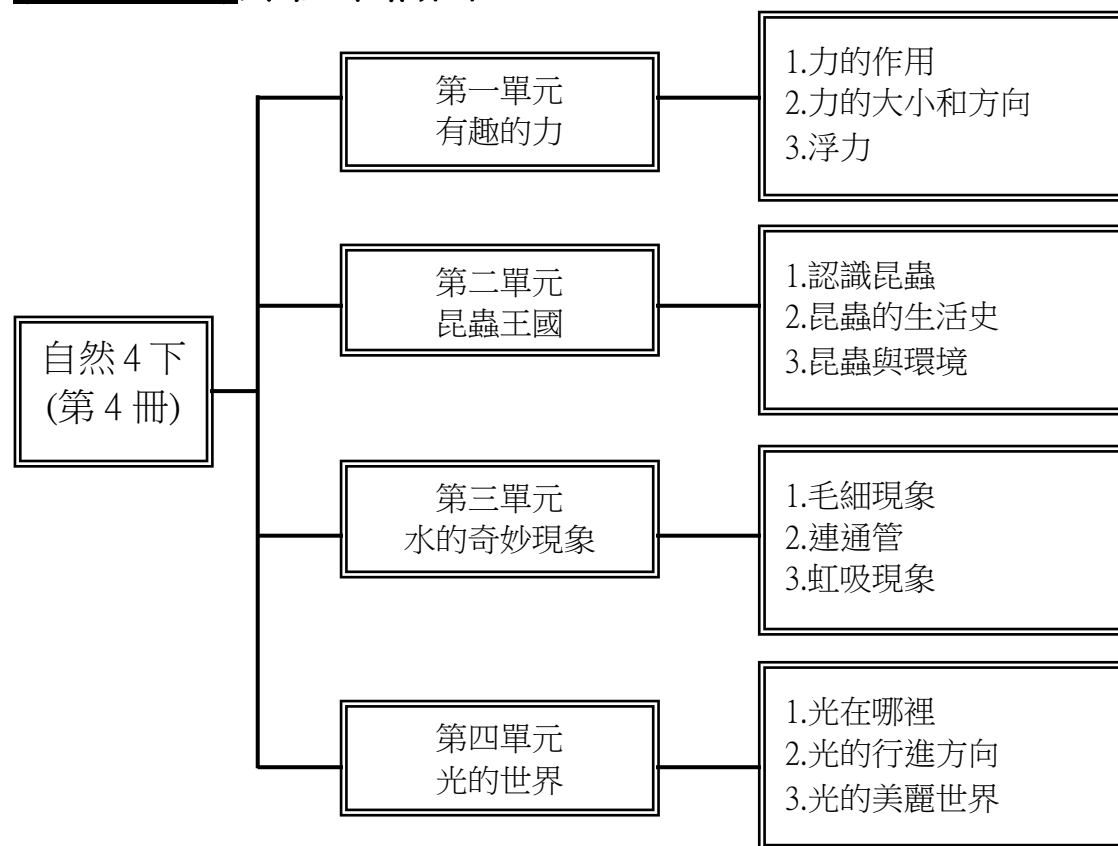


(自然 4 下)課程架構圖



參考書目

- 1.卓志賢（2003）：紙飛機工廠。臺北市：聯經出版。
- 2.黃根基（2005）：科學遊戲童話。新北市：人類智庫。
- 3.林麗仙（2006）：提升科學素養的魔法活動。臺北市：聯經出版。
- 4.東方編輯組（1994）：漫畫科學小百科——昆蟲的生活。臺北市：東方出版社。
- 5.趙良安（1995）：全方位兒童百科大典——小小動物專家。新北市：首強科技股份有限公司。
- 6.張仁福（1997）：環境衛生學。臺北市：文京出版社。
- 7.張永仁（1998）：昆蟲圖鑑。臺北市：遠流出版社。
- 8.張永仁（2001）：昆蟲圖鑑 2。臺北市：遠流出版社。

- 9.陳嘉玲（2002）：驚奇探索系列——昆蟲世界。臺南市：世一文化。
- 10.張永仁（2002）：昆蟲入門。臺北市：遠流出版社。
- 11.上誼文化編輯（1998）：進入科學世界的圖畫書——水。臺北市：上誼文化。
- 12.許至廷（2001）：水的力量真奇妙。新北市：泛亞國際。
- 13.蕭次融等（2002）：動手做科學 2。臺北市：上誼文化。
- 14.上誼文化編輯（2001）：進入科學世界的圖畫書——光。臺北市：上誼文化。
- 15.陳若漪（2001）：光的交響曲。新北市：泛亞國際。
- 16.Gary Gibson 著、陳雅茜譯（2004）：科學一做就通（上）（下）。臺北市：小天下。
- 17.廖婉如（2006）：沒有燈光的晚上。臺南市：企鵝圖書。
- 18.東方編輯組（2007）：光、音、熱大魔術。臺北市：東方出版社。

年級：四年級		科目：自然
學習目標	1.透過動手做讓兒童能夠察覺力的存在，及了解力可以使物體的形狀改變，也能使物體運動狀態改變。 2.在進行動手做的實驗中，讓兒童察覺力有大小的區別，及力具有方向的特性。 3.讓兒童在活動中運用創造力，設計測量力的方法及完成應用「力」的玩具。在操作過程中養成敏銳的觀察力、主動探索、獨立思考和解決問題的能力。 4.讓兒童察覺浮力所產生的現象，及浮力在生活中的應用。 5.希望兒童透過觀察活動，認識昆蟲的構造和外形特徵，並了解昆蟲的運動方式和生活習性。 6.透過飼養昆蟲的經驗，觀察並記錄昆蟲的成長過程和變化。 7.介紹昆蟲的完全變態和不完全變態。 8.察覺昆蟲與環境的關係，並知道環境變化對昆蟲的影響，進而學習如何維護昆蟲的生存環境。 9.讓兒童察覺水會沿著細縫移動，並動手實驗讓無細縫的物體產生毛細現象，進而察覺細縫的大小和水移動的關係，及生活中毛細現象應用的例子。 10.透過操作發現連通管原理，並能利用自製連通寶特瓶進行實驗，進而發現生活中應用連通管的例子。 11.透過動手做認識虹吸現象，並能利用虹吸現象進行遊戲。 12.透過觀察察覺需要光的照射才能看見物體。 13.能透過動手做察覺光是直線前進的，並能觀察到光的反射與折射現象。 14.指導兒童製造出像彩虹一樣的光。	
學習領域課程的理念 分析及目的	1.依據新的學力觀的教學目標。 2.教材結構的重新檢討和轉換。 3.教學的多樣化。 4.以兒童為學習主體。 5.活化每位兒童的優點和可能性。 6.活化兒童的溝通，進行解決問題活動。 7.配合新的教學模式的支援方法。 8.活化自我評量的能力和學習的評量。	
教學材料	翰林版國小自然與生活科技 4 下教材	
教學活動選編原則 及來源	1.主題性問題解決的實驗與觀察，就是自己發現問題，自己提出解決的策略。 2.從發現自然的東西、發現自然的規則性，來轉為科學的想法。	
教學策略	1.透過觀察與操作，知道力的各種特性與應用，從中建構科學概念、培養解決問題之能力。 2.從飼養昆蟲的過程，認識昆蟲的構造與一生，且能發表與分享記錄。 3.透過觀察與操作，了解水的移動方式與應用，且能經由實驗設計，養成歸納結果的能力。 4.透過觀察與操作，察覺光的行進方式與特性，能從中獲得新發現並應用於生活中。	
先備知識	1.風吹動風車會轉動，風愈強風車轉動愈快；拿起重的東西比較費力。 2.蝴蝶、蜜蜂、螞蟻、蚊子都是昆蟲；有些毛毛蟲長大會變成蝴蝶或蛾。 3.水可以溶解許多物質、水有三種形態變化、水有許多用途、衛生紙和布料會吸水而變得溼軟。 4.白天戶外明亮，可以看清楚周遭景物；夜晚沒有照明的地方昏暗看不清楚；在陽光下容易看到影子。	

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第一週	一、有趣的力	1. 力的作用	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-3 了解即使情況一樣，所得的結果未必相同，並察覺導致此種結果的原因。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體，體積愈大則愈重……)。 1-2-3-3 能在試驗時控制變因，做定性的觀察。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 5-2-1-3 對科學及科學學習的價值，持正向態度。 6-2-1-1 能由「這是什	1.察覺力的存在。 2.察覺力可以產生的作用和現象。 3.察覺力能使物體形狀改變。 4.察覺力可使物體運動狀態改變。 5.察覺力使物體有不同的運動方式。	讓兒童可以從生活中常見的現象，發現力的存在及作用。並察覺力可以使物體的形狀改變，以及讓物體有不同的運動方式。	活動一：生活中的力 1.透過一些簡單的生活現象，引導兒童發現「力」，並體驗力的作用。 2.討論生活中，有哪些事情需要用到力。 活動二：改變物體形狀 1.請兒童用手壓一壓海灘球，看看會有什麼變化？ 2.請兒童利用各種方法讓球的形狀改變。（例如：坐在海灘球上、用手指戳一戳海灘球，或是用球棒打海灘球等）。 3.讓兒童發現用力可以使海灘球的形狀改變。 4.觀察尺受力前後的改變。 5.引導兒童討論：施力在這些物體上，物體會發生哪些不同形狀的改變？ 6.歸納：力可以使物體形狀改變，並請兒童討論力可以如何應用於生活中。 7.藉由課本圖片引導兒童發現空鋁罐經過壓縮處理後，可以節省空間。陶土經捏塑造型可以成為器皿，而這些都是力使物體形狀發生改變的例子。 活動三：改變物體運動狀態 1.請兒童想一想：用力在球上，除了讓球的形狀改變之外，還會產生什麼現象？ 2.藉由踢球和接球，感受力量可以使球改變運動的方式。 3.讓兒童在實際操作的過程，感受力的作用與觀察物體的運動情形。 4.協助兒童討論操作的結果，歸納出不同的物體受力後，動起來的方式也不太相同。 5.說明：力可以使靜止的物體動起來，也能讓運動中的物體停下來。	3	1.橡皮筋 2.海灘球 3.尺 4.各種可清楚看到形變的物品，例如：油土等 5.紙飛機、扯鈴、呼拉圈等物 6.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭討論 口頭評量 小組互動表現 平時上課表現 習作評量	【生涯發展教育】 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			麼？」、「怎麼會這樣？」等角度詢問，提出可探討的問題。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第二週	一、有趣的力	2. 