳感器系統整合在一起 介紹整合過程中的注意事項 3.實際操作 學生分組整合各個組件，組裝完整的 VEX 機器人，測試整合後的機器人運作 第五節：基本組裝工具介紹 1.引入活動 教師展示常用的組裝工具 2.課程講解 介紹螺絲刀、鉗子、扳手等基本組裝工具的使用方法 示範正確使用工具的技巧 3.實際操作 學生練習使用各種工具，進行基本的組裝操作 第六節：組裝步驟演示 1.引入活動 教師展示一個簡單的 VEX 機器人組裝範例 2.課程講解 分步演示 VEX 機器人組裝的過程，解釋每一步的要點 強調組裝過程中的安全操作規範 3.實際操作 學生分組模仿教師的步驟進行組裝 教師巡視指導，解答學生問題	30min 30min	教師巡視指導，糾正學生操作中的錯誤	

VEX 機器人學習單

我們是　年　班　　姓名_____

一、 VEX 機器人有哪些裝置、功能是什麼：



_____

_____

_____

_____

二、手繪 VEX 機器人設計圖

請用以下物件組出水下機器人.





水下無人機學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能理解組裝的每一步驟			
2.	能按照步驟進行組裝			
3.	能遵守安全操作規範			
4.	能完成簡單的組裝任務			
5.	能解決組裝過程中的問題			
6.	能正確使用螺絲刀、鉗子和扳手			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-5 題	90 分
做到 1-4 題	80 分
做到 2 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">五 年級</td><td>總節數</td><td>4 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">基本組裝及安全操作</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>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。
2d-III-1
運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-2
同理心的增進與實踐。
Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bb-III-2
團隊運作的問題與解決。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">平板電腦、VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.讓學生了解 VEX 機器人的運作原理。
2.讓學生能知道 VEX 機器人組裝的基本概念和安全守則。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">藝術</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

活動一、安全操作規範。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.學生能夠遵守安全操作規範 2.學生能夠完成簡單的組裝任務 3.學生能夠解決組裝過程中的問題	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.引入活動 教師提問：在組裝過程中應該注意哪些安全問題？ 2.課程講解 介紹組裝過程中的安全操作規範，如正確使用工具、注意力集中等 示範錯誤操作的危害 3.實際操作 學生分組進行組裝操作，特別注意安全規範	10min 15min 15min	安全操作規範學習內容檢核表 教師巡視指導，強調安全操作	探究與實作教學法

安全操作規範學習內容檢核表

題次	題目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能理解安全操作的重要性			
2.	能遵守安全操作規範			
3.	能正確使用工具			
4.	能集中注意力進行操作			
5.	能識別並避免錯誤操作			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二、**機器人大挑戰**。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生能夠綜合運用所學知識進行組裝 2. 學生能夠完成 VEX 機器人的完整組裝 3. 學生能夠遵守安全操作規範	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 引入活動 回顧前幾節課的重點，強調組裝和安全操作的重要性 2. 課程講解 簡要介紹綜合練習的內容和要求 3. 實際操作 VEX 機器人 學生分組進行綜合組裝練習，完整組裝一個 VEX 機器人 教師巡視指導，提供幫助和建議 **【綜合活動】** 學生發表是否有成功完成 VEX 機器人，如果有事如何做到的，如果沒有需要修正什麼地方。	10min 20min 10min	VEX 機器人學習內容檢核表	探究與實作教學法

水下滑翔機學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能合作完成任務			
2.	能解決組裝過程中的問題			
3.	能遵守安全操作規範			
4.	能完成 VEX 機器人的完整組裝			
5.	能綜合運用所學知識進行組裝			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域／科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		五 年級	總節數	6 節
主題名稱		VEX 機器人		
單元名稱		圖形化編程工具		
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、VEX 機器人		
學習目標		1.讓學生自製 VEX 機器人。 2.讓學生能操作自製的 VEX 機器人。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入				

活動三: 認識圖形化編程工具。(5 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 掌握圖形化編程工具的基本操作 2. 使用圖形化編程工具控制 VEX 機器人	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	第一節：認識圖形化編程工具 1.引入活動 教師展示VEX機器人的圖形化編程界面 2.課程講解 介紹圖形化編程工具的基本概念和功能 示範如何使用基本指令控制機器人 3.實際操作 學生登錄並熟悉圖形化編程工具 試著編寫簡單的程式控制機器人 第二節：基本指令應用 1.引入活動 教師展示一個使用基本指令的範例程式 2.課程講解 詳細介紹各種基本指令的應用，如前進、後退、轉彎等 示範如何組合指令實現複雜動作 3.實際操作 學生分組編寫程式，使用基本指令控制機器人 測試並調整程式 第三節：條件語句與迴圈 1.引入活動 教師示範一個使用條件語句和迴圈的程式 2.課程講解 介紹條件語句和迴圈的基本概念 示範如何使用條件語句和迴圈控制機器人 3.實際操作 學生分組編寫程式，使用條件語句和迴圈 測試並調整程式	10min 10min 80min 60min	VEX 機器人學習內容檢核表 口頭評量	探究與實作教學法

		第四節：綜合應用 1.引入活動 回顧前幾節課的重點，強調條件語句和迴圈的重要性 2.課程講解 簡要介紹綜合應用的內容和要求 3.實際操作 學生分組編寫綜合程式，實現指定功能 測試並展示程式	40min		

VEX 機器人學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能能夠使用基本指令			
2.	能夠組合指令實現複雜動作			
3.	能夠編寫並運行程式			
4.	能測試並調整程式			
5.	能解決編程過程中的問題			
6.	能理解條件語句和迴圈的基本概念			
7.	能使用條件語句和迴圈控制機器人			
8.	能解決編程過程中的問題			
9.	能綜合運用所學知識編寫程式			
10.	能與同學互動並合作完成任務			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分

基隆市港西國民小學 五年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">五 年級</td><td>總節數</td><td>1 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">VEX 機器人挑戰與應用</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>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。
2d-III-1
運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。

綜-E-C2
理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-2
同理心的增進與實踐。
Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bb-III-2
團隊運作的問題與解決。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">平板電腦、VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.讓學生了解 VEX 機器人的操作與應用。
2.讓學生知道如何使用 VEX 機器人進行比賽。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">綜合</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生能夠理解挑戰任務的內容 2. 學生能夠制定解決方案 3. 學生能夠實現挑戰目標	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	小組競賽任務 1.引入活動 教師介紹競賽內容和規則 2.課程講解 介紹挑戰任務的目標和評分標準 3.實際操作 學生分組接受挑戰，設計並實現挑戰任務	5min 5min 20min	口頭評量 教師巡視指導，提供幫助和建議 口頭評量 分組競賽	探究與實作教學法

