

## 臺南市公立中西區永福國民中小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習創造力領域課程計畫(□普通班/□藝才班/□體育班/■特教班)

學習主題名稱 (中系統)	創造力	實施年級 (班級組別)	六資 6M+6N+6O+6P	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	<p>3. ■特殊需求領域課程            身障類: □生活管理 □社會技巧 □學習策略 □職業教育 □溝通訓練 □點字 □定向行動 □功能性動作訓練 □輔助科技運用            資優類: ■創造力 □領導才能 □情意發展 □獨立發展            其他類: □藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. □其他類課程  <input type="checkbox"/>本土語文/新住民語文 □服務學習 □戶外教育 □班際或校際交流 □自治活動 □班級輔導 □學生自主學習 □領域補救教學</p>				
設計理念	<p>創造力可從 Bloom 的認知理論中發現，這是認知層次的頂端，代表的是在一定的知識基礎上，透過整合性的觀點，內化並突破；如同過往人類歷史上任何創新一樣，都具備知識奠基基礎達到一定程度後，才有突破的可能。因此，創造力不能單純憑空想像，需結合不同學習任務的挑戰。六年的創造力課程將結合獨立研究展現整合知識的技能，透過敏覺力提出事務的新觀點，並透過獨創性設計合適的呈現方式，以及運用精進力結合優勢潛能，將知識內容以豐富且具創造力的方式呈現；在後半段的課程也將結合科技新媒材的引入，提供具挑戰性的任務，以小專題成果方式呈現創意資源的整合應用能力。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。            創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題構想。            創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。            創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具創造力所需的知能，在日常生活及學習方面，自由順暢地表達所見所想所聞。            創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。            創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。            創-E-C1 具備理解創造性活動之道德規範，循序漸進養成創造力之社會責任，與是非判斷能力。            創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。            創-E-C3 具備關心創造力發展的素養，藉由多樣化創意活動與展覽，認同自我文化並能包容、尊重與欣賞多元文化的創意。</p>				
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 激發創造性人格特質的潛能與成長動機</li> <li>2. 提供具創造性的任務挑戰進行思考歷程的鍛鍊</li> <li>3. 透過科技新媒材提供創意成果的豐富與多元性</li> <li>4. 營造合適環境支持回饋創造的動能以及克服接納逆境的鷹架</li> </ol>				
配合融入之領域 或議題	<p>■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語            ■數學 ■社會 ■自然科學 ■藝術 □綜合活動  <input type="checkbox"/>健康與體育 □生活課程 ■科技 □科技融入參考指引</p> <p>□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育  <input type="checkbox"/>生命教育 □法治教育 ■科技教育 ■資訊教育 □能源教育  <input type="checkbox"/>安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育  <input type="checkbox"/>生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育</p>				

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

表現任務		1. 學習成果簡報製作與發表 2. 創意實作專題						
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	自編教材 或學習單
第一週 8/30~9/3	1	認識創造力	1e-III-2 對學習充滿熱情且精力充沛。	創造力 4P	對學習充滿熱情且精力充沛	創造力內涵介紹	■觀察評量	自編教材
第二週 9/4~9/10	1	資訊整合力	1a-III-2 參與學習並與同儕有良好互動經驗，享受探索的樂趣。	研究報告	對某種觀念或主意能加以探究以滿足好奇	統整研究內容並整合性思考	■實作評量	自編教材
第三週 9/11~9/17	1	報告敏覺力	1a-IV-1 從日常生活經驗、自然環境觀察、領域學習課程、新聞時事或社會重大議題等角度發現並提出自己感興趣的內容。	研究報告	深入思索事物的奧妙與不尋常之處	運用敏覺力找出報告邏輯脈絡與推導缺失	■實作評量	自編教材
第四週 9/18~9/24	1	報告精進力	1a-IV-2 透過與同儕的討論，分享探索的樂趣。	研究報告	探索事物與現象的關鍵處與重點	運用精進力修正報告邏輯推導缺失	■實作評量	自編教材
第五週 9/25~10/1	1	關鍵字策略	1a-II-3 辨識自己過度追求完美的特質與行為表現。	心智圖	主動思索問題，嘗試尋求解答	透過敏覺力使用關鍵字簡化研究報告	■實作評量	自編教材
第六週 10/2~10/8	1	簡報獨創性	2a-IV-3 以同理心與成員溝通互動。	簡報實作	概述各項事物與自己構想的關連性。	運用擴散思維串聯關鍵字語句	■實作評量	自編教材
第七週	1	簡報獨創性	2a-IV-5	簡報實作	重組原有構想產	團隊合作進行資料重組與獨	■實作評量	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