力的大小和方向	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量，做量化的比較。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體，體積愈大則愈重……)。 1-2-3-3 能在試驗時控制變因，做定性的觀察。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。	1. 察覺力有大小的區別。 2. 能舉例說明比較力的大小與方法。 3. 利用橡皮筋實驗，發現力的大小和物體形狀改變之間的關係。	讓兒童了解物體受到力的作用，會發生形狀或運動狀態的改變，受到的力越大，改變的情況越明顯。	活動一：力的大小 1. 生活中，有很多事情需要用到力，怎麼知道所用的力大不大？ 2. 提問：若要知道用的「力」有多大，要用什麼方法來測量呢？ 3. 引導兒童動手操作課本「橡皮筋受力實驗」。 （1）準備橡皮筋、網袋、迴紋針、可以計數的小重物，例如：彈珠、硬幣等。 （2）將迴紋針勾在橡皮筋下方，再勾住網袋，並測量橡皮筋長度。 （3）在網袋中加入不同數量的小重物，分別測量橡皮筋的長度，並記錄實驗結果。 4. 引導兒童討論：橡皮筋的長度與受力的大小有什麼關係？ 5. 引導兒童思考並討論：還有什麼方法可以比較力的大小？	3	1. 橡皮筋 2. 尺 3. 測量小重物，例如：彈珠、硬幣等 4. 網袋 5. 迴紋針 6. 教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 參與度評量 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第三週	一、有趣的力	力的方向和大小	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量，做量化的比較。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體，體積愈大則愈重……)。 1-2-3-3 能在試驗時控制變因，做定性的觀察。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。 2-2-5-1 利用折射、色散，電池、電線、燈泡、小馬達，空氣或水的流動等來設計各種玩具。在想辦法改良玩具時，研討變化的原因，獲得對物質性質的了解，再藉此了解來著手改進。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。	1.察覺力具有方向的特性。 2.能察覺物體運動的方向與用力的方向有關。 3.能控制力的大小與方向，進行推硬幣的遊戲。	讓兒童知道力具有方向性，並讓兒童透過推硬幣的遊戲，學會控制力的大小與方向，更進一步了解力的各種性質。	活動二：力的方向 1.藉由課本圖片詢問兒童是否曾經玩過套圈圈、射飛鏢、投籃、踢九宮格的遊戲呢？ 2.提問：是不是只要用很大的力氣就可以命中目標呢？ 3.說明套圈圈、射飛鏢、投籃、踢九宮格等，都是需要控制力的方向，才能準確的命中目標的遊戲。 4.引導兒童討論：力的方向和物體運動的情形有什麼關係？ 5.說明：物體的運動方向和用力的方向相反。 6.引導兒童動手操作課本「推硬幣」實驗。 7.說明：利用簡單的材料，來製作靶心圖。 8.教師指導推硬幣的遊戲方式。 9.全班討論比賽規則，進行推硬幣的競賽。 10.引導兒童討論： (1) 硬幣滑出去是利用什麼力？ (2) 如何才能控制硬幣移動的方向和距離？	3	1.飛鏢、籃球、樂樂棒球等需要控制方向的遊戲器材 2.白紙 3.彩色筆 4.尺 5.硬幣 6.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第四週	一、有趣的力	3.浮力	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量,做量化的比較。 1-2-2-2 能權宜的運用自訂的標準或自設的工具去度量。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體,體積愈大則愈重……)。 1-2-3-2 能形成預測式的假設(例如這球一定跳得高,因……)。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則,提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告,並能清楚的表達自己的意思。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同,產生的結果會很相近。 3-2-0-3 相信現象的變化,都是由某些變因的改變所促成的。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。	1.察覺有些物體在水中會浮起來,有些則不會。 2.察覺浮力使在水中的物體變輕。	讓兒童察覺有些物體會浮在水面上,有些物體則不會,進而發現浮力的存在,並了解浮力可以使物體在水中變輕。	活動一：發現浮力 1.請兒童準備各種物品,並實際把物品平放在水面,觀察物品的沉浮情形。 (1)事先統一準備物體,或讓兒童當場就身邊可以放入水中的物品進行實驗,增加兒童上課的參與度。 (2)準備的物體要方便取得,要有部分會沉、部分會浮起來的為佳,例如:彈珠、橡皮擦、油土、花片、保麗龍球、鉛筆、湯匙、培養皿等。 (3)讓兒童先猜測,並將預測的情形記錄下來。實驗後再詢問猜測與實驗後結果是否符合。 2.讓兒童試著把浮物往水裡壓,看看有什麼感覺。 3.兒童透過將浮物壓入水中的動作,感受到手需要使用很大的力量才能將浮物壓入水中,察覺到水對浮物的作用,讓兒童將浮力概念更具象化。 4.教師說明何謂浮力。 5.依照課本步驟,進行「感受浮力的作用」實驗。 6.引導兒童討論,彈珠在空氣中和水中時,橡皮筋的長度有什麼變化?是什麼原因造成的?	3	1.各種可供觀察浮沉的物品,例如:油土、保麗龍球等 2.透明水箱 3.彈珠 4.尺 5.網袋 6.橡皮筋 7.迴紋針 8.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】3-2-2 能操作印表機輸出資料。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	二、欣賞、表現與創新 三、生涯規劃與終身學習 四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第五週	一、有趣的力	3.浮力	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量,做量化的比較。 1-2-2-2 能權宜的運用自訂的標準或自設的工具去度量。 1-2-2-3 了解即使情況一樣,所得的結果未必相同,並察覺導致此種結果的原因。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體,體積愈大則愈重……)。 1-2-3-2 能形成預測式的假設(例如這球一定跳得高,因……)。