

參、彈性學習課程計畫

【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	21		

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	18	
----	----	----	--

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—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—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—成果製作	成果製作	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. 律動大會師-1： (1)討論大會舞演出內容。 (2)完成大會舞演出架構之編創。 (3)練習大會舞共同舞蹈部分。	21節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
藝起詩創—師說心語	第一單元《恆小品牌》 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。 第二單元《動物篇》 本單元分享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]。 第三單元《歲末感恩》 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。 第四單元《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	21節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	給於下學期的「靜態教學成果展」展出。		
數位詩訊-Kodu	1. 認識 Kodu 3D 遊戲程式設計 2. 學習製作 3D 小遊戲 3. 學習遊戲設計的邏輯思維	21 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題
走讀瑯嶠－在地創客	1. 雙語生活 in 恆春 1、外師相見歡 2、各國文化大不同 3、恆春「食」在有趣 4、恆小英語實境 lifeshow 2. 雷雕生活家 1、認識雷雕好酷炫 2、設計恆春特色 3、雕出成品好紀念	21 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

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 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－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
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
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。	11 節	<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題

	<p>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：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 增加識字量</li> <li>2. 練習擷取四字語詞再成七字句</li> <li>3. 全班共創 1 首詩</li> </ol>	<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》 本單元分享 4 則敍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>數位詩訊-3D 小畫家</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能理解數位繪圖的優點與生活中的應用。</li> <li>2. 學生能操作 3D 繪圖軟體，培養空間圖形概念。</li> <li>3. 學生能運用靜態圖像與動態影片，完成 3D 繪圖作品，表現創意與藝術美感。</li> </ol>	<p>18 節</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題</p>
<p>走讀瑯嶠－在地創客</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 機械生活家 <ol style="list-style-type: none"> <li>1、 認識車體幾何</li> <li>2、 出發初發-四項保養</li> <li>3、 變速器變甚麼</li> <li>4、 每一顆輪胎上的密碼-胎壓</li> <li>5、 道路實測齒輪比</li> </ol> </li> <li>2. 記憶工程 <ol style="list-style-type: none"> <li>1、 作品賞析</li> <li>2、 創作討論與發想</li> <li>3、 實作與心得</li> </ol> </li> </ol>	<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：(請依據統整性探究課程架構安排分別編寫課程計畫)

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 思考自己未來的方向與可能的變化。</li> <li>2. 培養學生覺察家庭變化的可能性與影響層面。</li> </ol>	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口語表達</li> <li>2. 教師觀察</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦影音資源</li> <li>2. 學習單</li> </ol>		

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	
第四～六週	環保起步走	A2 A3 B2 C1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對所學的內容，於日常生活中勇於實踐。</li> <li>2. 體會污染防治的重要性。</li> <li>3. 對環境的維護不遺餘力。</li> <li>4. 說出垃圾處理的重要觀念及方法。</li> <li>5. 努力實踐綠色消費行為。</li> <li>6. 做好資源回收的工作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說出水污染的原因。</li> <li>2. 說出垃圾處理的重要觀念和方法。</li> <li>3. 了解污染與健康的關係。</li> </ol>	3 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口語表達</li> <li>2. 教師觀察</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦影音資源</li> <li>2. 學習單</li> </ol>		

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
第七～九週	處變不驚	A1 A2 A3 C1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能區分碰觸的正當性，並適時表達自己的感受。</li> <li>2. 學生能了解每個人身體的界線都不同，同樣的碰觸動作，每個人的感受不同，要尊重別人的感受。</li> <li>3. 學生能踴躍參與討論並發表意見。</li> <li>4. 學生能正確演練面對性騷擾危機時的處理方式。</li> </ol>	藉由書中詼諧而漸進的方式，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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口語表達</li> <li>2. 教師觀察</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦影音資源</li> <li>2. 學習單</li> </ol>	

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 了解何謂家庭暴力。</li> <li>2. 引導兒童發展社會資源網絡，減低家暴傷害。</li> <li>3. 面對家庭暴力時，能夠正向的調適自己及幫助他人。</li> <li>4. 認識情緒的表達及正確的宣洩方式。</li> </ol>	藉由書中詼諧而漸進的方式，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」。透過討論讓學生從中學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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口語表達</li> <li>2. 教師觀察</li> <li>3. 態度評量</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電腦影音資源</li> <li>2. 學習單</li> </ol>	