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】素養課程結構

六上

科技生活家	1. 媒體大觀園：探索媒體的世界	6 節
	2. 網路守護者：打造你的網路行為指南	6 節
	3. 程式魔法師：用 Scratch 創造奇蹟	8 節

六下

數位特工	1.杯子奇遇記：設計與 3D 列印的樂趣	6 節
	2.機器人足球聯賽：能進球的機器人	6 節
	3.合作夢工廠：團隊創作畢業影片	8 節

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、語文 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		六 年級	總節數	6 節
主題名稱		科技生活家		
單元名稱		媒體大觀園：探索媒體的世界		
設計依據				
學習重點	學習表現	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能了解不同種類的媒體及其特點。 2.學生能分辨媒體報導的真實性與虛假性。 3.學生能學會自主判斷新聞資訊的可靠性。 4.學生能理解媒體對社會的影響。 5.學生能培養學生的媒體素養與批判思維能力。		
與其他領域的連結		國語		
議題融入				

活動 1： 認識媒體：媒體的種類與影響（ 2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生能列出不同種類的媒體並描述其特點。 2. 學生能區分真實新聞與虛假新聞。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 引導階段： 介紹課題：老師介紹本次課題，說明探索媒體世界的重要性。 影片播放：播放一段簡短的影片，介紹不同種類的媒體（如報紙、電視、社交媒體等）。 2. 主題討論： 媒體特點討論：分組討論不同媒體的特點，各組派代表分享討論結果。 媒體真實性：老師講解如何辨別媒體報導的真實性，並提供實例進行分析。 3. 實踐活動： 新聞報導分析：學生分組選擇一則新聞，進行真實性分析，判斷其來源和可靠性。 虛假新聞辨別挑戰：老師提供幾則虛假新聞，學生進行辨別並說明理由。 4. 分享與總結： 小組分享：各組分享他們的新聞分析結果和辨別經驗。 課堂總結：老師總結本次課堂的主要內容，強調媒體素養與自主判斷的重要性。 5. 延伸活動： 媒體日記：讓學生記錄一周內接觸的各類媒體內容，並進行分析，下一次課堂進行分享。	10min 20min 30min 10min 10min	口頭評量 同儕互評 小組討論 課堂巡視 口頭評量 同儕互評	講述教學法 合作教學法

認識媒體：媒體的種類與影響學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到

1.	能列出不同種類的媒體並描述其特點		
2.	能區分真實新聞與虛假新聞		
3.	能分析新聞來源的可靠性		
4.	能討論媒體對社會的影響		
5.	能在課堂上積極參與討論並分享自己的見解。		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二資訊判讀：如何分辨真實與虛假的資訊(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 學生了解不同種類的媒體及其特點。 2. 學生學會辨別媒體報導的真實性。 3. 學生具備分析新聞來源和可靠性的能力。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1. 導入活動：播放一段短片，介紹媒體的歷史和重要事件。 2. 小組討論：分組討論傳統媒體（如報紙、廣播、電視）和新媒體（如網絡、社交媒體）的區別和各自的影響。 3. 資料收集與展示：每組選取一種媒體，進行資料收集並製作簡報，展示該媒體的發展歷史。 活動流程： 1. 案例分析：老師展示幾個假新聞的案例，學生分組分析其特點。 2. 辨別挑戰：提供若干新聞標題，學生使用老師教授的方法進行辨別，並解釋理由。 3. 工具使用：教授使用FactCheck.org等工具進行事實核查，學生實踐操作。 活動流程： 1. 討論引導：老師提出一些媒體倫理案例，學生進行分組討論。 2. 角色扮演：模擬媒體報導場景，學生分角色扮演記者、編輯、受訪者等，體會媒體報導中的倫理挑戰。 3. 總結反思：學生分享角色扮演的心得，老師總結媒體倫理的重要性。	10min 20min 30min 10min 10min	理解媒體的倫理原則和責任。 探討媒體在報導中的道德挑戰。 培養學生的媒體倫理觀。 同儕互評 小組討論 課堂巡視	講述教學法 合作學習法

資訊判讀：如何分辨真實與虛假的資訊學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能列出媒體的基本倫理原則		
2.	能識別媒體報導中的倫理問題		
3.	能模擬場景中表現出媒體倫理觀		
4.	能使用正確的方法辨別假新聞		
5.	能操作事實核查工具		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三提升媒體素養與批判思維(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.深入理解媒體素養的內涵。 2.提升學生的批判思維能力。	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	活動流程： 1.講座與討論：老師講解媒體素養的重要性，學生分組討論自己的媒體使用習慣和體會。 2.案例研討：提供若干媒體報導的案例，學生分組進行研討，分析其中的問題和優點。 3.反思總結：學生寫一篇反思文章，總結自己在媒體使用和判斷中的收穫與不足。	20min 10min 10min	深入理解媒體素養的內涵。 提升學生的批判思維能力。 培養學生對媒體內容的反思和判斷能力。	講述教學法

認識圖片的搜尋與使用學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能能描述媒體素養的內涵		
2.	能在案例研討中表現出批判思維能力		
3.	能撰寫反思文章，總結學習收穫		
4.	能按要求創作出符合主題的媒體內容		
5.	能展示環節進行有效的表達和點評		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、社會 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		六 年級	總節數	6 節
主題名稱		科技生活家		
單元名稱		網路自律：負責任的網路使用者		
設計依據				
學習重點	學習表現	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.學生能了解網路上的發言規矩和網路禮儀。 2.學生能掌握安全的網路瀏覽技巧。 3.學生能擁有網路上的責任感和自律能力。 4.學生能提升自主批判性思維和判斷能力。 5.學生能學會在網路上保護自己的隱私和個人資訊。		
與其他領域的連結		國語		
議題融入		性別平等		

活動一、網路自律：負責任的網路使用者(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.了解網路禮儀的基本概念和重要性。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明	活動流程： 1.導入活動： 播放短片：播放一段介紹網路禮儀的短片，激發學生的興趣。使用YouTube上的「網路禮儀」短片，如：Netiquette Guidelines。	10min 20min	網路自律：負責任的網路使用者學習內容檢核表	練習教學法

