

嘉義縣布新國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (五年級和六年級) 否

年級	高年級	年級課程 主題名稱	E 思藝遊 Plus !	課程 設計者	黃雅屏	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 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 type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選)						
學校 願景	全人發展、天下布新— 卓越、關懷、漁鄉情，資訊、創新、體魄佳		與學校願景 呼應之說明	本課程透過議題採訪、漫畫創作、動畫說書與校刊設計等活動，培養學生的表達力、創造力與資訊應用素養，展現創新與合作精神，並關注生活與社區議題，強化關懷態度與在地認同，呼應全人發展、卓越、資訊、創新與漁鄉情的學校願景。			
總綱 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-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	一、學生能主動探索校園或社會生活中的真實議題，並透過論辯、創作行動，提出具體觀點，促進處理日常生活之實踐能力的發展。 二、學生能具備科技與資訊應用的基本素養，運用動畫、影片剪輯、報刊編輯等工具進行主題表達，並理解圖文與數位媒體如何影響閱聽者的觀點與判斷。 三、學生在辯論會、圖文創作、數位說書、電子報編輯等學習過程中，能理解夥伴的想法與情感，並在合作過程中善於溝通協調，共同完成表現任務，展現團隊合作精神。			
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題 (非必選)						
融入 議題 實質 內涵							

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	觀點 思 辨 站	<p>社會 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p> <p>3b-III-1 透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不同觀點或意見。</p>	<p>1. 新聞事件與社會議題</p> <p>2. 辯論會</p>	<p>1. 體認人們對新聞事件與社會議題有不同的觀點，並加以尊重。</p> <p>2. 透過辯論會蒐集社會議題的相關資料，能兼顧不同的觀點。</p>	<p>1. 能小組合作選定議題查找資料，提出論點。</p> <p>2. 能參與辯論會，並提出回饋與反思。</p>	<p>活動一：認識議題與觀點</p> <p>1. 認識新聞事件與社會議題（例如：校園規定、環保議題等）</p> <p>2. 討論何謂「多元觀點」、「立場與價值」</p> <p>3. 分析觀點文章與簡易辯論影片</p> <p>活動二：選題與立場準備</p> <p>1. 小組選定一個具爭議性的生活或校園議題</p> <p>2. 查找相關資料，整理不同立場與論點</p> <p>3. 分組分工：正方、反方、主持與記錄等角色分配</p> <p>活動三：撰寫文稿</p> <p>1. 練習撰寫立場論述（包含主張、理由與例證）</p> <p>2. 小組內部試辯，修正論點與說法</p> <p>3. 訓練有效開場語與反駁方式</p> <p>活動四：觀點對決辯論會</p> <p>1. 進行正式辯論：開場、陳述、反駁與總結</p> <p>2. 其他學生擔任觀眾與評審，觀察立場與表達技</p>	國語 日報	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
						巧，過程中是否尊重對方發言，不流於漫罵。 活動五：回饋與省思 1. 學生進行自我檢核：觀點完整性、說理邏輯、溝通表現 2. 撰寫辯論心得與反思：從那個觀點學到什麼？是否改變立場？		