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則,提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告,並能清楚的表達自己的意思。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同,產生的結果會很相近。 3-2-0-3 相信現象的變	1.察覺改變物體形狀,可使物體浮在水面上。 2.察覺浮力在生活中的應用。	1.讓兒童利用改變油土形狀,了解物體可藉由形狀的改變,使物體浮在水面上。 2.透過生活經驗,讓兒童了解浮力的應用情形。	活動二：增加浮力 1.提問：整塊油土會沉入水中,要怎麼做才能讓油土浮在水面上。(例如：放在塑膠盤上、做成船的形狀等。) 2.引導兒童實際動手操作看看。 3.讓兒童討論,沉下去和浮起來的油土形狀,有什麼不同。 4.說明：改變油土的形狀可以使油土浮在水面上。 5.依照作課本步驟,進行「油土載重比賽」實驗。 6.各組進行改變油土形狀活動,看看是否能成功浮在水面上。 7.進一步請兒童試著讓油土船承載物體。(例如：錢幣、彈珠等。) 8.引導兒童比一比,哪一組的油土船可以承載最重的物體?並討論該組使用的方法有什麼特色。 9.引導兒童討論：油土改變形狀後,不僅可以浮在水面,還能承載重物,想一想,還有哪些東西改變形狀後,可以浮在水面? (1)陶土塊原本是沉在水裡,但是陶土燒製成的碗就可以浮在水面上 (2)鐵塊會沉在水裡,但是鐵製成的船卻可航行在大海上。 活動三：浮力的應用 1.請兒童分享在生活中曾應用到浮力的經驗。 2.提問：在生活中,浮力可以幫我們做什麼事情? (1)救生圈可以使人浮起來。 (2)橡皮艇浮在水面上,可以載人。 (3)浮繩可以用來標示戲水區。 (4)利用浮桶搭成浮動碼頭,方便通行。 3.說明：浮力可以使船或其他物體浮在水面,也可以使沉在水中的物體變輕,生活中	3	1.各種可讓油土浮起來的物品,例如：塑膠盤等 2.透明水箱 3.彈珠 4.油土 5.各種應用浮力的物品或圖片 6.教用版電子教科書	紙筆評量 作品評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】3-2-2 能操作印表機輸出資料。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	二、欣賞、表現與創新 三、生涯規劃與終身學習 四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			化,都是由某些變因的改變所促成的。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問,常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知,培養出信心及樂趣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時,先試著確定問題性質,再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時,能運用科學探究的精神和方法。 7-2-0-3 能安全妥善的使用日常生活中的器具。			我們常利用浮力來製作許多物品。 4.引導兒童進行科學閱讀「曹冲秤象」,說明浮力在生活中的應用。					

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第六週	二、昆蟲王國	1. 認識昆蟲	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量,做量化的比較。 1-2-2-4 知道依目的(或屬性)不同,可做不同的分類。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察,進行引發變因改變的探究活動,並學習安排觀測的工作流程。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問,常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知,培養出信心及樂趣。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做?」,遇事先自行思考解決的辦法。 7-2-0-1 利用科學知識處理問題(如由氣溫高低來考慮穿衣)。	1.學習如何辨識昆蟲。 2.認識昆蟲的身體構造與外形特徵。 3.透過觀察,了解昆蟲的運動方式和生活習性。	在校園尋找小動物,並教導兒童認識什麼是昆蟲,進而歸納出昆蟲的特點就是有六隻腳,而且身體可以分為頭、胸、腹三個部分,讓兒童實際觀察校園內的昆蟲,並了解牠們的各種活動方式及行為,進而觀察昆蟲小時候和長大不同的樣子。	活動一：昆蟲的特徵 1.讓兒童分享在生活中曾看過哪些小動物。 2.讓兒童比較校園小動物的外形差異,並能說出不同的小動物會有不同的外形特徵。 3.請兒童根據課本的動物圖片,以「具有六隻腳」為分類標準,將動物分成兩類。 4.說明:有六隻腳的動物,常被歸納為昆蟲。 5.指導兒童觀察課本昆蟲的身體部位,並介紹昆蟲的外形構造。 6.提示兒童觀察重點。 7.請兒童指出昆蟲身體的構造,例如:頭、身體、翅膀、腳等。 8.說明判斷昆蟲的基本原則為: (1)有六隻腳。 (2)身體分為頭、胸、腹三個部位。 (3)腳和翅膀都長在胸部。 (4)大多數昆蟲有翅膀。 (5)大多數昆蟲的頭部有觸角。 活動二：觀察昆蟲 1.請兒童說一說自己跟昆蟲接觸的經驗。 2.引導兒童討論,觀察昆蟲時的注意事項。 (1)昆蟲體型較小時,可以用放大鏡觀察。 (2)有些昆蟲會分泌刺激皮膚的毒液,不要用手直接碰觸。 3.引導兒童討論,哪些地方比較容易發現昆蟲。例如:花壇、草叢、水邊、牆腳等。 4.帶領兒童實地進行昆蟲觀察活動,例如:運動、覓食、鳴叫、築巢、交配等。 5.說明:昆蟲小時候和長大後的樣子不一樣。例如:蝴蝶小時候是毛毛蟲、蚊子小時候是孑孓。	3	1.昆蟲圖片 2.活體昆蟲或昆蟲標本 3.透明塑膠杯 4.昆蟲幼蟲和成蟲圖片 5.放大鏡 6.望遠鏡 7.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 紙筆測驗 習作評量 課堂問答 觀察記錄	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 九、主動探索與研究

