

臺南市公立東區東光國民小學 114 學年度(第一學期)六年級溝通未來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	影人入勝好生動	實施年級 (班級組別)	六上	教學 節數	每週 2 節，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	科技與生活-以六大類食物及其營養素對於身體功能影響作為創作劇本，並依此拍攝剪輯影片。 科技與生活-利用網路資源收集六大類食物營養素對自身的影響，並能修正自己的飲食習慣，並依獲得的結論拍攝影片。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備 <u>探索</u> 問題的思考能力，並透過 <u>體驗</u> 與 <u>實踐</u> 處理日常生活問題。 E-A3 具備 <u>擬定</u> 計畫與實作的能力，並以 <u>創新思考</u> 方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並 <u>理解</u> 各類媒體內容的意義與影響。				
課程目標	探索網路資源蒐集並認識六大類食物對身體功能正面或負面的影響有哪些，實踐學生閱讀素養，擬定劇本編寫並拍出剪輯出成果影片。				
配合融入之領域 或議題	<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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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		
總結性 表現任務	製作出六大食物健康宣導影片並向與他人宣導 1. 認知:學生從網路資源收集六大食物 <u>與</u> 對身體功能影響的相關資料，並查明資料是否正確。 2. 情意:能 <u>透過</u> 製作三分鐘影片向他人宣導選擇正確的食物，獲得營養的重要性。 3. 技能:學生需會操作剪輯軟體、網路攝影機。				

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)



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01週 S 第03週	6	辨別食物你我他	<ul style="list-style-type: none"> ● 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 ● 自 tc-III-1 能就所蒐集²的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 ● 自 po-III-2 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題 ● 健 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範。 	六大類食物種類與身體影響資料 資料的真偽	能蒐集資料，並統整做成紀錄 能識別出資料的真偽，並做出整理與結論	真相追追追 1. 透過圖片或關鍵字搜尋相關資料 2. 透過資料收集學習單進行紀錄。 我是小偵探 1. 比對資料的正確性，將獲得的資料做整理並做結論 2. 認識六大類食物 3. 食物營養對身體的影響	1. 電腦實作評量 2. 完成資料蒐集學習單 3. 六大類食物資料分享與討論	自編資料蒐集學習單
第04週 S 第08週	10	食安小小編劇家	<ul style="list-style-type: none"> ● 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 ● 資 E5 使用資訊科技與他人合作 	食安短劇的創意 劇本主旨、內容	能介紹六大類食物及身體影響 能觀察、記錄他人	腦袋風暴 1. 透過影片介紹六大類食物與身體影響 2. 向教師報告進度與創意發想內容	小組個別報告創意發想內容與進度	自編劇本範例學生劇本學習單

			<p>產出想法與作品。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 自 tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。 ● 健 2a-III-3 體察健康行動的自覺利益與障礙。 	<p>與角色</p> <p>劇本討論</p>	<p>的概念寫出一個故事</p> <p>能討論故事情節；產出內容合理有趣的故事</p>	<p>一起寫寫看</p> <p>1. 組內各成員利用發想的概念寫出一個約 250 字的短篇故事，並列出需要的角色</p> <p>劇本討論分享</p> <p>1. 組內學生討論各自的故事，並討論採用哪個版本，或是合併故事的方式呈現。</p>	<p>劇本編寫學習單</p> <p>完成劇本並繳交</p>	
<p>第 09 週</p> <p>5</p> <p>第 13 週</p>	10	<p>食安開麥拉</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 ● 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 ● 自 pe-III-1 能了解自變項、應變項並預測改變時可能的影響和進行適當次數測試的意義。在教師或教科書的指導或說明下，能了解探究的計畫，並進而能根據問題的特性、 	<p>拍攝影片的畫面</p> <p>拍攝工作</p> <p>拍攝內容</p>	<p>能討論出三個的場景；規劃拍攝所需要的畫面。</p> <p>能與他人合作，分配工作；拍攝六大類食物與身體功能影響</p> <p>能檢視各拍攝場景決定修改或補拍。</p>	<p>分工合作 gogogo</p> <p>1. 小組成員進行工作分配</p> <p>2. 組內討論決定三個拍攝的場景。</p> <p>Action</p> <p>1. 組員依照工作分配進行各場景拍攝</p> <p>2. 對於各場景拍攝做紀錄。</p> <p>找找看，補補看</p> <p>1. 確認三個場景是否已完成拍攝。</p> <p>2. 對缺漏或不滿意的場景進行補拍或重拍。</p>	<p>提交工作分配表與場景內容</p> <p>拍攝進度回報與場景紀錄表繳交</p> <p>提供影片素材</p>	<p>自編工作確認表</p> <p>場景紀錄表</p> <p>影片素材</p>	

