

【 六 】 年級彈性學習課程計畫

上學期(21)週共(126)節，下學期(18)週共(108)節，合計(234)節。

上學期					
週次	類別 節數	統整性主題/專題/議題探究 課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	5		1		
第二週	5		1		
第三週	5		1		
第四週	5		1		
第五週	5		1		
第六週	5		1		
第七週	5		1		
第八週	5		1		
第九週	5		1		
第十週	5		1		
第十一週	5		1		
第十二週	5		1		
第十三週	5		1		
第十四週	5		1		
第十五週	5		1		

第十六週	5	1		
第十七週	5	1		
第十八週	5	1		
第十九週	5	1		
第二十週	5	1		
第二十一週	5	1		
總計	105節	21節		

下學期

週次 \ 類別 節數	統整性主題/專題/議題探究 課程	社團活動與技藝課程	特殊需求領域課程	其他類課程
第一週	5	1		
第二週	5	1		
第三週	5	1		
第四週	5	1		
第五週	5	1		
第六週	5	1		
第七週	5	1		
第八週	5	1		
第九週	5	1		
第十週	5	1		
第十一週	5	1		
第十二週	5	1		

第十三週	5	1		
第十四週	5	1		
第十五週	5	1		
第十六週	5	1		
第十七週	5	1		
第十八週	5	1		
總計	90節	18節		

一、統整性主題/專題/議題探究課程

(一)課程架構：(請依學校實際情形條列，表格請自行增刪)

上學期			
課程名稱	內容	節數	項目
法律規定議題－家庭教育	家庭變化的因應	3節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－ 性別平等教育	1. 「男女互相尊重」 2. 「分擔責任與工作」	6節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－環境教育	環保，起步走！	3節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－ 家庭暴力防治	認識家暴你我他	3節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－性侵害防治	處變不驚	3節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法定議題-成果製作	成果製作	2節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
藝起詩創－律動創藝	1. 律動大會師-1：	21節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>(1)討論大會舞演出內容。</p> <p>(2)完成大會舞演出架構之編創。</p> <p>(3)練習大會舞共同舞蹈部分</p>		
藝起詩創－師說心語	<p>第一單元 《恆小品牌》</p> <p>1. 增加識字量；2. 字詞聯想並擴寫；3. 讀成自己的思維-用自己的話說。</p> <p>第二單元 《動物篇》</p> <p>本單元則分享 4 則敘寫動物的民謠詩，用萃鍊過的文字讓人一聽即能神會，可用來解說或介紹動物使用，此單元亦為 [走讀瑯嶠-解說課程]。</p> <p>第三單元 《歲末感恩》</p> <p>本單元結合歲末系列活動並習得 3 則師說心語，期待大家能心存感恩，心中有別人、有萬物。</p> <p>第四單元 《我的學習成果》</p> <p>完善「師說心語」學習歷程及課程評鑑證資料，並給於下學期的「靜態教學成果展」展出。</p>	22 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
數位解說-KODU 3D 程式設計 魔法時刻	<p>1. 讓學生理解遊戲程式運作的方式。</p> <p>2. 學會 KODU 程式積木的分類與功能。</p>	21 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
在地創客	<p>[在地創客]-機關生活家</p> <p>1. 積木創作</p> <p>2. 邏輯思考</p> <p>3. 生活素養</p> <p>[在地創客]-雷雕生活家</p>	21 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	1. 造型設計 2. 科技教育 3. 自造者教育		
--	--------------------------------	--	--

下學期			
課程名稱	內容	節數	項目
法律規定議題－家庭教育	1. 人生的轉折 2. 我的家庭「變奏曲」 3. 我能做什麼？	3 節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－性別平等教育	1. 網交 why 入迷 2. 感情 what means 3. 朋友 how to 覓	6 節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－環境教育	能源總動員	3 節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－家庭暴力防治	家暴，勇敢站出來！	3 節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
法律規定議題－性侵害防治	性侵害知多少	3 節	<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題
藝起詩創－律動創藝	1. 隊形變變變： (1)各班提出隊形變化的設計，由老師代表彙整出適當隊形。 (2)五、六年級共同實際操作隊形變化，並依實境情況做調整。 2. 律動大會師： (1)舞蹈及隊形的結合，五、六年級共同進行大會舞總彩排。 (2)各班融入創意巧思展現具班級特色的	11 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>穿搭，一同參與大會舞表演。</p> <p>3. 班級創意進場： (1)結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八個八拍做班級運動會進場的創意展現。</p> <p>4. 運動會： (1)運用平時所學體育相關技能在運動會各項競賽中。 (2)發揮團隊合作精神，在運動會中創造團隊榮譽感。 (3)檢視自己的體育綜合表現，以作為精進的動力。</p>		
<p>走讀瑯嶠－解說課程</p>	<p>單元名稱：《動物篇》 本單元則分享 4 則敘寫動物的民謠詩，用萃鍊過的文字讓人一聽即能神會，可用來解說或介紹動物使用。</p> <p>單元名稱：《體驗篇》 民謠詩是恆春在地原創文學，是從土地長出來的智慧，生活中有詩、詩中有生活。本單元則分享 4 則敘寫體驗課程的民謠詩，用萃鍊過的文字讓人一聽即能神會，可用來激勵自己鼓舞他人。</p>	<p>7 節</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>
<p>藝起詩創－師說心語</p>	<p>第一單元 單元名稱：《未來能力》 本單元強化學生以下 3 種語文能力：1. 增加識字量；2. 練習擷取四字語詞再成七字句；3. 全班共創 1 首詩。</p>	<p>18 節</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>

