

# 臺北市大安區私立新民國小學 學校特色 課程架構



**新時代好國民**

生命教育 統合學習、全人發展

**活力 精緻 卓越 創新**

自主行動

有意願  
有動力

社會參與

有方法  
有知識

溝通互動

有善念  
能活用

**部定課程**

1. 各學習領域課程
2. 各素養導向課程
3. 多元評量設計
4. 內外部課程評鑑

**校訂課程**

1. 雙語特色課程  
~探索地球村
2. 國際教育課程
3. 資訊創客
4. 飛閱古典

**解決問題之終生學習者**

# 壹、雙語教育~【探索地球村】

新民創校超過一甲子，歷經奠基、茁壯與精進階段，在校務經營與學生表現方面，經由歷任校長及全體親師生的共同努力，打造成臺北市的優質名校。面臨精益求精的階段，以「打造一所具有國際競爭力的優質小學」為學校經營主軸，在現有基礎上向前邁進。更積極培養學生具「全球公民」意識，體認身為地球村一員的權利與義務，廣泛關懷世界重要議題與人際互動。孩子迎向未來，新興科技素養的資訊能力培育尤為重要，新民致力發展雙語教育探索地球村、國際教育、資訊創客朝向雙語國際學校邁進；飛越古典紮根文學底蘊，培育立足台灣、放眼世界的優秀地球村公民。

## 一、理念說明

### (一)拓展視野邁向國際，建構優質雙語教育小學

發展雙語課程教學特色，提升英語能力是孩子將來進入國際社會的重要基本條件，本校在既有基礎上持續努力，活用英語情境、發展國際交流、提升教師專業、規劃完善課程與精進教學創新等面向，為新民學子營造更有利的英語學習環境。

英語教學內涵全面開展：

- 1、調整雙語課程架構
- 2、厚植英語基礎能力
- 3、推動英語實用活動
- 4、辦理國際交流活動

### (二)推動國際教育邁向世界

現有教育均正加速朝國際化與文化多元化發展，全球化所帶來的文化衝擊不斷增加其密度與強度。新民學校本位推動國際教育，強調從融入課程、國際交流、教師專業成長、學校國際化四個面向同時進行。我們將在現有基礎上，加強國際教育的深度並擴大國際教育的廣度。

### (三)學會活用英語，導航探索地球村

依據教育部英語核心素養，挑選使用有深度但又平易近人的國際教材。在教學上，英文教師亦可依學生程度的不同，彈性調整課程以設計適合學生程度的教學活動。課程主題的內容是依孩子的心智及年齡的成長來發展，從學校到小朋友本身慢慢擴大到家庭、國家、甚至延伸到整個世界。

## (1) 英語文核心課程

核心課程以紮實聽、說、讀、寫四大範疇，並讓學生沈浸在英語的環境與文化中，讓學生得以在日常中自然的使用英文進行溝通，引發孩子潛能，全方位提升孩子的英語水平。透過課程設計，讓學生在課堂上學習與同儕互動、合作，讓學生把知識內化，並進一步轉譯、傳遞出來。授課內容廣泛涵蓋各種學生感興趣的主題，並系統式的將詞彙、語法與聽說讀寫能力注入課程，讓孩子在主題式的學習環境中培養應有的能力，也同步養成關鍵能力並增進核心素養。

## (2) 生活應用課程

為了確實提供沉浸式雙語環境，養成學生國際探索與學習的能力，目標在養成以英語為工具，以英語學習其他科目，目前以自然科學及健康教育開始實施，培養以英語探索知識的習慣與能力。

配合教育部推動雙語計畫，包含英語閱讀、每班於中午收聽 ICRT 等推動策略，學習效果佳。

## (3) 國際情境探索課程

為深化學生的世界觀，確實養成學生國際視野與國際移動力，規劃涵蓋了國際視野與文化課程，透過數位教材、課程協作、實地體驗等課程型態達到國際教育素養。

## (四) 教師專業成長之結合

1. 本校中、外籍英語教師共有21人，透過共備活動，提升教師課程研發與自編教材能力，英語課鼓勵教師以全美教學，並藉由與外師互動參與，使老師們習慣英語環境。
2. 規劃多元專業成長活動，啟動團隊學習規劃國際教育學校特色課程。全校共同研習活動，以寒、暑假為辦理時間，透過討論、教學對談，進行教學經驗分享，並規劃學校特色課程，成效卓越。
3. 強化科技教育，發展教師教育研究能力，活化教學資源，提升教學專業能力，以提高教學效能。
4. 精進資訊科技融入教學，教師透過團隊學習，鼓勵教師進行資訊融入教學，利用網路資源進行多媒體教學，增進學習效果，以實際教學體現教學專業。

## (五) 凝聚家長社區參與共識，形成校務運作助力

1. 結合家長力量協助校務，學校與家長維持良好互動關係，家長願意配合學校活動，學校也樂於分享資源，未來在互信互惠的基礎上，做最好的管理維護與適切使用。
2. 運用地方資源豐富教學，台大、大安森林公園等資源，是學生最好的校外教學區域。從認識社區開始漸及整個大臺北地區，是最為豐富的校本課程教學素材，充實的內涵意義可以讓學生的學習更生動有趣，更具體驗價值。

## (六)、預期的學習成效

1. 透過推動「英語成為教室語言」，促使學生實際使用英語成為溝通語言。
2. 透過英語授課，提升學生英語溝通與思考能力，學習興趣與學習動力。
3. 熟悉英語表達方式，建立學科學習新模式。

本校未來的發展，將秉持過去發展的基礎，持續保有指標學校的優勢，以「打造一所具有國際競爭力的優質小學」為主軸。深信在全體親師生的通力合作之下，必能再創新民新風貌

## 二、探索地球村教材及節數說明：

### 112學年度 第1階段 探索地球村課程節數、教材

年級	一年級		二年級	
節數	每週 2節		每週 2節	
教材	Let's Go 1 student	敦煌	Let's Go 2 student	敦煌
	Let's Go 1 WorkBook	敦煌	Let's Go 2 WorkBook	敦煌
	P21 Phonics 1	敦煌	P21 Phonics 3	敦煌
	P21 Phonics 2	敦煌	P21 Phonics 4	敦煌
	My First Grammar 1	文鶴	My First Grammar 2	文鶴
	Listening with Speaking 1	敦煌	Listening with Speaking 2	敦煌

## 112學年度 第2階段 探索地球村課程節數、教材

年級	三年級		四年級	
節數	每週 2節		每週 2節	
教材	Let's Go 3 student book	敦煌	Let's Go 4 Student book	敦煌
	Let's Go 3 WorkBook	敦煌	Let's Go 4 WorkBook	敦煌
	Students in Space	敦煌	The Tough Task	敦煌
	New Girl in School	維思登	City Girl Country Boy	敦煌
	Reading Wiz 1	文鶴	Reading Wiz 3	維思登
	My First Grammar 3	敦煌	My Next Grammar 1	文鶴
	Listening with Speaking3	敦煌	Listening with Speaking 4	敦煌

## 112學年度 第3階段 探索地球村課程節數、教材

年級	五年級		六年級	
節數	每週 2節		每週 2節	
教材	Let's Go 5 Student Book	敦煌	Let's Go 6 Student Book	敦煌
	Let's Go 5 WorkBook	敦煌	Let's Go 6 WorkBook	敦煌
	Reading Fun 1	維思登	Reading Fun 2	維思登
	基礎 2000 字彙通	空中美語	Let's Go 閱讀高手(下)	旭如
	Let's Go 閱讀高手(上)	旭如	My Next Grammar 3	文鶴
	My Next Grammar 2	文鶴	Listening with Speaking 6	敦煌

說明:探索地球村課程詳細授課內容,已上傳電子檔至課程精進網。

## 貳、國際教育

為了因應國際化和全球化的趨勢，以及落實 12 年國教中培養學生「多元文化與國際理解」的核心素養，本校推動國際教育培養學生具有國際化的知識和技能。

國際教育課程則是以了解在地人文及環境特色為根基，進而擴展至新住民的原生國家，尊重不同的文化，本校推動國際教育計畫，希望能讓學生從了解在地特色及文化出發，進而認識並尊重不同族群的多元文化，最後延伸到全球各國，讓學生在不同的主題下認識和理解其他文化，進而關注全球重大議題。