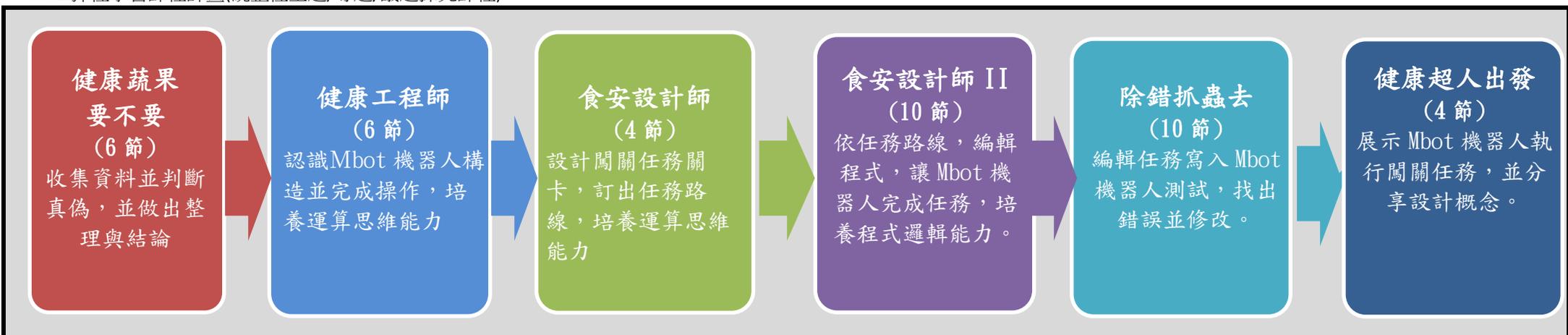
			<p>資源（設備等）的有無等因素，規劃簡單的探究活動。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 健 3a-III-2 能於不同的生活情境中，主動表現基礎健康技能。 					
<p>第 14 週 S 第 15 週</p>	<p>食安攝影師</p>	<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 ● 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 ● 自 pe-III-1 能了解自變項、應變項並預測改變時可能的影響和進行適當次數測試的意義。在教師或教科書的指導或說明下，能了解探究的計畫，並進而能根據問題的特性、資源（設備等）的有無等因素，規劃簡單的探究活動。 	<p>拍攝影片的畫面</p> <p>拍攝工作</p> <p>拍攝內容</p>	<p>能補拍至少一個場景；規劃該場景所需要的畫面。</p> <p>能與他人合作，分配工作；拍攝討論中要補拍的場景。</p> <p>能檢視已完成的場景決定完成或再次補拍。</p>	<p>你找我補拍攝去</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組成員間確認補拍的場景內容。 2. 組內討論改編與補拍內容。 <p>Action Part II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組員依照工作分配進行補拍 2. 對於補拍場景做紀錄。 <p>找找看，補補看</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認補拍場景是否已完成。 2. 組員間作最後拍攝成果確認。 	<p>提交補拍場景內容</p> <p>拍攝進度回報與場景紀錄表繳交</p> <p>提供影片素材</p>	<p>自編工作確認表 場景紀錄表 影片素材</p>

<p>第 16 週 S 第 20 週</p>	<p>10</p>	<p>六大食物代言人</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 資 E9 利用資訊科技[分享]學習資源與心得。 ● 自 pc-III-2 能利用簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，[表] [達]探究之過程、發現或成果。 ● 健 4b-III-3 公開[提倡]促進健康的信念或行為。 ● 健 2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。 	<p>拍攝影片素材</p> <p>推廣方法</p>	<p>剪輯一部短片，並與同學分享內容。</p> <p>在校內提倡表達六大食物與身體功能影響影片</p>	<p>小小剪片師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將素材影片利用 Canva 剪輯成一個 3 分鐘短片，並加入字幕、配樂或音效。 <p>我是代言大使</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組內討論如何將影片向校內學弟妹推廣，並作口說練習。 2. 在校園內向學弟妹推廣六大食物與身體功能影響的重要性。 	<p>提交完成的影片成果。</p> <p>口說練習</p>	<p>自編 Canva 影片專案成果</p>
--------------------------------	-----------	----------------	--	---------------------------	---	---	-------------------------------	------------------------

臺南市公立東區東光國民小學 114 學年度(第二學期)六年級溝通未來課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	影人入勝好生動	實施年級 (班級組別)	六下	教學 節數	一週 2 節，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	科技與生活-進行蔬果和健康飲食的遊戲設計，並完成 mbot 健康超人關卡任務。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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。				
課程目標	探索網路資源蒐集並認識台灣各季蔬果與健康飲食的關係，實踐學生閱讀素養，擬定 Mbot 健康超人闖關遊戲任務與關卡設計，製作出闖關遊戲並與同學分享。				
配合融入之領域 或議題	<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 checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input 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 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		
總結性 表現任務	製作出Mbot 健康超人闖關遊戲，並向同學展示其作品。 1. 認知:學生從網路資源台灣各季蔬果有哪些與健康飲食的關係，並查明資料是否正確。 2. 情意:能透過玩遊戲的方式，認識台灣各季水果，並做出對自己的健康飲食選擇。 3. 技能:學生能利用 Mbot 程式，設計出機器人闖關遊戲並與同學分享。				

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)