	<p>第二單元 單元名稱：《體驗篇》 本單元則分享 4 則敘寫體驗課程的民謠詩，用萃鍊過的文字讓人一聽即能神會，可用來激勵自己鼓舞他人，此單元亦為[走讀瑯嶠-解說課程]。</p> <p>第三單元 單元名稱：《我的學習成果》 完善「師說心語」學習歷程及課程評鑑證資料，並給於下學期的「靜態教學成果展」展出。</p> <p>第四單元 單元名稱：《實境走讀》 本單元延續第二單元，藉由已設計好之戶外實境桌遊牌，帶著學生，帶著平板，一起到古城走讀。</p>		
<p>數位解說-我會 3D 繪畫</p>	<p>(1)讓學生了解 3D 概念的概念 (2)能使用 3D 物件、圖戳與塗鴉的使用技巧 (3)熟悉 3D 媒體櫃應用及 2D 與 3D 的創意組合運用。</p>	<p>18 節</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>
<p>在地創客</p>	<p>[在地創客]-機械生活家</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 腳踏車原理 2. 簡易腳踏車狀況排除 3. 簡易機械操作 <p>[在地創客]-創憶課程留記憶</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課程介紹及作品設計 2. 作品製作 3. 作品安裝 	<p>18 節</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>

--	--	--	--

(二)課程內涵：

上學期

課程名稱：法律規定議題－家庭教育								項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題	
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註	
第一~三週	家庭變化的因應	A2 B1 C2	1. 思考自己未來的方向與可能的變化。 2. 培養學生覺察家庭變化的可能性與影響層面。	察覺家庭生活中，家人關係、事物的特質與現象的改變。 了解自身家庭變化的因素及能收集家庭各種可能變化的因素。 面對問題能以多元角度切入，以不同面向進行思考。 了解解決家庭變化的有效方法。 指導學生分析自己的能力與時間，找出最合適解決家庭變化的方法。	3 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單		

課程名稱：法律規定議題－性別平等教育								項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題	
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註	
第四~九週	1. 「男女互相尊重」 2. 「分擔責任與工作」	A1 B1 C2	1. 尊重自己和別人身體自主權 2. 了解兩性相處應有的禮儀 3 兩性之間互相尊重	1. 以故事引起學習動機，藉此了解身體成長差異。 2. 能尊重每一個人身體自主權。 3. 能尊重他人。	6 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單		

--	--	--	--	--	--	--	--	--

課程名稱：法律規定議題－家庭暴力防治

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十~十二週	認識家暴你我他	A1 A2 A3 C1	一. 了解何謂家庭暴力。 二. 引導兒童發展社會資源網絡，減低家暴傷害。 三. 面對家庭暴力時，能夠正向的調適自己及幫助別人。 四. 認識情緒的表達及正確的宣洩方式。	透過討論讓學生從中學習到如何因應家庭暴力，協助兒童當事件發生時能運用社會資源網絡且適時避開危險，達到自我保護的目的，減低傷害的發生，以免淪為家暴的受害者。	3節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

課程名稱：法律規定議題－性侵害防治

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十三~十五週	處變不驚	A1 A2 A3 C1	1. 學生能區分碰觸的正當性，並適時表達自己的感受。 2. 學生能了解每個人身體的界線都不一樣，同樣的碰觸動作，每個人的感受不同，要尊重別人的感	藉由書中談諧而漸進的方式，透過動物角色，引導孩子面對「性侵犯」、「性騷擾」這種生活議題，而不流於道德說教，並用輕鬆的方式讓孩子建立正確的觀念，保護自己避免遭到「性侵犯」或「性騷擾」。	3節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

			受。 3. 學生能踴躍參與討論並發表意見。 4. 學生能正確演練面對性騷擾危機時的處理方式。					
--	--	--	--	--	--	--	--	--

課程名稱：法律規定議題－環境教育				項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十六~十八週	環保，起步走！	A2 A3 B2 C1	1. 對所學的內容，於日常生活中勇於實踐。 2. 體會汙染防制的重要性。 3. 對環境的維護不遺餘力。 4. 說出垃圾處理的重要觀念和方法。 5. 努力實踐綠色消費行為。 6. 做好資源回收的工作。	1. 說出水汙染的原因。 2. 說出垃圾處理的重要觀念和方法。 3. 了解汙染與健康的關係。	3 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

