

學習主題名稱 (中系統)	創意市集-行銷好樹林 (如何打造一座線上動物園?)	實施年級 (班級組別)	六年級	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 type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	<p>委託者反映在疫情在疫情下，無法帶孩子去動物園看動物。為什麼無法去動物園呢?我們先帶孩子進行分析問題，孩子上網查了一下才發現，大部分的動物園都關園或整修，有開放的也都有參觀的限制；並從兩位委託者的需求中，找出符合委託者需求的提案。孩子提出使用 gather. town 平台來架設線上動物園。</p> <p>從提案中思考如何，如何進行專案的規劃，引導孩子盤點資源，確認分工、期程、執行流程，接著進入到實作，實作部分能力不足，如何增能?如何彙整線上動物園的資料?如何架設線上展示館?如何進行展示館的分享?當展示館完成時，邀請委託人給予建議進行修正，並辦理成果發表。</p> <p>發表結束之後，根據參訪人的建議進行反思，瞭解自己的表現在這一次的專題當中，哪個部分是很值得誇讚的，哪個部分是需要修正的。再將所有的歷程資料重新整理，進行歷程發表，回應評審所提出的問題，完成完整的歷程報告。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用心智圖軟體進行資料處理，依據委託者、線上查詢的動物於資料，以及 gather. town 互動體驗的線索，進行的數位線索整理。 2. 經由會議的運作，透過系統性思考，能與他人討論，以結構化的方式表示，規劃線上動物園專案，透過適切的討論做出決定。再規劃同時，將資訊倫理與資訊科技使用的相關規範納入其中，討論出合理使用的共識。 3. 在線上動物園的細節規畫中，能正確使用科技產品與他人合作、討論，對於在地主題的看法。過程中能聆聽他人意見，活用資訊科技操作，表達自我觀點，建立健康的數位使用習慣與態度。 4. 運用常見的資訊系統、網路設備、行動裝置及系統平臺，運程式概念加入互動設定，設計完成具在地特色的展示館與展示館內容，並遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 5. 運用 gather. town 平台完成線上動物園的開幕，包含展示館內容簡介分享，展示館參訪，展示館設計解說。從回饋分析優、缺點，使用 LoiloNote 平台整理出自己的歷程簡報，公開進行分享，並接受提問。 				

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

配合融入之領域
或議題
有勾選的務必出現在
學習表現

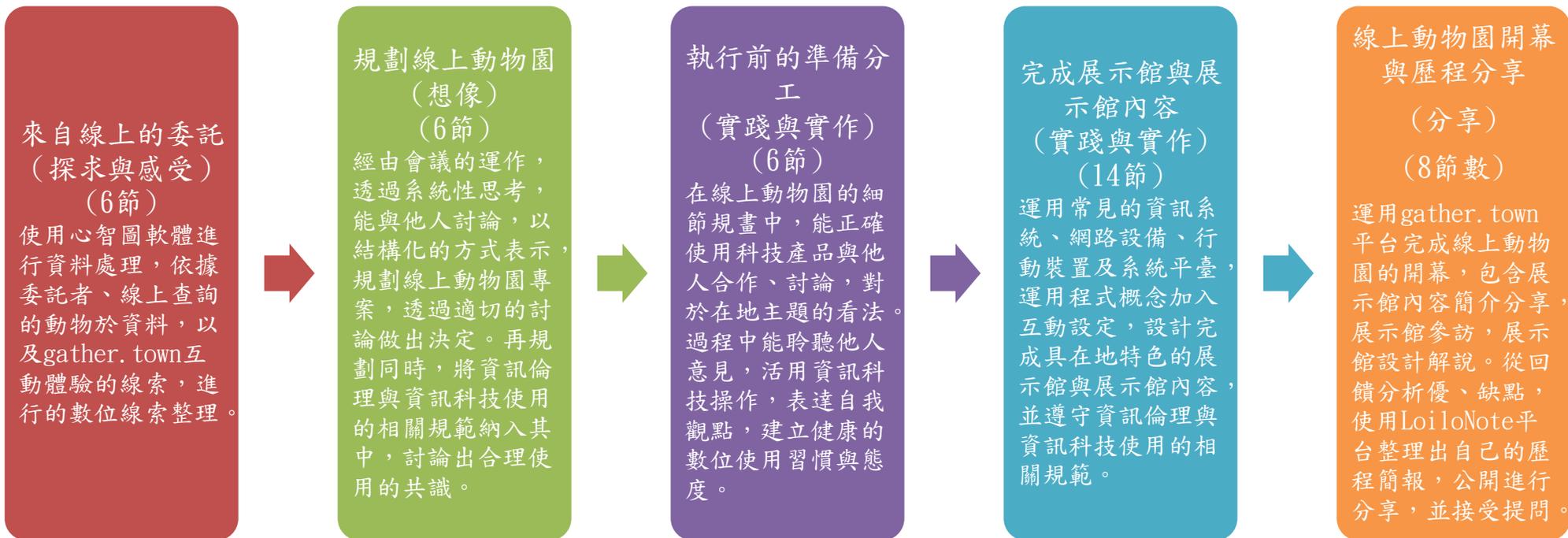
- 國語文 英語文 英語文融入參考指引 本土語
數學 社會 自然科學 藝術 綜合活動
健康與體育 生活課程 科技 科技融入參考指引

