

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第一學期高年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	創鼓	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	樂樂棒球	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	線上大挑戰	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
4			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
5			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
6			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
7			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
8			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
9			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
10			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第一學期高年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	創鼓	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	1
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。						
課程目標	一. 透過創鼓打擊練習、奠定音樂節奏基礎，培養藝術氣質。 二. 藉由創鼓練習活動，學習各種形式動作鍛鍊身體並培養團隊精神。 三. 透過創鼓練習與表演，能建立學生自信心與成就感。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 2-3 週	2	創鼓曲目：勇士之鼓	1. 肢體節奏分析與基本節奏訓 2. 全曲合奏複習訓練	1. 勇士之鼓曲目全曲—將用事之鼓整首曲目，反覆練習與討論。 2. 能積極參與創鼓活動的進行。 3. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來	實作評量： 熟練勇士之鼓創鼓整首曲目內節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄		
第 4-6 週	3	創鼓曲目：撼動之鼓	1. 前奏締鼓節奏訓練 2. 撼動之鼓曲式 A	1. 能熟練撼動之鼓曲目內前奏段及加強 A 段節奏訓練 2. 能尊重團體互動行為之表現。 3. 能積極參與創鼓活動	實作評量： 熟練撼動之鼓創鼓曲目內前奏與 A 段奏節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				的進行。	
第 7-9 週	3	創鼓曲目：撼動之鼓	<ol style="list-style-type: none"> 1. 復習：前奏+A段 2. 新增：B段節奏訓練 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手平衡與大和手的協調度。 2. 能熟練撼動之鼓曲目內前奏+A 段及 B 段節奏訓練 3. 能尊重團體互動行為之表現。 4. 能積極參與創鼓活動的進行。 	<p>實作評量：</p> <p>熟練撼動之鼓創鼓曲目內前奏+A 段及 B 段節奏打法</p> <p>團體演示動作整齊</p> <p>心得記錄</p>
第 10-12 週	3	創鼓曲目：撼動之鼓	<ol style="list-style-type: none"> 1. 復習：前奏+A段+B 段 2. 新增：C段節奏訓練 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手平衡與大和手的協調度。 2. 能熟練撼動之鼓曲目內前奏+A 段+B 段+C 段節奏訓練 3. 能尊重團體互動行為之表現。 4. 能積極參與創鼓活動的進行。 	<p>實作評量：</p> <p>熟練撼動之鼓創鼓曲目內前奏+A 段+B 段+C 段節奏打法</p> <p>團體演示動作整齊</p> <p>心得記錄</p>
第 13-15 週	3	創鼓曲目：撼動之鼓	1. 復習：前奏+A段+B 段+C段	1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手	實作評量： 熟練撼動之鼓創鼓曲目

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			2. 新增:尾奏節奏訓練	平衡與大和手的協調度。 2. 能熟練撼動之鼓曲目內前奏+A 段+B 段+C 段+節奏訓練 3. 能積極參與創鼓活動的進行。 4. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來	內前奏+A 段+B 段+C 段+節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄	
第 16-18 週	3	創鼓曲目：撼動之鼓	全曲合奏訓練	1. 將撼動之鼓整首曲目，反覆練習與討論。 2. 能積極參與創鼓活動的進行。 3. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來	實作評量： 熟練撼動之鼓創鼓整首曲目內節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄	
第 19-21 週	2	創鼓曲目：撼動之鼓	全曲合奏細部訓練	1. 將撼動之鼓整首曲目，反覆練習與討論。 2. 能積極參與創鼓活動的進行。 3. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來	實作評量： 熟練撼動之鼓創鼓整首曲目內節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第一學期高年年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	樂樂棒球	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	2
彈性學習課程規範	2. ■社團活動與技藝課程 (■社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>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。</p> <p>健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>						
課程目標	認識樂樂棒球活動，學習團隊合作，促進體能發展及樂樂棒球技能，習得運動家精神。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 2~3 週	2	運動類型與規則	<p>Cb-II-1 運動安全規則、運動增進生長知識。</p> <p>Cb-III-3 各項運動裝備、設施、場域。</p>	<p>1. 能分辨各種運動類型。</p> <p>2. 能知道樂棒所需裝備、設施、場域和規則</p>	<p>1. 口頭評量： 能說出樂棒球、Teeball、棒球的差異。</p> <p>2. 紙筆評量： 能知道樂樂棒規則</p>		
第 4~5 週	2	運動傷害與防護	<p>Bc-II-1 暖身、伸展動作原則。</p> <p>Bc-III-1 基礎運動傷害預防與處理方法。</p>	<p>1. 能操作暖身及伸展運動。</p> <p>2. 能知道運動傷害的預防與處理方法</p>	<p>1. 口頭評量： 能說出傷害處理步驟及方式。</p> <p>2. 實作評量： 能做出暖身與伸展活動</p>		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