課程名稱：藝起詩創－律動創藝				項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第一~二	律動大會	E-A2	能分工合作討論運	1. 律動大會師-1：	21 節	1. 能參與	1. 相關	【品德教

十一週	師-1	E-A3 E-B1 E-B3 E-C3	動會動態成果展之展演，展現班級特色。	(1)五、六年級各班分別討論大會舞演出內容。 (2)彙整各班創意，共同完成大會舞演出架構之編創。 (3)練習大會舞共同舞蹈部分		討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	教學影片 2. 電腦設備 3. 成果作品 4. 繪畫用具	育】 【資訊教育】
-----	-----	------------------------------	--------------------	---	--	--------------------------	---------------------------------------	--------------

課程名稱：藝起詩創－師說心語

項目： 主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第一~五週	第一單元 《恆小品牌》	國-E-A1 國-E-B1	1. 能識得 122 字並書寫正確的注音。 2. 能透過字詞聯想或擴寫，理解文字意義。 3. 能用自己的話將文句意思寫出來，並錄成音檔。 4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。	認知：識得 122 字，奠定終身學習基礎。 情意：能將文句讀成自己的思維，並用自己的話表達出來。 技能：能透過聯想與擴寫，理解文句意義。	5 節	學習單、簡報、評量、回饋單	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍、平板。 2. 學習單。	品格教育
第六~十五週	第二單元 《動物篇》	國-E-B1 綜-E-C1 閩-E-C3	1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2. 能利用平板載具搜尋「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性，並分享給他人。 3. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。	認知：能瞭解「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚」等特性及對環境的重要。 情意：能關心周遭環境，進而付之行動。 技能：能善用載具協助	10 節	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍、平板。 2. 學習單 5103、	1. 學生能用自己的方式介紹 ()。	鄉土教育

			4. 練習依韻腳創寫七字句。 5. 製作一張簡報含音檔：解說「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。	學習。		5104。		
第十六~十八週	第三單元 《歲末感恩》	綜-E-A3 數-E-A2	1. 能瞭解辦理歲末感恩活動的目的。 2. 依分工任務，進行規劃與執行。 3. 能運用策略進行推銷與商業行為。 4. 能進行活動後省思。	認知：能知道二手物再利用的重要。 情意：能對萬物心懷感恩。 技能：能透過買賣進行商業行為，學習等價物品交換。	3 節	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍。 2. 學習單 5105。		
第十九~二十一週	第四單元 《我的學習成果》	國-E-B1 藝-E-B3	1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。 2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。 3. 能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的 1 首詩(謠)。	認知：能學會整理資料並美編。 情意：能欣賞自己一學期來的作品。 技能：能整理學習資料並展示分享他人。	4 節	1. 每人一本學習歷程塗鴉本(一整學年使用)。	1. 能透過學習歷程塗鴉本檢視學生的學習歷程及自省。	

課程名稱：數位解說-KODU 3D 程式設計魔法時刻

項目： 主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~3 週	第一課 來吃蘋果 哦	E-B2	1. 瞭解遊戲設計的要點 2. 認識 KODU 3D 遊戲設計軟體 3. 認識 KODU 介面	1. 認識 KODU 是什麼 2. 了解如何製作好玩的遊戲 3. 下載安裝 KODU，並設定工作環境	3	1. 口頭問答 2. 操作	1. 無限可能-KODU3D	【資訊教育】

			<ol style="list-style-type: none"> 4. 啟動 KODU 5. 自己畫舞台 6. 新增角色 7. 編排程式 8. 瞭解 WHEN 與 DO 設計邏輯 9. 完成、儲存與匯出 	<ol style="list-style-type: none"> 4. 開啟 KODU 程式，了解主畫面的功能說明 5. 認識 KODU 的操作環境，和工具列的按鈕說明 6. 練習設計遊戲腳本的架構 7. 開始製作角色 8. 另外加入蘋果角色，利用複製貼上多個蘋果 9. 使用移動攝影機，看看不同的視角 10. 開始程式編排 11. 最後設定如何可以贏得遊戲，時間到遊戲也結束 12. 試著執行遊戲玩玩看，最後儲存檔案及匯出 		評量	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程式設計 2. 魔法時刻 3. 老師教學網站 4. 影音互動 5. 多媒體 	
第 4~6 週	第二課 世紀爭霸戰	E-B2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 創造河流與山丘 2. 新增角色與編排程式 3. 學會製作有得分機制的遊戲。 4. 所有角色會按照設定的程式移動。 5. 學會編排程式，設計遊戲勝利的規則。 6. 認識 KODU 社群。 7. 學會編排遊戲勝利的規則。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景 3. 開始製作角色 4. 開始程式編排 5. 設定遊戲輸贏方式 6. 學會複製整列程式碼，快速完成其他角色的程式 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能-KODU3D 2. 程式設計 3. 魔法時刻 4. 老師教學網站 5. 影音互動 6. 多媒體 	【資訊教育】
第 7~9 週	第三課 冰球大對決	E-B2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識玩家與玩家、玩家與電腦的遊戲設計 2. 創造冰球場 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景 3. 開始製作角色 	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 無限可能- 	【資訊教育】

