

## 臺南市公立佳里區佳興國民小學 114 學年度第一學期六年級彈性學習 佳興樂學 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱	佳興樂遊遊	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(21)節			
彈性學習課程 四類規範	<b>3. <input type="checkbox"/>特殊需求領域課程</b> 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 <b>4. <input checked="" type="checkbox"/>其他類課程</b> <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：透過文本閱讀、數位平台、桌遊等方式，與學科知識內容結合，輔助學習。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 閱 E4 中高年級後需發展長篇文本的閱讀理解能力。							
課程目標	透過文本閱讀、數位平台、桌遊等體驗，探索學科知識問題並理解各類媒體內容的意義。							
配合融入之領域或議題	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <input checked="" type="checkbox"/>國語文   <input type="checkbox"/>英語文   <input type="checkbox"/>英語文融入參考指引   <input type="checkbox"/>本土語  <input checked="" type="checkbox"/>數學   <input type="checkbox"/>社會   <input type="checkbox"/>自然科學   <input type="checkbox"/>藝術   <input type="checkbox"/>綜合活動  <input type="checkbox"/>健康與體育   <input type="checkbox"/>生活課程   <input type="checkbox"/>科技   <input type="checkbox"/>科技融入參考指引         </div> <div> <input type="checkbox"/>性別平等教育   <input type="checkbox"/>人權教育   <input type="checkbox"/>環境教育   <input type="checkbox"/>海洋教育   <input type="checkbox"/>品德教育  <input type="checkbox"/>生命教育   <input type="checkbox"/>法治教育   <input type="checkbox"/>科技教育   <input checked="" type="checkbox"/>資訊教育   <input type="checkbox"/>能源教育  <input type="checkbox"/>安全教育   <input type="checkbox"/>防災教育   <input checked="" type="checkbox"/>閱讀素養   <input type="checkbox"/>多元文化教育  <input type="checkbox"/>生涯規劃教育   <input type="checkbox"/>家庭教育   <input type="checkbox"/>原住民教育   <input type="checkbox"/>戶外教育   <input type="checkbox"/>國際教育         </div> </div>							
表現任務	評量方式規劃：以因材網國語、數學評量及是技能否達到精熟作為評量成績。							
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一週~ 第五週	5	登陸金銀島	<b>【國語】</b> 4-III-1 認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字。 4-III-3 運用字辭典、成語辭典	1. 本學期國語生字	預習、複習本學期生字	1. 指派任務：教師從識字金銀島指派生字任務。 2. 檢核：教師檢核學生任務是否完成。 3. 建議：班即可施作期初、期末識字量測驗。	1. 檢視任務完成度	第一週~ 第五週

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			等，擴充詞彙， 分辨詞義。 【資訊】 E2 使用資訊科技 解決生活中簡單 的問題。					
第六週~ 第十週	5	認識部件獸	【國語】 4-III-2 認識文字 的字形結構，運用 字的部件了解文字 的字音與字義。 【資訊】 E5 使用資訊科技 與他人合作產出想 法與作品。	1. 部件獸桌 遊卡牌 2. 自行擴充	1. 了解遊戲機 制 2. 增加字詞量	1. 部件獸桌遊玩法講解。 2. 數位版為個人練習使用，練 習過程中要將不熟悉的生字記 錄在學習筆記當中。 3. 桌遊版進行分組對戰。	1. 將生字紀 錄在學習筆 記。 2. 桌遊對戰 成績	第六週~ 第十週
第十一週~ 第十五週	5	神奇樹屋	【國語】 5-III-3 讀懂與學 習階段相符的文 本。 5-III-7 連結相關 的知識和經驗，提 出自己的觀點，評 述文本的內容。	1. 神奇樹屋 系列讀本	1. 閱讀神奇樹 屋系列讀本 2. 寫下閱讀心 得	1. 班級共讀：挑選至少一本 神奇樹屋系列讀本。 2. 分享心得：將讀後感寫下 並口頭分享。	1. 口頭分享 2. 閱讀心得 書寫	第十一週~ 第十五週
第十六週~ 第二十一 週	6	數學賓果王 I	【數學】 第三學習階段之 學習表現 【資訊】 E1 認識常見的	1. 本學期數 學評量範圍	1. 熟練數學 單元內容	1. 線上速測：使用出版社線 上速測功能，提供孩子練習題 與正式用於賓果題目。 2. 賓果卡：可將題目分難 度，依學生學習表現設計不同	1. 賓果卡 達成數量 2. 因材網 診斷測驗	第十六週~第二十 一週