第 6~11 週	6	守備節奏性	Hd- I -1 守備/跑分性球類運動相關的簡易拋、接、擲、傳之手眼動作協調、力量及準確性控球動作。 Ib- II -1 音樂律動與模仿性創作舞蹈。	1. 能跟隨節奏律動。 2. 能正確 做出傳接球動 做出傳接球動 做出傳接球動 做出傳接球動 做出傳接球動 做出傳接球動作。	實作評量： 1. 能接高飛球、平飛滾、滾地球。 2. 能傳球至指定位置	
第 12~17 週	6	打擊協調性	Hd- I -1 守備/跑分性球類運動相關的簡易拋、接、擲、傳之手眼動作協調、力量及準確性控球動作。 Ha- I -1 網/牆性球類運動相關的簡易拋、接、控、擊、持拍及拍、擲、傳、滾之手眼動作協調、力量及準確性控球動作。	1. 能正確做出擊球動作。 2. 能操作 手眼 協調性遊 協調性遊 協調性遊 協調性遊 遊戲	實作評量： 1. 能擊出高飛球、平飛球、滾地球。 2. 能擊球至指定位置。	
第 18~21 週	4	跑壘敏捷性	Ga- III -1 跑、跳與投擲的基本動作。	能正確跑壘 能操作敏捷性遊戲	實作評量： 能衝刺跑壘、繞壘、能折返跑壘。	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第一學期高年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	線上大挑戰	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	3
彈性學習課程規範	2. ■社團活動與技藝課程 (■社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	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。						
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生了解遊戲設計的概念，能會製作 3D 遊戲。 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習 KODU 來設計遊戲。 讓學生認識不同互動方式的遊戲設計，並能手實現。 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的與水體。 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 創作競賽遊戲，能與同儕公平爭培養運動精神。 						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 2-4 週	3	3D 遊戲 KODU !	<ol style="list-style-type: none"> KODU 軟體介面與程式執行的方。 3D 視角。 地面繪製。 角色設計：KODU、樹。 「WHEN …DO …」邏輯 …」邏輯 運用。 	<ol style="list-style-type: none"> 讓學生了解遊戲設計的概念，能會製作 3D 遊戲。 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習 KODU 來設計遊戲。 	實作評量:能完成新增角色和編排程式並儲存與匯出		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

第 5-7 週	3	好吃的蘋果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3D 地形繪製。 2. 角色程式設計：紅蘋果和青蘋果。 3. 角色程式設計：KODU。 4. 得分機制。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉 KODU 視窗環境及使用的技巧，學習 KODU 來設計遊戲。 2. 從 3D 場景中培養地形觀念，能創作高低起伏的與水體。 	<p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學會製作有得分機制的遊戲。 2. 吃到紅蘋果就加分 	
第 8-10 週	3	趣味大賽車(一)	麻吉 PK 賽 — 雙打賽車遊戲	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識不同互動方式的遊戲設計，並能手實現。 2. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 	<p>口頭評量：能認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計</p> <p>實作評量：完成「麻吉 PK 賽」遊戲</p>	
第 11-13 週	3	趣味大賽車(二)	電腦 PK 賽—人機對抗賽車遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識不同互動方式的遊戲設計，並能手實現。 2. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 	實作評量：設計完成「電腦 PK 賽」遊戲。	
第 14-16 週	3	火線大射擊	射擊遊戲。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識免費軟體，能使用 KODU 取代付費軟體進行遊戲製作。 2. 創作競賽遊戲，能與同儕公平爭培養運動精神。 	實作評量：完成火線大射擊遊戲	
第 17-19 週	3	跳跳馬力歐	捲軸式跳島遊戲	1. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應	實作評量：學會倒數計時的遊戲設計和運用創	

