

學習主題名稱 (中系統)	印象的樹林 (如何介紹社區的影片?)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 40 )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)				
設計理念	<p>現在的微電影很流行，很多人也都會用影片來介紹自己的故鄉。不知道可不可以委託你們透過動畫、影片來讓大家了解樹林。</p> <p>動畫、影片是孩子都還沒學過的課程，因此訪談了老師，如果是老師遇到這個問題會如何解決，利用老師的回應讓孩子思考、整理出解決方式與期程。(藉由老師的回應先將問題先限制在學校，製作認識樹林國小的影片，完成後，再嘗試用同樣模式，來完成樹林社區的影片)</p> <p>課程部分，開始使用「Xmind 軟體」來幫助前期的問題思考與策略發想；實踐部分，從片頭的動畫製作，內容影片的拍攝，最後的剪輯影片、組合影片，「完成實踐解決策略」，並將問題解決策略落實並「蒐集觀看問卷做分析」，最後「完成 ppt 的歷程報告」，並做分享。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A2 系統思考與解決問題 B2 資訊科技與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 使用資訊工具紀錄、整理訪問資訊，利用資訊工具表達對在地的關懷及感受。 2. 運用資訊科技與他人合作進行創意發想與說明運用方式，並應用資料處理工具呈現歸納紀錄。 3. 選定學習主題，運用科技產品進行創意實作，並將數位資料進行編碼、管理。 4. 運用資訊科技分享學習成果，完成個人專題報告，表達對在地的關懷。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	1. 完成訪問里長的訪問紀錄，進行編碼歸檔，並製作訪問感受簡報，完成報告分享。 2. 完成「影片腳本進行想像分析」心智圖的繪製。內容應包含：(1)影片說明(2)故事時間軸(3)使用器材(4)工作分工(5)影片拍攝期程安排(6)小組學習規劃。 3. 完成拍攝、編碼、剪輯社區紀錄影片。 4. 運用資訊科技分享社區影片，並完成個人專題報告製作及分享。				
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)					

來自里長的委託  
(8節)

探求與感受

1-1使用資訊工具紀錄、整理訪問資訊，利用資訊工具表達對在地的關懷及感受。

我是社區萬事通  
(8節)

想像

2-1運用資訊科技與他人合作進行創意發想與說明運用方式，並應用資料處理工具呈現歸納紀錄。

社區實踐家  
(18節)

實踐與實作

3-1選定學習主題，運用科技產品進行創意實作，並將數位資料進行編碼、管理。

社區實踐家的檔案報告  
(6節)