課程名稱：法律規定議題－性別平等防治

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
第十三～十八週	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：藝起詩創－律動創藝

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 1-10 週	律動大會師-1	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。	1. 五、六年級各班分別討論大會舞演出內容。 2. 討論五年級班級共同歌曲。 3. 五、六年級共同決定表演主題	10	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	
第 11-21 週	律動大會師-1	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。	1. 五年級各班練習舞蹈動作 2. 製作當天需要道具 3. 引導學生設計不同隊形變化	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	

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能識得 122 字並書寫正確的注音。</li> <li>2. 能透過字詞聯想或擴寫，理解文字意義。</li> <li>3. 能用自己的話將文句意思寫出來，並錄成音檔。</li> <li>4. 每位同學需點評 3 位同學的音檔。</li> </ol>	<p>認知：識得 122 字，奠定終身學習基礎。</p> <p>情意：能將文句讀成自己的思維，並用自己的話表達出來。</p> <p>技能：能透過聯想與擴寫，理解文句意義。</p>	5 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習單</li> <li>2. 評量單</li> <li>3. 回饋單</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自編教材-師說心語</li> <li>2. 電腦</li> <li>3. 投影機</li> <li>4. 平板</li> <li>5. 學習單</li> </ol>	【品德教育】
第六～十五週	第二單元 《動物篇》	國-E-B1 綜-E-C1 閩-E-C3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</li> <li>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。</li> <li>3. 能用國語表達民謠詩的內容及意思。</li> <li>4. 練習依韻腳創寫七字句。</li> <li>5. 製作一張簡報含音檔：解說「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「珊瑚礁生態」、「珊瑚」其中一種。</li> </ol>	<p>認知：能瞭解「鬼頭刀」、「飛魚」、「灰面鷺」、「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>	10 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍、平板。</li> <li>2. 學習單 5103、5104。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. 學生能用自己的方式介紹( )。</li> </ol>	鄉土教育
第十六～十八週	第三單元 《歲末感恩》	綜-E-A3 數-E-A2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能瞭解辦理歲末感恩活動的目的。</li> <li>2. 依分工任務，進行規劃與執行。</li> <li>3. 能運用策略進行推銷與商業行為。</li> <li>4. 能進行活動後省思。</li> </ol>	<p>認知：能知道二手物再利用的重要。</p> <p>情意：能對萬物心懷感恩。</p> <p>技能：能透過買賣進行商業行為，學習等價物品交換。</p>	3 節	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1. 自編教材-師說心語、電腦、單槍。</li> <li>2. 學習單 5105。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.</li> </ol>	

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。	3 節	1. 每人一本學習歷程本(一整學使用)。	1. 能透過學習塗鴉檢視本學期的學習及歷程自省。	
----------	------------------	------------------	---	--	-----	----------------------	--------------------------	--

課程名稱：數位詩訊-Kodu				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	3D 程式設計體驗趣	科 E-B2	認識程式概念與 Kodu 3D 遊戲設計軟體 認識 Kodu 工作環境 學習編排程式 學習 WHEN 當發生什麼事件 DO 執行動作 學習存檔及匯出遊戲	「程式設計」與 KODU 操作環境介紹 建立新遊戲 開始寫程式 吃金幣得分數	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量	1. 智識家版-遊戲自由e學園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學網站影音互動多媒體教學	
第 3-5 週	超級蘋果哥	科 E-B2	移動攝影機切換不同視角 製作圓形場景及升高土地厚度 設定角色移動方式 單輪車碰到蘋果得分 當分數到達 5 分時贏得遊戲 變更世界設定-改變環境光源 變更設定-增加生命值	遊戲角色功能說明 地域場景設計 增加角色及環境設定 角色移動方式 「贏得遊戲」設定	3	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版-遊戲自由e學園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學網站影音互動多媒體教學	