本校聘用中、外籍教師開設國際教育課程，並融入英語學習課程中實施，增加學生學習英語的機會並提升英語的聽說讀寫能力，並認識各國食、衣、住、行之文化差異，促進孩子的國際觀，認識並尊重不同族群的多元文化。

### 一、國際教育及體驗課程

#### A. 結合英語正式課程設計規劃：

配合本校英語課程與各年級英語學習核心素養進行規劃，從學生現有英語課程學習中延伸、應用，增進學生英語聽、說的能力。

#### B. 配合學生程度難易設計學習活動：

依學生程度設計各種難易的學習課程，教師亦可針對班級中不同程度的學生進行分組學習體驗，達到因材施教並提高學生的學習意願。

#### C. 活動設計以學習成效為主：

真實語言環境是指對話內容之真實性，重點在設計各種難易程度之學習內容，提供學生沉浸式之英語聽說練習環境，提高學習成效。

#### D. 教學內容

A. 上課模式：由外籍教師進行全英語教學。

B. 授課安排：授課內容以 STEAM 跨學科體驗課程主題規畫課程授課為原則。

C. 班級教師協助班級常規管理。

#### E. 教學活動

透過多元的上課方式，如手作、外出體驗及介紹各國風土民情，以達到對不同國家的認識，增進孩子對國際文化的了解。

也會採用自行錄製影片的方式增進對世界各地深入的了解。並能透過此方式展現學生多方的才能及表現方式。

並於每年舉行國際教育展，讓各個年級學生認識不同的國家，而不是光自己年級的國家，藉由關我的方式學習更深更廣的國際領域。

## 二、國際教育課程規畫

臺北市私立新民小學 彈性學習課程規劃表-**國際教育**(素養導向課程)

112 學年度 一年級 第 1 學期

課程 (方案)名稱	國際教育		節數	每週 1 節 (共 20 節)	設計者	美語部
總綱 核心素養	A1 身心素養與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解					
課程目標	1. 能運用英文基本聽、說、讀、寫綜合能力學習中西文化。 2. 尊重文化差異，學習相互尊重，培養國際觀。 3. 能將課程所學(餐桌禮儀)運用生活學習上。 4. 能積極參與小組學習活動，培養團體合作。 5. 藉由課程活動培養運動家精神。					
週次 (節數)	單元 名稱	教學目標 (素養導向)	教學重點		學習評量方式	
第 1-4 週 (4 節)	舌尖上的世界	英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。 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。 英-E-C2 積極參與課內一語文小組學	1. 認識中西方文化飲食的相關基本英文單字。 2. 運用基本英文單字架構基本句型學習飲食相關用語。 3. 認識中西方飲食文化的差異。 4. 餐桌禮儀及常用餐桌英語會話。 5. 中西式餐具比較及單字用語。 6. 飲食相關英語歌謠吟唱。 7. 簡易中西美食製作。		1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 情境題實作 4. 美食製作	

		<p>習活動，培養團隊合作精神。</p> <p>英-E-C3</p> <p>認識國內外主要節慶習俗及風土民情。</p>		
<p>第 5-8 週 (4 節)</p>	<p>爭奇鬥艷 伸展台</p>	<p>英-E-A1</p> <p>具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>英-E-A2</p> <p>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。</p> <p>英-E-B1</p> <p>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。</p> <p>英-E-B3</p> <p>具備藝術感知，欣賞各國服飾之美與特色。</p> <p>英-E-C2</p> <p>積極參與課內一語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p> <p>英-E-C3</p> <p>認識國內外主要節慶服飾習俗及風土民情。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識服裝的相關基本英文單字。</li> <li>2. 運用基本英文單字架構基本句型學習服裝相關用語。</li> <li>3. 認識服裝由古至今的差異。</li> <li>4. 中西服裝的差異。</li> <li>5. 那些國家會有特別的服裝(例如男生穿裙子-蘇格蘭)。</li> <li>6. 小組共同服裝設計。</li> <li>7. 英語歌曲-服裝相關歌曲教唱 Clothing Songs for Children。</li> <li>8. 英語相關會話-What are you wearing today?</li> <li>9. 能應答相關會話 I' m wearing a t-shirt today.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參與討論</li> <li>2. 課堂問答</li> <li>3. 情境題實作</li> <li>4. 手繪服裝設計製作</li> <li>5. 服裝設計發表</li> </ol>

週次 (節數)	單元名稱	教學目標 (素養導向)	教學重點	學習評量方式
第 9-12 週 (4 節)	巷弄裡的文化	<p>英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>英-E-B3 具備藝術感知，欣賞各國服飾之美與特色。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內一語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p> <p>英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識學校，所處地理位置。</li> <li>2. 能說出學校相關單字，句型。</li> <li>3. 能說出學校各處室英文名稱。</li> <li>4. 能說出學校行政人員英文用語。</li> <li>5. 能簡單自我介紹，包含學校名稱，班級，座號等。</li> <li>6. 能用英文說出學校附近設施。</li> <li>7. 能吟唱” First Day of School”</li> <li>8. 能回答” What school do you go to? I go to Xinmin Private Elementary School”。</li> <li>9. 能觀察國外社區與我們的不同。(住宅商業分開)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參與討論</li> <li>2. 課堂問答</li> <li>3. 情境題實作</li> <li>4. 學校地圖描繪</li> <li>5. 利用大小紙盒製作”我的社區”</li> </ol>
第 13-16 週 (4 節)	幽默笑話 行天下	<p>英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>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</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能簡單表達喜怒哀樂的單字及英文用語。</li> <li>2. 能回答” How do you feel? “I feel happy/sad/ angry..etc.”</li> <li>3. 能吟唱歌曲” If you’ re happy.” 並能</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參與討論</li> <li>2. 課堂問答</li> <li>3. 情境題實作</li> <li>4. Funny jokes competition</li> </ol>

		<p>升學習效能。</p> <p>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。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內一語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p>	<p>清楚唱出歌曲裡面歌詞。</p> <p>4. 能單獨完成說一則簡短英文笑話。</p> <p>5. 能聽得懂其他小朋友分享之笑話。</p> <p>6. 能了解開心時帶給人的正能量。</p> <p>7. 能培養健康正向學習態度。</p>	
<p>第 17-20 週 (4 節)</p>	<p>運動高手 就是我</p>	<p>英-E-A1 具備認真專注的特質及良好的學習習慣，嘗試運用基本的學習策略，強化個人英語文能力。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>英-E-C2 積極參與課內一語文小組學習活動，培養團隊合作精神。</p>	<p>1. 認識不同運動英文單字，句型。</p> <p>2. 了解各類球類的種類並能說出名稱。</p> <p>3. 了解棒球的基本規則。</p> <p>4. 能清楚說出球類使用基本相關單字及句型，例如“Bounce; hit; kick; shoot, etc.”</p> <p>5. 能聽懂老師的問題” What kind of sport do you like?” 並能回答， “I like baseball or I like.. (other sports)</p> <p>6. 能吟唱歌曲” The Sports Ball Song.” 並能清楚唱出歌曲裡面歌詞。</p> <p>7. 能跟同學合作共同完成球類比賽。</p> <p>8. 能學習有運動家之精神。</p>	<p>1. 參與討論</p> <p>2. 課堂問答</p> <p>3. 情境題實作</p> <p>4. Sports Competition</p>