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第七週	二、昆蟲王國	2. 昆蟲的生活史	1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告,並能清楚的表達自己的意思。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察,進行引發變因改變的探究活動,並學習安排觀測的工作流程。 2-2-2-1 實地種植一種植物,飼養一種小動物,並彼此交換經驗。藉此栽種知道植物各有其特殊的構造,學習安排日照、提供水分、溶製肥料、選擇土壤等種植的技術。 2-2-2-2 知道陸生(或水生)動物外型特徵、運動方式,注意到如何去改善生活環境、調節飲食,來維護牠的健康。 2-2-6-1 認識傳播設備,如錄音、錄影設備等。 4-2-1-1 了解科技在生活中的重要性。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問,常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲	1.了解飼養昆蟲的各項準備工作及注意事項。	讓兒童可以依據所要飼養昆蟲的生活習性,準備適當的物品及食物,動手布置昆蟲的家。	活動一：擬定飼養計畫 1.師生共同討論認識昆蟲的方法,例如:閱讀相關書籍、上網查詢、請教專家、飼養昆蟲等。 2.引導兒童討論:決定飼養何種昆蟲後,需要做哪些準備? (1)請兒童考慮下列問題:如何取得昆蟲?昆蟲的食物來源是否容易獲得?生命週期是多久? (2)可以採全班飼養一種昆蟲、每組飼養一種昆蟲、自己獨力飼養一種昆蟲、甚至三種方法並行等方式進行。 活動二：布置昆蟲的家 1.引導兒童動手操作課本「布置昆蟲的家」活動。 2.依據昆蟲的生活習性,準備適當的物品,動手布置昆蟲的家,並把它放置在適當的地點。 3.引導兒童探討飼養期間的相關照料問題。 (1)引導兒童思考:昆蟲食用食物前,是否需要特殊處理(例如:清洗、擦乾等)?一次放多少食物?未食用的食物如何保存?多久更換食物? (2)防範措施:放在室內、置於弟妹和寵物碰不到的地方、飼養箱要加蓋並保持通風透氣等。 (3)怎樣幫昆蟲幼蟲換食物? (4)昆蟲幼蟲的排泄物要如何清理呢?	3	1.透明盒子、飼養箱 2.衛生紙 3.食材 4.要飼養的昆蟲 5.飼養昆蟲教學影片 6.教用版電子教科書	作業評量 口頭討論 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 5-2-1-3 對科學及科學學習的價值，持正向態度。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第八週	二、昆蟲王國	2. 昆蟲的生活史	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告,並能清楚的表達自己的意思。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察,進行引發變因改變的探究活動,並學習安排觀測的工作流程。 2-2-2-1 實地種植一種植物,飼養一種小動物,並彼此交換經驗。藉此栽種知道植物各有其特殊的構造,學習安排日照、提供水分、溶製肥料、選擇土壤等種植的技術。 2-2-2-2 知道陸生(或水生)動物外型特徵、運動方式,注意到如何去改善生活環境、調節飲食,來維護牠的健康。 2-2-6-1 認識傳播設備,如錄音、錄影設備等。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問,常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲	1.設計昆蟲的生長紀錄表,並觀察、記錄昆蟲成長過程的行為和變化。	讓兒童利用多元的方式記錄昆蟲的成長過程,並學習去解決所遇到的問題與困難。在飼養的過程中也能學會尊重生命。	活動三：昆蟲的成長日記 1.討論：如何記錄昆蟲的成長過程、記錄的項目、記錄的方式、其他要注意的事情。 (1)記錄的方式可以採用,例如：畫成表格、依日期來書寫、直接利用日曆或聯絡簿的空格來記錄等。 (2)鼓勵兒童用多元的方式來記錄,例如：書寫、繪圖、照相、錄音、錄影、黏貼等。 2.指導兒童將觀察重點,設計成觀察紀錄表。 3.請兒童利用自己設計的昆蟲成長紀錄表,或運用習作的表格來記錄昆蟲的生活史。 4.引導兒童探索：飼養的過程中,可能會遇到的問題,例如：昆蟲受傷、生病、死亡、長大等,並研擬解決問題的方法。 (1)昆蟲生病時,應儘速採取隔離措施,以免傳染給共同生活的其他昆蟲。 (2)昆蟲可能因打架、飼主清理環境不慎而受傷,需要單獨隔離,否則會受到其他昆蟲的攻擊而致死。 (3)昆蟲死亡時,可適時進行生命教育,鼓勵兒童找出原因,並指導兒童處理昆蟲的屍體。 (4)昆蟲長大了,要把牠放回適合生存的地方,不可隨意放生,以免破壞生態。 5.說明：在飼養的過程中,對小動物應該要有愛心和耐心,因為牠們和人類一樣,也是有生命的。	3	1.圖畫紙或書面紙 2.繪圖工具 3.教用版電子教科書'	紙筆評量 口頭評量 習作評量 實驗操作 課堂問答 觀察記錄	【生涯發展教育】 3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】 3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 5-2-1-3 對科學及科學學習的價值，持正向態度。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第九週	二、昆蟲王國	2. 昆蟲的生活史	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-3 了解即使情況一樣，所得的結果未必相同，並察覺導致此種結果的原因。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-2-1 實地種植一種植物，飼養一種小動物，並彼此交換經驗。藉此栽種知道植物各有其特殊的構造，學習安排日照、提供水分、溶製肥料、選擇土壤等種植的技術。 2-2-2-2 知道陸生(或水生)動物外型特徵、運動方式，注意到如何去改善生活環境、調節飲食，來維護牠的健康。 2-2-6-1 認識傳播設備，如錄音、錄影設備等。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲	1.經由飼養昆蟲的活動，認識不同種類的昆蟲間生長過程的差別。	讓兒童藉由分享彼此的飼養紀錄與心得，了解不同昆蟲一生的變化，有些昆蟲會經過蛹期（例如：大鳳蝶、瓢蟲）；有些昆蟲則不會（例如：竹節蟲）。	活動四：昆蟲的成長變化 1.請兒童上臺分享飼養昆蟲的心得。 2.利用課本圖片，引導兒童了解昆蟲的一生可以分為卵→孵化→一齡幼蟲→蛻皮→二齡幼蟲→蛻皮→三齡幼蟲→蛻皮→四齡幼蟲→蛻皮→五齡幼蟲→化蛹→羽化成蝶→交配→產卵→死亡。 3.讓兒童經由飼養昆蟲的過程，知道昆蟲由出生、成長到死亡的过程為昆蟲的一生。 4.說明：介紹大鳳蝶的一生可以分為卵、幼蟲、蛹、成蟲等四個時期。 5.請兒童猜猜看：大鳳蝶的一生會經過卵、幼蟲、蛹、成蟲的过程，還有哪些昆蟲的生活史和大鳳蝶相似呢？ 6.請兒童觀看課本圖片，了解瓢蟲的生活史也是從卵、幼蟲、蛹、成蟲，和大鳳蝶一樣。 7.說明：昆蟲在成長过程中，具備卵、幼蟲、蛹、成蟲四個時期，稱為完全變態。 8.請兒童說說看：哪些昆蟲的生活史可能跟大鳳蝶不同？ 9.利用課本圖片說明，竹節蟲的成長史為卵、若蟲到成蟲。這樣的昆蟲在成長过程中，沒有經歷「蛹」期，則稱為不完全變態。	3	1.大鳳蝶生活史圖片 2.瓢蟲生活史圖片 3.竹節蟲生活史圖片 4.昆蟲生活史影片 5.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭報告 習作評量 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】3-2-1 能使用編輯器進行文稿之編修。	