第(6)週 - 第(10)週	圖文說故事	藝術 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 社會 3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。	1. 圖像故事 2. 分鏡與構圖 3. 新聞圖文故事作品	1. 探索圖像故事的創作特色，使用分鏡與構圖，創作圖文故事。 2. 分享新聞圖文故事作品，並運用回饋資訊進行省思與補強。	1. 能欣賞圖像故事，小組合作完成圖文故事創作。 2. 能發表圖文故事作品設計理念及成果，依據他人回饋做調整。	活動一：欣賞與賞析 1. 認識圖像故事概念與結構 2. 欣賞圖文故事作品 3. 分析敘事技巧與構圖手法 活動二：主題構思與故事設計 1. 小組選擇一則具意義的新聞 2. 設計角色、背景與情節起承轉合 3. 編寫故事草稿與說明文字 活動三：版面設計與視覺構圖 1. 練習分鏡與構圖規劃(含標題、分區與視線引導) 2. 練習用圖像呈現情感與場景(如表情、色彩、場面)	圖文故事 紙筆 美勞 素材	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
						活動四：創作與修飾 1. 實作圖文故事作品 2. 小組間互看互評，給予修改建議 3. 補強版面、文字或視覺細節 活動五：發表與展出 1. 上台說明設計理念與成品 2. 張貼展示，邀請觀賞與回饋 3. 撰寫創作省思與自評		
第(11)週-第(15)週	動畫說書人	國語文 5-III-11 大量閱讀多元文本， 辨識 文本中議題的訊息或觀點。 6-III-6 練習 各種寫作技巧。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或 創作 作品。	1. 動畫的敘事結構與表現形式 2. 說書腳本 3. 動畫分鏡 4. 動畫作品	1. 辨識 動畫的敘事結構與表現形式， 練習 說書腳本與動畫分鏡的創作。 2. 運用資訊科技與他人合作， 創作 動畫作品。	1. 能分析動畫的敘事結構與表現形式，小組合作完成說書腳本與動畫分鏡。 2. 能小組合作製作動畫作品。	活動一：認識數位說書 1. 欣賞新聞動畫影片 2. 分析影片的要素(腳本、畫面、節奏、配音) 3. 認識動畫製作工具(如 Canva 動畫) 活動二：選材與腳本撰寫 1. 小組選擇一則故事或新聞作為內容素材 2. 撰寫說書腳本(開頭吸引、中段鋪陳、結尾收束) 3. 練習語音朗讀並進行修正 活動三：動畫分鏡設計 1. 繪製簡易分鏡草圖，規劃畫面與場景轉換	新聞 動畫 資訊 電腦 設備	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
						2.選擇圖像、角色動作與背景配樂素材 3.練習配音與畫面節奏搭配技巧 活動四：影片製作與剪輯 1.使用 Canva 數位工具進行動畫影片製作與剪輯 2.團隊合作進行錄音、字幕與細節美編 3.試播影片並修改語速、畫面流暢度 活動五：發表與觀後回饋 1.上台播放小組動畫作品 2.觀眾提供觀後感與建議 3.撰寫個人學習省思(合作歷程與技術突破)		
第(16)週 - 第(20)週	我會編社團電子報	國語文 5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 6-III-5 書寫說明事理、議論的作品。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討	1. 人間福報 國語日報 電子報 2. 電子報的基本架構與功能 3. 新聞	1. 閱讀人間福報、國語日報電子報，辨識電子報的基本架構與功能。 2. 書寫新聞稿，運用數位圖文設計，小組合作完成電子報編輯。	1. 能閱讀人間福報、國語日報電子報，清楚電子報的基本架構與功能。 2. 能小組合作完成新聞稿撰寫、數位圖文設計，編製電子報。	活動一：認識電子報與分工 1. 觀察人間福報、國語日報等電子報架構與功能 2. 檢視前三單元產出，決定收錄主題與內容分類 3. 小組分工：主編、編輯、排版設計、美編、審稿等 活動二：內容編輯與美術設計 1. 編修新聞稿、視覺作品 2. 利用 Canva 文件設計標題、插圖與排版風格，開放共編 活動三：數位整合與校對修訂	人間福報 國語日報 電子報 Canva 平台 資訊 電腦 設備	5