## 臺北市私立新民小學 彈性學習課程規劃表-國際教育(素養導向課程)

## 112 學年度 一年級 第 2 學期

課程 (方案)名稱	國際教育	節數	20 節	設計者	美語部
總綱 核心素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作 C3 多元文化與國際理解				
課程目標	1. 能運用英文基本聽、說、讀、寫能力學習中西文化 2. 認識食物和健康的連帶影響關係 3. 體認國際文化的多樣性和具備學習不同文化的意願與能力 4. 相互欣賞同儕間的藝術作品，並能描述個人創作理念及對他人作品的見解 5. 認識科學與科技如何改變世界各地人民的交流方式以及資訊科技在日常生活中的廣泛應用 6. 在生活中有使用外語機會時，主動嘗試溝通並將課程所學融於生活中				
週次 (節數)	單元名稱	教學目標 (素養導向)	教學重點	學習評量方式	
第 1 週 ↓ 第 4 週 (4 節)	健康百分 百	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。	1. 蔬菜和水果基本英文單字。 2. 運用基本單字融入於日常飲食基本句型內。 3. 介紹營養金字塔。 4. 不同烹調的方式和健康的關係以及相關英文單字用語。 5. 簡易中西式健康美食製作。	1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 一週飲食紀錄評量單 4. 情境題實作 5. 中西式美食製作	
第 5 週 ↓ 第 8 週 (4 節)	藝術好好 玩	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。	1. 認識中西不同藝術品呈現方式的基本英文單字。 2. 參觀博物館禮儀和簡單英語對話 3. 英語歌曲-藝術歌曲教唱-We call it art song 4. 藝術品製作	1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 情境題實作 4. 藝術品設計製作 5. 藝術品設計概念發表	

		英-E-C2 積極參與課內英語文小組學習活動，培養團隊合作精神。		
第 9 週 ↓ 第 12 週 (4 節)	人工智慧 新世代	英-E-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力。 英-E-B1 具備理解及使用語言、文字、數理、肢體及藝術等各種符號進行表達、溝通及互動。	1. 認識不同基礎人工智慧的英文單字。 2. 運用基本單字融入於日常生活基本句型內。 3. 認識電腦一路進化的歷史。 4. 英文聲控操作微型機器人。 5. AI 相關英文小遊戲互動。	1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 情境題實作 4. 英文指令聲控機器人實作
第 13 週 ↓ 第 16 週 (4 節)	世界節慶 大不同	英-E-C3 認識國內外主要節慶習俗及風土民情。 英-E-B2 增進英語文聽說讀寫綜合應用能力及文化習俗之理解。	1. 認識中西方主要節日英文單字和由來。 2. 中西方節日之日期單字用語。 3. 節日相關英語歌謠吟唱-Jingle Bells。 4. 簡易中西節日裝飾製作。	1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 情境題實作 4. 中西方節慶裝飾品設計製作 5. 中西方節慶裝飾品製作成果發表
第 16 週 ↓ 第 19 週 (4 節)	絕代風華 好萊塢	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-B2 具備使用各種資訊科技媒材進行自我學習的能力。	1. 西方電影演變歷史。 2. 藉由電影認識西方日常生活方式。 3. 看電影的英語相關會話- Would you like to see a movie tonight? 4. 能應答的相關會話 Yes, I would. / No, I wouldn' t, I need to finish my homework tonight.	1. 參與討論 2. 課堂問答 3. 情境題實作 4. 日常英語對話演練

## 參、資訊創客

因應數位時代的來臨，基本數理運算與資訊科技運用，在未來世界是必備能力，孩子接軌國際，迎向未來生活，將從資訊科技運用能力開始。

將資訊科技資源融入教學，使學生具有活用知識與資訊的能力並使之與生活結合，藉由運算思維的培養，提升學生善用資訊科技工具解決問題、合作共創、溝通表達等高階能力。

資訊教育透過教學活動培養學生具有正確使用科技認知態度之基本素養，健全人格與獨立思想，與世界接軌。提升學生資訊科技的能力，為未來注入科技發展的原動力。

### 一、理念說明

1. 培養學生運算思維能力，透過創客課程提升學生邏輯思考與系統化思考，並且有效率的解決問題。
2. 透過程式設計的運算思維，讓學生能撰寫程式語言。程式語言的動手撰寫，讓學生能實際解決問題。
3. 依據十二年國教科技領域課程綱要建構為「康健的數位使用習慣」、「資訊科技之使用原則」及「資訊安全基本概念及相關議題」。

### 二、資訊創客節數教材規劃

112學年度 資訊創客課程 節數、教材

年級	三年級		四年級	
節數	每週 1 節		每週 1 節	
教材	書名	出版社	書名	出版社
	Kodu 3D 創客小遊戲	巨岩	Scratch3 程式設計	巨岩
年級	五年級		六年級	
節數	每週 2 節		每週 2 節	
教材	書名	出版社	書名	出版社
	威力導演 17 影音魔法剪輯	小石頭 文化	Power Point 簡報 設計與應用	小石頭文 化

### 三、資訊創客課程規畫

#### 私立新民小學 112學年度 三年級 資訊創客課程

- 每週安排：1 節課
- 教材名稱：KODU 3D 遊戲小創客
- 總綱核心素養面向與項目：

A 自主行動：A3 規劃執行與創新應變

B 溝通互動：B2 科技資訊與媒體素養、B3 藝術涵養與美感素養

C 社會參與：C2 人際關係與團隊合作

- 總綱核心素養具體內涵

E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。

E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。

E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。

- 學習目標：

1. 讓學生了解遊戲設計的概念，能學會製作 3D 遊戲。
2. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習用 KODU 來設計遊戲。
3. 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能動手實現。
4. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的地形與水體。
5. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。

## 112 學年度 第 1 學期 三年級

課程名稱	資訊创客	節數	每週 1 節 (共 20 節)	設計者	吳佩芬
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	學習表現	評量方式
第 1-2 週	1. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 2. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可取得應用程式。 3. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 4. 認識創作遊戲的流程，從想像與思考開始，接著準備素材與編寫程式，然後執行與測試。 5. 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。		1. 瞭解遊戲設計的要點。 2. 讀懂流程圖。 3. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體。 4. 認識 KODU 介面。	資 E1 認識常見的 資訊系統。資 E12 了解並遵守 資訊倫理與使用 資訊科技的相關 規範。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3-4 週	1. 讓瞭解 3D 的世界與 2D 的差別。 2. 開啟 KODU 遊戲設計軟體。 3. 使用【移動攝影機】，瀏覽 3D 的世界。 4. 學會建立新世界。 5. 運用地面刷具，繪製地面。 6. 利用各種不同的圖型，設計獨一無二的土地。		1. 啟動 KODU。 2. 自己畫舞台。	資 E1 認識常見的 資訊系統。資 E12 了解並遵守 資訊倫理與使用 資訊科技的相關 規範。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5-6 週	1. 學會建立角色，並瞭解在選單中選擇物件的方法。 2. 認識 KODU 圖示化的程式模組， 3. 瞭解「WHEN」與「DO」的程式邏輯。 4. 讓學生實際操作，編排出遊戲程式。 5. 學會執行完成的遊戲。		1. 新增角色。 2. 編排程式。 3. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯。	資 E8 認識基本的 數位資源整理方法。資 E12 了解並遵守 資訊倫理與使用 資訊科技的相關 規範。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7-8 週	1. 學會運用各種地形工具，創造高低起伏的 3D 地貌。 2. 學會在 3D 世界中加入河流、調整水位。 3. 學會複製與貼上角色。 4. 學會變換物件顏色（紅蘋果、青蘋果）。 5. 學會讓物件表達情緒（紅蘋果看到 Kodu，秀出星星）。 6. 學會讓角色隱藏（青蘋果碰到 Kodu，就隱藏起來）。		1. 創造河流與山丘。 2. 讓物件表達情緒。 3. 懂的編排程式。	資 E8 認識基本的 數位資源整理方法。資 E12 了解並遵守 資訊倫理與使用 資訊科技的相關 規範。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9-10 週	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。		1. 學會製作有得分機制的遊戲。 2. 吃到紅蘋果就加分。	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	觀察評量 課堂問答 實作評量