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			資訊系統。			版面，答對題目可進行賓果。 3. 活動結束後以因材網診斷測驗驗收學習成果。		
--	--	--	-------	--	--	--	--	--

- ◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。
- ◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。
- ◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

## 臺南市公立佳里區佳興國民小學 114 學年度第二學期六年級彈性學習 佳興樂學 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	佳興樂遊遊	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共( 17 )節			
彈性學習課程 四類規範	3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：透過文本閱讀、數位平台、桌遊等方式，與學科知識內容結合，輔助學習。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。							
課程目標	透過文本閱讀、數位平台、桌遊等體驗，探索學科知識問題並理解各類媒體內容的意義。							
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出 現在學習表現	<div><div><input checked="" type="checkbox"/>國語文 <input type="checkbox"/>英語文 <input type="checkbox"/>英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/>本土語 <input checked="" type="checkbox"/>數學 <input type="checkbox"/>社會 <input type="checkbox"/>自然科學 <input type="checkbox"/>藝術 <input type="checkbox"/>綜合活動 <input type="checkbox"/>健康與體育 <input type="checkbox"/>生活課程 <input checked="" type="checkbox"/>科技 <input type="checkbox"/>科技融入參考指引</div><div><input type="checkbox"/>性別平等教育 <input type="checkbox"/>人權教育 <input type="checkbox"/>環境教育 <input type="checkbox"/>海洋教育 <input type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input type="checkbox"/>資訊教育 <input type="checkbox"/>能源教育 <input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>防災教育 <input checked="" type="checkbox"/>閱讀素養 <input type="checkbox"/>多元文化教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃教育 <input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>原住民教育<input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</div></div>							
表現任務	評量方式規劃：以因材網國語、數學評量及是技能否達到精熟作為評量成績。							
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一週~ 第六週	5	攻略金銀島	【國語】 4-III-1 認識 常用國字至 少 2,700 字， 使用 2,200 字。 4-III-3 運用	1. 本學期 國語生 字 2. 遊戲島 嶼	1. 預習、複習 本學期生字 2. 遊戲金銀島 關卡闖關	1. 指派任務：教師從識字金銀島指 派生字任務。 2. 檢核：教師檢核學生任務是否完 成、遊戲島嶼關卡通關情形檢視。 3. 建議：班即可施作期初、期末識字 量測驗。	1. 檢視任 務完成 度	識字金銀島 <a href="https://pair-learn.nknu.edu.tw/">https://pair-learn.nknu.edu.tw/</a> 遊戲島嶼 <a href="https://pair-learn.nknu.edu.tw/">https://pair-learn.nknu.edu.tw/</a>

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

			<p>字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。</p> <p>【資訊】</p> <p>E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p>					tw/Introduce/game
第七週~第十二週	6	字字轉機	<p>【國語】</p> <p>2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p>	1. 桌遊卡牌內容	<p>1. 了解遊戲機制並實際遊玩</p> <p>2. 製作詞彙秘笈</p>	<p>1. 進行同質分組。</p> <p>2. 字字轉機桌遊講解。</p> <p>3. 每回合對戰後，小組討論遇到比較不會的詞組，使用字典或線上工具查詢資料，並整理到詞彙秘笈當中。</p>	1. 製作詞彙秘笈	字字轉機桌遊詞彙秘笈
第十三週~第十八週	6	數學賓果王 II	<p>【數學】</p> <p>第三學習階段之學習表現</p> <p>【資訊】</p> <p>E1 認識常見的資訊系統。</p>	1. 本學期數學評量範圍	<p>1. 熟練數學單元內容</p> <p>2. 挑戰進階版面</p>	<p>1. 線上速測：使用出版社線上速測功能，提供孩子練習題與正式用於賓果題目。</p> <p>2. 賓果卡：可將題目分難度，依學生學習表現設計不同版面，答對題目可進行賓果；鼓勵學生挑戰進階版面。</p> <p>3. 活動結束後以因材網診斷測驗驗收學習成果。</p>	<p>1. 賓果卡達成數量</p> <p>2. 因材網診斷測驗</p>	賓果卡、出版社線上速測、因材網