- 性別平等教育 人權教育 環境教育 海洋教育 品德教育
生命教育 法治教育 科技教育 資訊教育 能源教育
安全教育 防災教育 閱讀素養 多元文化教育
生涯規劃教育 家庭教育 原住民教育 戶外教育 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

能依校長與老師需求，讓大家在疫情下透過線上也可以逛動物園。能合作完成一個具備在地特色的線上動物園，個人完成一座主題展示館，並進行線上發表。發表結束後，能進行歷程與省思報告。

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)



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
1-3 週	6	來自線上的委託 (探求與感受)	資議 p-III-2 使用數位資源的整理方法。	資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。	使用心智圖軟體進行資料處理,依據委託者、線上查詢的動物於資料,以及 gather. town 互動體驗的線索,進行資料處理軟體的應用及數位線索整理。	<p>■如何透過資料蒐集,了解委託者需求?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 委託者需求。 2. 認識動物園。(從平台認識,到平面圖)-小組討論。 3. 感受 gather. town。 <p>■如何凝聚全體共識?如何共創發展主軸?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 委託者心智圖,確認需求。-小組討論。 2. 確認目標,劃出架構圖。-小組討論。 3. 科技歷程記錄。 	<p>■找出動物園平面圖,並行分組討論,分享</p> <p>■完成小組心智圖</p> <p>■完成共識心智圖</p> <p>■完成學習心得</p>	
4-6 週	6	規劃線上動物園 (想像)	資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 社會 3c-III-1 聆聽他人意見,表達自我觀點,並能與他人討論。	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 H-III-2 資訊科技合理使用原則的解釋與應用。 社會 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過	經由會議討論歷程的運作,運用系統性思考,能與他人討論,聆聽他人意見,表達自我觀點,並以結構化的方式表示,規劃線上動物園專	<p>■如何依規畫進行分工?如何規劃發展方向的内容?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 擬定探究方法。 2. 成果發表(開幕 12/21)。-小組討論。 3. 確認項目、館別、分工。-小組討論。 4. 科技歷程記錄。 <p>■怎樣找資料?認識著作財產權。分工、訂定各組期程表?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認組員。 	<p>■確認各組組員</p> <p>■透過系統性思考,能與他人討論做出決定。</p> <p>■完成定義資料收集引</p>	