週次	教學單元及進度	教學目標及重點	學習表現	評量方式
第 11-12 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 如何正確的 ipad.</li> <li>2. Ipad 的暫存區清除.</li> <li>3. 設定亮度. 文字大小.</li> <li>4. 聲音的開啟與關閉</li> <li>5. Wifi 的設定</li> <li>6. 進入 Swift Playgrounds.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用 ipad 的方式</li> <li>2. 簡易設定(亮光. 聲音)</li> <li>3. 進入 Swift Playgrounds</li> </ol>	資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13-14 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 什麼是指令?</li> <li>2. 什麼是程式?</li> <li>3. 建立屬於自己的帳號.</li> <li>4. 如何更換 byte。</li> <li>5. 瞭解思考不一樣, 程式就會長短之分。</li> <li>6. 如何找出最短的距離。(最省的步驟)</li> <li>7. 指令的寫法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解什麼是指令和程式。</li> <li>2. 知道什麼是最佳解。</li> <li>3. 瞭解語法。</li> <li>4. 瞭解 moveForward() 指令</li> <li>5. 瞭解 collectGem() 指令</li> </ol>	資 E8 認識基本的數位資源整理方法。資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15-16 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 畫面區的使用。</li> <li>2. 完成 1-1。</li> <li>3. 完成 1-2 發出指令。</li> <li>4. 完成 1-3 加入新指令。</li> <li>5. turnLeft()。</li> <li>6. 左轉與右轉的思考。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 turnLeft() 指令</li> <li>2. 瞭解左轉與右轉的思考方式。</li> </ol>	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 17-18 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 1-4 切換開關</li> <li>2. toggleSwitch()</li> <li>3. 完成 1-5 傳送門練習</li> <li>4. 完成 1-6 尋找並修正程式錯誤</li> <li>5. 完成 1-7 除錯練習</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. toggleSwitch()</li> <li>2. 懂的程序的方式.</li> <li>3. 懂的尋找程式錯誤.</li> </ol>	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19-20 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 複習學過的指令.</li> <li>2. 最短路線的好處</li> <li>3. 完成 1-8 最短路線</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 懂的用過的指令</li> <li>2. 懂的最短路的好處</li> </ol>	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 臺北市私立新民小學 彈性學習課程規劃表

## 112 學年度 第 2 學期 三年級

課程名稱	資訊创客	節數	每週 1 節 (共 20 節)	設計者	吳佩芬
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	學習表現	評量方式
第 1-2 週	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何運用等式建立分數運算機制。 2. 學會在 KODU 中運用程式組列排成「WHEN...DO...DO」，從操作中瞭解程式邏輯。 3. 創意動動腦：使用本課練習成果，再增加五顆紅蘋果，將遊戲勝利的得分標準改為 10 分。		1. 學會編排程式。 2. 設計遊戲勝利的規則。	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3-4 週	1. 說明麻吉 PK 賽(玩家與玩家)與電腦 PK 賽(玩家與電腦)的遊戲設計。 2. 學習如何繪製跑道地圖，有起點與終點，以及放置障礙物的空間。 3. 複習用不同材質的刷具來美化地面。 4. 開始設計麻吉 PK 賽—雙打遊戲。		1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計。 2. 創造賽車場。 3. 設計「麻吉 PK 賽」遊戲。	資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5-6 週	1. 學會新增障礙物(章魚)與製作路徑(章魚自動行走於白色路徑)。 2. 學會路徑的多種應用，製作圍牆、道路、花朵、行走路徑等。 3. 編排程式(章魚)：碰到賽車就改變天空顏色。 4. 完成並測試遊戲。		1. 增加遊戲的障礙物。 2. 學會路徑的多種應用。	資 E8 認識基本的數位資源的整理方法。資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7-8 週	1. 設計主要角色及障礙物角色。 2. 編排程式(單輪車)：用箭號鍵(方向鍵)移動、用空格鍵跳躍、用 A 鍵發射火箭。 3. 使用視角跟隨。 4. 學會在第一層舞台加入砲台		1. 設計主要角色與障礙物。 2. 懂的設定指令 3. 完成整個程式。	資 E8 認識基本的數位資源的整理方法。資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9-10 週	1. 編排程式(單輪車)：設定紅色分數是單輪車的生命值。 2. 變更角色設定(單輪車)：顯示單輪車生命值。 3. 編排程式(砲台)：擊中單輪車，傷害 10 點(意思是扣 10 點生命值)。 4. 在第二層舞台總共有 3 個砲台，砲口的方向各自不同(朝南、朝東南、朝西南)。 5. 編排程式(四爪大機器人)：		1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東西南北，設定砲口方向	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。藝 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	觀察評量 課堂問答 實作評量

週次	教學單元及進度	教學目標及重點	學習表現	評量方式
第 11-12 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 複習學過的指令。</li> <li>2. 什麼是函數?</li> <li>3. 函數的好處.</li> <li>4. 函數的寫法.</li> <li>5. 完成 2-2 組合新的動作</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 什麼是函數?。</li> <li>2. 函數的寫法。</li> </ol>	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作,美化生活環境。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13-14 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 2-3 建立新函數</li> <li>2. 完成 2-4 收集 切換 重複</li> <li>3. 完成 2-5 全面而徹底</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能思考什麼指令可以寫入函數.</li> <li>2. 懂的任務的重點.</li> </ol>	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 英 6-II-2 積極參與各種課堂練習活動。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15-16 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 2-6 嵌套模式</li> <li>2. 完成 2- 7 嵌入式階梯</li> <li>3. 完成 2-8 尋寶</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能懂的什麼是嵌套.</li> </ol>	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 17-18 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 什麼是 mbot?</li> <li>2. 如何的組裝?</li> <li>3. 使用的注意事項.</li> <li>4. 如何連線?</li> <li>5. 如何操控&gt;</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能使用 ipad 連線 mbot</li> <li>2. 能利用 ipad 操控 mbot。</li> </ol>	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19-20 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mbot 綜合活動.</li> <li>2. 賽車比賽.</li> <li>3. 相撲比賽</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟練操作 mbot.</li> <li>2. 能使用 mbot 進行比賽.</li> </ol>	資 E4 認識常見的資訊科技共用創工具的使用方法 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 私立新民小學 112學年度 四年級 資訊創客課程

- 每週安排：1 節課
- 教材名稱：Scratch 程式設計（智識家資訊出版）
- 總綱核心素養具體內涵
  - E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。
  - E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
  - E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
- 本學期學習目標：
  - 一、培養運算思維，包含迴圈、條件式、邏輯運算等。
  - 二、培養觀察的能力，閱讀程式作品並思考改進。
  - 三、分析與拆解問題，培養自主思考的能力。
  - 四、學會使用 Scratch 理解程式的運作，具備設計程式與遊戲的能力。
  - 五、發揮想像力，在作品中表達自己的想法。

## 112 學年度 第 1 學期 四年級

課程名稱	資訊創客	節數	每週 1 節 (共 20 節)	設計者	吳佩芬
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 1-2 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3. 認識 Scratch 4. 製作畫面之介紹 5. Scratch-角色製作 6. 身分寶藏-個資保護		1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能使用 Scratch 4. 能製作角色	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3-4 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3. Scratch-造型 4. 創作自己的舞步		1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能使用 Scratch 設計造型 4. 能創作指定的作品	資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5-6 週	1. 中英打練習 2. Scratch-背景 3. Scratch 文字 4. 製作動態歌詞		1. 加強中英打練習 2. 能操作文字顯示 3. 能創作指定的作品	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7-8 週	1. 中英打練習 2. Scratch-對話 3. 製作二人對話		1. 加強中英打練習 2. 能創作指定的作品	資 E11 建立健康的數位使用習慣與態度。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9-10 週	1. 中文打字比賽 2. Scratch-對話 3. 製作三人對話		1. 加強中英打練習 2. 能創作指定的作品	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。	觀察評量 課堂問答 實作評量