2.掌握基本的網路溝通技巧。 3.認識良好網路行為對社會的影響。	3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	討論提問：在短片播放完後，提出問題來引導討論，例如：「你們在網路上遇到過哪些不禮貌的行為？」、「你覺得這些行為對其他人有什麼影響？」 2.講解與討論： 網路禮儀概念：老師詳細講解網路禮儀的基本概念和重要性，並介紹一些常見的網路禮儀規範，例如：避免網路霸凌、尊重他人隱私、文明用語等。 分組討論：將學生分成小組，讓他們討論自己在網路上遇到的不良行為，以及這些行為可能造成的影響。每組選出一位代表在全班分享討論結果。 3.案例分析： 案例展示：準備一些不良網路行為的案例（如網路霸凌、隨意散佈他人隱私等），讓學生進行分析。 提出改進建議：學生分組討論案例中的不良行為，並提出改進建議。每組選出一位代表在全班分享他們的分析和建議。 活動流程： 1.安全講座：介紹網路安全概念：老師講解安全瀏覽網頁的技巧和常見網路威脅，如病毒、釣魚網站、惡意軟體等。使用YouTube上的安全講座影片，如：Internet Safety Tips for Kids。 2.展示範例：展示安全和不安全網站的範例，解釋如何分辨它們。 3.實踐活動： 小組活動：學生分組進行網頁安全性分析，使用教師提供的範例網站，學會辨別可信賴的網站。提供一些指導問題，如：「這個網站有沒有SSL證書？」、「網站內容是否專業和可信？」	30min 10min 10min 30min 10min	口頭評量 同儕互評 掌握安全瀏覽網頁的基本技巧。 瞭解常見的網路威脅和防範措施。 學會辨別可信賴的網站。	講述教學法 合作教學法

		4.實踐演練：讓學生嘗試在瀏覽器中進行一些安全設置，如開啟防毒軟體、設定隱私保護等。 5.分享與總結： 小組分享：各組分享他們的分析結果，討論他們認為可信賴的網站特徵。 總結：總結安全瀏覽的重要性，強調保護個人資訊和避免網路威脅的必要性。			

進入自己的信箱學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能描述網路禮儀的基本概念		
2.	能舉例說明良好和不良的網路行為		
3.	能在案例分析中提出合理的建議		
4.	能識別常見的網路威脅		
5.	能分辨可信賴的網站		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二、網路隱私：如何保護自己的個人資訊(3 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解網路發言的責任和影響。 2. 掌握正確的網路表達方式。 3. 培養學生對自己網路行為的責任感。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1.導入活動： 播放短片：播放一段關於網路言論責任的短片，例如：Think Before You Post。 2.討論引導：提出問題引導學生思考：「你覺得在網路上發言有什麼責任？」、「不負責任的言論可能帶來哪些後果？」 3.講解與討論： 網路發言責任概念：教師講解網路發言的責任和可能的影響，強調要負責任地使用網路，避免發布不實或有害的資訊。 小組討論：學生分組討論自己在網路上的發言經驗和影響，分享一些正面和負面的案例。 4.角色扮演： 模擬場景：學生模擬網路發言場景，例如發表評論、參與討論等，討論不同言論的責任和後果。 5.反思分享：每組分享角色扮演中的經驗和反思，討論如何在網路上負責任地發言。 活動流程： 1.講解與討論：隱私保護概念：老師講解個人隱私的重要性和保護方法，例如使用強密碼、不隨意分享個人資訊等。使用YouTube上的隱私保護影片，如：Protecting Your Online Privacy。 2.討論引導：提出問題引導學生思考：「你有沒有在網路上遇到過隱私問題？」、「你是如何保護自己的隱私的？」 3.實踐活動：隱私設置操作：學生進行隱私設置操作練習，學習如何在各種網	10min 30min 20min 10min 10min 20min	網路隱私：如何保護自己的個人資訊學習內容檢核表 口頭評量 同儕互評 了解個人隱私的重要性。 掌握保護個人隱私的基本方法。 學會在網路上設定隱私保護措施。	練習教學法 合作教學法 講述教學法

		路平台（如社交媒體、郵箱）中設定隱私保護措施。 4.隱私檢查：讓學生檢查自己的社交媒體帳號，確認是否已設定隱私保護，並進行必要的調整。 5.分享與總結：隱私經驗分享：學生分享自己的隱私保護經驗和操作過程，老師提供反饋。 6.總結重點：總結保護個人隱私的重要性，強調在網路上保護隱私的實踐技巧。	10min 10min		

收發電子郵件學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能描述個人隱私的重要性		
2.	能列出保護個人隱私的基本方法		
3.	能進行基本的隱私設置操作		
4.	能掌握網路自律的實踐技巧		
5.	能綜合運用所學的網路自律知識		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 上學期 素養課程教案

領域/科目		綜合、社會 領域	設計者	小創家團隊
實施年級		六 年級	總節數	8 節
主題名稱		科技生活家		
單元名稱		程式魔法師：用 Scratch 創造奇蹟		
設計依據				
學習重點	學習表現	1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Ca-III-1 環境潛藏的危機。 Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。		
教材參考		自編		
教學設備		電腦		
學習目標		1.復習並鞏固基礎的Scratch編程知識。 2.學生能掌握Scratch編程的高級概念和技巧。 3.培養學生的創造力和問題解決能力。 4.促進學生合作和團隊協作精神。 5.學生能完成一個完整的Scratch項目，展示學習成果。		
與其他領域的連結		藝術與人文		
議題融入		性別平等		

活動一、Scratch 冒險島：程式設計初體驗(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

1.了解並回顧Scratch的基本概念和操作。 2.掌握基礎的程序塊和指令。 3.實踐基本的編程項目。	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.導入活動： 播放介紹影片：播放一段介紹Scratch基本功能的影片，例如：What is Scratch?。 討論提問：老師提出問題引導學生回憶：「你之前用Scratch做過哪些項目？」、「你覺得哪些指令是最常用的？」 2.講解與實踐： 基礎概念回顧：老師講解Scratch的基本概念和操作，包括界面介紹、程序塊、角色和背景等。 簡單項目實踐：學生跟隨老師的指導，實踐一個簡單的編程項目，例如讓角色在屏幕上移動。 3.小組活動： 分組合作：學生分成小組，合作完成一個小項目，例如創建一個簡單的互動故事或遊戲。 4.分享與反思：各組展示他們的作品，分享編程過程中的經驗和挑戰。	10min 10min 10min 5min 5min	Scratch 冒險島：程式設計初體驗學習內容檢核表	練習教學法