分享與反思

4-1運用資訊科技分享學習成果，完成個人專題報告，表達對在地的關懷。

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
1-4 週	8 節	探求與感受： 來自里長的委託	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。	科議 N-III-1 科技的基本特性。	使用資訊工具紀錄、整理訪問資訊，利用資訊工具表達對在地的關懷及感受。	觀看影片，討論分析 ●老師先提出社區好像有些煩惱，希望我們能幫忙解決。我們能用什麼方法更瞭解這個問題？(撥放「里長的委託」) ●訪問里長行前討論，確認需求?訪問的問題擬定。 ☆預設情境：現在的微電影很流行，很多人也都會用影片來介紹自己的故鄉，不知道可不可以委託你們透過動畫、影片來讓大家了解樹林？ 1. 小組討論提出至少 5 個問題，公開報告聚焦問題，減少重複詢問造成訪問時間冗長。 ☆預設問題： (1) 要解決的問題？ (2) 目的？ (3) 希望的作法或方向？ (4) 能提供的資源？ (5) 對計畫的期待？ ●討論訪問注意事項： 1. 訪問工作分工。 訪問聯繫、主要訪問者、錄影、照	1. 完成群組討論筆記紀錄；內含： ●修正完成之訪問的問題。 ●訪問注意事項。 2. 完成訪問工作。 3. 能將訪問後的文字、影片、錄音檔依順序排列轉換製作成電子檔儲存在儲存裝置中。 4. 能製作訪問感受簡報，並完成報告分享。	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						<p>相、紀錄、收音</p> <p>2. 訪問應注意的禮節。</p> <p>3. 訪問工具操作確認。</p> <p>正式訪問與資料整理</p> <p>●正式訪問</p> <p>1. 訪問提前聯繫，約定時間，邀請里長到校接受訪問。</p> <p>2. 提問、紀錄(紙本、攝影、照相)、收音錄音。</p> <p>●訪問紀錄整理</p> <p>1. 盤點訪問後蒐集的資料，進行錄音、錄影歸檔編碼。</p> <p>教師依學生學習需求協助文字、錄音、錄影編目歸檔。</p> <p>2. 分工各組進行資料整理。</p> <p>感受簡報</p> <p>●提出感受</p> <p>小組製作感受簡報，內含報告分工之統整內容與小組討論過的想法。</p> <p>預設方向：</p> <p>1. 你覺得里長是一個什麼樣的人？</p> <p>2. 你覺得在這次的訪問中里長的煩惱是什麼？</p> <p>3. 里長表達了哪些想法？希望我們幫忙做什麼事？</p>	
5-8 週	8 節	想像：我是社區萬事通	科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。視 E-III-3 設計思考與實作。	運用資訊科技與他人合作進行創意發想與說明運用方式，並應用資料處理工具呈現歸納紀錄。	<p>發想解決略與想法</p> <p>●想像一下，若這個問題被解決，最美好的狀況會是怎麼樣呢？</p> <p>●為了達到這個美好的狀況，我(們)想了哪些解決辦法？</p> <p>2. 進行團體發表，個人利用邏輯圖紀錄大家的觀點。</p> <p>☆教師視需求協助邏輯圖概念、原則與使用方式。</p> <p>3. 小組分享個人紀錄，小組長協助彙整全組共識的想法與決定。</p> <p>整理想法</p> <p>●思考提問</p> <p>1. 學生完成 ORID 思考單，利用 ORID 提問架構思考提出方案的可行性與困</p>	<p>1. 能利用邏輯圖節錄發表內容。</p> <p>2. 完成 ORID 思考單</p> <p>3. 完成魚骨圖繪製</p> <p>4. 完成「影片腳本進行想像分</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			實作。			<p>難點。</p> <p>☆教師視需求指導 ORID 提問架構。</p> <p>2. 老師指導學生用邏輯圖，彙整剛剛討論的資料，並思考可能會產生需要解決的問題。</p> <p>3. 確認執行方向。</p> <p>規劃時程</p> <p>●我們希望達成的預期效果，如何進行？</p> <p>●利用邏輯圖軟體(本課程使用 Xmind)的魚骨圖進行時程規劃。(大家一起討論、個人紀錄練習)</p> <p>影片腳本分析</p> <p>●孩子利用心智圖(本課程使用 Xmind)將要做的影片腳本進行想像分析，討論影片的故事線及時間軸，並考慮自身能力與影片先後順序的合理性。</p> <p>☆預設問題：</p> <p>1. 想從影片中傳達給視聽者什麼想法與理念？</p> <p>2. 想拍的畫面目前能不能拍到？</p> <p>3. 需要那些器材？</p> <p>4. 如何分工？</p> <p>5. 需要什麼協助？</p> <p>6. 我們需要學習什麼？</p> <p>●老師視學生提出的需求提供適當的資源與協助，如軟硬體選擇與建議，討論過程提問等，確認孩子能共同合作完成心智圖的內容。</p> <p>●討論報告：各組呈現心智圖報告討論結果，同學及老師給予提問及想法分享。</p> <p>●小組自我修正。</p>	<p>析」心智圖的繪製。內容應包含：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 影片說明</li> <li>● 故事時間軸</li> <li>● 使用器材</li> <li>● 工作分工</li> <li>● 影片拍攝期程安排</li> <li>● 小組學習規劃。</li> </ul>
9-17 週	18 節	實踐與實作： 社區實踐家	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	資議 D-III-1 常見的數位資料類型與儲存架構。	選定學習主題，運用科技產品進行創意實作，並將數位資	<p>發展腳本</p> <p>●擬定影片方向，發展出腳本。</p> <p>1. 討論影片方向。</p> <p>2. 撰寫腳本，邀請國語老師給予建議，修正腳本。</p> <p>3. 構思符合影片方向的片頭。</p> <p>4. 邀請藝文老師給予片頭影片建議</p>	<p>完成影片腳本撰寫及修正。</p> <p>用 ppt 完成影片內容圖</p>