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				用。 2. 創作競賽遊戲，能與同儕公平爭培養運動精神。	造物件的技巧，讓角色有瞬間移動跳島的效果	
第 20-21 週	2	優遊新世界	1. KODU 社群運用。 2. 迷宮遊戲。	1. 認識 micro:bit 電路板與 KODU 的互動應用。 2. 創作競賽遊戲，能與同儕公平爭培養運動精神。	實作評量:能設計奇幻大冒險—遊戲設計。	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第二學期高年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	創鼓	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	樂樂棒球	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	線上大挑戰	20	是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
4			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
5			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
6			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
7			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
8			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
9			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
10			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第二學期高年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱		創鼓	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	1
彈性學習課程規範		2. ■社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養		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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。						
課程目標		一. 透過創鼓打擊練習、奠定音樂節奏基礎，培養藝術氣質。 二. 藉由創鼓練習活動，學習各種形式動作鍛鍊身體並培養團隊精神。 三. 透過創鼓練習與表演，能建立學生自信心與成就感。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註		
第 1-3 週	3	創鼓曲目：夏豔	1. 前奏締鼓節奏訓練 2. 撼動之鼓曲式 A	1. 能熟練夏豔曲目內前奏段及加強 A 段節奏訓練 2. 能尊重團體互動行為之表現。 3. 能積極參與創鼓活動的進行。	實作評量： 熟練夏豔創鼓曲目內前奏與 A 段奏節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄			
第 4-6 週	3	創鼓曲目：夏豔	1. 復習：前奏+A段 2. 新增：B段節奏訓練	1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手平衡與大和手的協調度。 2. 能熟練夏豔曲目內前奏+A 段及 B 段節奏訓練 3. 能尊重團體互動行為	實作評量： 熟練夏豔創鼓曲目內前奏+A 段及 B 段節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄			

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				<p>之表現。</p> <p>4. 能積極參與創鼓活動的進行。</p>	
第 7-10 週	4	創鼓曲目：夏豔	<p>1. 復習：前奏+A段+B段</p> <p>2. 新增：C段節奏訓練</p>	<p>1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手平衡與大和手的協調度。</p> <p>2. 能熟練夏豔曲目內前奏+A 段+B 段+C 段節奏訓練</p> <p>3. 能尊重團體互動行為之表現。</p> <p>4. 能積極參與創鼓活動的進行。</p>	<p>實作評量：</p> <p>熟練夏豔創鼓曲目內前奏+A 段+B 段+C 段節奏打法</p> <p>團體演示動作整齊</p> <p>心得記錄</p>
第 11-13 週	3	創鼓曲目：夏豔	<p>1. 復習：前奏+A段+B段+C段</p> <p>2. 新增：尾奏節奏訓練</p>	<p>1. 基本節奏訓練：將重拍速度加快，訓練兩手平衡與大和手的協調度。</p> <p>2. 能熟練夏豔曲目內前奏+A 段+B 段+C 段+節奏訓練</p> <p>3. 能積極參與創鼓活動的進行。</p> <p>4. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來</p>	<p>實作評量：</p> <p>熟練夏豔創鼓曲目內前奏+A 段+B 段+C 段+節奏打法</p> <p>團體演示動作整齊</p> <p>心得記錄</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

第 14-17 週	4	創鼓曲目：夏豔	全曲合奏訓練	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將夏豔整首曲目，反覆練習與討論。 2. 能積極參與創鼓活動的進行。 3. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來 	<p>實作評量：</p> <p>熟練夏豔創鼓整首曲目 內節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄</p>	
第 18-20 週	3	創鼓曲目：夏豔(2) 畢業週活動(1)	全曲合奏細部訓練	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將夏豔整首曲目，反覆練習與討論。 2. 能積極參與創鼓活動的進行。 3. 能聆聽鼓樂進而將樂曲展現出來 	<p>實作評量：</p> <p>熟練夏豔創鼓整首曲目 內節奏打法 團體演示動作整齊 心得記錄</p>	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第二學期高年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	樂樂棒球	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	2
彈性學習課程規範	2. ■社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>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。</p> <p>健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>						
課程目標	認識樂樂棒球活動，學習團隊合作，促進體能發展及樂樂棒球技能，習得運動家精神。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1~4 週	4	運動保健與營養飲食	<p>Bc-Ⅱ-2 運動與身體活動的保健知識。</p> <p>Bc-Ⅲ-2 運動與疾病保健、終身運動相關知識。</p> <p>Ea-Ⅱ-1 食物與營養的種類和需求。</p> <p>Ea-Ⅲ-1 個人的營養與熱量之需求。</p>	<p>1. 能知道運動與飲食的關係。</p> <p>2. 能養成終身運動的習慣</p>	<p>口頭評量：</p> <p>1. 能說出運動的好處</p> <p>2. 能說出運動前後正確的飲</p>		
第 5~8 週	3	守備技巧與策略	Hd-Ⅱ-1 守備/跑分性球類運動相關的拋接球、傳接球、擊球、	<p>1. 能做出雙殺守備。</p> <p>2. 能判斷並選擇正確出局壘包。</p>	<p>實作評量：</p> <p>1. 雙殺守備。</p> <p>2. 選擇出局壘包傳球。</p>		