Scratch 冒險島：程式設計初體驗學習內容檢核表

題次	題 目	有做到	沒有做到
1.	能描述 Scratch 的基本概念和操作		
2.	能使用基本的程序塊完成簡單項目		
3.	能合作完成小組項目		
4.	能掌握角色和背景的基本操作		
5.	能如何創建和編輯角色和背景		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二、動手做遊戲：從零開始設計遊戲(1節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
實踐角色和背景的設計和應用	1.說明示範重點 2.教師示範與說 明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.導入活動： 展示範例：展示一些學生作品中的角色和背景設計範例，激發創作靈感。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「你最喜歡的角色設計是什麼樣的？」、「背景如何影響故事或遊戲的氛圍？」 2.講解與示範： 角色與背景創建：老師示範如何在Scratch中創建和編輯角色和背景，講解基本操作和技巧。 實踐操作：學生跟隨老師的指導，實踐創建和編輯角色和背景。 3.小組活動： 分組合作：學生分組合作設計一個有趣的角色和背景，並在Scratch中進行實現。 4.分享與反思：各組展示他們的角色和背景設計，分享設計理念和創作過程。 課堂間走動觀看學生操作情形	10min 10min 10min 5min 5min	動手做遊戲：從零開始設計遊戲學習內容檢核表 觀察學生的操作熟練度。 檢查學生設計的角色和背景。 評估學生的分享和反思。	 練習教學法 合作教學法 講述教學法

雲端服務好精采學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能創建和編輯角色和背景		
2.	能使用角色和背景設計一個小項目		
3.	能合作完成小組設計項目		
4.	能流暢分享自己的角色與背景設計		
5.	能與同學友善的互動並合作進行計畫		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動三、動畫夢工廠：用Scratch製作動畫（4節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解動畫的基本概念和原理。 2. 掌握Scratch中動畫的基本操作。 3. 完成一個簡單的動畫項目。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習	1. 導入活動： 動畫展示：播放一段簡短的Scratch動畫範例，激發學生的興趣。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「動畫是如何運作的？」、「你喜歡什麼樣的動畫效果？」 2. 講解與示範： 動畫原理介紹：老師講解動畫的基本概念和原理，例如幀數、運動軌跡等。 Scratch動畫入門：老師示範如何在Scratch中創建一個簡單的動畫，介紹基本操作和技巧。 3. 實踐活動： 動畫製作：學生跟隨老師的指導，實踐創建一個簡單的動畫，例如讓角色在屏幕上移動和變換。 分享與反思：學生展示他們的作品，分享動畫製作過程中的經驗和挑戰。 1. 導入活動： 角色展示：展示一些創意的動畫角色範例，激發學生的創作靈感。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「你喜歡什麼樣的角色設計？」、「角色動畫效果如何影響整體動畫？」 2. 講解與示範： 角色設計介紹：老師講解角色設計的基本概念和技巧，例如造型、顏色和動作設計等。 動畫效果示範：老師示範如何為角色添加動畫效果，例如走路、跳躍和旋轉等。 3. 實踐活動： 角色設計與動畫：學生設計一個創意角色，並在Scratch中為其添加動畫效果。 分享與反思：學生展示他們的角色動畫，分享設計過程中的經驗和挑戰。	20min 20min 20min	動畫夢工廠：用Scratch製作動畫學習內容檢核表 學生能描述動畫的基本概念和原理 學生能使用Scratch創建簡單的動畫 學生能在小組中分享和反思製作過程。	練習教學法 合作教學法 講述教學法

	4.教師督導練習 5.學生獨立練習	1.導入活動： 背景展示：展示一些優秀的動畫背景範例，激發學生的創作靈感。 討論提問:老師提出問題引導學生思考:「背景如何影響動畫的氛圍？」、「場景轉換如何影響故事的流暢度？」 2.講解與示範： 背景創建介紹：老師講解背景設計的基本概念和技巧，例如色彩搭配和細節處理等。 場景轉換示範:老師示範如何在Scratch中進行場景轉換，例如使用「切換背景」指令。 3.實踐活動： 背景創建與場景轉換：學生設計一個創意背景，並在Scratch中添加場景轉換效果。 4.分享與反思：學生展示他們的背景和場景轉換，分享設計過程中的經驗和挑戰。 1.導入活動： 範例展示:展示一個完整的Scratch動畫項目範例，激發學生的創作靈感。 討論提問:老師提出問題引導學生思考:「這個動畫項目有哪些亮點？」、「你想創作什麼樣的動畫故事？」 2.項目製作： 項目設計：學生分組設計一個完整的動畫項目，綜合運用角色設計、背景創建、動畫效果和場景轉換等技巧。 項目實施:學生在Scratch中實現他們的動畫設計，老師提供指導和支持。 3.展示與反思：小組展示：各組展示他們的動畫項目，解釋設計理念和實現過程。 4.老師反饋：老師給予反饋，強調動畫製作的亮點和改進建議,總結學習成果。	60min 20min 20min		

動畫夢工廠：用 Scratch 製作動畫學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到

1.	能描述動畫的基本概念和原理		
2.	能使用 Scratch 創建簡單的動畫		
3.	能使用共用雲端硬碟上傳檔案		
4.	能在小組中分享和反思製作過程		
5.	能學習如何設計動畫角色		
6.	能掌握角色動畫效果的基本技巧		
7.	能完成一個有動畫效果的角色項目		
8.	能設計創意的動畫角色		
9.	能為角色添加動畫效果		
10.	能在小組中分享和反思設計過程		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-9 題	90 分
做到 1-8 題	80 分
做到 1-7 題	70 分
做到 1-6 題	60 分
做到 1-5 題	50 分
做到 1-4 題	40 分
做到 1-3 題	30 分
做到 1-2 題	20 分
做到 1 題	10 分

活動四、互動故事館：創作你的互動故事 (2 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

1. 掌握Scratch互動故事創作的基本技巧。 2. 學習角色互動和分支劇情的設計。 3. 培養學生的創意表達和故事敘述能力。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說 明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	1. 導入活動： 故事展示：播放一段互動故事的範例影片，例如：Scratch Interactive Stories。 2. 討論提問：老師提出問題引導學生思考:「互動故事與普通故事有何不同？」、「你想創作什麼樣的互動故事？」 講解與示範： 3. 互動故事介紹:老師講解互動故事的基本概念和原理，包括角色互動、分支劇情和用戶選擇等。 4. 角色設計示範：老師示範如何在Scratch中設計互動故事的角色和設定基本互動行為。 5. 實踐活動： 角色設計與互動:學生設計一個互動故事的角色，並設計角色之間的基本互動行為。 分享與反思:學生展示他們設計的角色和互動行為,分享設計過程中的經驗和挑戰 1. 導入活動： 劇情展示:展示一個有分支劇情的互動故事範例，激發學生的創作靈感。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「分支劇情如何增加故事的趣味性？」、「你想讓用戶在你的故事中做出哪些選擇？」 2. 講解與示範： 分支劇情設計：老師講解如何在Scratch中設計分支劇情和用戶選擇，示範使用「如果...那麼」和「重複直到」等指令實現分支劇情。 完整故事設計：老師示範如何將角色設計、互動行為和分支劇情結合起來，創作一個完整的互動故事。 3. 實踐活動： 互動故事製作:學生分組設計和製作一個完整的互動故事，包括角色設計、互動行為和分支劇情。	10min 30min 10min 10min 10min	互動故事館:創作你的互動故事學習內容檢核表 口頭評量 課堂間走動觀看學生操作情形	練習教學法 合作教學法 講述教學法