				成員適切的討論歷程做出決定。	案。再規劃同時，遵守使用的相關規範將資訊倫理與資訊科技使用的規範納入其中，討論出合理使用原則。	2. 時程訂定-小組討論。 3. 訂定規範與認識著作財產權-小組討論。 4. 各組作業與科技歷程記錄。	用規範 ■ 完成記錄學習及探究歷程進度。
7-9 週	6	執行前的準備分工 (實踐與實作)	資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。 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。 社會 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。 社會 Ab-III-1 台灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關連性。	在線上動物園的細節規畫中，能正確運用網路設備、行動裝置及系統平臺之功能與他人合作、討論，對於在地自然環境主題的看法。過程中能聆聽他人意見，表達自我觀點，活用資訊科技操作，表達自我觀點，建立健康的數位使用習慣與態度。	■ 專案執行(一)確認展示館主題與專案執行 1. 主題確認與收集資料。 2. 通知單、分配表、活動規劃組討論。 3. 各組任務進度報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 ■ 專案執行(二)完成初步流程規劃、進修安排 1. 收集資料。 2. 各組任務進度確認。 3. 確認通知單、說明當天流程、宣傳規劃組討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 ■ 專案執行(三)蒐集展館資料，完成第一波宣傳	■ 透心智圖完成展館主題確認 ■ 小組完成報告的數位內容 ■ 分組準備報告內容 ■ 完成通知單 ■ 完成流程初步規劃 ■ 完成部分展館設計稿

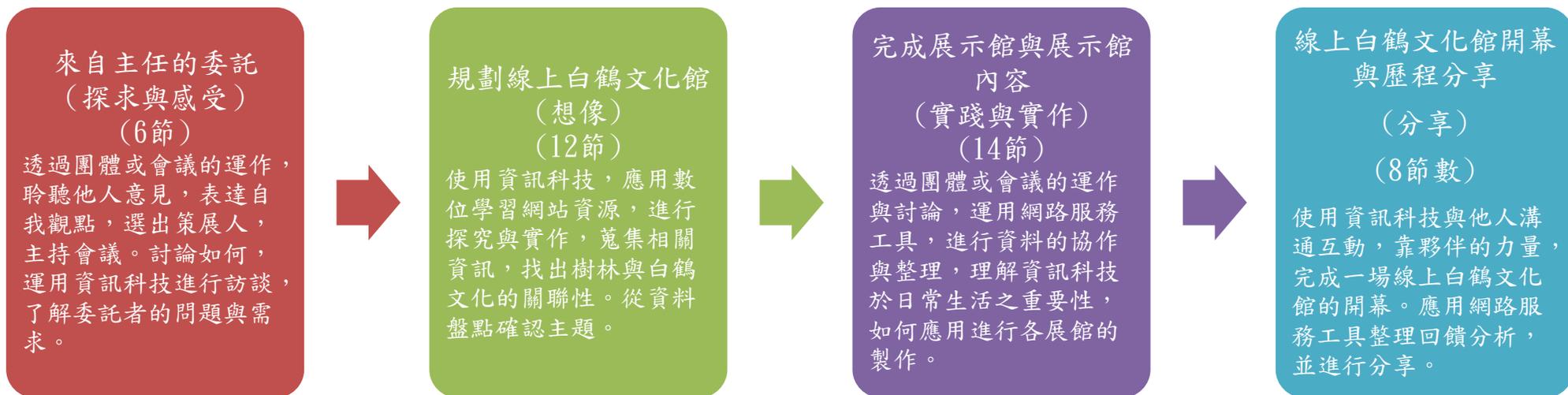
						<ol style="list-style-type: none"> 1. 收集資料。 2. 各組任務進度確認。 3. 確認通知單、說明當天流程、宣傳規劃組討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 	<p>■ 完成第一波宣傳</p>	
10-16 週	14	完成展示館與展示館內容(實踐與實作)	<p>資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。</p> <p>資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。</p> <p>資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。</p> <p>藝術 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作</p>	<p>資議 T-III-1 資料處理軟體的應用。</p> <p>資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。</p> <p>資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。</p> <p>藝術視-III-3 設計思考與實作</p>	<p>運用常見的資料處理軟體，運用程式設計工具的基本應用，學習設計思考與實作，完成具在地特色的展示館與展示館內容，並遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範，實踐健康數位習慣。</p>	<p>■ 專案執行(四)學習成長活動，完成展示館</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習用 gather. town 搭建展示館。 <p>■ 專案執行(五)宣傳及分享設計的展示館</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 收集資料、展館建置。 2. 各組任務進度確認。 3. 討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 <p>■ 專案執行(六)篩選資料，製作展示內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 收集資料、展館建置。 2. 各組任務進度確認。 3. 討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 <p>■ 專案執行(七)模擬分享展示館內容</p>	<p>■ 完成展示館</p> <p>■ 完成內容蒐集</p> <p>■ 運用程式概念加入互動設定</p> <p>■ 確認主會場位置</p> <p>■ 製作主題簡報</p> <p>■ 完成第二波宣傳</p> <p>■ 完成展示內容報告並</p>	