10/9~10/15			以彼此接受的方式解決人際衝突。		出新穎的構想	創編排		
第八週 10/16~10/22	1	簡報獨創性	2a-IV-5 以彼此接受的方式解決人際衝突。	簡報實作	重組原有構想產出新穎的構想	個別挑戰內容獨創區塊化	■實作評量	自編教材
第九週 10/23~10/29	1	簡報精進力	3d-III-2 藉由檢視成果與標準的不一致，思考問題解決適切性。	簡報實作	藉由檢視成果與標準的不一致，思考問題解決適切性	個別挑戰精進力版面設計	■實作評量	自編教材
第十週 10/30~11/5	1	簡報流暢性	2b-II-4 辨識各類媒體資訊中所展現的創意內容。	口頭練習	辨識各類媒體資訊中所展現的創意內容	擴散性口頭自由發表	■實作評量 ■同儕互評	自編教材
第十一週 11/6~11/12	1	簡報流暢性	2b-III-2 分辨問題的本質與判斷問題的關鍵因素。	口頭練習	分辨問題的本質與判斷問題的關鍵因素	聚斂性口頭發表挑戰	■實作評量 ■同儕互評	自編教材
第十二週 11/13~11/19	1	簡報流暢性	2a-V-4 採取實際的行動解決壓力。	口頭練習	依既定目標有效地隨機應變	口頭發表的大冒險	■實作評量	自編教材
第十三週 11/20~11/26	1	科技新媒材的豐富環境	4a-II-4 對自己的課業與受託付的任務，展現負責任的態度。	互動控制板	運用各種有形與無形資源進行創造活動	認識科技新媒材與創造活動的關聯性	■實作評量	自編教材
第十四週 11/27~12/3	1	思考的邏輯性	2b-III-2 在團隊中分享完成複雜任務的經驗。	流程圖與變數	分辨問題的本質與判斷問題的關鍵因素。	透過流程圖與變數提升思考邏輯的流暢度	■實作評量	自編教材
第十五週 12/4~12/10	1	思考的判斷	2b-IV-5 協助成員找尋提升能力的學習管道。	If 判別	建構最適宜的問題解決模式	透過判別語句理解思考的脈絡	■實作評量	自編教材
第十六週 12/11~12/17	1	思考的抉擇	2b-IV-5 協助成員找尋提升能力的學習管道。	Else 選擇	建構最適宜的問題解決模式	透過判別式建構創造性問題解決的架構	■實作評量	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

第十七週 12/18~12/24	1	思考的重複性	2b-IV-5 協助成員找尋提升能力的學習管道。	Loop 迴圈	建構最適宜的問題解決模式	透過迴圈有效管理任務的執行	■實作評量	自編教材
第十八週 12/25~12/31	1	創意專題實作	2b-IV-6 善用相關科技軟體 輔助創造性思考活動。	挑戰： 心臟模擬	善用相關科技軟體輔助創造性思考活動	運用微型控制版進行創意專題實作	■實作評量	自編教材
第十九週 1/1~1/7	1	創意專題實作	2b-IV-6 善用相關科技軟體 輔助創造性思考活動。	挑戰： 倒數計時	善用相關科技軟體輔助創造性思考活動	運用微型控制版進行創意專題實作	■實作評量	自編教材
第二十週 1/8~1/14	1	創意專題實作	2b-IV-6 善用相關科技軟體 輔助創造性思考活動。	挑戰： 隨機公平	善用相關科技軟體輔助創造性思考活動	運用微型控制版進行創意專題實作	■實作評量	自編教材
第二十一週 1/15~1/19	1	學習成果彙整	3a-V-2 概述人我關係的內涵、影響因素與增進方法。	檔案整理	連結不同事物的眾多關係，再加以擴散其連結性	統整學期學習內容	■觀察評量	自編教材

