

臺南市公立麻豆區安業國民小學 115 學年度(第 1 學期)六年級彈性學習 E 柚 E 起來課程計畫參考說明

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(18)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 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
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	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)					
柚子闖天關 (6) 能操作 Scratch 及搜尋 柚子燈樣式並發表 ➡ 小安大業電子書 (6) 能取小安大業電子書 內容及使用 photicap 創作電子書 ➡ 文創好點子 (6) 能設計 3D 柚子文創 作品					

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
第七週~ 第十二週	6	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. 電子書創作內容 2. photicap 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 photicap，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 photicap 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	photocap
第十三週~ 第十八週	6	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	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	1. 完成 1 張 3D 列印圖稿 2. 完成 1 個柚子造型吊飾作品	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)

			的效能。			其意涵，推銷柚子產業的特色。		
--	--	--	------	--	--	----------------	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立麻豆區安業國民小學 115 學年度(第 2 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)	柚敵大作戰	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(16)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□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 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				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	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)					
柚子園大富翁 (5) 能設計柚子知識命運機 會卡及 scratch 闖關遊戲 ➡ 柚子文創客 1 (5) 能設計出胸章 LOGO、製 作課程及說明特色 ➡ 柚子文創客 2 (6) 能設計展示報告 3D 柚子 文創組合作品					

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 五週	5	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
第六週~第 十週	5	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
第十一週~ 第十六週	6	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。