四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 5-2-1-3 對科學及科學學習的價值，持正向態度。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十週	二、昆蟲王國	3. 昆蟲與環境	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 6-2-1-1 能由「這是什麼？」、「怎麼會這樣？」等角度詢問，提出可探討的問題。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 7-2-0-1 利用科學知識處理問題(如由氣溫高低來考慮穿衣)。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。	1.認識昆蟲與環境的關係。 2.了解昆蟲在環境中所面臨的危機。 3.透過討論，學習如何維護昆蟲的生存。	讓兒童了解昆蟲在生態中扮演的角色後，及昆蟲數量的多寡對環境造成的影響，進而思考目前昆蟲數量已逐漸減少，該如何保育昆蟲。	活動一：昆蟲與環境 1.在校園中常可看到蝴蝶、蜜蜂、天牛、蜻蜓、瓢蟲等昆蟲。說說看，家裡會出現哪些昆蟲？ 2.說明：昆蟲是世界上數量最多的動物。 3.引導兒童探討：昆蟲和其他生物有什麼關係？（例如：植物提供昆蟲食物、棲所；昆蟲協助植物傳粉；有的植物以昆蟲為食物等。） 4.師生共同探究：昆蟲和人類的關係如何？有些昆蟲對人類有益，例如：蜂蜜可以食用、蠶絲可製作衣被、果蠅可以作為科學研究的材料等；有些昆蟲對人類有害，例如：蚊子傳染登革熱、蒼蠅和蟑螂傳染腸胃炎等。 5.引導兒童進一步思考：昆蟲數量的多寡，會對環境造成什麼影響？ 6.利用課本圖片指導兒童觀察並討論：目前的生活環境，例如：噴灑農藥、棲地被破壞、水源被汙染等，對昆蟲有什麼影響呢？ 7.提問：昆蟲的生存環境受到威脅，昆蟲可能會逐漸消失，我們該怎麼幫助牠呢？ 8.師生共同研討：可以為昆蟲做的事，例如：不隨便野放飼養的昆蟲、不捕捉昆蟲、宣傳保育昆蟲的觀念等。 9.引導兒童進行科學閱讀「昆蟲的保命絕招」，認識更多昆蟲的習性和行為。	3	1.昆蟲與環境影片 2.保育昆蟲的書籍 3.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 平時上課表現 課堂問答	【環境教育】1-2-1 覺知環境與個人身心健康的關係。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 七、規劃、組織與實踐 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十一週	三、水的奇妙現象	1. 毛細現象	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量，做量化的比較。 1-2-2-3 了解即使情況一樣，所得的結果未必相同，並察覺導致此種結果的原因。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體，體積愈大則愈重……)。 1-2-3-2 能形成預測式的假設(例如這球一定跳得高，因……)。 1-2-3-3 能在試驗時控制變因，做定性的觀察。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 2-2-3-2 認識水的性質與其重要性。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同，產生的結果會很相近。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有	1.透過觀察，發現水會沿著細縫移動。 2.透過實驗，找出生活中有哪些物體沾水後，能產生毛細現象。	讓兒童從生活中發現抹布、報紙和衛生紙沾水後會產生毛細現象，察覺水可以在物體的細縫間移動，以及發現細縫大小和水移動情況的關係。	活動一：水的移動 1.引導兒童回想：喝飲料時，不小心將飲料滴到衣服上，你觀察到什麼現象？ 2.將衣服浸泡在水中或用紙巾擦乾水，請兒童觀察一段時間後，衣服或紙巾會出現什麼現象。 3.說明：水會在衣服和紙巾中移動。 4.依照課本步驟，進行「移動的水」實驗。 5.準備各種材質不同的物品，進行實驗。 (1) 準備的材料應包括會吸水和不會吸水的物品，例如：衛生紙、報紙、塑膠袋等。 (2) 將各種物品的一端固定好，另一端一起放入水中。 6.利用放大鏡觀察水在各種物品中移動的情形，並將結果記錄下來。 7.說明：可以讓水移動的是衛生紙、報紙；不能讓水移動的是塑膠袋。	3	1.紙巾 2.衣服 3.衛生紙 4.透明水盆 5.有色顏料水 6.鐵架 7.會產生毛細現象的物品：報紙、衛生紙 8.不會產生毛細現象的物品：塑膠袋 9.放大鏡 10.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 紙筆測驗 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】1-2-1 能了解資訊科技在日常生活之應用。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十二週	三、水的奇妙現象	1.毛細現象	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量,做量化的比較。 1-2-2-2 能權宜的運用自訂的標準或自設的工具去度量。 1-2-2-3 了解即使情況一樣,所得的結果未必相同,並察覺導致此種結果的原因。 1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體,體積愈大則愈重……)。 1-2-3-2 能形成預測式的假設(例如這球一定跳得高,因……)。 1-2-3-3 能在試驗時控制變因,做定性的觀察。 1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則,提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 1-2-5-1 能運用表格、圖表(如解讀資料及登錄資料)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告,並能清楚的表達自己的意思。 2-2-3-2 認識水的性質與其重要性。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。	1.能找出讓原本沒有細縫的物體,產生毛細現象的方法。 2.察覺細縫大小和水移動情況之間的關係。 3.察覺生活中有許多應用毛細現象的例子。 4.能利用毛細現象做有趣的遊戲。	讓兒童察覺物品細縫的大小會影響水的移動,再次驗證毛細現象的定義,並能發覺生活中應用的例子。進而利用毛細現象做有趣的遊戲或創作。	活動二：細縫中移動的水 1.引導兒童討論：可以讓水移動的物品，它們有哪些共同的地方呢？ 2.