			踢球、跑動踩壘之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	3. 能判斷並選擇正確出局方式(刺殺、封殺及觸殺)。	3. 選擇出出局方式	
第 9~12 週	4	打擊技巧與策略	Hd-II-1 守備/跑分性球類運動相關的拋接球、傳接球、擊球、踢球、跑動踩壘之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及基礎戰術。	1. 能知道各棒次功能。 2. 能運用打擊策略自行上壘、掩護上壘和清壘	1. 口頭評量： 能說出各棒次功及目的。 2. 實作評量： 擊出高飛球 擊出平飛球 擊出滾地球 擊出邊線球 擊出指定位置	
第 13~16 週	4	跑壘技巧與策略	Hd-II-1 守備/跑分性球類運動相關的拋接球、傳接球、擊球、踢球、跑動踩壘之時間、空間及人與人、人與球關係攻防概念。 Hd-III-1 守備/跑分性球類運動基本動作及	能判斷擊球落點選擇正確各種跑壘策略及方法：衝刺跑壘法、繞壘跑壘法、掩護打者跑壘法、高飛球跑壘法	實作評量： 衝刺跑壘法 繞壘跑壘法 掩護打者跑壘法 高飛球跑壘法	

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			基礎戰術。			
第 17~20 週	4	球場禮儀與態度(3) 畢業週活動(1)	Fa-II-1 自我價值提升的原則。 Fa-III-4 正向態度與情緒、壓力的管理技巧。 Cb-III-1 運動安全教育、運動精神與運動營養知識。	養成運動家精神	真實評量： 觀察學生日常活習性及態度	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立善化區陽明國民小學 113 學年度第二學期高年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	線上大挑戰	實施年級	高年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	3
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活。 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意義影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官發展培生活環境中美體驗。						
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用多媒體資源，進而將日常生活與學習成果製作出多媒體作品。 2. 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的習慣。 3. 利用多媒體電子書的功能，進行專題設計、製作、整合、展示與應用的能力。 4. 能利用電子書製作多媒體作品的的能力，重視學習上的互動，分享個人學習心得，提升資訊素養。 5. 讓學生延續電腦學習，加強電子書在生活與學校的應用；並能了解目前的科技如何應用於電子書中。 6. 了解電子書的概念，能靈活應用各種物件，製作封面、封底、目錄與內頁。 7. 熟悉 Open eBook 視窗環境及使用的技巧，學習設計電子書的圖文與物件編排；熟悉技巧後，讓學生結合繪圖軟體與錄音軟體來學習統整各種多媒體資源的能力。 8. 認識自由（免費）軟體，能使用 PhotoCap 進行影像處理、使用 Audacity 進行音訊剪輯。 						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1-4 週	4	我的電子書	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電子書媒體與平台介紹。 2. Open eBook 功能操作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用多媒體電子書的功能，進行專題設計、製作、整合、展示與應用的能力。 2. 能利用電子書製作多媒體作品的的能力，重視學習上的互動，分享 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭評量:能說出生活中常見的電子書 2. 實作評量:能獨自開啟電子書成品 		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				個人學習心得,提升資訊素養。	
第 5-8 週	3	童話小書	三隻小豬童話小書。	1. 利用多媒體資源,進而將日常生活與學習成果製作出多媒體作品。 2. 培養學生以資訊技能作為擴展學習與溝通研究工具的习惯。	實作評量: 1. 學習各種多媒體物件的編輯技巧 2. 將文字稿重新編排為電子書
第 9-12 週	4	台灣真美麗	台灣真美麗電子書	1. 能利用電子書製作多媒體作品的能,重視學習上的互動,分享個人學習心得,提升資訊素養。 2. 讓學生延續電腦學習,加強電子書在生活與學校的應用;並能了解目前的科技如何應用於電子書中。	實作評量: 學會匯入直式與橫直式與橫直式與橫式的 PDF 製
第 13-17 週	5	多國語言有聲書	多國語言有聲書。	熟悉 Open eBook 視窗環境及使用的技巧,學習設計電子書的圖文與物件編排;熟悉技巧後,讓學生結合繪圖軟體與錄音軟體來學習統整各種多媒體資源	實作評量:學會剪輯聲音

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				的能力。	
第 18-20 週	4	PhotoCap把我們變漂亮囉(3) 畢業週活動(1)	班級寫真照片 (PhotoCap 影像處理)。	認識自由 (免費) 軟體，能使用 PhotoCap 進行影像處理、使用 Audacity 進行音訊剪輯。	實作評量: 1. 能獨自組合創意物件 2. 能獨自準備素材並整理

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。