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
		論構想或創作作品。	稿 4. 數位圖文設計			1. 將內容整合進電子報 2. 校對文字錯誤、統一字型版式與段落 3. 小組試閱，收集修正意見並修整細節 活動四：電子報發表與展出 1. 進行電子報發表會 2. 分享創作歷程與內容亮點 3. 同儕互評：哪一篇最精彩？最具創意？ 活動五：回顧與反思 1. 撰寫本學期 E 思藝遊 Plus 學習歷程心得 2. 回顧學習歷程檔案，提出自我成長觀察 3. 公開發表與回饋		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(10)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(5)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據學生個別能力，適度簡化學習內容或調整學習目標，此外，可將較冗長的教材切割成幾個較短的段落呈現。 2. 依據學習目標及學生表現調整評量標準。 3. 透過合作學習，利用口語提醒或同儕示範，引導學生共同學習，完成任務，避免競爭學習模式 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：陳香君 普教老師姓名：黃雅屏</p>							

嘉義縣布新國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是((五年級和六年級) 否)

年級	高年級	年級課程 主題名稱	E 思藝遊 Plus !	課程 設計者	黃雅屏	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性 課程 類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 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 type="checkbox"/> 領域補救教學(可以複選)						
學校 願景	全人發展、天下布新一 卓越、關懷、漁鄉情，資訊、創新、體魄佳		與學校願景 呼應之說明	本課程透過議題劇場、桌遊設計、數據調查與成果策展等活動，強化學生的問題解決、資訊應用與創新行動力，並在團隊合作中展現關懷與表達能力，結合在地主題，呼應學校全人發展、創新、卓越、資訊素養與漁鄉情的願景。			
總綱 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-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	一、學生能透過資料調查、桌遊設計與行動策展等歷程， 探索 生活中真實議題或需求，並以創意作品或公開發表的方式實踐具意義的行動表達。 二、學生能具備資訊與數位工具的應用能力，如圖表製作、問卷統計、報導及視覺設計，並能 理解 資料、影像與文字在媒體中的呈現方式與影響力。 三、學生在劇場演出、桌遊創作與展覽合作過程中，能 理解 他人觀點、尊重多元想法，並在分工合作中展現責任感與共創精神，提升團隊合作素養。			
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)						
融入 議題 實質 內涵							

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	議題行動劇場	藝術 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 國語文 6-III-6 練習各種寫作技巧。	1. 校園或社會議題 2. 劇本 3. 行動劇 4. 行動倡議	1. 透過校園或社會議題相關的行動劇、行動倡議，表現人文關懷。 2. 練習劇本的編寫	1. 能小組合作完成校園或社會議題相關的行動劇、行動倡議作品。 2. 小組能討論劇情大綱，完成劇本。	活動一：議題導入與情境討論 <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀賞校園或社會議題短劇影片（如霸凌、環境、偏見等） 2. 分組討論議題成因與影響，交換生活經驗 3. 訂定關懷主題與表演方向（如：環保英雄、校園溝通、地方文化） 活動二：劇本編寫 <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習劇本的基本格式與角色分配方式 2. 小組討論劇情大綱，明確設定角色與情節轉折 3. 撰寫初稿並進行小組共修與潤飾 活動三：排練與角色詮釋 <ol style="list-style-type: none"> 1. 練習角色台詞與肢體表達，掌握情緒與節奏 2. 調整分鏡動作、運鏡走位與場景設定 3. 同儕互評演出表現與角色一致性 活動四：行動劇演出 <ol style="list-style-type: none"> 1. 班級小型公演 	校園或社會議題短劇影片 紙筆 資訊電腦設備	5

						<ol style="list-style-type: none"> 2. 鼓勵觀眾參與提問、反饋與投票互動 3. 評估表演中訊息傳達是否清楚、情感是否到位 <p>活動五：反思與議題延伸</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論「演戲過程中，我學到了什麼？」 2. 小組合作設計一項實際行動倡議（如海報、倡議標語等） 	
第 (6) 週 - 第 (10) 週	原創桌遊挑戰	<p>社會 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教育桌遊遊戲的結構要素 2. 與議題相關的桌遊遊戲規則設計 3. 桌遊發表會 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 探究教育桌遊遊戲的結構要素，選定與議題相關的桌遊遊戲規則設計。 2. 進行桌遊實作與發表會。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組成員能清楚教育桌遊遊戲的結構要素並選擇關注的社會或生活議題，設計桌遊。 2. 小組能合作完成桌遊設計與發表會。 	<p>活動一：認識桌遊與機制探索</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 體驗不同類型的教育桌遊(合作型、競爭型、策略型) 2. 分析遊戲中的結構要素(目標、規則、流程、勝負條件) 3. 討論遊戲帶來的學習價值與情境模擬效果 <p>活動二：主題選定與概念發想</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組選擇關注的社會或生活議題(如環保、節能、地方文化) 2. 發想遊戲目標與故事背景，規劃基本玩法邏輯 3. 設計初步架構與流程圖 	<p>不同類型的教育桌遊 桌遊配件 反思學習單</p>

						<p>活動三：配件設計與規則書撰寫</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計遊戲配件（卡牌、棋盤、角色紙模等） 2. 撰寫清楚易懂的遊戲規則書（含範例說明） 3. 製作視覺素材與版面配置，進行簡易美編 <p>活動四：試玩測試與優化</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組互換試玩，檢測遊戲流程與平衡性 2. 根據他人回饋修正規則與素材 3. 補強教具耐用度與外觀完整度 <p>活動五：發表會與桌遊展演</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行桌遊發表會，向他人說明設計理念與玩法 2. 開放體驗並蒐集使用者回饋 3. 撰寫反思學習單：設計中遇到的問題與調整經驗 		
第 (11) 週 -	數據行動報導站	<p>社會 b-III-1</p> <p>透過適當的管道蒐集社會議題的相關資料，並兼顧不</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 生活中關心的議題 2. 問卷及訪談 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過問卷及訪談蒐集生活中關心的議題之相關資料，整理統計數值，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。 2. 與小組成員合作，運用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組能擬定議題調查主題，設計問卷與訪談大綱，蒐集相關資料。 2. 小組能合作運用 Google Sheets、 	<p>活動一：發現問題與擬定調查</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論生活中關心的議題（如：學校午餐滿意度、運動頻率、資源使用習慣） 	<p>紙筆 電腦資訊設備 Google Sheets</p>	5