						<ol style="list-style-type: none"> 1. 收集資料、展館建置。 2. 各組任務進度確認。 3. 討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 <p>■專案執行(八)分享展示館與展示內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 收集資料、展館建置。 2. 各組任務進度確認。 3. 討論報告。 4. 依決議修正內容。下週報告組別討論、展館資料蒐集與科技歷程記錄-依需求各自作業。 <p>■專案執行(九)確認展示館外觀與展區布置</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視各館，並提供建議。 2. 分享展示館專題活動。 3. 依建議修正調整。 <p>■邀請委託人協助測試，並了解是否合乎需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 邀請委託人說明專案內容，蒐集委託人建議進行調整。預演專題成果，試跑流程。 	<p>分享</p> <p>■完成展示館</p> <p>■修正展示館</p> <p>■能提供展區規畫相關建議</p> <p>■完成開幕活動場地布置</p> <p>■完成報告並分享</p> <p>■能完成預演分享</p>
17-20 週	8	線上動物園開幕與歷程分享(分享)	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 a-III-2 建立健康的數位使用	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	運用常見網路設備、行動裝置及系統平臺完成線	<p>■線上動物園成果展(12/21)</p> <p>■如何讓學習歷程完整?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 整理科技歷程記錄(完整-回顧反思)。 	<p>■能應用科技工具進行分享</p>

			<p>習慣與態度。</p>	<p>資議 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。</p>	<p>上動物園的開幕，包含展示館內容簡介分享，展示館參訪，展示館設計解說。從回饋分析優、缺點，使用結構化的問題解決表示方法，整理出自己的歷程簡報，公開進行分享，並接受提問，建立健康的數位使用習慣與態度。</p>	<p>2. 科技歷程記錄分享說明。 ■如何讓歷程脈絡分享時更順暢？</p> <p>1. 整理科技歷程記錄(15張-判斷思考)。 2. 學習分享整理科技歷程記錄。 ■進行正式的歷程分享</p> <p>1. 分享科技歷程記錄。</p>	<p>■能分析建議的數據完成學習單</p> <p>■能完成自己的歷程簡報</p> <p>■完成歷程報告與回應提問</p>	
--	--	--	---------------	--	---	---	--	--

◎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)	創意市集-創造新樹林 (在地的白鶴文化很珍貴,如 何保留?)	實施年級 (班級組別)	六年級	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 type="checkbox"/> 主題 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	在上學期的線上動物園的課程當中,在分享最後的歷程報告時,評審委員看到孩子的表現,在評審過程中提到想要委託孩子們建置白鶴文化館。在事後我與孩子召開的檢討會上,在討論的過程中,孩子也表達願意幫忙接下這個委託。因此在這學期我們安排了線上白鶴文化館這個專題,協助孩子對兌現對評審委員的承諾。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A3 規劃執行與創新應變 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 透過團體或會議的運作,聆聽他人意見,表達自我觀點,選出策展人,主持會議。討論如何,運用資訊科技進行訪談,了解委託者的問題與需求。 2. 使用資訊科技,應用數位學習網站資源,進行探究與實作,蒐集相關資訊,找出樹林與白鶴文化的關聯性。從資料盤點確認主題。 3. 透過團體或會議的運作與討論,運用網路服務工具,進行資料的協作與整理,理解資訊科技於日常生活之重要性,如何應用進行各展館的製作。 4. 使用資訊科技與他人溝通互動,靠夥伴的力量,完成一場線上白鶴文化館的開幕。應用網路服務工具整理回饋分析,並進行分享。				
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 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 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		
表現任務 須說明引導基準:學 生要完成的細節說明	能依委託者需求,打造線上白鶴文化館,並自己主持一場白鶴文化館開幕發表會。並由回饋數據完成分析,知道日後修正方向。				
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)					