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01週 S 第03週	6	健康蔬果要不要	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 資議 p-III-2 使用數位資源的<u>整理</u>方法。 ● 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 ● 自 tc-III-1 能就所<u>蒐集</u>的數據或資料，進行簡單的<u>記錄</u>與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及<u>辨別</u>他人資訊與事實的 	台灣各季蔬果種類與健康飲食的關係。 資料真偽	能蒐集資料，並整理做成紀錄 能識別出資料的真偽，並做出整理與結論	健康蔬果要不要 1. 透過圖片或關鍵字台灣四季的水果，一季至少找兩個，共八種。以及對身體的好壞。 2. 透過資料收集學習單進行紀錄。 3. 比對其他相關資料或書籍，或是科學證據與數值來確認資料無誤，並作出結論。	電腦實作評量 完成資料蒐集學習單 各季蔬果與健康飲食資料分享與討論	自編資料蒐集學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			<ul style="list-style-type: none"> ● 差異。 ● 自 po-III-2 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題 ● 健 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範 					
第 04 週 S 第 06 週	6	健康工程師	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 	Mbot 機器人的構造與操作。 機器人實作任務	能理解並辨別機器人的構造及運作，完成作業。 能正確操作 Mbot 並能完成至少一個實作任務。	健康工程師 1. 透過講解 Mbot 機器人認識至少兩個構造兩個操作模式。 2. 透過解說認識 Mbot 機器人至少七個動作原理。 3. 運用所學到的操作模式與動作原理，進行實作任務並完成。	課本題目 電腦實作評量	用 Mblock 玩 Mbot 機器人互動程式設計
第 07 週 S 第 08 週	4	食安設計師	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 ● 議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 自 ti-III-1 能運用好奇心察覺日常生活現象的規律性 會因為某些 	各季蔬果健康飲食題庫 機器人闖關關卡設計	能將收集的資料編寫八題是非題。 能覺察程式設計對錯，讓機器人產生正確的反應	食安設計師 1. 透過收集的各季蔬果與健康飲食資料改寫成是非題。 2. 讓同學試寫，並提出討論題目的是否容易閱讀，答案是否正確並檢討修正。 3. 利用課本教材所教，設計出機器人遇到正確與錯誤答案時的反應，以及與闖	1. 繳交進度報告表 2. 繳交題庫測驗表 3. 實作評量	用 Mblock 玩 Mbot 機器人互動程式設計 題庫測驗表 進度報告表 專案成果

			<p>變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法想像可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 健 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值觀。 		應。	關時的移動與動作。		
第 09 週 S 第 13 週	10	食安設計師 II	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 ● 議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 自 ti-III-1 能運用好奇心[察覺]日常生 現象的規律性 會因為某些變而產生差異，並能依據已知的科學知識科學方法[想像]可能發生的事情，以察覺不同的方法，也常能做出不同的成品。 ● 健 2b-III-1 認同健康的生活規範、態度與價值 	機器人闖關路線程式設計。	<p>能設計一套機器人順利行走的關卡。</p> <p>能覺察路線圖與題目數量的關係並決定沿用或修正。</p> <p>能覺察路線圖與機器人行走方式的關係並決定沿用或修正。</p> <p>想像並製作出符合三者要求的程式碼。</p>	<p>食安設計師 II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過機器人的路線板，排出一套可以回到原點路線。 2. 討論闖關路線與題目題數是否吻合，並檢討修正。 3. 討論闖關路線是否適合機器人行走，並檢討修正。 4. 製作出符合關卡設計的機器人程式。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 繳交進度報告表 2. 展示路線圖。 3. 實作評量 	自編路線圖板

			觀。					
第 14 週 S 第 18 週	10	除錯抓蟲去	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 自 tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 ● 健 1a-III-3 理解促進健康生活的方法、資源與規範 	機器人闖關路線程式設計。	能記錄機器人程式執行錯誤部分。	除錯抓蟲去 1. 觀察機器人執行關卡的反應，找出錯誤的部分。 2. 對錯誤的地方做修正或重新設計	1. 繳交進度報告表 2. 實作評量	
第 19 週 S 第 20 週	4	健康超人出發	<ul style="list-style-type: none"> ● 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 ● 議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。 ● 自 pe-III-1 能了解自變項、應變項並預測改變時可能的影響和進行適當次數測試的意義。在教師或教科書的指導 	Mbot 機器人闖關關卡	能完成 Mbot 機器人闖關活動。	健康超人出發 1. 透過展示並完成 Mbot 機器人闖關任務。 2. 向同學說明分享關卡的設計與巧思與創意。 3. 其他同學至少回饋一項優良或待改進的地方。	1. 機器人執行結果 2. 專案成果展示與分享	專案成果展示
				Mbot 機器人程式	能說明程式碼設	4. 與同學說明分享，闖關程		

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

		<p>或說明下，能了解探究的計畫，並進而能根據問題的特性、資源(設備等)的有無等因素，規劃簡單的探究活動。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 健 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。 	碼	計背後的意義。	<p>式碼設計背後的意義與用途。</p> <p>5. 同學回饋至少一項優良或待改進的地方。</p>		
--	--	--	---	---------	---	--	--