資議 D-III-2 系統化數位資料管理方法。

3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。

視 E-III-3 設計思考與實作。

料進行編碼、管理。

片頭學習製圖

●搜尋分享網路資源值得學習的片頭影片。

●學生討論可行的方法與分工並提出學習需求：

●老師依需求協助指導。

☆預設學習情境：

如何完成動畫角色?老師示範一個用簡易幾何圖形拼湊的角色，嘗試讓孩子繪畫其他動畫角色。

1. 教孩子用幾何圖形拼湊簡單圖案。

2. 老師示範 ppt 繪圖。

3. 學生進行 ppt 繪圖。(老師依學生需求，個別指導)

4. 蒐集學生繪製的成果圖片。

建立動畫完成片頭

●參考老師提供的動畫，利用 ppt 進行逐格動畫製作。(老師示範，也讓孩子模仿學習動畫製作)

1. 確認孩子了解逐格動畫的原理。

2. 老師示範 ppt 中角色如何動作。

3. 學生大家一起繪製的素材練習動畫製作。

4. 學生分享動畫製作成果。

拍攝影片

●認識拍攝取景、收音的方式與技巧。老師也與孩子討論拍攝應該注意的事情。

●不同方式取景的特點：

1. 照片拍攝：遠景、中景、近景、特寫、取景角度

2. 動態攝影：單機拍攝、多機拍攝、收音與取景。

3. 神視角(空拍攝影)：廣景取景、焦點跟隨、興趣點環繞、智能跟隨、高空拍照取景。

●收音的注意事項。

●進行影片拍攝。

●學生依腳本進行影片拍攝，將影片編碼歸檔，分組分析與討論鏡頭並與老師

案繪製作品  
利用逐格動畫技巧完成片頭影片。  
依據腳本完成分組影片拍攝。  
個人完成影片剪輯  
分享影片剪輯成果

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						<p>做討論，有問題馬上修改、補拍。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●彙整確認影片、編碼歸檔</li> </ul> <p>影片剪輯</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●依學生需求指導孩子如何進行影像剪輯。</li> <li>●孩子完成自己的片段並相互分享影片檔案。</li> <li>●結合片頭及同學與自己的片段，進行影片剪輯。</li> </ul> <p>剪輯成果分享</p> <p>分享剪輯成果，提出想法及修正意見，並評比挑選最適合的影片為此次成果。</p>	
18-20 週	6 節	分享與反思： 社區實踐家的 檔案報告	資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。	3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	運用資訊科技分享學習成果，完成個人專題報告，表達對在地的關懷。	<p>實施回饋</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●校園問卷回饋</li> </ul> <p>利用下課進行校園調查，讓觀看過影片的學生填問卷，進行分析統計，了解大家是否喜歡這種介紹樹林的方式。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●並將影片分享給里長與校長，讓里長與校長也填問卷。</li> </ul> <p>資料整理</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●整理影片製作個人專題報告，編輯屬於自己學習的歷程檔案，並將反饋與分析放入檔案中。</li> </ul> <p>☆預設情境： 老師可以給予建議的 ppt 架構，提供專題報告的虛呈現的內容。</p> <p>分享歷程</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●分享製作成果與歷程</li> </ul> <p>跟大家分享自己學習的歷程與心得，回顧學習的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能蒐集問卷資訊並分析結果。</li> <li>2. 完成在地動畫影音專題報告並上台分享</li> </ol>