週次	教學單元及進度	教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 11-12 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 複習 Swift Playgrounds.</li> <li>2. 什麼是指令?什麼是程式?</li> <li>3. 什麼是函數?</li> <li>4. 指令的寫法?.</li> <li>5. 迴圈的意義</li> <li>6. 完成 3-2 使用迴圈</li> <li>7. 完成 3-3 迴圈每一側</li> <li>8. 完成 3-4 走到邊緣再返回</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解什麼是指令?</li> <li>2. 懂的利用軟體下指令?</li> <li>3. 瞭解迴圈的意義</li> <li>4. 完成任務關卡.</li> </ol>	資 E11 建立 康健的 數 位使用習慣 與 態度。資 p-II-1 能 認識與使用 資訊科技以 表達想法。 資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13-14 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 3-5 迴圈跳躍者</li> <li>2. 完成 3-6 拓展技能</li> <li>3. 完成 3-7 寶石農場</li> <li>4. 完成 3-8 橫掃四方</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解迴圈的意義</li> <li>2. 完成任務關卡.</li> </ol>	資 E11 建立 康健的 數 位使用習慣 與態度。 綜 2c-II-1 蒐集與整 理 各類 資源，處 理個人日 常生活問 題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15-16 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 判斷式指令</li> <li>2. If(Else;elseif)</li> <li>3. 指令寫法</li> <li>4. 完成 4-2 檢查關關</li> <li>5. 完成 4-3 使用 else if (3)</li> <li>6. 完成 4-4 迴圈條件碼</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 if 的意義</li> <li>2. 完成任務關卡.</li> </ol>	資 E11 建立 康健的 數 位使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 17-18 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 4-5 符合條件時往上爬</li> <li>2. 完成 4-6 定義更聰明的函數</li> <li>3. 完成 4-7 困在裡面</li> <li>4. 完成 4-8 決定樹</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 if 的意義</li> <li>2. 完成任務關卡.</li> </ol>	資 E11 建立 康健的 數 位使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19-20 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解邏輯運算子.</li> <li>2. And or not</li> <li>3. 完成 5-2 使 NOT 運算子</li> <li>4. 完成 5-3 NOT 螺旋</li> <li>5. 完成 5-4 檢查這個 AND 那個</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 NOT, AND, OR 的意義</li> <li>2. 完成任務關卡.</li> </ol>	資 E11 建立 康健的 數 位使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 112 學年度 第 2 學期 四年級

課程名稱	資訊創客	節數	每週 1 節 (共 20 節)	設計者	吳佩芬
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 1-2 週	1. 中英打練習 2. 腳本-互動式遊戲設計 3. Sample: 青蛙賽跑 1/2		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定作品	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3-4 週	1. 中英打練習 2. 流程-互動式遊戲設計 3. Sample: 青蛙賽跑 2/2		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定作品	資 E11 建立 康健的數位 使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5-6 週	1. 中英打練習 2. 互動式遊戲設計 1/3 3. 隨拍隨傳-網路隱私		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定作品	資 E11 建立 康健的數位 使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7-8 週	1. 中英打練習 2. 互動式遊戲設計 2/3 3. 分享各組動畫		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定作品	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9-10 週	1. 中英打練習 2. 互動式遊戲設計 3/3 3. 分享各組動畫遊戲		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定作品	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 11-12 週	1. 複習邏輯運算子. 2. And or not 3. 完成 5-4 檢查這個 AND 那個 4. 完成 5-5 檢查這個 OR 那個 5. 完成 5-6 邏輯迷宮		1. 瞭解邏輯運算子 2. 完成任務	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13-14 週	1. While 迴圈的認識 2. 和 FOR 迴圈的比較 3. 完成 6-2 當...時執行程式碼 4. 完成 6-3 建立更聰明的 While 迴圈 5. 完成 6-4 選擇正確的工具		1. 瞭解 While 2. 完成任務	資 E11 建立 康健的數位 使用習慣 與態度-5	觀察評量 課堂問答 實作評量

第 15-16 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成 6-5 4 乘 4</li> <li>2. 完成 6-6 轉身</li> <li>3. 完成 6-7 富饒之地</li> <li>4. 完成 6-8 嵌套迴圈</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 While</li> <li>2. 完成任務</li> </ol>	資 E11 建立 康健的數 位使用習慣 與態度	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 17-18 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解” 演算法”</li> <li>2. 完成 6-9 隨機矩形</li> <li>3. 完成 6-10 每次都右轉</li> <li>4. 完成 7-2 右手規則</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 While</li> <li>2. 完成任務</li> </ol>	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19-20 週	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完成&lt;7-3&gt;調整你的演算法</li> <li>2. 完成&lt;7-4&gt;征服迷宮</li> <li>3. 完成&lt;7-5&gt;左轉還是右轉?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解 While</li> <li>2. 完成任務</li> </ol>	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 私立新民小學 112學年度 五年級 資訊創客課程

- 每週安排：2 節課
- 教材名稱(1)：威力導演 14 影音魔法剪輯（小石頭文化出版）
- 教材名稱(2)：Swift Playgrounds2
- 總綱核心素養具體內涵
  - E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。
  - E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。
  - E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。
- 本學期學習目標：
  - 一、 學生能分辨不同類型的多媒體素材與取得方式，培養媒體識讀的素養。
  - 二、 學生知道如何取得網路上的免費素材，能辨識創用 CC 授權標章，尊重智慧財產權。
  - 三、 學生能理解影音剪輯的相關術語，藉由探索影片製作的流程，培養科技知能與媒體素養。
  - 四、 學生能運用不同軟體來創作不同的素材檔案類型，培養科技素養。
  - 五、 學生能運用各種藝術風格創作多媒體影片、表達個人情意，培養藝術涵養與美感素養。
  - 六、 學生透過創作與欣賞探討地球暖化與生態環境的影片，培養公民意識。

## 112 學年度 第 1 學期 五年級

名稱	資訊创客	節數	每週 2 節	設計者	吳佩芬
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 1 週	1. 中英打練習 2. 做好影片的要素 3. 照相器材的認識(手機. 平板) 4. 六張照片-說故事		1. 加強中英打練習 2. 能知道影片製作的要素 3. 能操作相機 4. 能拍成 6 張照片	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 2 週	1. 中英打練習 2. 分析不同的影片製作 1/2 3. 腳本設計 4. 檔案管理-照片傳輸		1. 加強中英打練習 2. 能懂的影片製作的 SOP 3. 能傳輸 6 張照片到 PC	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3 週	1. 中英打練習 2. 分析不同的影片製作 2/2 3. 威力導演的畫面介紹 4. 匯入媒體素材 5. 六張照片-說故事		1. 加強中英打練習 2. 能懂的影片製作的 SOP 3. 能操作威力導演軟體	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 4 週	中英打練習 CODE 網站 我的第一個影片專案 套用快速專案範本		1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能操作威力導演軟體	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5 週	中文打字比賽 CODE 網站 填加字幕 播放影片		1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能完成指定影片。	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 6 週	中英打練習 CODE 網站 錄影的方法 擬訪問稿 錄影片-傳輸		加強中英打練習 能使用 CODE 網站 能擬訪問稿 能操作錄影器材。	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3 匯入影像素材 4. 剪輯影片 1/3		3. 加強中英打練習 4. 能使用 CODE 網站 5. 能操作剪輯影片。	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量

第 8 週	中英打練習 CODE 網站 剪輯影片 2/3	加強中英打練習 能使用 CODE 網站 能操作剪輯影片	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3. 添加背景音樂 4. 完成指定的影片	1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能操作剪輯影片	資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 10 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3. 分享影片	6. 加強中英打練習 7. 能使用 CODE 網站 8. 能分享已完成影片	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 11 週	Swift Playgrounds 條件式：簡介、檢查開關	小組活動探討條件式是什麼。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 12 週	Swift Playgrounds 條件式：使用 else if、迴圈條件碼	了解條件式 if、else if 使用。	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13 週	Swift Playgrounds 條件式：符合條件時往上爬、定義更聰明的函數	使用條件碼搭配迴圈。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 14 週	Swift Playgrounds 條件式：困在裡面、決定樹	運用條件、函數、迴圈。	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15 週	Swift Playgrounds 邏輯運算子：簡介、使用 NOT 運算子	小組活動探討邏輯運算子是什麼。	資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 16 週	Swift Playgrounds 邏輯運算子：NOT 螺旋、檢查這個 AND 那個	使用 NOT 運算子、AND 運算子。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方	觀察評量 課堂問答 實作評量

			法。	
第 17 週	Swift Playgrounds 邏輯運算子：檢查這個 OR 那個、邏輯迷宮	使用邏輯運算子和條件 碼。	資 t-II-2 能使用資訊 科技解決生 活中簡單 的問題。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 18 週	Swift Playgrounds While 迴圈：簡介、當... 時執行程式碼	小組活動探討 While 迴 圈是什麼。	資 t-II-3 能應用運算 思維描述問 題解決的方 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19 週	Swift Playgrounds While 迴圈： 建立更聰明的 While 迴 圈、選擇正確的工具	使用 while 迴圈和 if 語 句。	資 p-II-1 能認識與使 用資訊科技 以表達想 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 20 週	Swift Playgrounds While 迴圈：4 乘 4、轉身	使用至今學會的工具挑 戰關卡。	資 p-II-1 能認識與使 用資訊科技 以表達想 法。	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 112 學年度 第 2 學期 五年級