## 課程名稱：數位詩訊-Kodu

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 6-7 週	我是賽車手	科 E-B2	使用路徑工具繪製路徑 設定單輪車自動沿著 路線移動 用鍵盤控制綠色單輪 車的移動 遊戲輸贏的設定	遊戲腳本規劃 角色製作 程式編排 遊戲輸贏設定	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版- 遊戲自由e學 園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學 網站影音互 動多媒體教 學	
第 8-9 週	穿越障礙賽	科 E-B2	第 2 頁程式的應用 遊戲時間結束的控制 運用分數設定動作 學習條件式的運用	遊戲腳本規劃 角色安排 Kodu 程式碼 噴射機程式碼	2	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版- 遊戲自由e學 園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學 網站影音互 動多媒體教 學	
第 10~12 週	變形控制	科 E-B2	環形場景製作 圓形大水池製作 「可創造」的應用 角色跳躍功能 設定背景音樂	遊戲腳本規劃 場景設計 角色製作 程式設計	3	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版- 遊戲自由e學 園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學 網站影音互 動多媒體教 學	
第 11~13 週	水世界	科 E-B2	設計透明水世界場景 套用範例程式 「抓」和「給」的動 作應用 利用「說」呈現遊戲	遊戲腳本規劃 場景設計 角色安排 程式設計	3	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版- 遊戲自由e學 園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學	

課程名稱：數位詩訊-Kodu				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
			玩法 運用紅色分數傳遞訊息				網站影音互動多媒體教學	
第 14~16 週	單輪車闖關趣	科 E-B2	設計橋樑 設計圍牆 定時創造飛碟 顯示及提高生命值 複製角色的技巧	遊戲腳本規劃 場景設計 角色製作 程式設計	3	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版-遊戲自由e學園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學網站影音互動多媒體教學	
第 17~21 週	機器人足球賽	科 E-B2	設計觀眾看臺 設計階梯技巧 設計守門員只能左右移動 球員自動往足球移動並踢球 當球碰到藍色材質得分	遊戲腳本規劃 場景設計 角色製作 程式設計 攝影機固定位置	4	1. 口頭問答 2. 操作評量 3. 學習評量 4. 相互觀摩	1. 智識家版-遊戲自由e學園 3 Kodu 3D 遊戲設計 2. 老師教學網站影音互動多媒體教學	

課程名稱：[在地創客]-雙語生活 in 恆春				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	外師相見歡	英-E-A1	1. 認識外師以及自我介紹	1. 外師與學生相互自我介紹 2. 學生與外師破冰	1	口語表達	平板 教師 ppt	
第 2~4 週	各國文化大不同	英-E-C3	1. 能認識不同國家 2. 能認識不同文化	1. 認識不同國家 2. 認識不同文化	3	參與態度 口語表達	平板 教師 ppt	

課程名稱： [在地創客]-雙語生活 in 恆春

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	外師相見歡	英-E-A1	1. 認識外師以及自我介紹	1. 外師與學生相互自我介紹 2. 學生與外師破冰	1	口語表達	平板 教師 ppt	
			及風俗民情 3. 能與同儕討論出要報告之主題以及內容並用平板協助內容撰寫	3. 能和組員討論從已知的國家中找到想要報告的內容 4. 依組員同意後著手撰寫並分工報告		實作		
第 5~7 週	恆春「食」在有趣	英-E-B1	1. 認識餐點以及餐具英文 2. 能運用在生活中	1. 認識在台灣或恆春常見食物 2. 認識餐具 3. 了解什麼樣的食物用什麼樣的餐具 4. 實際演練-主題句練習	3	口語表達	平板 教師 ppt	
第 8~10 週	恆小英語實境 lifeshow	英-E-B2	1. 能認識學校課程 2. 能與同儕討論出要報告之主題以及內容並用平板協助內容撰寫	1. 依上課內容訂定主題報告 2. 小組分組討論如下主題：最喜歡的課程、班級特色、校園裝置藝術、校園景觀。 3. 運用英語對話進行分組解說。	3	參與態度 實作 報告	平板 教師 ppt	