◎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)	改變的樹林 (設計立體的家鄉文創小物?)	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共( 40 )節
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	<p>每一種作品都有背後愛家鄉的理念，許多民眾因為支持我們為家鄉的努力而時常大力捐款，我們也會回報以文創小飾品以茲感謝，民眾很喜歡孩子們為家鄉設計的家鄉小物作品。只是對校長來說，對於定期捐款或幫助我們的社會人士，時常收到我們回報的小飾品，可能也不會用到那麼多，如果我們可以設計一些具有功能性的立體文創作品，讓他們可以用在日常生活上，對他們應該是更符合需求。</p> <p>民眾對於我們的家鄉立體文創作品很支持，我們能不能開發更具有功能性的立體文創作品，回饋給時常幫助我們學校及社區的人？</p> <p>探求與感受：校長希望小朋友開發更具有功能性的立體文創作品，回饋給時常幫助我們學校及社區的人？</p> <p>想像：校長訪談中提到了家鄉立體文創作品。什麼是立體文創？</p> <p>實踐與實作：社區家鄉立體文創可以用那些材質與製作方法呈現？如何將已繪製完成的設計圖，變成立體文創作品？</p> <p>分享與反思：如何讓大家知道我們設計了家鄉立體文創作品？如何確定問題已被解決？</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養				
課程目標	<p>1-1 使用科技工具進行資料蒐集。</p> <p>1-2 培養使用科技工具正向的態度，展現動手實作的興趣。</p> <p>2-1 舉例說明科技發展與創新的原因。</p> <p>2-2 認識文創設計的工具與材料的使用方法，合作討論選定文創主題。</p> <p>3-1 製作立體文創設計圖稿呈現設計構想，並呈現基本設計及製作方法</p> <p>3-2 規劃設計思考的學習內容。</p> <p>3-3 使用生活中常見的手工具與材料進行個人文創設計與製作。</p> <p>4-1 運用創意思考的技巧進行基本的造形與設計。</p> <p>4-2 聆聽他人對自己基本的造形與設計的意見，並表達自我觀點，與他人討論。</p> <p>4-3 能依據設計構想中的基本的造形與設計動手實作</p>				

