

臺南市公立麻豆區安業國民小學 113 學年度(第一學期)六年級彈性學習 E 柚 E 起來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	柚發奇想	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(22)節
彈性學習課程 四類規範	■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	交互作用：關心柚子產業，創作文創產品行銷社區產業				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	學生能夠理解與關心地方社區產業，應用動畫軟體創作柚子知識闖關遊戲及電子書，並以文創產品行銷家鄉柚子產業。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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 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 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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	3D 柚子文創作品展 1. 創作出 1 個問答式闖關遊戲設計並發表 2. 創作出 12 頁以上小安大業電子書並發表 3. 完成 1 件文創吊飾作品				
課程架構脈絡(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #c0392b; color: white; text-align: center; width: 30%;"> <p>柚子闖天關 (7)</p> <p>能搜尋柚子想關問題及設計 scratch 問答遊戲</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: red; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #27ae60; color: white; text-align: center; width: 30%;"> <p>小安大業電子書 (7)</p> <p>能取小安大業電子書內容及使用 photocap 創作電子書</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: green; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #6a3d9a; color: white; text-align: center; width: 30%;"> <p>文創好點子 (8)</p> <p>能設計 3D 柚子文創作品</p> </div> </div>					

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材 或學習單
第一週~ 第七週	7	柚子闖天關	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 柚子種類、栽種、採收及銷售知識。 2. Scratch 柚子問題問答闖關遊戲	1. 能搜尋柚子種類、栽種、採收及銷售知識題庫並發表。 2. 能設計 Scratch 柚子問題問答闖關遊戲	1. 搜尋及發表：搜尋柚子問題的題目並發表 2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體答題闖關介面設計，將搜尋的柚子題庫融入其中。 3. 發表：以螢幕廣播呈現闖關遊戲的特色。	1. 上台發表柚子的知識 2. 創作出 1 個 Scratch 動畫軟體答題闖關動畫 3. 發表闖關動畫	Scratch 動畫軟體
第八週~ 第十四週	7	小安大業電子書	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 小安大業奇幻旅程繪本。 電子書創作內容 2. photocalp 的功能	1. 能選取小安大業奇幻旅程電子書所需內容。 2. 能認識使用 photocalp，創作出小安大業奇幻旅程電子書並說明特色。	1. 閱讀與摘錄：閱讀小安大業奇幻旅程繪本，從中摘錄欲編載於 12 頁電子書內容，撰寫在 WORD，並掃描繪本完成電子書所需的圖檔。 2. 組織及製作：將完成的撰寫內容，利用 photocalp 軟體，編輯電子書的封面及內頁，完成電子書。 3. 分享：以螢幕廣播呈現小安大業電子書的特色。	1. 完成電子書文稿及圖片 2. 完成 12 頁大安小頁電子書及發表	photocalp
第十五週~ 第二十二週	8	文創好點子	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 3D 繪圖軟體的功能 2. 文創作品	能設計 3D 柚子文創作品	1. 安排與設計：使用 3D 繪圖軟體繪製的自己柚子創意造型小物。 2. 製作：準備設計圖稿，運用自己設計的柚子創意造型，在 3D 列印機印出文創作品。 3. 發表：展示自己的文創作品及闡述其意涵，推銷柚子產業的特色。	1. 完成 1 張 3D 列印圖稿 2. 完成 1 個柚子造型吊飾作	3D 印表機

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

								品	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

學習主題名稱 (中系統)	富甲柚園	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(20)節	
彈性學習課程	統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)					
設計理念	交互作用：理解與關心地方社區產業，以文創產品行銷社區產業					
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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。					
課程目標	學生能夠理解與關心地方社區產業，應用動畫軟體創作柚子知識大富翁遊戲，並以文創出進階產品行銷家鄉柚子產業。					
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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 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 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			
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	3D 柚子文創組合作品展 1. 製作 1 個柚子主題大富翁遊戲並分享 2. 完成 1 個柚子紀念胸章並進行票選 3. 創作出 1 個柚子雷雕作品並展示					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">柚子園大富翁 (6)</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">能設計柚子知識命運機 會卡及 scratch 闖關遊戲</p> </div>		➔	<div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">柚子文創客 1 (7)</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">能設計出胸章 LOGO、製 作課程及說明特色</p> </div>		➔	<div style="background-color: #6a3d9a; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> <p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">柚子文創客 2 (7)</p> <p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">能設計展示報告 3D 柚 子文創組合作品</p> </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材 或學習單
第一週～ 第六週	6	柚子園大富翁	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. 柚子機會及命運卡。 2. Scratch 柚子大富翁遊戲	1. 能設計柚子知識命運卡及機會卡設計並發表。 2. 能設計 Scratch 柚子問題問答闖關遊戲	1. 設計與發表：設計柚子命運卡及機會卡問題的並發表。 2. 認識與使用：認識 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲介面設計，將柚子知識命運卡及機會卡融入其中。 3. 分組操作：以分組方式來進行大富翁遊戲，強化柚子知識。	1. 上台發表柚子命運卡及機會卡設計內容 2. 創作出 1 個 Scratch 動畫軟體大富翁遊戲 3. 分享大富翁遊戲	Scratch 動畫軟體
第七週～ 第十三週	7	柚子文創客 1	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 國 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。	1. photoca p 軟體的功能 2. 柚子紀念胸章樣式	1. 能設計出紀念胸章 LOGO。 2. 能操作胸章製作機器。 3. 完成胸章製作创客課程並說明特色	1. 設計：利用 photocap，完成紀念胸章所需的圖檔。 2. 製作：將完成的紀念胸章內容，利用 photocap 軟體列印出，並用胸章製造機完成作品。 3. 票選活動：學生分享及解說紀念章特色，並進行特色票選。	1. 完成紀念胸章文稿及圖片 2. 製作出一枚紀念胸章	photocap 胸章製造機
第十四週 ～第二十 週	7	柚子文創客 2	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 國 2-III-6 結合科技與資	1. 柚子 3D 文創組合作品 2. RDWorks 軟體功能	1. 能設計 3D 柚子文創組合作品。 2. 能展示及報告文創作品及	1. 安排與設計：使用 3D 繪圖軟體繪製的自己柚子創意造型組合置物盒。 2. 認識與使用：利用 RDWorks 軟體功能設計雷雕圖案	1. 完成 1 張 3D 列印圖稿 2. 完成 1 個 3D 柚	3D 印表機 雷雕機

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			訊，提升表達的效能。	3. 柚子雷雕作品	闡述其意涵。	3. 製作：運用柚子創意造型置物盒的 3D 設計圖稿，在 3D 列印機印出文創作品。在雷雕機列雕刻出雷雕紀念品。 4. 發表：展示自己的文創作品及闡述其意涵，推銷柚子產業的特色。	子組合造型 3. 完成 1 張雷雕列印圖稿 4. 完成一個雷雕紀念品
--	--	--	------------	-----------	--------	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。