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 11~15 週	認識雷雕好酷炫	科-E-A1 科-E-B2 科-E-B3 科-E-C3	1. 認識到資訊科技之於生活的重要性。	1. 認識雷射 2. 認識材質 3. 認識雷雕機機台	5	學習單	雷雕機 桌上型電腦				
第 16~17 週	設計恆春特色	科-E-A1 科-E-B2 科-E-B3 科-E-C3	1. 能將學習的資訊技能應用在日常生活中。	1. 恆春在地特色發想 2. 網路搜尋素材 3. 製作設計圖	2	學習單	桌上型電腦				
第 18~21 週	雕出成品好紀念	科-E-A1 科-E-B2 科-E-B3 科-E-C3	1. 能將學習的資訊技能應用在日常生活中。 2. 能透過資訊科技的學習保存生活中的感動。	1. 討論設計圖 2. 測試雕刻深淺度 3. 雕出成品	4	學習單	桌上型電腦 雷雕機				

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	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的變化的因素。 2. 面對問題能以多元角度切入，以不同面向進行思考。	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	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				

	什麼？		3. 了解解決家庭變化的有效方法。 4. 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。	來的影響。				
--	-----	--	--	-------	--	--	--	--

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
第四~六週	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。	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	



			10.能確實在日常生活中實踐。					
--	--	--	-----------------	--	--	--	--	--

課程名稱：法律規定議題－性侵害防治								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	
第七~九週	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	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		

課程名稱：法律規定議題－家庭暴力防治								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	
第十~十二週	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	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	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		

			<p>低家暴傷害。</p> <p>三. 面對家庭暴力時，能夠正向的調適自己及幫助別人。</p> <p>四. 認識情緒的表達及正確的宣洩方式。</p>	<p>傷害的發生，以免淪為家暴的受害者。</p>				
--	--	--	--	--------------------------	--	--	--	--

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
第十三~十四週	網交 why 入迷	A1 B1 C2	<p>1. 透過蜘蛛結網的活動，引發學生對參與團體互動的意願。</p> <p>2. 透過同學心得的分享，促進學生對網路交友的廣泛了解。</p> <p>3. 透過網路交友的討論，協助學生對網路安全的深刻認識。</p>	<p><b>第一節</b> <b>蜘蛛大盜大結網</b></p> <p>一、教師帶領全班學童到適合的場地準備進行活動。</p> <p>二、教師播放與《友情》相關的音樂，作為活動背景音樂。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>第二節</b> <b>網交危險知多少</b></p> <p>一、教師帶領全班學童回到教室或</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>1. 電腦影音資源</p> <p>2. 學習單</p>	

				<p>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。</p> <p>二、教師透過上網說明，讓同學了解「facebook」與「部落格」使用狀況、網路交友的好處及網路交友的陷阱。</p>				
第十五~十六週	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&amp;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</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>	

				果信箱 Q&A 『愛？喜歡？』 PPT。 二、將學生分組，請學生針對活動與文章中的敘述分析：				
第十七~十八週	朋友 how to 覓	A1 B1 C2	<p>1. 透過色彩揭密的活動，引發學生了解人際關係的興趣。</p> <p>2. 透過祕密分享的活動，增進學生拓展人際關係的能力。</p> <p>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</p> <p>(一)教師發下上一節課作業～「朋友類別星座標」學習單。</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>二、如何找朋友</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(三)教師發下書面紙和彩色筆，請學生進行繪製。</p> <p>(四)分組完成後，教師請學生分組</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>1. 電腦影音資源</p> <p>2. 學習單</p>	

				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。				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

課程名稱：藝起詩創—律動創藝				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
第一~十一週	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。	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穿搭，一同參與大會舞表演。 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。 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。	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"> <li>1.能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</li> <li>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。</li> <li>3.能用國語表達民謠詩的內容及意思。</li> <li>4.練習依韻腳創寫七字句。</li> <li>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。</li> </ol> <p>《體驗篇》</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.能專心聆聽教師導讀文句，並正確跟讀。</li> <li>2.能用國語表達民謠詩的內容及意思。</li> <li>3.練習依韻腳仿寫或創寫七字句。</li> <li>4.全班共創班呼。</li> </ol>	<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	<p>完成介紹或解說的文字稿。</p> <p>製作簡報(含語音)或圖文檔上傳到共用雲端。</p> <p>教師將學生作品整理上傳 youtybe，做另種模式的在地解說課。</p>	<p>1.自編教材－師說心語、電腦、單槍、平板。</p> <p>2.學習單51、5104。</p>	鄉土教育