		4.展示與反思:各組展示他們的互動故事項目，分享設計理念和實現過程，並進行反思和改進。	5min		

互動故事館：創作你的互動故事學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	沒有做到
1.	能描述互動故事的基本概念和原理		
2.	能設計互動故事的角色和基本互動行為		
3.	能在小組中分享和反思設計過程		
4.	能設計分支劇情和用戶選擇		
5.	能完成一個完整的互動故事項目		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域/科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		六 年級	總節數	2 節
主題名稱		數位特工		
單元名稱		杯子奇遇記：設計與 3D 列印的樂趣		
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 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。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、電腦、3D 列印機		
學習目標		1.掌握 3D 設計軟件的基本操作。 2.了解 3D 列印的原理和流程。 3.學習設計一個實用且美觀的馬克杯。 4.培養學生的創意和實踐能力。 5.完成自己的馬克杯設計並進行 3D 列印。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		戶外教育、安全教育		

活動一、3D 設計與列印基礎（2 節）

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略

1.了解3D列印的基本原理和應用範圍。 2.掌握3D設計軟件的基本操作。 3.完成簡單的3D模型設計。 4.了解馬克杯的設計原理和結構。 5.掌握馬克杯設計的基本技巧。 6.開始設計一個創意馬克杯。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1.導入活動： 3D列印展示：播放一段介紹3D列印技術的短片，例如：What is 3D Printing?。 討論提問：提出問題引導學生思考：「3D列印可以用來做什麼？」、「你想設計什麼樣的3D作品？」 2.講解與示範： 3D列印原理介紹：老師講解3D列印的基本原理和流程，展示一些3D列印的應用範例。 3D設計軟件入門：老師示範如何使用3D設計軟件（如Tinkercad）進行基本操作，例如創建、編輯和保存3D模型。 3.實踐活動： 3D模型設計：學生使用3D設計軟件，設計一個簡單的3D模型，例如一個小方塊或圓柱體。 分享與反思：學生展示他們的3D模型，分享設計過程中的經驗和挑戰。 活動流程： 1.導入活動 馬克杯展示：展示一些設計精美的馬克杯範例，激發學生的創作靈感。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「什麼樣的馬克杯設計讓你感到有趣或實用？」、「你想設計什麼樣的馬克杯？」 2.講解與示範 馬克杯設計原理：老師講解馬克杯的設計原理和結構，例如杯身、杯柄和杯底的設計要點。 設計技巧示範：老師示範如何在3D設計軟件中設計馬克杯的基本結構和創意細節。 3.實踐活動 馬克杯構思與設計：學生構思並開始設計一個創意馬克杯，在3D設計軟件中創建初步模型。 分享與反思：學生展示他們的馬克杯	20min 20min 10min 20min 10min	觀察學生的操作熟練度。 檢查學生設計的3D模型。 評估學生的分享和反思。	探究與實作教學法 合作教學法

		設計構思，分享設計過程中的經驗和挑戰。			

3D 設計與列印基礎學習內容檢核表

題次	題目	有做到	沒有做到
1.	能描述 3D 列印的基本原理和應用範圍		
2.	能使用 3D 設計軟件進行基本操作		
3.	能設計並展示簡單的 3D 模型		
4.	能描述馬克杯的設計原理和結構		
5.	能設計馬克杯的基本結構		

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-3 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

領域／科目		綜合領域	設計者	小創家團隊
實施年級		六 年級	總節數	4 節
主題名稱		數位特工		
單元名稱		杯子奇遇記：設計與 3D 列印的樂趣		
設計依據				
學習重點	學習表現	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。 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。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。	核心素養	綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。		
教材參考		自編		
教學設備		平板電腦、電腦、3D 列印機		
學習目標		1.學生能完成馬克杯的詳細設計。 2.學生學習調整和改良 3D 模型。 3.準備模型進行 3D 列印。		
與其他領域的連結		藝術		
議題融入		性別平等、戶外教育		

活動二、馬克杯詳細設計與調整。(6 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 準備模型進行 3D 列印。 2. 掌握 3D 列印機的基本操作。 3. 學習如何準備 3D 模型進行列印。 4. 開始進行馬克杯的 3D 列印。 5. 展示和評估馬克杯的 3D 列印成品。 6. 進行設計和列印過程的反思總結。 7. 分享學習成果和經驗。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1.導入活動： 設計調整展示：展示一些經過調整和優化的 3D 模型範例，解釋調整的重要性。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何讓你的馬克杯設計更實用或美觀？」、「需要對模型進行哪些調整？」 2.講解與示範： 模型調整技巧：老師講解如何在 3D 設計軟件中進行模型調整和優化，例如調整尺寸、增強結構強度等。 模型準備：老師示範如何將 3D 模型準備好進行 3D 列印，包括檢查錯誤和導出文件。 3.實踐活動： 馬克杯詳細設計與調整：學生完成馬克杯的詳細設計，進行必要的調整和優化。 分享與反思：學生展示他們的最終設計，分享調整和優化過程中的經驗和挑戰。 活動流程： 導入活動 1.列印展示：播放一段展示 3D 列印過程的短片，例如：How a 3D Printer Works。 2.討論提問：老師提出問題引導學生思考：「3D 列印的過程中需要注意什麼？」、「如何確保列印的成功？」 講解與示範： 3D 列印機操作：老師講解 3D 列印機的基本操作，包括設置、加載材料和啟動列印。 3.模型準備與列印：老師示範如何將 3D 模型加載到列印機中，進行列印設置和開始列印。 4.實踐活動：	10min 20min 20min 25min	觀察學生的操作熟練度。 評估學生的分享和反思。 觀察學生的設計過程。 檢查學生的最終設計模型。	探究與實作教學法