	5-1 了解家鄉文化特色，透過創作與展演表達對在地的關懷。			
<p>配合融入之領域或議題</p> <p>有勾選的務必出現在學習表現</p>	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" 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		
<p>表現任務</p> <p>須說明引導基準：學生要完成的細節說明</p>	<p>1-1 能利用資訊工具如攝影機、錄音機、照相機蒐集訪談訊息。</p> <p>1-2 能表達正向使用科技工具的態度，必提出設計實作的方向。</p> <p>2-1 能藉由搜尋與討論舉例科技發展與創新的原因。</p> <p>2-2 藉由認識文創設計的工具與材料的使用方法，與同儕合作討論出文創設計可行的主題心智圖</p> <p>3-1 能完成設計圖稿，包含產品設計圖、製作方法與構想。</p> <p>3-2 能提出個人學習需求的內容(如學習的繪圖工具及技巧)</p> <p>3-3 完成個人立體文創作品(1)。</p> <p>4-1 能與同學腦力激盪，討論出文創的基本的造形與設計。</p> <p>4-2 能依據設計圖對同學說明作品 2 的基本的造形與設計，並相互討論觀點與意見。</p> <p>4-3 能依據設計圖設計的造型設計進行實作，完成個人立體文創作品(2)。</p> <p>5-1 能完成個人立體文創說明簡報，上台展現作品，並表達設計理念與個人創作歷程。</p>			
<p>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)</p>				
<p>需要有家鄉特色的 立體文創 (8節) 探求與感受</p> <p>1-1使用科技工具進行資料蒐集。 1-2培養使用科技工具正向的態度，展現動手實作的興趣。</p>	<p>家鄉立體文創提案 (8節) 想像</p> <p>2-1舉例說明科技發展與創新的原因。 2-2認識文創設計的工具與材料的使用方法，合作討論選定文創主題。的產品進行設計。</p>	<p>立體文創設計與創作 (8節) 實踐與實作(一)</p> <p>3-1製作立體文創設計圖稿呈現設計構想，並呈現基本設計及製作方法 3-2規劃設計思考的學習內容。 3-3使用生活中常見的手工具與材料進行個人文創設計與製作。</p>	<p>立體文創設計與創作 (10節) 實踐與實作(二)</p> <p>4-1運用創意思考的技巧進行基本的造形與設計。 4-2聆聽他人對自己基本的造形與設計的意見，並表達自我觀點，與他人討論。 4-3能依據設計構想中的基本的造形與設計動手實作</p>	<p>家鄉立體文創發表 (6節) 分享與反思</p> <p>5-1了解家鄉文化特色，透過創作與展演表達對在地的關懷</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
1-4 週	8 節	探求與感受： 需要有家鄉特 色的立體文創	科議 a-III-1 覺 察科技對生活 的重要性。 科議 a-III-2 展 現動手實作的 興趣及正向的 科技態度。 。	科議 A-III- 1 日常科技 產品的使用 方法。  科議 A-III- 1 日常科技 產品的使用 方法。	1-1 使用科 技工具進行 資料蒐集。 1-2 培養使 用科技工具 正向的態 度，展現動 手實作的興 趣。	1. 確認校長的需求，與校長的 對談，了解更多細節。事先討 論訪談要問的問題、工作分 工。 預設問題如下： (1) 校長期待的家鄉立體文創作 品為何？請校長先細說他的概 念。 (2) 校長想讓拿到禮物的人有什 麼感覺？ (3) 校長希望社區的家鄉立體文 創作品能包含哪些？ (4) 追問細項：成本預定多少 錢？希望的材質為何？ (5) 訪談紀錄整理歸納、數位資 訊編碼儲存。 (6) 繪製校長的需求心智圖。 (學生可以手繪，老師可以示 範裡用資訊工具) (7) 延伸心智圖：蒐集資料，討 論可行的設計實作方向。	1-1 能利用 資訊工具如 攝影機、錄 音機、照相 機蒐集訪談 訊息。 1-2 能表達 正向使用科 技工具的態 度，並提出 設計實作的 方向。	
5-8 週	8 節	想像：家鄉立 體文創提案	科議 k-III-2 舉 例說明推動科 技發展與創新 的原因。 科議 c-III-3 展 現合作問題解 決的能力。	科議 S-III- 1 科技的發 明與創新 科議 P-III- 2 工具與材 料的使用方 法。	2-1 舉例說明 科技發展與 創新的原 因。 2-2 認識文創 設計的工具 與材料的使	1. 校長訪談中提到了家鄉立體文創作 品。什麼是家鄉立體文創作品？怎麼 找到更多訊息？ (1) 進行資料搜尋，共同討論搜尋引擎 的使用方式，關鍵字如何用？如何縮 小範圍(進階搜尋)？ (2) 由小組共同搜尋優良的家鄉立體文 創作品，討論不同材質、新舊創作方 式、材質、優點缺點。 (3) 將蒐集資料進行分享	2-1 能藉由 搜尋與討論 舉例科技發 展與創新的 原因。 2-2 藉由認 識文創設計	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。		用方法，合作討論選定文創主題。	<p>2. 從各組分享的資訊當中，各組進行創意發想，我們可以怎麼做，各組化成心智圖進行分享(內容應包括文創商品名稱、材質、製作方式說明、簡圖或類似圖例)</p> <p>3. 想法說明會議：各組提出自己小組的創意發想，並接受詢問與反饋，如果結果是可行的，便可以繼續望創作的步驟走；如果發現不可行，也可以接受同學的建議更換主題或進行修正。</p> <p>4. 規劃專題進行方式、時間規劃、學習需求與成果呈現方式，如何去確定符合校長的訴求？</p>	的工具與材料的使用方法，與同儕合作討論出文創設計可行的主題心智圖	
9-12 週	8 節	實踐與實作：立體文創設計與創作(一)	<p>科議 s-III-1 製作圖稿以呈現設計構想。</p> <p>1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p> <p>科議 s-III-2 使用生活中常見的手工具與材料。</p>	<p>科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>科議 A-III-2 科技產品的基本設計及製作方法。</p>	<p>3-1 製作立體文創設計圖稿呈現設計構想，並呈現基本設計及製作方法</p> <p>3-2 規劃設計思考的學習內容。</p> <p>3-3 使用生活中常見的手工具與材料進行個人文創設計與製作。</p>	<p>1. 蒐集社區特色素材，可以用拍照的方式將素材帶回。</p> <p>2. 參考先前蒐集的立體文創商品，討論這些商品的設計要注意哪些重點？</p> <p>(1) 具備什麼功能？</p> <p>(2) 結構如何設計？</p> <p>(3) 如何具有創意性？</p> <p>(4) 是否符合使用者的需求？</p> <p>學生提出學習需求，教師協助進行指導，</p> <p>3. 這些立體文創商品是如何設計出來的？</p> <p>(1) 拆解市售立體文創商品，了解結構設計。</p> <p>(2) 參考網路上的教學網站與作品原始檔分享，研究立體結構設計。</p> <p>(3) 與數學老師協同教學提供立體形體解構單元複習。</p> <p>(4) 拆解的立體商品是否有電子結構？如燈光、聲音、時鐘、馬達……等。</p> <p>(5) 電子結構如何裝設？可尋求自然老師協同教學。</p> <p>(6) 模仿練習：尋找一個簡單的立體文創商品，進行設計圖繪製並模仿創作。(作品 1)</p> <p>☆如筆筒、手機架、面紙盒、筆記本立</p>	<p>3-1 能完成設計圖稿，包含產品設計圖、製作方法與構想。</p> <p>3-2 能提出個人學習需求的內容(如學習的繪圖工具及技巧)</p> <p>3-3 完成個人立體文創作品(1)。</p>	