			5.能於戶外進行實境桌遊。					
--	--	--	---------------	--	--	--	--	--

課程名稱：藝起詩創一師說心語			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
第一~五週	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	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	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。		

			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)。	分享他人。				
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：數位詩訊-我是 3D 天才小畫家

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 1~2 週	報告老師！我要學 3D	科 E-B3	認識 3D 繪圖的概念。 認識小畫家 3D 的使用介面。 學會插入內建 3D 模型。 能儲存檔案。	學生能分辨 2D 平面與 3D 立體的差異。 教師舉例有哪些 3D 繪圖軟體，知道「小畫家 3D」軟體。 教師介紹 3D 繪圖的應用。 教師介紹幾何模型組合成各種圖案。 學生開啟小畫家 3D，插入內建 3D 模型-小狗，並修改色彩。 學生能調整 3D 圖案在空間中的角度、位置、大小等。 學生學會 3D 檢視。 學生學會儲存成專案。 教師介紹其他儲存格式。	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. 老師教學網站影音互動多媒體教學	



課程名稱：數位詩訊-我是 3D 天才小畫家

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 3~4 週	可愛小貓咪	科 E-B3	10. 認識筆刷、填滿、橡皮擦等工具，繪製貓咪的五官、花紋。 11. 認識不同筆刷的不同用途。 12. 繪製背景。	學生插入內建 3D 模型-貓，用筆刷繪製五官、鬍鬚、肚皮、尾巴。 學生自訂畫布大小。 學生操作存檔。 學生用水彩筆刷畫背景。 學生用書寫筆筆刷寫字。 學生操作儲存成 PNG 格式。	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. 老師教學網站影音互動多媒體教學	
第 5~6 週	創作小怪獸	科 E-B3	認識 3D 圖形，以及其組合的效果。 認識 3D 塗鴉，注意繪圖要有厚度。 學會儲存成 3D 模型。 認識 3D 列印。	學生將 3D 圖形組合成小怪獸：半球體頭部、球體身體、球體眼睛。 學生用筆刷畫斑點。 學生操作存檔。 學生貼上內建圖戳，成為眼珠、腮紅、嘴巴。 學生學會 3D 塗鴉，畫出手、腳、頭髮、帽子。 學生操作儲存成 3D 模型。 學生從課本照片與教學影片中認識 3D 列印。 學生學會將 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. 老師教學網站影音互動多媒體教學	
第 7~10 週	龍貓等公車	科 E-B3	認識 2D 圖形描畫成 3D 圖形的	學生開啟龍貓的 2D 圖片。 學生使用 3D 塗鴉【柔邊】選	4	1. 口頭問答 2. 操作評量	1. 小石頭版-我是 3D	

## 課程名稱：數位詩訊-我是 3D 天才小畫家

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
			概念。 描畫龍貓的身體、耳朵、帽子。 完成龍貓的身形、色彩。 使用 2D 圖形畫出肚皮。 使用 2D 與 3D 圖形完成龍貓的繪製。 認識影像合成的技巧，將龍貓、小怪獸、站牌、背景組合成作品。	項，描繪龍貓身體、耳朵、帽子。 學生操作存檔。 學生調整龍貓的身體、耳朵、帽子的厚度。 學生使用【色彩選擇工具】，汲取 2D 圖形的顏色來填色。 學生使用 2D 圖形的【圓形】、【指向箭號】畫出龍貓肚皮。 學生操作存檔。 學生使用 2D 圖形的【圓形】畫眼睛、鼻子；用【線條】畫嘴巴與鬍子。 學生使用 3D 圖形的【半球】畫手臂。 0. 學生操作存檔。 1. 學生在龍貓專案中插入 2D 背景圖。 2. 學生插入 2D 站牌（透明背景圖片，要按【轉換為 3D】，保持可編輯性）。 3. 學生插入 3D 小怪獸。 4. 學生操作存檔。 5. 學生觀摩畫皮卡丘。		3. 學習評量	天才小畫家 2. 老師教學網站影音互動多媒體教學	
第 11~13 週	祝你生日	科	認識 3D 文字的設	學生 3D 賀卡設計。	3	1. 口頭問答	1. 小石頭	