			<ul style="list-style-type: none"> 3. 設計雙打遊戲 4. 完成冰球遊戲 5. 學會路徑的多種應用 6. 設計「人機對抗」遊戲。 7. 學會設定勝分達一定分數則獲勝 8. 學會設定第一人稱與跟隨視角 	<ul style="list-style-type: none"> 4. 開始程式編排 5. 複製藍色飛碟整頁的程式碼，貼到紅色飛碟中，並修改方向 6. 設定遊戲得分方式 7. 先設定冰球的移動方式 8. 設定當冰球碰到藍色區域時，紅隊就得分 設定當冰球碰到紅色區域時，藍隊就得分 9. 設定遊戲輸贏方式 10. 學會改變攝影機的視角，方便玩遊戲 		<ul style="list-style-type: none"> 2. 操作評量 	<ul style="list-style-type: none"> KODU3D 程式設計魔法時刻 2. 老師教學網站影音互動多媒體 	
第 10-12 週	第四課 超級賽車手	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 說明賽車遊戲、得分設計 2. 複習 3D 地圖繪製，製作高低不同的舞台 3. 編排角色程式（藍色和白色單輪車程式） 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景 3. 開始製作角色 4. 開始程式編排 5. 設定遊戲輸贏方式 	3	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 無限可能-KODU3D 程式設計魔法時刻 2. 老師教學網站影音互動多媒體 	【資訊教育】
第 13-14 週	第五課 返家大冒險	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 設計場景：水工具、創作橋梁、繪製路徑 2. 製作角色：加入單輪車、kodu、飛碟、金幣、小屋、道具、船 3. 設計遊戲有輸有贏 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景 3. 開始製作角色 4. 開始程式編排 	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 無限可能-KODU3D 程式設計魔法時刻 	【資訊教育】

			<ul style="list-style-type: none"> 4. 瞭解「可創造」的物件意義 5. 加入金幣與熱氣球 				<ul style="list-style-type: none"> 2. 老師教學網站 影音互動 多媒體 	
第 15-17 週	第六課 拯救大海龜	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 繪製場景 2. 製作角色：依序加入四爪大機器人、人造衛星、烏龜、船、直水管、水面下道具 3. 學會複製貼上並修改設定以節省時間 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 先認識有哪些場景設計工具 3. 開始設計場景 4. 開始製作角色 5. 變更世界設定 6. 開始程式編排 	3	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 無限可能-KODU3D 程式設計魔法時刻 2. 老師教學網站 影音互動 多媒體 	【資訊教育】
第 18-21 週	第七課 變身大進擊	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 學會運用 KODU 的社群資源 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 了解遊戲腳本架構 2. 開始設計場景 3. 開始製作角色 	4	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 無限可能-KODU3D 程式設計魔法時刻 2. 老師教學網站 影音互動 多媒體 	【資訊教育】

課程名稱： [在地創客]-機關生活家

項目： 主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1 週	課程介紹	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之規劃及學習目標	1. 介紹本課程之規劃及任務 2. 學生能清楚產出任務	1	口語表達	積木	
第 2 週	積木功能知多少	綜 E-A2	1. 能認識齒輪等零件及功能 2. 能知道生活中的齒輪應用	1. 積木零件介紹 2. 機關動力來源 3. 齒輪間的連動關係	1	口語表達	積木	
第 3~4 週	設計圖設計	綜 E-B1	1. 能運用邏輯推理規劃設計圖 2. 能不斷的討論並互相說服組員統一組員意見	1. 組員能先訂定機關主題 2. 組員能藉由討論及互相說服，思考邏輯推理，零件採用的合理性 3. 能先預設或計算出機關間的連動關係 4. 依組員同意後設計規劃設計機關王	2	參與態度 口語表達 實作	積木	
第 5~8 週	設計圖組裝	綜 E-C2	1. 能動手動腦實作 2. 能針對問題尋求解決策略	1. 依設計圖組裝 2. 遇到問題能全組再討論，尋求解決的辦法 3. 能化整為零，測試機關可行性 4. 全部組裝再測試 5. 能再調整設計至最佳狀態	4	參與態度 實作	積木	
第 9~10 週	誰是機關王	綜 B3	1. 能清楚的表達設計理念及想法 2. 能分享設計也能欣賞他人設計	1. 能上台報告設計理念及目的 2. 能實際操作機關 3. 能接受同學提問 4. 能給同學調整設計建議 5. 票選機關王	2	口語表達 實作	積木	