課程名稱	資訊创客	節數	每週 2 節	設計者	電腦教學團隊
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 1 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能操作視訊與音訊的分離 3. 製作片尾動畫	a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 2 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能製作片尾動畫 3. 能添加煙火特效	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能炫粒特效的應用	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 4 週	中英打練習 CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能素材的分類管理 3. 能裁切圖片	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5 週	中文打字比賽 CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能修補及調整照片 3. 能添加影片特效。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 6 週	中英打練習 CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能搭配背景音樂. 3. 能完成指定影片	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7 週	1. 中英打練習 2.		1. 加強中英打練習 2. 能為炫粒添加背景 3. 能插入文字.	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 8 週	中英打練習 CODE 網站		1. 加強中英打練習 2. 能使用 CODE 網站 3. 能操作剪輯影片	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9 週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3.		1. 加強中英打練習 2. 能文字添加裝飾圖片 3. 能快速套用轉場特效	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量

第10週	1. 中英打練習 2. CODE 網站 3. 分享影片	1. 加強中英打練習 2. 能設置趣味圖片動畫 3. 能使用魔術工具配樂	資 p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第11週	Swift Playgrounds While 迴圈：富饒之地、嵌套迴圈	使用迴圈內的迴圈	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第12週	Swift Playgrounds While 迴圈：隨機矩形、每次都右轉	使用嵌套迴圈和條件。	A-II-1 程序性的問題解決方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第13週	Swift Playgrounds 演算法：簡介、右手規則	小組活動探討演算法是什麼。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第14週	Swift Playgrounds 演算法：調整你的演算法、征服迷宮	使用演算法、右手規則。	資 D-II-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第15週	Swift Playgrounds 演算法：左轉還是右轉、向左走向右走	使用演算法。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第16週	Swift Playgrounds 變數：簡介、持續追蹤	小組活動探討演算法是什麼。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第17週	Swift Playgrounds 變數：加大數值、遞增數值	使用遞增值。	資 t-II-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第18週	Swift Playgrounds 變數：尋找七顆寶石、三顆寶石，四個開關	使用比較運算子、變數。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第19週	Swift Playgrounds 變數：檢查相等值、計算開關數量	使用變數、指定值、比較運算子	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量
第20週	Swift Playgrounds 變數：收集總數、總複習	挑戰隨機數，總複習。	資 A-II-1 程序性的問題解決方法。	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 私立新民小學 112學年度 六年級 資訊創客課程

- 每週安排：2 節課
- 教材名稱(1)：3D 建模與簡報設計與應用（小石頭文化出版）
- 教材名稱(2)：Swift Playgrounds
- 本學期學習目標：

- 一、運用多媒體動畫啟發學生學習的興趣，運用資訊科技融入資訊教育課程的基本核心。
- 二、落實資訊教學的生活化，培養學生運用學習資源有效立自我激勵學習的動機。
- 三、倡導學生利用資訊科技的能力，來增強資個人訊融入教學的先備條件。
- 四、提升資訊教育學習的品質，重視學習上的互動，達成 e 化學習的目標。

### 112 學年度 第 1 學期 六年級

課程名稱	資訊創客	節數	每週 2 節	設計者	電腦教學團隊
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	能力指標	評量方式
第 1 週	1. 中英打練習 2. Office 是什麼? 3. Word 的畫面 4. Word 的文字. 段落設定		1. 加強中英打練習 2. 能懂的 office 3. 能操作 Word.	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 2 週	1. 中英打練習 2. Word 表格 3. 製作功課表		1. 加強中英打練習 2. 能懂的 office 3. 能操作 Word.	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3 週	1. 中英打練習 2. Word 插入圖片 3. 製作新聞稿.		1. 加強中英打練習 2. 能懂的 office 3. 能操作 Word.	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 4 週	中英打練習 Word 文字藝術師 製造傳單.		1. 加強中英打練習 2. 能懂的 office 3. 能操作 Word.	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5 週	中文打字比賽 Word 進階-文字方塊 Google 地圖		1. 加強中英打練習 3. 能懂的 office 4. 能操作 Word.	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量

第 6 週	1. 中英打練習 2. 認識 3D 列印 3. 3D 列印的各種應用 4. Tinkercad 的畫面介紹 5. 各功能介紹 6. 完成指定圖案	1. 加強中英打練習 2. 能瞭解什麼是 3D 3. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7 週	1. 中英打練習 2. Tinkercad 的習移動、相機控制、建立孔、調整比例及複製貼上、鑰匙圈、建置鑄模。	1. 加強中英打練習 2. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 8 週	1. 中英打練習 2. 設計 3D 家俱	1. 加強中英打練習 2. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9 週	1. 中英打練習 2. 設計平面公仔吊飾	加強中英打練習 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 10 週	1. 中英打練習 2. 進階平面吊飾設計 (2D 轉 3D)	9. 加強中英打練習 1. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 11 週	Swift Playgrounds 參數： 放置兩個角色、兩個專家	學會使用兩個不同的角色解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 12 週	Swift Playgrounds 參數： 雙峰、總複習	學會使用不同的角色外，加入額外的參數解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13 週	Swift Playgrounds 建構世界： 簡介、結合世界	小組活動探討建構世界是什麼。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 14 週	Swift Playgrounds 建構世界： 連結並解決	使用 Block 類型的實例解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15 週	Swift Playgrounds 建構世界： 製作你的傳送門	使 Block 類型的實例結合變數和迴圈解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量

週次	教學單元及進度	教學目標及重點	核心素養	評量方式
第16週	Swift Playgrounds 建構世界： 到達階梯	多個不同類型的應用。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第17週	Swift Playgrounds 建構世界： 浮動的島嶼	多個不同類型的應用。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第18週	Swift Playgrounds 建構世界： 建立迴圈	使用 Block 類型的實例結合常數和變數建立一個迴圈。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第19週	Swift Playgrounds 建構世界： 你自己的關卡	找到自己破解關卡的方法。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第20週	Swift Playgrounds 建構世界： 總複習	統整建構世界的定義、使用方法、實作內容。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 112 學年度 第 2 學期 六年級

課程名稱	資訊創客	節數	每週 2 節	設計者	電腦教學團隊
週次	教學單元及進度		教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 1 週	1. 中英打練習 2. 什麼是簡報?簡報的應用 3. powerpoint 的畫面介紹 4. 製作腦筋急轉彎		1. 加強中英打練習 2. 認識什麼是簡報 3. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-3-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 2 週	1. 中英打練習 2. powerpoint 的常用的功能 3. 自我介紹 1/2		5. 加強中英打練習 6. 能操作 powerpoint 7. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-3-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 3 週	1. 中英打練習 2. powerpoint 的插入圖片 3. 自我介紹 2/2		4. 加強中英打練習 5. 能操作 powerpoint 6. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-3-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 4 週	1. 中英打練習 2. powerpoint 檢視. 播放 3. 感人的故事 1/2		3. 加強中英打練習 4. 能操作 powerpoint 5. 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-3-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 5 週	中文打字比賽 powerpoint 轉檔 感人的故事 2/2		加強中英打練習 能操作 powerpoint 能創作指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-3-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 6 週	1. 中英打練習 2. excel 的畫面介紹 3. 常用公式 1/2 4. 成績記算		1. 加強中英打練習 2. 能使用 excel 3. 能瞭解公式的作用 4. 能完成指定作品	2-2-6 2-4-1 3-4-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 7 週	1. 中英打練習 2. excel 常用公式 2/2 3. 狀況題		1. 加強中英打練習 2. 能使用 excel 3. 能瞭解公式的作用 4. 能完成指定作品	2-2-6 2-4-1 3-4-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 8 週	1. 中英打練習 2. excel-各式圖表功用 3. 狀況題		1. 加強中英打練習 2. 能使用 excel 3. 能操作圖表 4. 能完成指定作品	2-2-6 2-4-1 3-4-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 9 週	1. 中英打練習 2. excel-進階處理 3. 完成指定題		1. 加強中英打練習 2. 能完成指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-4-1 3-4-2	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 10 週	1. 中英打練習 2. excel-進階處理 3. 完成指定題		3. 加強中英打練習 4. 能完成指定的作品	2-2-6 2-4-1 3-4-1 3-4-2	觀察評量 課堂問答 實作評量