課程名稱：數位詩訊-我是 3D 天才小畫家

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
	快樂	E-B3	<p>計。</p> <p>認識賀卡設計。</p> <p>學會畫簡單的背景。</p> <p>插入插圖。</p> <p>繪製圖說圖案。</p> <p>學會使用【立體筆刷】和【3D 文字】設計 3D 文字。</p>	<p>學生調整卡片（畫布）尺寸。</p> <p>學生使用筆刷【噴罐】畫出簡單的背景。</p> <p>學生從 3D 媒體櫃搜尋【party】關鍵字，找到符合卡片風格的圖案（例如：狗狗）。</p> <p>學生使用 3D 塗鴉【柔邊】選項，製作立體說話泡泡。</p> <p>學生使用 3D 圖形的【立體筆刷】畫出【HAPPY】。</p> <p>學生使用文字工具的【3D 文字】打字輸入【Birthday】。</p> <p>學生用筆刷畫出陰影，讓說話泡泡更立體。</p> <p>學生用【筆刷】的【書寫筆】在卡片上簽名。</p>		<p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體教學</p>	
第 14~18 週	我的創意微電影	科 E-B3	<p>認識電影腳本與本課設計腳本。</p> <p>認識【相片】軟體介面。</p> <p>製作片頭圖卡。</p> <p>製作第 1~9 張圖卡。</p> <p>製作片尾圖卡。</p> <p>認識裁切工具。</p>	<p>學生使用第四課專案成果製作。</p> <p>學生繪製 3D 文字片頭標題。</p> <p>學生使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡，完成 1~5 張圖卡。</p> <p>學生使用【建立螢幕擷取畫面】擷取圖卡，完成 6~9 張圖卡。</p> <p>學生繪製 3D 文字片尾標題，完成片尾圖卡。</p> <p>學生使用【裁切】工具裁切每一</p>	5	<p>1. 口頭問答</p> <p>2. 操作評量</p> <p>3. 學習評量</p>	<p>1. 小石頭版-我是 3D 天才小畫家</p> <p>2. 老師教學網站影音互動多媒體教學</p>	

課程名稱：數位詩訊-我是 3D 天才小畫家

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
			使用【相片】軟體將圖卡合成為影片並加入特效。	<p>張圖卡。</p> <p>學生使用【相片】軟體匯入圖卡，建立影片、調整影格順序與持續時間。</p> <p>學生設定背景音樂。</p> <p>學生使用【相片】軟體繼續編輯前一課成果，加入 3D 效果。</p> <p>0. 學生匯出影片。</p> <p>1. 學生學會將影片分享到 YouTube 或郵件。</p>				

課程名稱：在地創客-機械生活家

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 1~2 週	認識車體幾何	自-E-A2	1. 車架幾何具有力學支撐和輕量化的功能。	<p>(一)覺知:知曉車體由車架、曲柄、大盤、飛輪、鍊條、輪框、花鼓、剎車鋼索組成。</p> <p>(二)探索:</p> <p>1. 車架呈菱形幾何的用意?</p> <p>2. 觀察剎車的原理是運用哪一種科學原理?為何設計在輪框上?</p> <p>3. 腳踏車怎分 size?</p> <p>(三)應用:動手操作各零件的功能，並精熟物件名稱和作用。</p>	2	<p>1. 參與態度</p> <p>2. 口語表達</p> <p>3. 實作</p>	<p>1. 腳踏車。</p> <p>2. 空壓機、打氣筒。</p> <p>3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉</p>	防災教育 安全教育

