

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(18)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (■主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 Scratch 動態展示對 健康與環境 議題的關注。				
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 促進多元感官的發展，培養生活環境體驗。 健體-E-C3 具備理解與關心 本土、國際體育與健康 議題的素養，並認識及包容文化的多元性。				
課程目標	使學生理解圖形化程式設計的概念，促進學生對生活議題更進一步的思考，培養對健康及環境的表達想法。				
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 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 checked="" 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 checked="" 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		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	完成「生活創客」的任務： (作品類) 1. 完成躲避大王專案(能了解「外觀」、「偵測」程式功能積木，以躲避移動中的病菌) 2. 完成預防疾病專案(藉由改變物體尺寸，讓學生製作預防疾病的觀念短片) 3. 完成環境好幫手專案(設定「潛水員」蒐集海洋中的海廢垃圾，以覺察生活中的減塑行為) 4. 完成營養帶著走專案(透過辨別紅燈與綠燈的食物，讓學生製作健康飲食的動畫)				
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)					
<pre> graph LR A["躲避大王 (5) 能了解外觀、偵測 程式功能積木"] --> B["預防疾病 (5) 使用尺寸改變營造 動畫效果"] B --> C["環境好幫手 (5) 能學習偵測、運算 程式功能積木"] C --> D["營養帶著走 (6) 能結合短片與遊戲 進行專案設計"] </pre>					

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
第 2-6 週	5	躲避大王 (病菌)	資 E1 能 認識 常見的 資訊系統。 藝 1-III-6 能 學習 設計思 考，進行創意 發 想 和 實作 。	1. 「外觀」 程式積木:在 造型部分可 以改變圖形 外觀，以設 計動畫特效 2. 「偵測」 程式積木:設 計角色自由 活動，透過 本功能讓物 體碰到角色 時會扣分， 以訓練角色 的躲避能力	1. 能 認識 Scratch 「外觀」程式積 木，並實作。 2. 能 學習 Scratch 「偵測」程式積 木，並 發想 相關 專案內容。	1. 由生活中許多病菌 發 想 專案主題。 2. 藉由 認識與實作 Scratch「外觀」和 「偵測」功能的程式 積木，完成專案。	1. 完成躲避大王 專案。	Scratch3 自教材
第 7-11 週	5	預防疾病	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。 社 2a-III-2 表達 對在地與 全球議題的關 懷。	1. 尺寸改變 (人物或其 他) 2. 製作短片 (預防疾病)	1. 能 使用 Scratch 「外觀」程式積 木，並實作改變 角色尺寸。 2. 使用 短片進行預 防疾病動畫製 作， 表達 對此議 題的看法。	1. 能 使用 Scratch「外 觀」程式積木，編輯 角色尺寸。 2. 蒐集相關資料， 使用 短片進行預防疾病動 畫製作， 表達 對此議 題的看法與了解。	1. 完成預防疾病 短片腳本設 計。 2. 完成預防疾病 短片專案。	Scratch3 自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			健 4b-III-3 公開 提倡 促進健康的信念或行為。					
第 12-16 週	5	環境好幫手 (海洋、森林、校園環境或其他)	資 E1 能 認識 常見的資訊系統。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而 保護 重要棲地。 社 2a-III-1 關注 社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. 對話 (腳本安排) 2. 「偵測」 程式積木:設計角色自由活動，透過本功能讓物體碰到角色時會消失 3. 「運算」 程式積木:藉由數值與指令的改變，安排更豐富的互動設計	1. 能認識如何用程式積木安排對話。 2. 能結合環境保護讓角色進行偵測改變。 3. 能提升程式積木變化，加入運算功能，豐富生活環境議題表達。	1. 了解環境可能面臨的危害，以適當方式，保護棲地與環境。 2. 能認識如何用程式積木安排對話，說明遊戲操作方式。 3. 能結合環境保護讓角色進行偵測改變，如：蒐集海底垃圾。 4. 能提升程式積木變化，加入運算功能，豐富生活環境議題表達。	1. 完成環境好幫手專案。	Scratch3 自編教材
第 17-22 週	6	營養帶著走	資 E1 能 認識 常見的資訊系統。 科 E8 利用 創意思考的技巧。 藝 1-III-6 能 學習 設計思考，進行 創意發想 和 實作 。 健 4b-III-3 公開 提倡 促進健康的信念或行為。	1. 「畫筆」 程式積木:此功能可以快速複製物體 2. 製作短片 (營養帶著走)	1. 能認識畫筆程式積木功能。 2. 能思考並結合創意將短片融入專案。	1. 能認識畫筆程式積木功能，並使用其完成物件的複製。 2. 思考並結合創意設計校園營養遊戲，將短片融入專案。	1. 完成營養帶著走專案。	Scratch3 自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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(18)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	交互作用：以平板建構校園影音專案，並透過創意發想，設計獨特的迷你雷雕作品。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，因應日常生活情境。				
課程目標	使學生理解平板中 canva 使用方法，擬定校園影音專案，實作對校園活動的想像與記錄，設計獨特的迷你雷雕作品，因應多元學習與校園生活。				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input checked="" 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	完成「看見家鄉」的任務：(作品展) 1. 設計「校園之美」影像拼貼 2. 剪輯「校園活動集錦」影片 3. 以平板製作「校園主題採訪」影片 4. 獨立發想與設計，完成一個雷雕作品				
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;"> 影像魔術師 (4) 了解縮圖與拼貼的方法 </div>		<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 活動寫真秀 (4) 使用 canva 將相片 變影片 </div>	<div style="background-color: #000080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 平板 e 把單 (5) 使用數位工具進行 視訊編輯 </div>	<div style="background-color: #008080; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 雷雕設計秀 (5) 能學習迷你雷雕機 使用 </div>	