		3D 列印操作：學生分組操作 3D 列印機，準備並開始列印他們的馬克杯模型。 分享與反思：學生分享他們的列印過程，討論遇到的問題和解決方法。 活動流程： 1.導入活動 問題展示：播放一段展示 3D 列印常見問題及解決方法的短片，例如：3D Printing Problems and Solutions。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「列印過程中可能會遇到哪些問題？」、「如何解決這些問題？」 2.講解與示範 問題解決技巧：老師講解常見的 3D 列印問題及其解決方法，例如材料堵塞、層間粘附不良等。 監控列印過程：老師示範如何監控 3D 列印過程，及時發現並解決問題。 3.實踐活動 3D 列印監控：學生分組監控馬克杯的 3D 列印過程，記錄遇到的問題並嘗試解決。 分享與反思：學生分享他們在監控過程中的發現和解決方案，討論列印過程中的挑戰和經驗。 活動流程： 1.導入活動 成品展示：展示一些 3D 列印的成功範例，激發學生對自己作品的期待。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「你的馬克杯最滿意的地方是什麼？」、「過程中遇到了哪些挑戰，如何解決？」 2.成品展示與評估 學生展示：學生展示他們完成的馬克杯，介紹設計理念和列印過程。 同伴評估：學生進行互相評估，給予建議和反饋。 3.反思與總結 設計與列印反思：學生回顧整個設計和列印過程，總結經驗和教訓。 學習成果分享：學生分享他們的學習成果	25min 30min 30min	評估學生的分享和反思。 觀察學生的展示和介紹。 檢查學生的評估和反饋記錄。 評估學生的反思和總結。	

		和收穫，討論如何應用到未來的學習和創作中。			

馬克杯詳細設計與調整學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能完成馬克杯的詳細設計			
2.	能進行模型調整和改善			
3.	能準備 3D 模型進行列印			
4.	能描述常見 3D 列印問題及其解決方法			
5.	能有效監控 3D 列印過程			
6.	能解決列印過程中的問題			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-5 題	90 分
做到 1-4 題	80 分
做到 2 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域／科目</td><td colspan="2">綜合領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六 年級</td><td>總節數</td><td>2 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">數位特工</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">機器人足球聯賽：能進球的機器人</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>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。
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。
3d-III-1
實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bb-III-3
團隊合作的技巧。
Bc-III-3
運用各類資源解決問題的規劃。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">平板電腦、電腦、VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.掌握 VEX 機器人的基本組裝和編程。
2.了解機器人運動原理和機械結構。
3.學習設計和編程機器人踢足球的功能。
4.培養團隊合作和問題解決能力。
5.完成機器人足球比賽並進行反思總結。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">藝術</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4">性別平等、戶外教育</td></tr>
</table>

活動一、。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1.回顧 VEX 機器人的基本組裝和編程知識。 2.掌握機器人基本運動功能的實現。 3.完成簡單的機器人移動任務。	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	活動流程： 1.導入活動 回顧展示：播放一段介紹 VEX 機器人的短片，例如：VEX Robotics Introduction。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「我們之前學過哪些機器人組裝和編程的知識？」、「你還記得如何讓機器人移動嗎？」 2.講解與示範 組裝和編程回顧：老師回顧 VEX 機器人的基本組裝和編程知識，示範如何組裝機器人的驅動部分並進行基本的移動編程。 運動功能實現：老師示範如何編程實現機器人的前進、後退和轉彎等基本運動功能。 3.實踐活動 機器人組裝與編程：學生組裝機器人的驅動部分，並編程實現基本的移動功能。 4.分享與反思：學生展示他們的機器人運動成果，分享操作過程中的經驗和挑戰。	10min 15min 15min	VEX 機器人基礎與複習學習內容檢核表 觀察學生的組裝和編程過程。 檢查學生完成的機器人運動任務。 評估學生的分享和反思。	探究與實作教學法 講述教學法

VEX 機器人基礎與複習學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能知道 VEX 機器人的基本組裝和編程知識			
2.	能掌握機器人基本運動功能的實現			
3.	能完成簡單的機器人移動任務			
4.	能與同學友善的合作互動			
5.	能設計和組裝基本的 VEX 機器人			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

活動二、機器人踢足球功能設計。(1 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解機器人踢足球的基本原理和結構。 2. 掌握踢足球機器人的設計和組裝技巧。 3. 完成初步的機器人踢足球功能設計。	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1. 導入活動 足球機器人展示：播放一段展示足球機器人的短片，例如：Soccer Playing Robots。 討論提問:老師提出問題引導學生思考:「足球機器人的基本原理是什麼？」、「如何設計一個能踢足球的機器人？」 2. 講解與示範 踢足球原理：老師講解機器人踢足球的基本原理和結構，包括如何設計機械臂或踢球裝置。 設計與組裝：老師示範如何設計和組裝一個基本的踢足球裝置，並進行簡單的測試。 3. 實踐活動 踢足球機器人設計與組裝：學生設計並組裝他們的踢足球機器人，測試其基本功能。 4. 分享與反思：學生展示他們的踢足球裝置，分享設計和組裝過程中的經驗和挑戰。	10min 10min 10min 10min	機器人踢足球功能設計學習內容檢核表 觀察學生的設計和組裝過程。 檢查學生完成的踢足球機器人。 評估學生的分享和反思。	探究與實作教學法

機器人踢足球功能設計學習內容檢核表

題次	題目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能描述機器人踢足球的基本原理和結構			
2.	能設計和組裝基本的踢足球裝置			
3.	能進行踢足球功能的測試			
4.	能展示小組的踢足球機器人			
5.	能分享自己設計的機器人構思理念			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 1-4 題	90 分
做到 1-2 題	80 分
做到 1 題	70 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六 年級</td><td>總節數</td><td>4 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">數位特工</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">機器人足球聯賽：能進球的機器人</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>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。
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。
3d-III-1
實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bb-III-3
團隊合作的技巧。
Bc-III-3
運用各類資源解決問題的規劃。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">平板電腦、VEX 機器人</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.掌握機器人踢足球功能的編程技巧。
2.學習如何調整和改良踢足球功能。
3.完成機器人踢足球功能的編程和調試。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">藝術</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

活動三、機器人踢足球編程與調試。(4 節)