週次	教學單元及進度	教學目標及重點	核心素養	評量方式
第 11 週	Swift Playgrounds 陣列： 簡介、儲存資訊	小組活動探討陣列是什麼。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 12 週	Swift Playgrounds 陣列： 探索反覆運算	使用陣列、迴圈解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 13 週	Swift Playgrounds 陣列： 堆疊磚塊	使用陣列、迴圈解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 14 週	Swift Playgrounds 陣列： 依序排列	學會如何移除陣列元素。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 15 週	Swift Playgrounds 陣列： 附加到陣列	學會如何新增陣列元素。	2-2-6 2-4-1 3-2-1	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 16 週	Swift Playgrounds 陣列： 島嶼建構者	學會宣告一個新的陣列，並使用迴圈解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 17 週	Swift Playgrounds 陣列： 附加到移除的值	瞭解如何新增空的陣列，並附加到移除的值上面。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 18 週	Swift Playgrounds 陣列： 修正索引越界錯誤	使用陣列結合變數、參數迴圈，解決關卡的錯誤。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 19 週	Swift Playgrounds 陣列： 產生地形	使用陣列結合變數、常數、迴圈解決關卡。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量
第 20 週	Swift Playgrounds 陣列： 隨機化的陸地、總複習	統整陣列的定義、使用方法、實作內容。	2-2-6 2-4-1 3-2-3	觀察評量 課堂問答 實作評量

## 肆、飛閱古典

臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】  
三年級 課程計畫

## 【飛閱古典- (1) 詩詞大觀園】

學習年級	三年級			節數	單週 1 節			
設計者	三年級 教師團隊			教材來源	教師自編			
核心素養	■E-A2 ■E-A3 ■E-C1 ■E-C2 ■E-B1							
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教							
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他：							
學習目標	引導學生主動背誦古詩，培養良好的讀書習慣。 增進學生欣賞詩詞之美及運用詞彙之能力。 拓展學生知識領域，激發想像與思考之潛能。 透過共讀班級套書及討論發表，拓展文學視野。							
教學內容	學期	序號	篇目	作者	學期	序號	篇目	作者
<b>每學期 十首詩詞</b>  作者介紹 釋意概覽 詩詞賞析 朗讀背誦	第1學期	1	江南逢李龜年	杜甫	第2學期	1	飲湖上初晴後雨	蘇軾
		2	閨怨	王昌齡		2	渭城曲	王維
		3	桃花谿	張旭		3	送別	王維
		4	逢入京使	岑參		4	漁歌子	張志和
		5	夜雨寄北	李商隱		5	題西林壁	蘇軾
	6	寒食	韓翃	6		秋浦歌	李白	
	7	滁州西澗	韋應物	7		觀游魚	白居易	
	8	嫦娥	李商隱	8		黃鶴樓送孟浩然 之廣陵	李白	
	9	芙蓉樓送辛漸	王昌齡	9		山行	杜牧	
	10	月夜	劉方平	10		絕句	杜甫	

# 臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】

## 三年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (2)閱讀桃花園】

學習年級	三年級	節數	雙週 1 節	
設計者	三年級 教師團隊	教材來源	教師自編	
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1 <input checked="" type="checkbox"/> E-B2			
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教			
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他: _____			
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師透過巡迴書箱共讀，教師導讀與討論發表，學生能夠依據課堂提問，參加小組討論，並分享個人的觀點和意見，拓展學生文學視野。</li> <li>2. 教師透過閱讀課程深化學生閱讀素養，培養「聆聽」、「說話」及「寫作」能力，促進理解、表述、思考、創作全方位閱讀能力提升。</li> <li>3. 班級共讀培養學生多元閱讀的興趣、態度及習慣。</li> <li>4. 透過全校班班推動閱讀，讓閱讀教育務實地紮根，培養孩子帶得走的閱讀力。</li> <li>5. 學生能掌握文章的大意、主旨與結構，促進寫作技巧。</li> </ol>			
教學內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師班級導讀、作者介紹、文章之語詞、句子賞析、引起學生閱讀興趣。</li> <li>2. 學生共讀、教師引導班級讀書會提問討論及心得發表，讓學生能夠聆聽及尊重他人意見。</li> <li>3. 教師透過閱讀學習單進行文本閱讀理解-檢索、推論與整合詮釋練習。</li> </ol>			
學期別	第 1 學期		第 2 學期	
	書名	作者	書名	作者
書目	航向鯨奇島	李明珊-文； 袁知芄-圖	林良爺爺的 700 字故事	林良 編寫
	深夜中的月光食堂	李玢希-文； 尹太奎-圖； 賴毓棻-譯	時光小學 02：我的便利 貼媽媽	王文華
	梅子老師這一班 01：教室被封鎖了！	王文華-作； Yuan-繪	這座城市，超乎想像！	古文-作；張 筱琦-繪
	三年級花樣多	王淑芬-作； 賴馬-繪	四年級煩惱多	王淑芬-作； 賴馬-繪

# 臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】

## 四年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (1)詩詞大觀園】

學習年級	四年級			節數	單週 1 節			
設計者	四年級 教師團隊			教材來源	教師自編			
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1							
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教							
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他：							
學習目標	引導學生主動背誦古詩，培養良好的讀書習慣。 增進學生欣賞詩詞之美及運用詞彙之能力。 拓展學生知識領域，激發想像與思考之潛能。 透過共讀班級套書及討論發表，拓展文學視野。							
教學內容	學期	序號	篇目	作者	學期	序號	篇目	作者
<b style="color: blue;">每學期 十首詩詞</b>  作者介紹 釋意概覽 詩詞賞析 朗讀背誦	第 1 學期	1	山居秋暝	王維	第 2 學期	1	清平調	李白
		2	黃鶴樓	崔顥		2	終南別業	王維
		3	登金陵鳳凰臺	李白		3	子夜秋歌	李白
		4	送杜少府之任蜀川	王勃		4	贈孟浩然	李白
		5	賦得古原草送別	白居易		5	旅夜書懷	杜甫
		6	聞官軍收河南河北	杜甫		6	錦瑟	李商隱
		7	客至	杜甫		7	過故人莊	孟浩然
		8	惠崇春江曉景	蘇軾		8	畫眉鳥	歐陽修
		9	江南春	杜牧		9	歸園田居其三	陶淵明
		10	村晚	雷震		10	觀遊魚	白居易

# 臺北市大安區私立新國民小學【飛閱古典】

## 四年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (2)閱讀桃花園】

學習年級	四年級		節 數	雙週 1 節
設計者	四年級 教師團隊		教材來源	教師自編
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1 <input checked="" type="checkbox"/> E-B2			
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教			
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他: _____			
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師透過巡迴書箱共讀，教師導讀與討論發表，學生能夠依據課堂提問，參加小組討論，並分享個人的觀點和意見，拓展學生文學視野。</li> <li>教師透過閱讀課程深化學生閱讀素養，培養「聆聽」、「說話」及「寫作」能力，促進理解、表述、思考、創作全方位閱讀能力提升。</li> <li>班級共讀培養學生多元閱讀的興趣、態度及習慣。</li> <li>透過全校班班推動閱讀，讓閱讀教育務實地紮根，培養孩子帶得走的閱讀力。</li> <li>學生能掌握文章的大意、主旨與結構，促進寫作技巧。</li> </ol>			
教學內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師班級導讀、作者介紹、文章之語詞、句子賞析、引起學生閱讀興趣。</li> <li>學生共讀、教師引導班級讀書會提問討論及心得發表，讓學生能夠聆聽及尊重他人意見。</li> <li>教師透過閱讀學習單進行文本閱讀理解-檢索、推論與整合詮釋練習。</li> </ol>			
學 期 別	第 1 學 期		第 2 學 期	
	書 名	作 者	書 名	作 者
書 目	錯覺偵探團 01：神秘月夜的寶石小偷	藤江純-作； 吉竹伸介-繪	張曼娟唐詩學堂：詩無敵—李白	張曼娟-策劃、高培耘-撰寫；來特-繪
	吸墨鬼來了 03：千萬不要吸詞典	艾力克·尚瓦桑-作；奧利維·拉迪-繪	野地獵歌	威爾森·羅斯
	男生女生配不配	李光福 文； 吳姿蓉 圖	戰爭與和平	托爾斯泰
	我有絕招 01	可白 作；徐建國 繪	水滸傳	施耐庵（元）