說明：水可以在有細縫的物體中移動。 3.利用課本圖片，引導兒童發現一片玻璃片立在水中，水不會沿著玻璃片向上移動，若將兩片重疊在一起，讓物體產生微小的細縫，水就會向上移動。 4.依照課本步驟，進行「讓水移動的細縫」實驗。 （1）藉由操作兩片玻璃片的實驗，可讓兒童更清楚觀察到細縫和水上升的關係。 （2）利用紙片、迴紋針或硬幣等物品，夾在兩片玻璃片中間，可製造出大小不同的細縫，與第一次實驗比較。 （3）指導兒童觀察水位高度時，應以眼睛平視水面，才會準確。 （4）提醒兒童注意觀察，水在不同細縫大小的兩塊玻璃片中移動的情形。 5.引導兒童歸納：細縫大小會影響水上升的高度，細縫愈小，水在物體中移動的速度愈快，上升的高度愈高。 活動三：生活中的毛細現象 1.引導兒童了解，液體會沿著物體的細縫移動到各處，這種現象就是「毛細現象」。 2.請兒童思考生活中有哪些應用毛細現象的例子，例如：毛筆、酒精燈等。 3.帶領兒童應用毛細現象做出好玩的遊戲或創作。 4.引導兒童閱讀文章「藍染」，認識傳統技藝。	3	1.能製造大小不同細縫的東西，例如：紙張、迴紋針等 2.裝水淺盤 3.透明玻璃片 4.顏料 5.畫筆 6.衛生紙、宣紙或濾紙等易於染色的紙類 7.水墨畫或是其他應用毛細現象完成的作品 8.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 紙筆測驗 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】1-2-1 了解資訊科技在日常生活之應用。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同，產生的結果會很相近。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 4-2-1-1 了解科技在生活中的重要性。 4-2-2-2 認識家庭常用的產品。 4-2-2-3 體會科技與家庭生活的互動關係。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 6-2-1-1 能由「這是什麼？」、「怎麼會這樣？」等角度詢問，提出可探討的問題。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。 7-2-0-3 能安全妥善的使用日常生活中的器具。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十三週	三、水的奇妙現象	2. 連通管	1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量，做量化的比較。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-3-2 認識水的性質與其重要性。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。	1.發現裝水的容器無論怎樣擺放，水面皆會呈現水平的現象。 2.察覺底部相連通的容器裝入水後，容器中的水面高度會相同。	讓兒童透過實驗，發現無論容器大小、形狀如何，水面高度仍會保持水平。並能察覺底部相連通的容器裝入水後，容器內的水平面高度會相同。	活動一：水平面 1.詢問兒童：當你喝裝在寶特瓶裡的水時，有沒有注意傾斜的寶特瓶裡的水有什麼不一樣呢？ 2.請兒童將有色水倒入寶特瓶內，並觀察當水面靜止時，水面看起來的情況如何？ 3.請兒童將寶特瓶慢慢傾斜，再次觀察水面變化。 4.引導兒童討論： （1）怎麼知道水面都是保持水平的呢？ （2）其他容器裝水也是一樣的情況嗎？ 5.利用透明水箱和透明圓形魚缸再試試看，觀察水面是否有相似的情形？ 6.說明：無論容器是何種形狀、如何擺放，待水面靜止時，水面都會保持水平。 活動二：連通管原理-1 1.將水倒入底部相連通的容器後，等水靜止時，觀察不同容器的水面位置。 2.提問：不同容器中的水面高度都會相同嗎？ 3.說明：將水倒入底部相連通的容器內，待水靜止時，每個容器中的水面高度都會保持相同。 4.提問：將一段水管裝水後，任意改變一端的高度，觀察兩邊的水位有什麼不同？ 5.觀察時，眼睛要和水面等高，等到水面靜止後再觀察，水平面的高度，才會精確。 6.說明：無論水管的一端高度如何改變，兩邊的水位都會相同。	3	1.長尺 2.透明寶特瓶 3.透明裝水容器 4.有色顏料水 5.透明塑膠水管 6.連通管 7.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 平時上課表現 習作評量 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】1-2-1 能了解資訊科技在日常生活之應用。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十四週	三、水的奇妙現象	2. 連通管	1-2-1-1 察覺事物具有可辨識的特徵和屬性。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-3-2 認識水的性質與其重要性。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。	1.能利用自製連通的寶特瓶進行實驗。 2.能利用連通管原理，測量物體是否水平。 3.能找出日常生活中應用連通管原理的物品，了解連通管原理對生活的重要性。	指導兒童利用自製連通的寶特瓶進行實驗，讓兒童再次了解連通管原理的定義，並發覺連通管在生活中應用的例子。	活動二：連通管原理-2 1.請兒童猜一猜，如果在水管的兩端裝上切開的寶特瓶，倒入水後，兩邊水位的變化會如何呢？ 2.依照課本步驟，進行「自製連通管」實驗。 （1）將兩個相同形狀、大小的寶特瓶底部切掉。 （2）利用兩個有孔的橡皮塞分別塞入寶特瓶口，並用水管連接兩寶特瓶。 3.引導兒童進行操作。 （1）將水倒入寶特瓶中，觀察水位高度變化的情形。 （2）改變兩端的高度，觀察水位變化的情形。 （3）更換一個不同大小的寶特瓶，再試試看。 4.透過實際操作，引導兒童發現不論寶特瓶形狀、大小如何改變，倒入水後，水面的高度都會一樣。 活動三：連通管應用 1.引導兒童了解，把水倒進水管或底部相連的容器裡，當水靜止時，相連容器的水面高度會相同，這樣的特性就是「連通管原理」。 2.請兒童思考生活中有哪些事物應用了連通管原理？ （1）茶壺。 （2）熱水瓶的浮球。 （3）用一條水管裝水，測量窗臺、講臺、洗手臺、桌面是否水平。	3	1.相同及不同大小的寶特瓶 2.美工刀 3.有孔橡皮塞 4.透明水管 5.有色顏料水 6.教用版電子教科書	紙筆評量 口頭討論 口頭評量 小組互動表現 平時上課表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】1-2-1 能了解資訊科技在日常生活之應用。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十五週	三、水的奇妙現象	3. 虹吸現象	1-2-5-3 能由電話、報紙、圖書、網路與媒體獲得資訊。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-3-2 認識水的性質與其重要性。 