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 掌握機器人踢足球功能的編程技巧。 2. 學習如何調整和改善踢足球功能。 3. 完成機器人踢足球功能的編程和調整。 4. 學習團隊合作的重要性和技巧。 5. 掌握設計機器人足球戰術的方法。 6. 完成團隊合作的戰術設計。 7. 完成機器人足球的	1. 說明示範重點 2. 教師示範與說明 3. 學生模仿練習 4. 教師督導練習 5. 學生獨立練習	活動流程： 1.導入活動 編程展示：播放一段展示足球機器人編程的短片，例如：Programming Soccer Robots。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何編程讓機器人踢足球？」、「需要考慮哪些因素？」 2.講解與示範 踢足球編程：老師講解機器人踢足球功能的編程技巧，包括控制機械臂或踢球裝置的編程方法。 調試與改善：老師示範如何調整和改善踢足球功能，解決常見的編程問題。 3.實踐活動 踢足球功能編程與調整：學生編程實現機器人的踢足球功能，進行調整。 分享與反思：學生展示他們的編程成果，分享調整過程中的經驗和挑戰。 活動流程： 1.導入活動 團隊合作展示：播放一段展示機器人足球比賽的短片，例如：Robocup Soccer。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「在機器人足球比賽中，團隊合作有多重要？」、「如何設計有效的比賽戰術？」 2.講解與示範 團隊合作技巧：老師講解團隊合作的重要性和技巧，介紹如何在比賽中協同作戰。 戰術設計：老師示範如何設計機器人足球的比賽戰術，包括進攻和防守策略。 3.實踐活動	10min 10min 120min	機器人踢足球編程與調整學習內容檢核表 觀察學生的合作和設計過程。 檢查學生完成的戰術設計。 評估學生的分享和反思。 觀察學生的調整和測試過程。 檢查比賽設備和場地的準備情況。 評估學生的比賽模擬和練習效果。	探究與實作教學法 合作教學法 講述教學法

最終調整和測試。 8. 準備機器人足球比賽的設備和場地。 9. 模擬機器人足球比賽，進行最終的練習。		戰術設計與模擬：學生分組設計他們的比賽戰術，進行模擬和測試。 4. 分享與反思：學生展示他們的戰術設計，分享設計過程中的經驗和挑戰。 活動流程： 1. 導入活動 比賽準備展示：播放一段展示機器人足球比賽準備工作的短片，例如：Preparing for a Robot Soccer Match。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「在比賽前，我們需要準備哪些工作？」、「如何進行最終的測試和調整？」 2. 講解與示範 最終調整與測試：老師講解機器人足球的最終調整和測試方法，示範如何檢查和調整機器人的功能。 比賽設備和場地準備：老師指導學生準備比賽的設備和場地，確保一切準備就緒。 3. 實踐活動 最終調整與測試：學生進行機器人的最終調整和測試，確保所有功能正常運行。 比賽模擬與練習：學生分組進行比賽模擬，練習他們的戰術和協作。 活動流程： 1. 導入活動 比賽展示：播放一段展示機器人足球比賽的精彩片段，例如：Robocup Soccer Final。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「比賽中可能會遇到哪些挑戰？」、「如何應對這些挑戰？」 2. 比賽進行 比賽開始：學生分組進行機器人足球比賽，展示他們的學習成果。 比賽觀察：老師和同學們共同觀察比賽過程，記錄比賽中的亮點和不足。 3. 反思與總結 比賽反思：學生進行比賽的反思和總結，討論比賽中的挑戰和經驗。	60min 40min	觀察學生的比賽表現。 檢查學生的反思和總結記錄。 評估學生的學習經驗分享。	

		學習經驗分享：學生分享他們的學習經驗和未來的學習計劃，老師總結本次課程的學習成果和意義。			

機器人踢足球編程與調試

學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能團隊合作的重要性和技巧			
2.	能描述團隊合作的重要性和技巧			
3.	能設計機器人足球的比賽戰術			
4.	能進行戰術的模擬和測試			
5.	能完成機器人的最終調整和測試			
6.	能準備比賽的設備和場地			
7.	能進行比賽的模擬和練習			
8.	能分享學習經驗和未來的學習計劃			
9.	能進行比賽的反思和總結			
10.	能參加機器人足球比賽並展示學習成果			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分

基隆市港西國民小學 六年級 【科技小玩家】 下學期 素養課程教案

<table>
<tr><td>領域/科目</td><td colspan="2">綜合領域</td><td>設計者</td><td>小創家團隊</td></tr>
<tr><td>實施年級</td><td colspan="2">六 年級</td><td>總節數</td><td>8 節</td></tr>
<tr><td>主題名稱</td><td colspan="4">數位特工</td></tr>
<tr><td>單元名稱</td><td colspan="4">合作夢工廠：團隊創作畢業影片</td></tr>
<tr><td colspan="5">設計依據</td></tr>
<tr><td rowspan="2">學習重點</td><td>學習表現</td><td>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。
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。
3d-III-1
實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</td><td rowspan="2">核心素養</td><td rowspan="2">綜-E-B2
蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以 處理日常生活問題。</td></tr>
<tr><td>學習內容</td><td>Ba-III-3
正向人際關係與衝突解決能力的建立。
Bb-III-3
團隊合作的技巧。
Bc-III-3
運用各類資源解決問題的規劃。</td></tr>
<tr><td>教材參考</td><td colspan="4">自編</td></tr>
<tr><td>教學設備</td><td colspan="4">電腦、滑鼠</td></tr>
<tr><td>學習目標</td><td colspan="4">1.了解Canva的基本功能和操作界面。
2.確定畢業影片的主題和框架。
3.制定團隊合作計劃和分工。
4.完成畢業影片的展示。
5.進行團隊合作的反思和總結。
6.分享學習經驗和未來的學習計劃。</td></tr>
<tr><td>與其他領域的連結</td><td colspan="4">資訊、藝術</td></tr>
<tr><td>議題融入</td><td colspan="4"></td></tr>
</table>

教學流程					
學習表現說明	活動學習目標	教學活動內容	時間	評量方法/學生表現/評量工具	教師的思考與教學策略
1. 了解 Canva 的基本功能和操作界面。 2. 確定畢業影片的主題和框架。 3. 制定團隊合作計劃和分工。 4. 學習如何在線上和線下收集素材。 5. 掌握圖片和影片素材的篩選和整理技巧。 6. 完成畢業影片所需素材的初步收集。 7. 學習拍攝照片和影片的基	1.說明示範重點 2.教師示範與說明 3.學生模仿練習 4.教師督導練習 5.學生獨立練習	活動流程(第一堂) 1.導入活動 展示範例：播放一段使用 Canva 製作的畢業影片範例，例如：Canva Graduation Video。 2.討論提問：老師提出問題引導學生思考：「這段影片有哪些優點？」、「我們可以怎麼樣製作出更好的影片？」 講解與示範（20 分鐘）： 3.Canva 基本功能：老師介紹 Canva 的基本功能和操作界面，示範如何使用 Canva 進行簡單的設計。 項目規劃：老師指導學生確定畢業影片的主題和框架，制定團隊合作計劃和分工。 4.實踐活動 小組討論與規劃：學生分組討論畢業影片的主題和框架，確定各自的分工。 5.分享與反饋：各組展示他們的規劃結果，老師給予反饋和建議。 活動流程(第二堂) 1.導入活動 素材展示：播放一段展示如何收集和整理素材的短片，例如：How to Collect and Organize Media。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「在哪裡可以找到適合的素材？」、「如何篩選和整理這些素材？」 2.講解與示範 素材收集技巧：老師介紹如何在線上	10min 20min 20min 25min 25min	檢查比賽設備和場地的準備情況。 評估學生的比賽模擬和練習效果。 觀察學生的比賽表現。 檢查學生的反思和總結記錄。 評估學生的學習經驗分享。 檢查比賽設備和場地的準備情況。	探究與實作教學法 合作教學法 講述教學法