課程名稱：[在地創客]- 雷雕生活家					項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題			
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 11 週	課程介紹	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之規劃及學習目標	1. 介紹本課程之規劃及任務	1	口語表達		
第 12~17 週	程式教學	綜 E-B2	1. 學會雷雕程式	1. 先設計一個在地特色的簡易圖案或自己喜歡的圖案(不要太複雜) 2. 學習雷雕設計的程式	6	參與態度 實作	電腦	
第 18~21 週	雷雕初體驗-設計作品	綜 E-B2 綜 E-B3	1. 運用雷雕程式設計圖案	1. 將自己設計的圖案用程式寫出 2. 再由教師操作雷雕機，雕出作品	4	參與態度 實作	電腦、雷雕機	雷雕作品部分由教師操作

下學期

課程名稱：法律規定議題—家庭教育					項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題			
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第一~三週	1. 人生的轉折 2. 我的家庭「變奏曲」 3. 我能做什麼?	A2 B1 C2	1. 了解自身家庭變化的因素及能收集家庭各種可能變化的因素。 2. 面對問題能以多元角度切入，以不同面向進行思考。 3. 了解解決家庭變化的	藉由老師的生涯說明，導引學生思考自己未來的方向及可能的變化有哪些，了解人生的轉折即是家庭的變化。培養學生覺察家庭變化的可能性及思考變化對家庭成員所帶來的影響。	3 節	1. 口頭表達 2. 教師觀察 3. 態度評量 4. 小組討論。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

			有效方法。 4. 指導學生分析自己的能力與時間，找出最適解決家庭變化的方法。					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

課程名稱：法律規定議題－性別平等教育				項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第四~五週	網交 why 入迷	A1 B1 C2	1. 透過蜘蛛結網的活動，引發學生對參與團體互動的意願。 2. 透過同學心得的分享，促進學生對網路交友的廣泛了解。 3. 透過網路交友的討論，協助學生對網路安全的深刻認識。	第一節 蜘蛛大盜大結網 一、教師帶領全班學童到適合的場地準備進行活動。 二、教師播放與《友情》相關的音樂，作為活動背景音樂。 三、教師參照教學資源(一)~1，指導學生進行「蜘蛛大盜大結網」遊戲。 四、總結：讓學生了解進行此活動的意義，並指定回家作業，於下一堂課中進行口語發表。 第二節 網交危險知多少 一、教師帶領全班學童回到教室或電腦教室，延伸第一節活動，詢問同學進行網路交友的情形，鼓勵大家分享心得。 二、教師透過上網說明，讓同學	2 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

				了解「facebook」與「部落格」使用狀況、網路交友的好處及網路交友的陷阱。				
第六~七週	感情 what means	A1 B1 C2	<p>1. 透過「茶與咖啡」的品嚐活動，引發學生對世間事物的情感認同。</p> <p>2. 透過「參考故事」的討論對話，促進學生對友情與戀情的認知與分辨。</p>	<p>第一節 茶與咖啡的品嚐</p> <p>一、教師播放《愛像什麼》CD，讓學童從歌詞嘗試理解老一輩的人對「愛」的描述為何。</p> <p>二、教師展示茶具組與咖啡機，並詢問學生是否喝過茶或咖啡。</p> <p>三、將全班分成每組約4~6人，利用器具泡出每組各一杯「茶」與「咖啡」，並請學童觀察加入奶精之後有趣的變化。</p> <p>四、教師先請學生發表觀察到「茶」與「咖啡」加入奶精之後變化的情形，再思考並發表「茶」與「咖啡」有何異同。</p> <p>第二節 青蘋果信箱 Q&A</p> <p>一、老師播放一封來自六年級小朋友寄到輔導室信箱的求教信～青蘋果信箱 Q&A 『愛？喜歡？』PPT。</p> <p>二、將學生分組，請學生針對活動與文章中的敘述分析：</p>	2 節	<p>1. 口語表達</p> <p>2. 教師觀察</p> <p>3. 態度評量。</p>	<p>CD</p> <p>茶具</p> <p>咖啡機</p> <p>茶葉</p> <p>咖啡</p> <p>奶精</p> <p>紙杯</p> <p>茶糖</p> <p>咖啡糖</p> <p>PPT</p> <p>學習單</p>	