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
1-3 週	6	來自主任的委託 (探求與感受)	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	社會 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。	透過團體或會議的運作，聆聽他人意見，表達自我觀點，選出策展人，主持會議。討論如	■ 訪談委託人，了解委託者需求？ 1. 新舊策展人交接，確認專題策展人，規劃採訪事項。 2. 訪談委託者需求。	■ 完成委託人訪談 ■ 完成委託人心智圖	

					何， 運用 資訊科技進行訪談，了解委託者的問題與需求。		
4-9 週	12	規劃線上白鶴文化館(想像)	<p>社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。</p> <p>資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。</p>	<p>資議 T-III-3 數位學習網站與資源的使用。</p> <p>社 Ab-III-3 自然環境，和生活空間的使用有關聯性。</p>	<p>使用資訊科技，應用數位學習網站資源，進行探究與實作，蒐集相關資訊，找出樹林與白鶴文化的關聯性。從資料盤點確認主題。</p>	<p>■討論白鶴線上文化館架構</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 展區規劃組討論解決方案 2. 於專案會議中報告提案 3. 蒐集素材，完成更完整的提案架構 <p>■確認展館方向與討論第一波宣傳</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認展館方向 2. 盤點資源的發現，與確認主題。 3. 透過會議確認處理方式 4. 孩子的主動學習 <p>■確認展館架設的模式、完成第一波宣傳</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中午孩子的自學 2. 各組任務進度確認 3. 文史館資料整理的問題解決。 	<p>■確認各組組員</p> <p>■透過系統性思考，能與他人討論出鶴線上文化館架構。</p> <p>■完成第一波宣傳</p>
10-16 週	14	完成展示館與展示館內容(實踐與實作)	<p>資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。</p> <p>資議 a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。</p>	<p>社會 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。</p> <p>資議 T-III-2</p>	<p>透過團體或會議的運作與討論，運用網路服務工具，進行資料的協作與整理，理解資訊</p>	<p>■武器館施作、文史館規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開會確認兵器館施作方式 2. 文史館規劃 3. 我們發現每個人武器呈現的方式不同，需有統一規格。 <p>■專案報告，聆聽委託者給予我們的建議</p>	<p>■完成內容蒐集</p> <p>■完成展示館</p>

				網路服務工具的應用。	科技於日常生活之重要性，如何應用進行各展館的製作。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會議確認報告事項 2. 邀請委託人聆聽規劃並給予修正建議 3. 依委託人修正建議修正。 4. 練習兵器報告。 <p>■練習分享，活動流程規劃</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 中午收集文史館資料、展館建置 2. 各組任務進度確認 3. 討論活動當天流程 <p>■預演發表流程</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 實際演練並調整修正 2. 於學校網路上宣傳 3. 媒體主動詢問報導 <p>■再次預演確認</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 再一次演練並調整修正 	<p>■運用程式概念加入互動設定</p> <p>■完成展示內容報告並分享</p> <p>■能完成預演分享</p>
17-20 週	8	線上白鶴文化館開幕與歷程分享(分享)	資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	資議 T-III-2 網路服務工具的應用。	使用資訊科技與他人溝通互動，靠夥伴的力量，完成一場線上白鶴文化館的開幕。應用網路服務工具整理回饋分析，並進行分享。	<p>■成果發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行發表活動 <p>■成果發表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 強化與鼓勵，整理紀錄單。 2. 給予孩子肯定，並請孩子撰寫活動省思。 <p>■歷程分享準備(一)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 整理回饋數據 2. 學習如何進行數據分析 3. 透過數據學習寫出客觀的結論。 <p>■歷程分享準備</p>	<p>■能應用科技工具進行分享</p> <p>■能分析建議的數據</p> <p>■用數據完成歷程報告</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						<ol style="list-style-type: none">1. 分析回饋表2. 完成歷程簡報分享內容3. 報告練習 <p>■ 歷程分享</p> <ol style="list-style-type: none">1. 分享科技歷程記錄		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。