						<p>體結構較簡易的商品。</p> <p>(7) 與同學、老師共同討論訪作作品各方面是否完善並提出建議與改善。</p> <p>(8) 修改並完成作品。</p> <p>4. 確定產品形式：繪製家鄉立體文創設計圖。</p> <p>(1) 家鄉立體文創作品的結構拆解圖。</p> <p>(2) 名稱、外觀、材質、材料、尺寸、用途、做法等文字說明。</p> <p>(3) 個人設計理念說明。</p> <p>(4) 學習小組會議(小組成員、協同指導教師)，討論修改方向與建議。</p> <p>(5) 家鄉立體文創作品設計圖定稿。(作品2)</p>	
13-17	10 節	實踐與實作：立體文創設計與創作(二)	<p>科議 c-III-2 運用創意思考的技巧。</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>科議 c-III-1 依據設計構想動手實作。</p>	<p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>科議 P-III-1 基本的造形與設計。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p>	<p>4-1 運用創意思考的技巧進行基本的造形與設計。</p> <p>4-2 聆聽他人對自己基本的造形與設計的意見，並表達自我觀點，與他人討論。</p> <p>4-3 能依據設計構想中的基本的造形與設計動手實作</p>	<p>1. 如何將繪製的立體文創作品設計圖，變成可被資訊工具判讀的設計圖電子檔？</p> <p>(1) 將設計圖電子化，利用資訊工具依設計尺寸進行素材繪製。</p> <p>(2) 立體作品上平面圖案繪製。</p> <p>(3) 依「專案及學習需求規畫表」提出學習需求。</p> <p>(4) 提出困難協助，每節課開始的5分鐘為困難協助時間，可以個人或小組專案遇到的困難提出協助請求，由全班一起討論提出解決方法。</p> <p>(5) 完成電子檔繪製。</p> <p>2. 如何將已繪製完成的電子檔，變成立體文創作品？</p> <p>(1) 成品輸出，完成電子檔繪製的個人或小組，可準備材料配合所規劃的資訊工具進行實際產出。</p> <p>(2) 進行組裝與修正。</p> <p>(3) 依功能性裝置電子材料(如燈光、聲音、時鐘、馬達……等)。</p> <p>(4) 困難克服與解決。</p> <p>(5) 完成立體文創作品組裝。</p> <p>3. 如何傳達自己的想法，讓大家更明白自己的創作作品與設計理念？</p> <p>(1) 產品理念說明：說明自己設計的用</p>	<p>4-1 能與同學腦力激盪，討論出文創的基本的造形與設計。</p> <p>4-2 能依據設計圖對同學說明作品2的基本的造形與設計，並相互討論觀點與意見。</p> <p>4-3 能依據設計圖設計的造型設計進行實作，完成個人立</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						意，為什麼設計這個作品？ (2) 產品圖案說明：用簡單的文句讓大家明白自己的創作想法。	體文創作品 (2)。
18-20 週	6 節	分享與反思： 家鄉立體文創 發表	3-III-5 能透過 藝術創作或展 演覺察議題，表 現人文關懷。 社 2a-III-2 表達 對在地與全球 議題的關懷。	Bc-III-1 族 群或地區的文 化特色，各有 其產生的背景 因素，因而形 塑臺灣多元 豐富的文化 內涵。	5-1 了解家 鄉文化特 色，透過創 作與展演表 達對在地的 關懷。	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 如何確定我們的做法已解決校長的問題？</li> <li>➤ 依據與校長的討論，進行成品修正後，產出成品。</li> <li>➤ 如何讓大家知道我們設計創作了家鄉立體文創作品？</li> <li>➤ 辦理成品發表會。</li> <li>➤ 邀請學校老師、學生、社區校長、民眾參加。</li> <li>➤ 小組各自布置攤位。</li> <li>➤ 各組對到攤位參觀的人進行家鄉立體文創作品介紹。</li> <li>➤ 撰寫個人歷程記錄與心得並分享。</li> </ul>	5-1 能完成 個人立體 文創說明 簡報，上 台展現作 品，並表 達設計理 念與個人 創作歷 程。

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。