<p>第八~九週</p>	<p>朋友 how to 覓</p>	<p>A1 B1 C2</p>	<p>1. 透過色彩揭密的活動，引發學生了解人際關係的興趣。 2. 透過祕密分享的活動，增進學生拓展人際關係的能力。 3. 透過集體創意的討論，促進學生開發人際關係的網絡。</p>	<p>一、祕密的獨白 (一)教師發下上一節課作業～「朋友類別星座標」學習單。 (二)教師請學童選出並寫下對「朋友類別星座標」內三種朋友的感覺或看法。 (三)商請自願者發表自己的作業心得，或抽出三位學童發表心得感想。 二、如何找朋友 (一)教師提問之前的三節課，分別介紹朋友的好處、分別友情與戀情的異同和朋友的類別，以及喜歡的朋友類型，也討論分享怎麼受人歡迎；但是除了同班同學之外，我們還有什麼管道可以認識更多，而且找對朋友呢？或是要怎麼做，讓自己成為受歡迎的人？請大家分組討論看看。 (二)教師在黑板上畫下「魚骨圖」等運用心智繪圖，提供學生參考選擇進行發想。 (三)教師發下書面紙和彩色筆，請學生進行繪製。 (四)分組完成後，教師請學生分組依序上臺進行分享。 (五)教師統整學生的發表，說明找朋友的原則與方法，並說明朋友的類型。</p>	<p>2 節</p>	<p>1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。</p>	<p>1. 電腦影音資源 2. 學習單</p>	
--------------	--------------------	-------------------------	--	--	------------	---	-----------------------------	--

課程名稱：法律規定議題－家庭暴力防治

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十~十二週	家暴，勇敢站出來！	A1 A2 A3 C1	一. 了解何謂家庭暴力。 二. 引導兒童發展社會資源網絡，減低家暴傷害。 三. 面對家庭暴力時，能夠正向的調適自己及幫助別人。 四. 認識情緒的表達及正確的宣洩方式。	透過討論讓學生從中學習到如何因應家庭暴力，協助兒童當事件發生時能運用社會資源網絡且適時避開危險，達到自我保護的目的，減低傷害的發生，以免淪為家暴的受害者。	3 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

課程名稱：法律規定議題－性侵害防治

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十三~十五週	性侵害知多少	A1 A2 A3 C1	1. 學生能區分碰觸的正當性，並適時表達自己的感受。 2. 學生能了解每個人身體的界線都不一樣，同樣的碰觸動作，每個人的感受不同，要尊重別人的感受。 3. 學生能踴躍參與	藉由分組討論、影片欣賞的方式，引導高年級孩子正確面對「性侵犯」、「性騷擾」等生活議題，而不流於道德說教，並用輕鬆的方式讓孩子建立正確的觀念，保護自己，避免遭到「性侵犯」或「性騷擾」。	3 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

			討論並發表意見。 4. 學生能正確演練面對性騷擾危機時的處理方式					
--	--	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

課程名稱：法律規定議題－環境教育				項目： <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十六~十八週	能源總動員	A2 A3 B2 C1	1. 能瞭解能源的定義 2. 能說出能源的種類 3. 能覺察節約能源對生活方式的影響 4. 能透過網路蒐集有關能源的資料。 5. 能與同學合作完成資料蒐集與整理工作。 6. 能共同討論節約能源的方法。 7. 能覺察節約能源對生活方式與自然環境的影響。 8. 能提出節約能源實際的可行策略。 9. 能養成節約能源的習慣。 10. 能確實在日常	能源教育是環境教育的一環，透過教學活動讓學生體會人與自然間的互動關係、有條件的接受科技及經濟發展、並能深切關心自己的生活環境，摒除人類自我中心的利我想法，轉而能欣賞自然、珍惜大自然的資源，並落實於日常生活中。	3 節	1. 口語表達 2. 教師觀察 3. 態度評量。	1. 電腦影音資源 2. 學習單	

			生活中實踐。				
--	--	--	--------	--	--	--	--

課程名稱：藝起詩創—律動創藝				項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題				
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第一~十一週	1. 隊形變變變 2. 律動大會師	E-A2 E-A3 E-B1 E-B3 E-C3	能分工合作討論運動會動態成果展之展演，展現班級特色。	<p>1. 隊形變變變：</p> <p>(1)各班提出隊形變化的設計，由老師代表彙整出適當隊形。</p> <p>(2)五、六年級共同實際操作隊形變化，並依實境情況做調整。</p> <p>2. 律動大會師：</p> <p>(1)舞蹈及隊形的結合，五、六年級共同進行大會舞總彩排。</p> <p>(2)各班融入創意巧思展現具班級特色的穿搭，一同參與大會舞表演。</p> <p>3. 班級創意進場：</p> <p>(1)結合班呼、班歌，加入肢體動作，運用八個八拍做班級運動會進場的創意展現。</p> <p>4. 運動會：</p> <p>(1)運用平時所學體育相關技能在運動會各項競賽中。</p> <p>(2)發揮團隊合作精神，在運動會中創造團隊榮譽感。</p> <p>(3)檢視自己的體育綜合表現，以作為精進的動力。</p>	11	1. 能參與討論 2. 口語表達 3. 肢體律動	1. 相關教學影片 2. 電腦設備 3. 成果作品 4. 繪畫用具	【品德教育】 【資訊教育】