<p>第 (15) 週</p>	<p>同觀點或意見。 3b-III-2 摘取及整理社會議題相關資料的重點，判讀其正確性及價值，並加以描述和解釋。</p> <p>資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。</p>	<p>3. 統計數值 4. Google Sheets 5. Google Docs 6. 成果報導</p>	<p>Google Sheets 製作圖表； Google Docs 創作成果報導。公開發表及互評作品。</p>	<p>Google Docs 完成統計圖表及報導文本，並公開發表，彼此回饋。</p>	<p>2. 小組擬定調查主題與簡單問題（選擇題、簡答題） 3. 設計問卷及訪談大綱</p> <p>活動二：執行調查與紀錄整理</p> <p>1. 發送問卷、進行訪談 2. 整理調查結果，以表格方式記錄數據 3. 計算統計數值（如比例、次數），確認樣本資料完整性</p> <p>活動三：統整資訊與製作圖表</p> <p>1. 學習不同類型統計圖表（長條圖、圓餅圖、折線圖等） 2. 運用 Google Sheets 繪製圖表 3. 撰寫圖表說明文字，點出重要發現與趨勢</p> <p>活動四：撰寫成果報導</p> <p>1. 運用 Google Docs 撰寫結構清晰的報導文本：背景、調查結果、建議 2. 設計報導版面，圖文整合呈現主題</p> <p>活動五：小組發表</p> <p>1. 小組發表報導成果，說明圖表重點與改善建議</p>	<p>Google Docs</p>	
-------------------------	--	--	--	--	---	--------------------	--

						2. 與同學互評報導內容的清楚度與說服力		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	學習成果展	<p>社會 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p> <p>國語文 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 學習成果策展 展區布置與展品說明 學習成果展回顧與省思 	<ol style="list-style-type: none"> 透過學習成果策展的分工，進行展區布置與展品說明，團隊合作完成學習成果展。 靈活運用詞句和說話技巧，表達學習成果展回顧與省思內容。 	<ol style="list-style-type: none"> 小組能分工完成展區布置與展品說明，展現學習成果。 能分享學習成果展的合作經驗與挑戰突破，省思如何做得更好。 	<p>2. 與同學互評報導內容的清楚度與說服力</p> <p>活動一：策展概念與主題發想</p> <ol style="list-style-type: none"> 討論什麼是策展、展覽的組成元素（主題、路線、導引） 確認展覽主題與核心概念（如：E 思藝行動力、我們的關懷提案） 盤點成果：劇本、桌遊、數據報導、圖像創作等 <p>活動二：分工規劃與展品整備</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組分工：展品整理組、導覽組、視覺設計組、宣傳組等 每組確認展品內容與展示方式（紙本、數位、實體模型） 整理解說資料與作品說明文字 <p>活動三：視覺設計與場地佈置</p> <ol style="list-style-type: none"> 設計展覽主視覺、指引路線與看板 運用回收材料或創意媒材設計展台、標語、導覽卡 進行實地布置演練，調整動線與看觀眾體驗流程 	<p>美勞用品 電腦資訊設備 學習成果展自評表、同儕互評表</p>	5

						<p>活動四：展覽實施與導覽互動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行正式展出，可邀請其他班級、老師、家長參觀 2. 展區安排學生擔任導覽員，解說創作理念與學習歷程 3. 設計觀眾互動區(如意見牆、投票區、桌遊體驗區等) <p>活動五：學習成果展回顧與省思</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成學習成果展自評表與同儕互評表 2. 回顧學習成果策展歷程的合作經驗與挑戰突破，討論下次如何做得更好？ 		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(5)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(5)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據學生個別能力，適度簡化學習內容或調整學習目標，此外，可將較冗長的教材切割成幾個較短的段落呈現。 2. 依據學習目標及學生表現調整評量標準。 3. 透過合作學習，利用口語提醒或同儕示範，引導學生共同學習，完成任務，避免競爭學習模式 <p style="text-align: center;">特教老師姓名：陳香君</p>							