4-2-2-2 認識家庭常用的產品。 4-2-2-3 體會科技與家庭生活的互動關係。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 5-2-1-3 對科學及科學學習的價值，持正向態度。 6-2-1-1 能由「這是什麼？」、「怎麼會這樣？」等角度詢問，提出可探討的問題。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-3-1 養成主動參與工作的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。	1. 透過討論如何將水族箱內的髒水抽出來，尋找解決問題的方法。 2. 透過實際的操作，認識虹吸現象。 3. 利用虹吸現象進行好玩又有興趣的遊戲。	利用幫水族箱換水的方法，讓兒童初步認識虹吸現象，接著進行實驗，利用一條水管將水箱的水抽出，並能利用虹吸現象進行好玩的遊戲。	活動一：水族箱換水 1. 提問：水族箱裡的水髒了，有什麼方法可以把水換掉呢？（例如：用杓子把水舀出來、把水缸抬起來倒水等。） 2. 討論：有什麼方法可以更快、更方便把水族箱裡的水換掉呢？ 3. 依照課本步驟，進行「將水引出來」實驗。 （1）將裝水的容器放在較高的位置，未裝水的容器放在較低的位置。 （2）將水管內裝滿水。 （3）用手按住水管兩端。 （4）水管一端置入裝水容器中，一端朝向未裝水容器，放開兩端開口，觀察水流動的情形。 4. 透過實際操作，讓兒童了解要成功將水抽出的條件有哪些？例如：水管要裝滿水、雙手要按住水管兩端，避免漏水、出水口要比水箱低等。 5. 引導兒童閱讀科學小百科「馬桶」，和科學閱讀「九龍公道杯」，總結連通管和虹吸現象。	3	1. 水箱 2. 水桶 3. 透明水管 4. 可彎吸管 5. 寬口透明容器 6. 剪刀 7. 原子筆 8. 教用版電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 平時上課表現 參與度評量 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【資訊教育】1-2-1 能了解資訊科技在日常生活之應用。 【資訊教育】4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。	四、表達、溝通與分享 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十六週	四、光的世界	1. 光在哪裡	1-2-2-1 運用感官或現成工具去度量，做量化的比較。 1-2-2-3 了解即使情況一樣，所得的結果未必相同，並察覺導致此種結果的原因。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同，產生的結果會很相近。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 5-2-1-2 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。	1. 思考黑暗中如何才能看見物體。 2. 察覺需要光的照射才能看到物體。	讓兒童思考在黑暗中要如何看見物體，進而透過實驗讓兒童了解黑暗中，要有光的照射才能看到物體。	活動一：生活中的光源 1. 請兒童說一說夜晚停電的經驗。 2. 請兒童思考在黑暗中要如何看得到物體。 (1) 黑暗中利用手電筒或探照燈來照射物體。 (2) 點燃蠟燭，讓燭光照亮周圍。 (3) 夜晚時，使用耶誕燈飾。 (4) 投影機照明。 3. 定義何謂光源。 4. 依照課本步驟，進行「光線觀察盒」實驗。 (1) 引導兒童製作一個觀察盒，並將物體放入觀察盒中。 (2) 靠近觀察盒，由觀察孔往盒內看，看看觀察盒中的物體是什麼。 (3) 將手電筒從觀察盒上的小孔，將光照射在物體上，看看是否能說出觀察盒中的物體。 5. 請兒童思考看不見物體的原因，並說出如何看到物體的方法。 6. 說明：黑暗中需要光的照射，我們才能看到物體。	3	1. 手電筒 2. 觀察盒 3. 小玩偶 4. 教用版 電子教科書	紙筆評量 口頭評量 小組互動表現 實驗操作 課堂問答	【人權教育】1-2-1 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 【人權教育】1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 七、規劃、組織與實踐 九、主動探索與研究 十、獨立思考與解決問題

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十七週	四、光的世界	2. 光的行進方向	1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-5-1 利用折射、色散，電池、電線、燈泡、小馬達，空氣或水的流動等來設計各種玩具。在想辦法改良玩具時，研討變化的原因，獲得對物質性質的了解，再藉此了解來著手改進。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性	1.觀察光的行進方向。 2.察覺光會直線前進。	讓兒童透過光的行進實驗，發現光會直線前進。	活動一：光的直線行進 1.引導兒童觀察生活中光的行進方向，例如：陽光由天空的雲層間露出直直亮亮的光；光由門縫照入黑暗的房間；元宵節的花燈展覽，四周有雷射光束往漆黑的夜空照射等。 2.提問：如何才能觀察光的行進現象呢？ 3.依照課本步驟，進行「光的行進實驗」。 （1）將點燃線香，使透明盒充滿煙霧，並蓋上盒蓋。 （2）用雷射光從盒子的一側射入，觀察光的行進路線。 4.引導兒童討論： （1）水平照射時，雷射光的行進路線是怎樣的？ （2）斜斜的照射時，雷射光的行進路線是怎樣的？ 5.說明：光是直線前進的。 6.引導兒童閱讀科學小百科「光和影子」，進一步說明光的直線行進。	3	1.透明盒 2.線香 3.雷射筆 4.教用版 電子教科書	紙筆評量 作品評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【人權教育】1-2-1 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 【人權教育】1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	一、了解自我與發展潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			質,再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時,能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十八週	四、光的世界	2. 光的行進方向	1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-5-1 利用折射、色散，電池、電線、燈泡、小馬達，空氣或水的流動等來設計各種玩具。