課程名稱：在地創客-機械生活家

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
							換頭	
第 3~4 週	出發初發- 四項保養	自-E-A2	1. 找出騎乘上機械本身會運作的問題。	(一)覺知:發現輪胎、剎車、椅墊高度、變速系統優先影響行車安全。 (二)探索: 2人輪流試騎校園， 1. 輪胎要硬才足夠? 2. 煞車何種感覺才有效? 3. 椅墊高度到腰際才舒服? 4. 變速系統順暢運作的樣貌和聲音? (三)應用:實際騎乘紀錄以上發現。	2	1. 參與態度 2. 口語表達 3. 實作	1. 腳踏車。 2. 空壓機、打氣筒。 3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉換頭	防災教育 安全教育
第 5~6 週	變速器變 甚麼	自-E-A2	1. 真實環境的齒輪配比應用。	(一)覺知: 1. 騎乘發現變飛輪換齒比有效感覺作用力量差異/速度改變。 2. 正名「變速」在機械原理中，稱為「改變齒輪比」，又稱齒比。 3. 飛輪為後輪變速系統之一，如有 8 盤，由輪軸向外稱為 1 至 8。 4. 大盤為前輪變速系統之一，如有 3 盤，由轉盤向外稱為 1 至 3。	2	1. 參與態度 2. 口語表達 3. 實作	1. 腳踏車。 2. 空壓機、打氣筒。 3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉	防災教育 安全教育

## 課程名稱：在地創客-機械生活家

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
				(二)探索: 1. 組合感受大盤-飛輪的齒輪配比，適合在那些情境。 2. 配比的模組:1-3、2-3、2-5、2-8、1-8。 3. 發現小號大盤圓周小(10齒)，小號飛輪圓周大(40齒)。 (三)應用:將以上配比應用在校園坡道之處。			換頭	
第 7~8 週	每一顆輪胎上的密碼-胎壓	自-E-A2	1. 透過胎壓實驗佐證經驗感受和科學數據。	(一)覺知: 1. 理解不同胎型有不一樣的胎壓，輪胎上有兩種表示方式-psi/bar，最大值和最小值顯示為max/min。 2. 分辨美式氣嘴和法式氣嘴的外觀。 (二)探索: 1. 找出手壓輪胎感覺和科學數據對比之感受。壓不下去就是胎壓足夠? 2. 法式氣嘴為何胎壓都能承受較高? (三)應用:實際來操作打氣筒，應用在不同氣嘴的使用，包含轉換頭。	2	1. 參與態度 2. 口語表達 3. 實作	1. 腳踏車。 2. 空壓機、打氣筒。 3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉換頭	防災教育 安全教育
第 9~10 週	道路實測	自-E-A2	1. 認知機械學習	(一)覺知:理解騎車上路與行進編隊	2	1. 參與態	1. 腳踏	防災教育

課程名稱：在地創客-機械生活家

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
	齒輪比		在克服真實情境的複雜度。	具備同樣交通安全規範。 (二)探索:齒比的變換在情境中需克服的問題有那些? (三)應用:實際騎乘上路,變換齒比後的問題紀錄。		度 2. 口語表達 3. 實作	車。 2. 空壓機、打氣筒。 3. 六角板手、十字起子、尖嘴鉗、內胎、氣嘴轉換頭	安全教育

課程名稱：在地創客-記憶工程

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 1~2 週	作品賞析	綜-E-B3	1. 賞析歷屆作品,瞭解課程的學習目標。 2. 觀賞外聘藝術家的創作。	1. 歷屆記憶工程(105-109 學年)作品的介紹及創作說明。 2. 歷屆記憶工程影片賞析並瞭解本課程的學習目標。 3. 觀賞藝術家創作的影片。	2	1. 參與態度 2. 實作	1. 歷屆記憶工程作品簡報檔、影片、藝術家創作影片	美感教育
第 3~4 週	創作討論與發想	綜-E-B3	1. 討論創作設計,上傳因材	1. 發布任務:請思考 (1)作品放置位置	2	1. 參與態度	簡報 iPad	美感教育

課程名稱：在地創客-記憶工程

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
			網討論版，發表並討論條列出設計元素。	(2)創作用的材料 (3)作品圖案設計 (4)與校園空間美學是否一致性 2. 就發布的任務，分組討論，討論結果上傳因材網討論版。 3. 各組發表及組間互學。		2. 實作		
第 5~8 週	實作與心得	綜-E-B3	1. 創作實作。 2. 創作後的自我省思或與創作對話。	1. 能動手參與創作。(技能) 2. 藉由創作與自我對話。(情意)	4	1. 口頭發表 2. 時作	實作材料	美感教育