◎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。

臺南市公立中西區永福國民中小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習創造力領域課程計畫 (  普通班 /  藝才班 /  體育班 /  特教班 )

學習主題名稱 (中系統)	創造力	實施年級 (班級組別)	六資 6M+6N+6O+6P	教學節數	每週(1)節，本學期共(18)節
彈性學習課程 四類規範	<p>3. <input checked="" type="checkbox"/> <b>特殊需求領域課程</b>            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 checked="" 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</p> <p>4. <input type="checkbox"/> <b>其他類課程</b>  <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</p>				
設計理念	<p>創造力可從 Bloom 的認知理論中發現，這是認知層次的頂端，代表的是在一定的知識基礎上，透過整合性的觀點，內化並突破；如同過往人類歷史上任何創新一樣，都具備知識奠基基礎達到一定程度後，才有突破的可能。因此，創造力不能單純憑空想像，需結合不同學習任務的挑戰。六年的創造力課程將結合獨立研究展現整合知識的技能，透過敏覺力提出事務的新觀點，並透過獨創性設計合適的呈現方式，以及運用精進力結合優勢潛能，將知識內容以豐富且具創造力的方式呈現；在後半段的課程也將結合科技新媒材的引入，提供具挑戰性的任務，以小專題成果方式呈現創意資源的整合應用能力。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>創-E-A1 具備盡情展現創造性人格特質的個人觀，展現大膽提問與持續探尋的熱情與動力。            創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題構想。            創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。            創-E-B1 具備辨識創造力內涵的基本素養，並具創造力所需的知能，在日常生活及學習方面，自由順暢地表達所見所想所聞。            創-E-B2 具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。            創-E-B3 運用多重感官感受創造性產品之美，體驗生活環境中的美感事物，並發展欣賞創造性產品的基本素養。            創-E-C1 具備理解創造性活動之道德規範，循序漸進養成創造力之社會責任，與是非判斷能力。            創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。            創-E-C3 具備關心創造力發展的素養，藉由多樣化創意活動與展覽，認同自我文化並能包容、尊重與欣賞多元文化的創意。</p>				
課程目標	<p>5. 激發創造性人格特質的潛能與成長動機            6. 提供具創造性的任務挑戰進行思考歷程的鍛鍊            7. 透過科技新媒材提供創意成果的豐富與多元性            營造合適環境支持回饋創造的動能以及克服接納逆境的鷹架</p>				
配合融入之領域 或議題	<p><input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>數學 <input checked="" type="checkbox"/>社會 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>科技 <input type="checkbox"/>科技融入參考指引</p> <p><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 checked="" type="checkbox"/>科技教育 <input checked="" 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</p>				

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

表現任務		1. 學習成果簡報製作與發表 2. 創意實作專題						
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	自編教材或學習單
第一週 2/13~2/18	1	複習創造力	1e-III-2 對學習充滿熱情且精力充沛。	創造力 4P	對學習充滿熱情且精力充沛	創造力內涵介紹	■觀察評量	自編教材
第二週 2/19~2/25	1	創意工具	1b-III-1 透過口語、文字或圖畫等表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。	PMI 思維	能發現不符實際現況的事物，並想像聯結其中的趣味與有意義之處	透過 PMI 進行多元觀點探索	■實作評量	自編教材
第三週 2/26~3/4	1	創意工具 _P5. JS	1c-III-1 從興趣探索、閱讀書籍報刊、他人研究成果與良師典範學習中，激發並保持研究動機與熱忱。	P5. JS 程式繪圖	能勇於面對與處理混亂或複雜的資訊。	透過 p5. js 程式繪圖認識創意新工具	■實作評量	自編教材
第四週 3/5~3/11	1	科技繪圖 _數學與造型	1c-III-2 面對研究過程中之挑戰，能保持高昂的研究動機及毅力，持續進行獨立研究，完成與教師對研究的約定。	座標與 數學圖形	能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處	透過不同的思考方式重新理解舊事物	■實作評量	自編教材
第五週 3/12~3/18	1	科技繪圖 _顏色與編碼	2a-III-3 利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。	顏色系統與編碼	能利用科技與不同資訊擴大主題的連結性	運用觀察力探索科技與生活的關聯性	■實作評量	自編教材
第六週 3/19~3/25	1	科技繪圖 _資料型態	1c-III-2 認識情緒對生理、心理健康的影響。	資料儲存的 巧思	能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處	透過資料儲存方式欣賞前人處理困難的手段	■實作評量	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