課程名稱：走讀瑯嶠－解說課程

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第十二~十八週	《動物篇》、 《體驗篇》	國-E-B1 綜-E-C1 閩-E-C3	<p>《動物篇》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2.能利用平板載具搜尋「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性，並分享給他人。 3.能用國語表達民謠詩的內容及意思。 4.練習依韻腳創寫七字句。 5.製作一張簡報含音檔：解說「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。 <p>《體驗篇》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2.能用國語表達民謠詩的內容及意思。 3.練習依韻腳仿寫或創寫七字句。 	<p>《動物篇》</p> <p>認知：能瞭解「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷲」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」等特性及對環境的重要。</p> <p>情意：能關心周遭環境，進而付之行動。</p> <p>技能：能善用載具協助學習。</p> <p>《體驗篇》</p> <p>認知：能瞭解寫詩的第一步驟要定韻。</p> <p>情意：能與同學一起用班呼來凝聚班級士氣。</p> <p>技能：能運用韻腳來設計班呼。</p>	7節	完成介紹或解說的文字稿。製作簡報(含語音)或圖文檔上傳到共用雲端。教師將學生作品整理上傳youtybe，做另種模式的在地解說課。	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍、平板。 2. 學習單 51、5104。	鄉土教育

			4. 全班共創班呼。 5. 能於戶外進行實境桌遊。					
--	--	--	------------------------------	--	--	--	--	--

課程名稱：藝起詩創—師說心語								項目：■主題 □專題 □議題	
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註	
第一~五週	第一單元 《未來能力》	國-E-A1 國-E-B1	1. 能正確寫出《創意閱讀》《山林智慧》80字的注音，並讀出正確發音。 2. 每句至少能擷取出一個四字語詞，並擴寫成七字。 3. 全班共創1首詩。	認知：能識得2首詩說共80字。 情意：能用七字句表達想法。 技能：能擷取出四字語詞。	5節	(1)能流利的讀出「創意閱讀」、「山林智慧」2則師說。 (2)能完成3張學習單。	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍。 2. 學習單。	品格教育	
第六~十五週	第二單元 《體驗篇》	國-E-B1 閩-E-C3	1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。 2. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。 3. 練習依韻腳仿寫或創寫七字句。 4. 全班共創班呼。 5. 能於戶外進行實境桌遊。	認知：能瞭解寫詩的第一步驟要定韻。 情意：能與同學一起用班呼來凝聚班級士氣。 技能：能運用韻腳來設計班呼。	10節	1. 每位同學都能為設計班呼努力。	1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍、平板。 2. 學習單 5204、5205。	鄉土教育	

第十六~十七週	第三單元 《我的學習成果》	國-E-B1 藝-E-B3	1. 能注意到資料整理及呈現要注意到整齊、乾淨、美觀及清晰。 2. 能再次回顧塗鴉，並再做整理，並能在塗鴉本上自我省思與回饋。 3. 能在自己學過的師說中，用畫表達出自己最有感覺的1首詩(謠)。	認知：能學會整理資料並美編。 情意：能欣賞自己一學期來的作品。 技能：能整理學習資料並展示分享他人。	2 節	1. 能透過學習歷程塗鴉本檢視學生的學習歷程及自省。		
第十八週	第四單元 《實境走讀》	國-E-B1 綜-E-B3	1. 獨立完成實境走讀闖關課程。 2. 對生活環境有知覺有感。 3. 能運用載具拍照功能，能將桌遊牌的謎底實境拍下。	認知：能讀懂闖關題目。 情意：透過實境走讀，對生活環境有感。 技能： 1. 能實施戶外實境桌遊。 2. 能運用載具幫助學習。	1 節	每個人都能參與實境桌遊遊戲。	1. 平板 2. 桌遊牌	

課程名稱：數位解說-我會 3D 繪畫					項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題			
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 1~2 週	主題一： 報告老師！我要學 3D	E-B2	1. 認識 3D 繪圖的概念。 2. 認識小畫家 3D 的使用介面。	1. 分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 2. 認識 3D 繪圖軟體，小畫家 3D 是 Windows10 內建的免費軟體。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才 小畫家	【資訊教育】

				<ul style="list-style-type: none"> 3. 認識 3D 繪圖的應用。 4. 認識幾何模型組合成各種圖案。 		<ul style="list-style-type: none"> 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> 2. 教學網站互動多媒體 	
第 3~4 週	主題一： 報告老師！我要學 3D	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 學會插入內建 3D 模型。 2. 能儲存檔案。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。 2. 能調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 3. 學會 3D 檢視。 4. 學會儲存成專案。 5. 認識其他儲存格式。 	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體 	【資訊教育】
第 5~6 週	主題二： 可愛小貓咪	E-B2	<p>認識筆刷、填滿、橡皮擦等工具，繪製貓咪的五官、花紋。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1. 插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。 	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體 	【資訊教育】
第 7~8 週	主題二： 可愛小貓咪	E-B2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 認識不同筆刷的不同用途。 2. 繪製背景。 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 自訂畫布大小。 2. 用水彩筆刷畫背景。 3. 用書寫筆筆刷寫字。 4. 儲存成 PNG 格式。 	2	<ul style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 	<ul style="list-style-type: none"> 1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互 	【資訊教育】