在想辦法改良玩具時，研討變化的原因，獲得對物質性質的了解，再藉此了解來著手改進。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 5-2-1-1 相信細心的觀察和多一層的詢問，常會有許多的新發現。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性	1.觀察光遇到鏡子後的行進方向。 2.察覺光遇到鏡子後會改變行進方向。	讓兒童透過光的反射實驗，發現光遇到鏡子會改變行進方向。	活動二：光的反射 1.引導兒童思考「可以用什麼方法改變光的行進路線呢？」。 2.依照課本步驟，進行「光的反射實驗」。 （1）點燃線香，使透明盒充滿煙霧，蓋上盒蓋，並在盒外的一側放置一面鏡子。 （2）用雷射光從盒子的另一側射向鏡子，觀察光線的行進路線。 3.透過實驗操作，引導兒童了解光遇見表面光滑的物體時，會將光線反射，並與光的直進路線比較。 4.提問：除了鏡子以外，還有哪些物品也能改變光的行進方向呢？ 5.利用課本圖片說明，例如：光遇到較光滑的金屬藝術品、錫箔紙、光滑平靜的水面等表面較明亮、光滑的物品時，會有反射的現象。 6.請兒童說說生活中有哪些反射現象的應用。 7.引導兒童閱讀科學小百科「鏡子」，進一步說明光的反射。	3	1.透明盒 2.線香 3.雷射筆 4.教用版 電子教科書	紙筆評量 作品評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【人權教育】1-2-1 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 【人權教育】1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	一、了解自我與發展潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第十九週	四、光的世界	2. 光的行進方向	1-2-4-1 由實驗的資料中整理出規則，提出結果。 1-2-4-2 運用實驗結果去解釋發生的現象或推測可能發生的事。 2-2-1-1 對自然現象作有目的的偵測。運用現成的工具如溫度計、放大鏡、鏡子來幫助觀察，進行引發變因改變的探究活動，並學習安排觀測的工作流程。 2-2-5-1 利用折射、色散，電池、電線、燈泡、小馬達，空氣或水的流動等來設計各種玩具。在想辦法改良玩具時，研討變化的原因，獲得對物質性質的了解，再藉此了解來著手改進。 3-2-0-1 知道可用驗證或試驗的方法來查核想法。 3-2-0-2 察覺只要實驗的情況相同，產生的結果會很相近。 3-2-0-3 相信現象的變化，都是由某些變因的改變所促成的。 6-2-2-2 養成運用相關器材、設備來完成自己構想作品的習慣。 6-2-3-2 養成遇到問題時，先試著確定問題性質，再加以實地處理的習慣。 7-2-0-2 做事時，能運用	1. 了解光在不同物質中的行進方向。 2. 明瞭光由空氣進入水中或由水中進入空氣時，會產生折射現象。 3. 察覺生活中，光的折射現象有哪些。 4. 利用折射現象進行好玩又有趣的遊戲。	讓兒童察覺光經過不同介質時，會產生光的折射，並利用吸管在水中的現象，引導兒童發現生活中，還有哪些現象是屬於光的折射，並利用折射現象進行遊戲。	活動三：光的折射 1. 提問：光在空氣中是直線前進的，那麼光由空氣中進入水中或其他透明物體時，也是直線前進的嗎？ 2. 引導兒童操作「光的折射實驗」。 3. 引導兒童討論：雷射光由空氣進入水中或由水中進入空氣時，行進方向有什麼改變？ 4. 定義「光的折射現象」。 5. 提問：生活中，你還看過哪些光的折射現象？ 6. 帶領兒童進行應用折射現象的遊戲—「硬幣魔術」。	3	1. 顏料 2. 水 3. 雷射筆 4. 透明盒 5. 線香 6. 打火機 7. 吸管或其他小物品 8. 碗 9. 硬幣 10. 教用版電子教科書	紙筆評量 作品評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【人權教育】1-2-1 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 【人權教育】1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	一、了解自我與發展潛能 二、欣賞、表現與創新 四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
			科學探究的精神和方法。								

起訖週次	主題	單元名稱	分段能力指標	學習目標	教學活動概要	教學活動重點	教學節數	教學資源	評量方式	重大議題	十大基本能力
第二十週	四、光的世界	3. 光的美麗世界	1-2-3-1 對資料呈現的通則性做描述(例如同質料的物體，體積愈大則愈重……)。 1-2-5-2 能傾聽別人的報告，並能清楚的表達自己的意思。 4-2-1-1 了解科技在生活中的重要性。 4-2-1-2 認識科技的特性。 4-2-2-3 體會科技與家庭生活的互動關係。 6-2-1-1 能由「這是什麼？」、「怎麼會這樣？」等角度詢問，提出可探討的問題。 6-2-2-1 能常自問「怎麼做？」，遇事先自行思考解決的辦法。 7-2-0-2 做事時，能運用科學探究的精神和方法。 7-2-0-3 能安全妥善的使用日常生活中的器具。	1. 察覺彩虹出現的條件。 2. 思考如何製作出像彩虹一樣的光。 3. 明瞭生活中常見的彩虹色光現象。	讓兒童發現光的美麗，以及彩虹出現的條件，並能自己製造彩虹。察覺生活中的彩虹色光情形。	活動一：美麗的彩虹 1. 請兒童想想看，有沒有看過彩虹？是在什麼情況下看見的呢？ 2. 引導兒童察覺天空中彩虹形成的條件，要同時有雨和陽光。 3. 請兒童思考如何製作出彩虹的色光。 4. 引導兒童操作「製造彩虹」實驗。 (1) 在天氣晴朗的日子，找一個有陽光照射，又有陰影的地方。 (2) 準備裝水的噴霧器。 (3) 站在陽光下，背向太陽，朝向有陰影的地方噴水。 5. 請兒童思考為什麼要往背向陽光的陰暗處噴灑水霧。 6. 請兒童說出生活中會出現像彩虹一樣的顏色情形，例如：吹泡泡遊戲時，泡泡表面會有和彩虹一樣七彩的顏色；油滴到水中也可以看到油亮的彩虹色彩；CD 光碟背片也會有七彩的色光；裝著水的塑膠袋，在陽光下也會有像彩虹一樣的顏色；寶特瓶或水箱在陽光下也會有像彩虹顏色；三稜鏡可將光線色散，變成七彩色光等。 7. 引導兒童閱讀科學小百科「霓與虹」，深入說明兩者的差異。 8. 引導兒童進行科學閱讀「萬花筒」，提高兒童的學習興趣。	3	1. 噴霧器 2. 肥皂水 3. 吸管 4. 教用版電子教科書	紙筆評量 作品評量 口頭評量 小組互動表現 習作評量 實驗操作 課堂問答	【生涯發展教育】3-2-1 培養規劃及運用時間的能力。 【生涯發展教育】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。 【環境教育】3-2-1 思考生物與非生物在環境中存在的價值。	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作 七、規劃、組織與實踐 八、運用科技與資訊 九、主動探索與研究