

學習主題名稱 (中系統)	生活創客	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	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 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 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 type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 Scratch 動態展示校園之美							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、動畫、音樂的方式，促進學生對地方文化更進一步的想像，培養對校園之美的感受與體驗。							
配合融入之領域 或議題	<input 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<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 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 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"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	完成「程式行家」的任務：(作品類) 1. 完成接果樂程式 2. 完成「預防新冠肺炎」校園短劇動畫 3. 完成校園尋友記 4. 完成校園躲避程式專案							
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 1-5 週	5	一起來接香蕉	資 E1 能認識常見的資訊系統。	1. 背景畫面 2. 變數	1. 認識背景畫面的改變	1. 將歡迎畫面點擊後	完成接果樂程式	Scratch3 第 5 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。		2. 了解如何新增變數	可正確進入遊戲畫面 2. 運用變數來計算分數		
第 6-10 週	5	預防新冠肺炎動畫	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E5 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。	1. 廣播訊息 2. 尺寸改變 3. 短劇	1. 了解廣播訊息的運作方式 2. 使用尺寸改變營造動畫效果 3. 使用短劇播放，與別人分享成果	1. 運用廣播訊息控制遊戲的進度 2. 調整角色的尺寸 3. 能播放校園小短劇動畫	1. 完成新冠肺炎短劇腳本設計 2. 完成「預防新冠肺炎」校園短劇動畫	Scratch3 第 6 課
第 11-15 週	5	喜鵲找朋友	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 對話 2. 滑鼠移動 3. 顏色	1. 能認識如何用說出積木進行對話 2. 能認識如何讓角色跟著滑鼠正確移動 3. 能學習顏色偵測的功能	1. 改變說出積木使角色能表達對話 2. 設計程式讓角色能跟著滑鼠移動 3. 進行地道內外顏色的偵測	完成校園尋友記	Scratch3 第 7 課
第 16-21 週	6	閃電躲避遊戲	資 E1 能認識常見的資訊系統。	1. 變數 2. 如果判斷	1. 能認識如何使用多個變	1. 讓變數控制遊戲的	完成校園躲避程式專案	Scratch3 第 8 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	式 3. 顯示與隱藏	數 2. 能使用如果判斷式建立分身 3. 能學習顯示與隱藏功能，將角色停止	進行 2. 讓角色造型產生分身 3. 讓角色隱藏以結束遊戲		
--	--	--	---	---------------	---	-------------------------------------	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	美工大師	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(19)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 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 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 type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：建構影音剪輯的基本能力，以威力導演製作行銷家鄉的微電影。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。							
課程目標	使學生理解影音剪輯的概念，以 Photoimpact、mp3DirectCut、威力導演等軟體協助創新，促進學生對地方文化的想像與記錄，培養對家鄉之美的感受與體驗。							
配合融入之領域 或議題	<input 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 type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引				<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 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 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			
表現任務	完成「看見家鄉」的任務：(作品類) 1. 設計「家鄉之美」影像拼貼 2. 剪輯「發現家鄉」小影片 3. 剪輯行銷影片音樂 4. 製作「美哉下營」社區行銷微電影							
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 1-5 週	5	影像魔術師	資E1 能認識常見的資訊系	1. 個人公仔 2. 縮圖與拼貼	1. 能認識個人公仔的設計	操作 Photoimpact 進	完成「家鄉之美」影像拼貼	

			<p>統。</p> <p>資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	3. 筆刷塗鴉	<p>2. 能了解縮圖與拼貼的方法</p> <p>3. 能學習筆刷塗鴉的變化</p>	行影像美化的工作		
第 6-10 週	5	家鄉寫真秀	<p>資 E1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. 威力導演</p> <p>2. 相片變影片</p> <p>3. 動態標題</p>	<p>1. 能認識威力導演的功能</p> <p>2. 能使用威力導演將相片變影片</p> <p>3. 能學習威力導演製作出動態標題</p>	操作威力導演進行相片變影片的工作	完成「發現家鄉」小影片	
第 11-14 週	4	音樂魔幻秀	<p>資 E1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<p>1. mp3DirectCut</p> <p>2. 音量正規化</p> <p>3. 淡入淡出</p> <p>4. 錄音</p>	<p>1. 能認識 mp3DirectCut 的功能</p> <p>2. 能使用 mp3DirectCut 進行音量的淡入淡出</p> <p>3. 能學習 mp3DirectCut 進行錄音</p>	操作 mp3DirectCut 進行音樂的剪輯工作	完成行銷影片音樂剪輯	

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 15-19 週	5	下營萬花筒	<p>資 E1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動態標題 2. 視訊 3. 字幕 4. 特效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識動態標題的製作 2. 能使用威力導演匯入視訊進行編輯 3. 能使用威力導演加入字幕 4. 能學習威力導演加入特效 	操作威力導演加入視訊、字幕、及特效	完成「美哉下營」社區行銷微電影	
-----------	---	-------	--	--	---	-------------------	-----------------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

◎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。