第七週 3/26~4/1	1	科技繪圖 _ 動畫基礎	2a-III-2 覺察自我壓力過大的警訊,主動向他人 發出求助訊息。	座標圖	能從多元管道來源蒐集相關的資訊。	透過 2D 座標圖的挑戰,理解科技創意繪圖的概念	■實作評量	自編教材
第八週 4/2~4/8	1	科技繪圖 _ 動畫挑戰	2a-III-5 察覺成員之間衝突的原因,必要時尋求 他人協助。	座標圖	能善用各種創意技法產生不同的構想	透過 3D 座標圖的挑戰,理解科技創意繪圖的概念	■實作評量	自編教材
第九週 4/9~4/15	1	科技繪圖 _ 迴圈基礎	2a-III-5 察覺成員之間衝突的原因,必要時尋求 他人協助。	迴圈	能善用各種創意技法產生不同的構想	創意運用工具簡化問題流程	■實作評量	自編教材
第十週 4/16~4/22	1	科技繪圖 _ 迴圈進階	2a-III-4 對各種構想加以探討調整的可能性。	迴圈	能對各種構想加以探討調整的可能性	針對就有安排以精進力簡化問題	■實作評量	自編教材
第十一週 4/23~4/29	1	作品挑戰 _ 對稱 I	3d-III-2 藉由檢視成果與標準的不一致,思考問題解決適切性。	創意實作	能藉由檢視成果與標準的不一致,思考問題解決適切性	透過作品挑戰展現創造力	■實作評量	自編教材
第十二週 4/30~5/6	1	作品挑戰 _ 對稱 II	3d-III-3 自我檢核任務或作業的完整度並加以 補強(含美感賞析元素)。	創意實作	能自我檢核任務或作業的完整度並加以補強(如加入美感賞析元素)	透過作品挑戰展現創造力	■實作評量	自編教材
第十三週 5/7~5/13	1	作品挑戰 _ 遊戲 I	3d-III-2 藉由檢視成果與標準的不一致,思考問題解決適切性。	創意實作	能藉由檢視成果與標準的不一致,思考問題解決適切性	透過作品挑戰展現創造力	■實作評量	自編教材
第十四週	1	作品挑戰	3d-III-3	創意實	能自我檢核任務或作業	透過作品挑戰展現創造力	■實作評量	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

5/14~5/20		_遊戲 II	自我檢核任務或作業的完整度並加以補強(含美感賞析元素)。	作	的完整度並加以補強(如加入美感賞析元素)		
第十五週 5/21~5/27	1	學習成果彙整	3a-V-2 連結不同事物的眾多關係，再加以擴散連結性。	檔案整理	連結不同事物的眾多關係，再加以擴散其連結性	統整學期學習內容	■實作評量 自編教材
第十六週 5/28~6/3	1	學習成果彙整	3a-V-2 連結不同事物的眾多關係，再加以擴散連結性。	檔案整理	連結不同事物的眾多關係，再加以擴散其連結性	統整學期學習內容	■實作評量 自編教材
第十七週 6/4~6/10	1	學習成果彙整	3a-V-2 連結不同事物的眾多關係，再加以擴散連結性。	檔案整理	連結不同事物的眾多關係，再加以擴散其連結性	統整學期學習內容	■觀察評量 自編教材
第十八週 6/11~6/17	1	學習成果彙整	3a-V-2 連結不同事物的眾多關係，再加以擴散連結性。	檔案整理	連結不同事物的眾多關係，再加以擴散其連結性	統整學期學習內容	■觀察評量 自編教材
第十九週 6/18~6/24 第二十週 6/25~6/30	學生畢業						

◎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。