# 臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】

## 五年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (1)詩詞大觀園】

學習年級	五年級			節數	單週 1 節			
設計者	五年級 教師團隊			教材來源	教師自編			
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1							
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教							
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他：							
學習目標	引導學生主動背誦古詩，培養良好的讀書習慣。 增進學生欣賞詩詞之美及運用詞彙之能力。 拓展學生知識領域，激發想像與思考之潛能。 透過共讀班級套書及討論發表，拓展文學視野。							
教學內容	學期	序號	篇目	作者	學期	序號	篇目	作者
<b style="color: blue;">每學期 十首詩詞</b>  作者介紹 釋意概覽 詩詞賞析 朗讀背誦	第1學期	1	天淨沙-秋思	馬致遠	第2學期	1	飲酒之五	陶淵明
		2	迢迢牽牛星	佚名		2	竹枝詞	劉禹錫
		3	醜奴兒	辛棄疾		3	感遇四首之一	張九齡
		4	臨江仙	楊慎		4	如夢令	李清照
		5	觀書有感	朱熹		5	贈花卿	杜甫
		6	行重行行	古詩十九首		6	無題(一)	李商隱
		7	感遇四首之四	張九齡		7	月下獨酌	李白
		8	泊船瓜州	王安石		8	春日	朱熹

# 臺北市大安區私立新國民小學【飛閱古典】

## 五年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (2)閱讀桃花園】

學習年級	五年級		節 數	雙週 1 節
設計者	五年級 教師團隊		教材來源	教師自編
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1 <input checked="" type="checkbox"/> E-B2			
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教			
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他: _____			
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師透過巡迴書箱共讀，教師導讀與討論發表，學生能夠依據課堂提問，參加小組討論，並分享個人的觀點和意見，拓展學生文學視野。</li> <li>教師透過閱讀課程深化學生閱讀素養，培養「聆聽」、「說話」及「寫作」能力，促進理解、表述、思考、創作全方位閱讀能力提升。</li> <li>班級共讀培養學生多元閱讀的興趣、態度及習慣。</li> <li>透過全校班班推動閱讀，讓閱讀教育務實地紮根，培養孩子帶得走的閱讀力。</li> <li>學生能掌握文章的大意、主旨與結構，促進寫作技巧。</li> </ol>			
教學內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師班級導讀、作者介紹、文章之語詞、句子賞析、引起學生閱讀興趣。</li> <li>學生共讀、教師引導班級讀書會提問討論及心得發表，讓學生能夠聆聽及尊重他人意見。</li> <li>教師透過閱讀學習單進行文本閱讀理解-檢索、推論與整合詮釋練習。</li> </ol>			
學 期 別	第 1 學 期		第 2 學 期	
	書 名	作 者	書 名	作 者
書 目	一本就懂台灣史	王御風-作；余正隆、許承菱-繪	長大後，不想忘記的事：一不小心就變成討厭的大人了	林佩妏
	看漫畫輕鬆學：網路使用的規則	遠藤美季-監修；大野直人-繪	跆拳道少女	張英珉-作；劉彤渲-繪
	長刺的我	金·克拉貝爾斯-作；朱莉·凡霍夫-繪	10歲開始學理財	艾迪·雷諾斯、馬修·歐德漢、拉蘿·布萊恩-作；馬可·博納提-繪
	你喜歡的動物園是牠想逃離的地方	許禎允(허정운)-作；高貞順(고정순)-繪	藏在手機裡的秘密	李光福-作；吳姿蓉-繪

# 臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】

## 六年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (1)詩詞大觀園】

學習年級	六年級			節數	單週 1 節			
設計者	六年級 教師團隊			教材來源	教師自編			
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1							
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教							
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他：							
學習目標	引導學生主動背誦古詩，培養良好的讀書習慣。 增進學生欣賞詩詞之美及運用詞彙之能力。 拓展學生知識領域，激發想像與思考之潛能。 透過共讀班級套書及討論發表，拓展文學視野。							
教學內容	學期	序號	篇目	作者	學期	序號	篇目	作者
<b style="color: blue;">每學期 十首詩詞</b>  作者介紹 釋意概覽 詩詞賞析 朗讀背誦	第 1 學期	1	虞美人	李煜	第 2 學期	1	與子由澠池懷舊	蘇軾
		2	四時讀書樂—春	翁森		2	春望	杜甫
		3	四時讀書樂—夏	翁森		3	慈烏夜啼	白居易
		4	歸園田居	陶淵明		4	古詩十九首之九	無名氏
		5	雁兒落兼得勝令	張養浩		5	滿江紅	岳飛
		6	南鄉子登京口北固亭有懷	辛棄疾		6	念奴嬌·赤壁懷古 (宋詞)	蘇軾
		7	西江月 (夜行黃沙道中)	辛棄疾				
		8	下終南山過斛斯山人宿置酒	李白				

# 臺北市大安區私立新民國小【飛閱古典】

## 六年級 課程計畫

### 【飛閱古典- (2)閱讀桃花園】

學習年級	六年級		節 數	雙週 1 節
設計者	六年級 教師團隊		教材來源	教師自編
核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A2 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 <input checked="" type="checkbox"/> E-C1 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1 <input checked="" type="checkbox"/> E-B2			
議題融入	生涯發展教育、家庭教育、環境教育、海洋教育、性別平等教			
教學設備 教學資源	<input checked="" type="checkbox"/> 電腦 <input type="checkbox"/> 數位相機 <input type="checkbox"/> 平板電腦 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路連接配備 <input checked="" type="checkbox"/> 單槍投影機 <input type="checkbox"/> 實物投影機 <input type="checkbox"/> 攝影機 <input type="checkbox"/> 觸控式大螢幕 <input type="checkbox"/> 資料庫或試算表軟體 <input type="checkbox"/> 桌上排版軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體電子簡報 <input checked="" type="checkbox"/> 影像處理軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 網際網路瀏覽器 <input checked="" type="checkbox"/> 多媒體播放軟體 <input type="checkbox"/> 網頁編輯軟體 <input checked="" type="checkbox"/> 文書處理軟體 <input type="checkbox"/> 其他: _____			
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師透過巡迴書箱共讀，教師導讀與討論發表，學生能夠依據課堂提問，參加小組討論，並分享個人的觀點和意見，拓展學生文學視野。</li> <li>教師透過閱讀課程深化學生閱讀素養，培養「聆聽」、「說話」及「寫作」能力，促進理解、表述、思考、創作全方位閱讀能力提升。</li> <li>班級共讀培養學生多元閱讀的興趣、態度及習慣。</li> <li>透過全校班班推動閱讀，讓閱讀教育務實地紮根，培養孩子帶得走的閱讀力。</li> <li>學生能掌握文章的大意、主旨與結構，促進寫作技巧。</li> </ol>			
教學內容	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師班級導讀、作者介紹、文章之語詞、句子賞析、引起學生閱讀興趣。</li> <li>學生共讀、教師引導班級讀書會提問討論及心得發表，讓學生能夠聆聽及尊重他人意見。</li> <li>教師透過閱讀學習單進行文本閱讀理解-檢索、推論與整合詮釋練習。</li> </ol>			
學 期 別	第 1 學 期		第 2 學 期	
	書 名	作 者	書 名	作 者
書 目	極境光年：穿越時空， 看見夢想的力量	耿婕容	甲蟲男孩	M·G·-里奧納
	我們叫它粉靈豆 FRINDLE	安德魯·克萊門斯	望海的眼睛	安琪拉娜內
	現在工作中	越智登代子	問題終結者黑喵 1：守護 公寓的和平！	洪旻靜-文；金哉希-圖；賴毓 茶-譯
	我是榮利 01：榮利的棒 呆日記	傑夫·肯尼- 著	問題終結者黑喵 2：挑戰 最棒的料理！	洪旻靜-文；金哉希-圖；賴毓 茶-譯