							動多媒體	
第 9~10 週	主題三： 創作小怪獸	E-B2	認識 3D 圖形，以及其組合的效果。	1. 將 3D 圖形組合成小怪獸。 2. 用筆刷畫斑點。 3. 貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體	【資訊教育】
第 11~12 週	主題三： 創作小怪獸	E-B3	1. 認識 3D 塗鴉，注意繪圖要有厚度 2. 學會儲存成 3D 模型。 3. 認識 3D 列印。	1. 學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 2. 儲存成 3D 模型。 3. 從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 4. 學會將 3D 模型插入到 Office 文件中。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體	【資訊教育】
第 13~14 週	主題四： 創作小怪獸	E-B3	認識 3D 媒體櫃，並能合理使用。	1. 將圖片開啟為背景圖。 2. 用立方體製作地面。 3. 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，找到【city】模型，加入並調整。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體	【資訊教育】

第 15~16 週	主題五： 我們的 3D 團體照	E-B3	能善用 Google 翻譯工具將中文翻譯成英文，搜尋 3D 媒體櫃。	1. 用英文關鍵字搜尋 3D 媒體櫃，加入【dinosaur】、【fire】、【fighter】。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體	【資訊教育】
第 17~18 週	主題五： 我們的 3D 團體照	E-B2	1. 認識【魔術選取】工具的去背技巧。 2. 認識影像合成。 3. 認識混合實境。 4. 學會在 Remix 3D 分享作品。	1. 插入身體和大頭照、使用【魔術選取】進行去背。 2. 組合各種角色，完成作品。全班聚在一起 3. 認識混合實境、照相與錄影。 4. 學會使用 Microsoft 帳戶，分享作品到 Remix 3D。	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 小石頭版—我是 3D 天才小畫家 2. 教學網站互動多媒體	【資訊教育】

課程名稱：[在地創客]- 機械生活家									項目： <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題		
教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註			
第 1 週	課程介紹	綜 E-A3	1. 瞭解本課程之規劃及學習目標	1. 介紹本課程之規劃及任務	1	口語表達	腳踏車	第 1 週			
第 2~3 週	腳踏車車隊教學	綜 E-C2	1. 瞭解車隊進行規則的重要性 2. 能瞭解自己在車隊中角色	1. 車隊編組的重要性 2. 車隊編組及人員安排練習 3. 車隊前進口號練習 4. 實作	2	參與態度 口語表達 實作	腳踏車	第 2~3 週			

			3. 能為達成共同目標而努力					
第 4~5 週	腳踏車機械原理	綜 E-B1	1. 能認識腳踏車的機械原理 2. 能將機械原理活用於日常	1. 認識腳踏車各部位名稱 2. 瞭解腳踏車動力傳輸的原理 3. 能清楚變速調節及應用 4. 能活用變速於日常		參與態度 口語表達 實作	腳踏車	第 4~5 週
第 6~7 週	腳踏車拆解教學	綜 E-A2	1. 能清楚知道腳踏車拆解時機及目的 2. 能正確組裝腳踏車	1. 在拆解位置上做記號 2. 能簡易記錄拆解位置及圖型 3. 能正確將其再組裝 4. 能測試是否組裝正確	2	參與態度 口語表達 實作	腳踏車	
第 8~10 週	腳踏車狀況排除	綜 E-A2	1. 能學會排除簡易的腳踏車狀況 2. 能養成自備簡易器具,以備不時之需	1. 能清楚在路上最常發生的腳踏車狀況 2. 能清楚哪些狀況是可以動手先排除的 3. 能藉由簡易器具的協力,修理及排除狀況 4. 每人能依老師指定的狀況題動手排除狀況	3	參與態度 口語表達 實作	腳踏車	

[在地創客]-創憶課程留記憶

項目：主題 專題 議題

教學期程	單元名稱	核心素養	學習目標	教學重點	節數	評量方式	教學資源	備註
第 11 週	課程介紹及作品設計	綜 E-A3	1. 能依主題設計專屬個人的作品	1. 課程目的介紹 2. 全學年主題確定 3. 化整為零的設計-每位學生的專屬個人設計	1	參與態度 實作		

第 12~16 週	作品製作	綜 E-B3	1. 能利用工具完成作品	1. 動手製作作品 2. 能知道自已的作品是全學年或全班作品的一部分	3	參與態度 實作		
第 17~18 週	作品安裝	綜 E-B3 綜 E-C2	1. 將個人作品化零為整,安裝到大作品中	1. 全學年共創一個有激勵自已的作品留校作為畢業生留校作品	2	口語表達 實作		