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
第 2-5 週	4	影像魔術師 (校園之美)	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. 照片縮圖 2. 照片拼貼	1. 能 認識 影像拼貼操 作方式。 2. 能 使用 縮圖與拼貼 進行校園創意設 計。	1. 能 認識 影像拼貼 操作方式，思考 校園照片拍攝地 點取景。 2. 能 使用 縮圖與拼 貼進行校園地景 創意設計，並分 享成品。	1. 完成 「校園之 美」影 像拼 貼。	自編教材
第 6-9 週	4	活動寫真秀 (校園活動集錦 與設計影片 文字，撰寫編 排腳本)	資 E1 能 認識 常見的 資訊系統。 科 E9 具備 與他人團 隊合作的能 力。 資 E12 了解並遵守 資 訊倫理與使用 資訊科技的相 關規範。	1. 相片變影片 2. 動態文字	1. 能 認識 canva 的影 片功能。 2. 能使用 canva 將相 片變影片。 3. 能具備與組員互相 討論的能力，製作 出合適的動態文 字。	1. 能 認識 canva 的 影片功能。 2. 能使用 canva 將 相片變影片，運 用美感進行設 計。 3. 能具備與組員互 相討論的能力， 製作出合適的動 態文字，豐富影 片的內容。 4. 了解並遵守 資 訊倫理規範，尊重 他人智慧財產 權。	1. 完成 「校園寫 真秀」 小影 片。	自編教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 10-15 週	5	平板 e 把單 (校園採訪)	科 E7 依據設計構想以 規劃 物品的製作步驟。 藝 1-III-3 能 學習 多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 平板拍照 2. 編輯影片	1. 規劃校園採訪主題。 2. 學習 將過程拍成影片輸出。 3. 使用影像處理將圖像及影片匯入 canva 編輯。	1. 思考校園特色與景觀，規劃校園採訪主題。 2. 學習 將過程記錄下來，以照片及影片方式輸出。 3. 影音匯入 canva 編輯	1. 完成校園採訪主題設計。 2. 影片產出。	自編教材
第 16-20 週	5	雷雕設計秀 (完成一個雷雕作品)	資 E2 能 使用 資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能 學習 多元媒材與技法，表現創作主題。 防 E5 不同災害發生時的 適當避難行為 。	1. 迷你雷雕機操作	1. 能 學習 迷你雷雕機的基本功能。 2. 使用影像處理將圖像匯入迷你雷雕機，進行雕刻。	1. 能了解不同災害發生時的 適當避難行為 ，落實平日防災觀念。 2. 能 學習 迷你雷雕機的基本功能。 3. 能設計防災圖像，使用影像處理將圖像匯入迷你雷雕機，進行雕刻。	1. 獨立發想與設計，完成一個雷雕作品。	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。

◎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。