本技巧。 8. 掌握如何構圖和使用光線。 9. 完成畢業影片所需的照片和影片拍攝。		和線下收集素材，包括使用搜索引擎、圖庫網站和拍攝照片。 篩選與整理：老師示範如何篩選和整理收集到的素材，確保素材的質量和適用性。 3.實踐活動 素材收集與整理：學生分組進行素材的收集和整理，將適合的素材保存到指定位置。 4.分享與反饋：各組展示他們收集的素材，老師給予反饋和建議。 活動流程(第三堂) 1.導入活動 拍攝展示：播放一段教學影片，介紹拍攝照片和影片的基本技巧，例如：Photography and Videography Tips。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何拍攝出清晰且美觀的照片？」、「影片拍攝時需要注意什麼？」 2.講解與示範 拍攝技巧：老師講解拍攝照片和影片的基本技巧，包括構圖、光線和角度的運用。 實際操作：老師示範如何使用相機或手機進行拍攝，並提供實際操作的指導。 3.實踐活動 拍攝練習：學生分組進行照片和影片的拍攝練習，嘗試不同的構圖和光線運用。 4.分享與反饋：各組展示他們拍攝的作品，老師給予反饋和建議。 活動流程(第四堂) 1.導入活動	30min 30min 20min 20min	評估學生的比賽模擬和練習效果。 觀察學生的比賽表現。 檢查學生的反思和總結記錄。 評估學生的學習經驗分享。	

		編輯展示：播放一段介紹 Canva 素材編輯功能的教學影片，例如：Editing Media in Canva。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何編輯素材讓它們更符合影片主題？」、「有哪些基本的剪輯技巧？」 2.講解與示範 素材編輯：老師講解如何使用 Canva 進行素材的編輯，包括圖片的調整和影片的剪輯。 剪輯技巧：老師示範基本的剪輯技巧，介紹如何剪輯和排列素材，使影片更加連貫。 3.實踐活動 素材編輯與剪輯：學生分組進行素材的編輯和剪輯，完成畢業影片的初步剪輯。 4.分享與反饋：各組展示他們的剪輯成果，老師給予反饋和建議。 活動流程(第五堂) 1.導入活動 特效展示：播放一段介紹 Canva 特效和轉場功能的教學影片，例如：Adding Effects and Transitions in Canva。 2.討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何使用特效和轉場讓影片更有吸引力？」、「有哪些常見的特效和轉場效果？」 3.實踐活動 特效與轉場設計：學生分組在他們的畢業影片中添加特效和轉場效果，完善影片的視覺效果。 4.分享與反饋 各組展示他們添加的特效和轉場效果，老師給予反饋和建議。	20min 20min 20min 20min		

		活動流程(第六堂) 1.導入活動 音樂和字幕展示：播放一段介紹如何為影片添加音樂和字幕的教學影片，例如：Adding Music and Subtitles in Canva。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「如何選擇適合的背景音樂？」、「字幕應該如何設置才能提升影片的表達效果？」 2.講解與示範 添加音樂和字幕：老師講解如何在 Canva 中為影片添加背景音樂和字幕，示範音樂和字幕的調整和同步技巧。 實際操作：老師指導學生在他們的影片中添加背景音樂和字幕。 3.實踐活動 音樂和字幕添加：學生分組在他們的畢業影片中添加背景音樂和字幕，確保音樂和字幕與影片內容同步。 分享與反饋：各組展示他們添加的音樂和字幕效果，老師給予反饋和建議。 活動流程(第七堂) 1.導入活動 最終編輯展示：播放一段介紹影片最終編輯和調整技巧的教學影片，例如：Final Editing Tips for Videos。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「在最終編輯中，應該注意哪些細節？」、「如何提升影片的整體品質？」 2.講解與示範 最終編輯技巧：老師講解如何對影片進行最終的編輯和調整，包括細節處	20min 20min		

		理和品質提升的方法。 實際操作：老師指導學生進行影片的最終編輯和調整，確保影片的整體品質。 3.實踐活動 最終編輯與調整：學生分組進行畢業影片的最終編輯和調整，提升影片的整體品質。 4.分享與反饋：各組展示他們的最終編輯成果，老師給予反饋和建議。 活動流程(第八堂) 1.導入活動 影片展示：播放一些已經完成的畢業影片範例，激發學生的展示興趣。 討論提問：老師提出問題引導學生思考：「我們的影片有哪些亮點和不足？」、「在這次學習過程中，我們學到了什麼？」 2.影片展示 畢業影片展示：學生分組展示他們完成的畢業影片，展示他們的創作成果。 觀眾反饋：老師和同學們對各組的影片進行反饋，點出亮點和改進建議。 3.反思與總結 團隊反思：各組進行團隊合作的反思和總結，討論他們在合作過程中遇到的挑戰和解決方法。 學習經驗分享：學生分享他們的學習經驗和未來的學習計劃，老師總結本次課程的學習成果和意義。			

畢業影片學習內容檢核表

題次	題　　目	有做到	部分做到	沒有做到
1.	能描述 Canva 的素材編輯功能			
2.	能描述如何為影片添加音樂和字幕			

3.	能選擇適合的背景音樂和設置字幕			
4.	能完成畢業影片的音樂和字幕添加			
5.	能描述最終編輯和調整的技巧			
6.	能處理影片的細節並提升品質			
7.	能完成畢業影片的最終編輯和調整			
8.	能展示學生完成的畢業影片			
9.	能進行團隊合作的反思和總結			
10.	能分享學生的學習經驗和未來的學習計劃			

＊部分做到表示僅完成一半，兩個部分做到是同一個做到。

評分標準	
全做到	100 分
做到 9 題	90 分
做到 8 題	80 分
做到 7 題	70 分
做到 6 題	60 分