

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(1)週	網路與生活	資議a-III-3 遵守 資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 社2b-III-1 體認 人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以 尊重 。	網路禮儀 智慧財產權 小組討論規範	1. 認識並 遵守網路智慧財產權 及健康的數位使用習慣。 2. 體認 小組成員有不同的表達方式及意見，並遵守 小組討論規範 ，進而合作學習。	1. 能認識網路禮儀，建立正確的網路使用習慣與態度，避免違法。 2. 能認識智慧財產之規定，建立守法觀念，及康健的數位使用習慣與態度。 3. 小組成員互相尊重，共同討論後，能團隊合作完成任務。	活動一：網路禮儀、智慧財產權(1節) 1. 小組搜尋網路資料，討論正確的網路禮儀及規範，及正確網路使用習慣，並歸納重點。 2. 小組進行正確的網路禮儀及智慧財產權規範發表。 3. 全班共同討論，訂定全班需遵守的網路智慧財產權及健康的數位使用規定。	網路禮儀、智慧財產權簡報	1
第(2)週-第(5)週	社區面面觀--問題思考與解決	社3a-III-1透過對時事的理解與省思， 提出 感興趣或令人困惑的現象及社會議題。 綜 Bc-III-3 運用 各類資源解決問題的規劃。	社區現況及改善建議 Xmind 心智圖軟體	1. 觀察社區環境及體驗社區生活現況，各組 提出社區改善建議提案 。 2. 運用 Xmind 心智圖軟體 分析社區現況及待解決問題。	1. 小組能提出對社區觀察後的省思及建議，進行社區改善建議提案。 2. 能應用心智圖，描述問題及對應解決的方法。 3. 能結合身邊之遭可用資源，進行社區待解決的問題解決方法提案。	活動一：社區面面觀(2節) 1. 小組討論回家後採訪家人、歸納自己生活經驗的體驗，提出社區待改善的現況問題及可能導致的原因。 2. 全班針對社區問題歸納，並擇一議題進行建議改善提案。 活動二：心智圖軟體Xmind—腦力激盪(2節) 1. 小組進行身邊周遭可取得資源與社區待解決的問題，解決方案討論。 2. 老師進行心智圖的介紹與使用示範。 3. 各小組進行繪製〈社區問題面面觀〉議題心智圖繪製，歸納分析社區問題及各組提出的因應方法。 4. 各小組進行〈社區問題面面觀〉心智圖發表。	社區面面觀採訪紀錄單 Xmind 心智圖軟體教學設計	4
第(6)週-第(13)週	AI 與社區人力不足問題探究	社3d-III-1選定學習主題或社會議題，進行 探究 與實作。 科議 a-III-2 展現動手 實作 的興趣及正向的科技態度。	社區問題 自動控制 Mbot 機器人	1. 探究社區 人口老化、人力不足 問題 ，尋求AI協助的可能性。 2. 小組利用 Mblock程式及Mbot機器人 ，研究AI可協助取代的工作，進行 實作 專題。	1. 小組能討論出社區面臨老化，AI可以取代協助的工作項目。 2. 小組能擇定「AI取代人力」專題，進行實作模擬。 3. 小組能使用 Mblock 程式及 Mbot 機器人進行「AI 取代人力」專題實作，並與他人合作產出想法與作品。	活動一：AI取代人力的可能(2節) 1. 小組討論社區人口老化，可能面臨的人力短缺的項目，並進行發表 2. 各小組擇定「AI取代人力」的項目實作專題 3. 各小組針對「AI取代人力」專題進行AI協助內容上的設計討論 活動二：機器人初探—Mbot程式控制體驗(6節) 1. 進行機器人組裝 2. Mblock程式安裝與教學 3. 讓機器人動起來—程式控制與感測器 4. 小組利用機器人程式進行「AI取代人力」專題AI協助內容上的實作模擬作品 5. 小組發表「AI 取代人力」專題實作成果	Mblock程式、Mbot機器人使用教材	8

年級	六年級	年級課程主題名稱	古民未來藍圖		課程設計者	江東軒	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☒ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)							
學校願景	健康、積極、創新、卓越、國際觀		與學校願景呼應之說明	1. 能以健康的態度，積極學習資訊科技，並落實於生活。 2. 透過主題課程，啟發創新思維並培養探究能力與問題解決的能力。 3. 透過發表、解說後，經成員討論，展現教學成果。 4. 以創新思維走向國際。				
總綱核心素養	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-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	一、 具備電腦操作與使用資訊科技知能， 探索 家鄉社區問題與思考解決方式。 二、 具備運算思維、程式設計、多媒體編輯等基本能力， 體驗與實踐 處理社區的生活問題。 三、 透過大崙新風貌-專題數位創作，探索社區食住行問題， 理解與關心 社區文化與未來想像。				
議題融入	應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☒ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選) 六年級戶外教育在允文允武_古民宋江陣看世界課程已經融入							
融入議題實質內涵	戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。							

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	網路與生活	資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題。	教育雲 學習拍 愛學網	1. 運用教育雲查詢資料或方法，解決問題。 2. 運用愛學網平台學習。	1. 能使用教育雲和學習拍，協助自己解決在學習上的問題。 2. 能透過愛學網，運用平台教學資源，提升學習的興趣。	活動一：網路學習資源(1節) 1. 教育雲與學習拍網站應用 2. 愛學網網站資源介紹 3. 網站資源運用小測驗	網路學習資源網站 教育雲 https://cloud.edu.tw/ 學習拍 www.adl.edu.tw/ 愛學網 https://stv.naer.edu.tw/	1
第(2)週 - 第(5)週	社區食衣住行--問題思考與解決	社3a-III-1透過對時事的理解與省思，提出感興趣或令人困惑的現象及社會議題。 綜 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。	社區食衣住行現況問題 Xmind心智圖軟體 問題解決方法	1. 觀察社區食衣住行現況，各組提出社區改善建議提案。 2. 運用Xmind心智圖軟體分析社區現況及待解決問題。 3. 運用身邊周遭可取得資源，對應社區食衣住行待解決的問題，提出解決方法。	1. 小組能提出對社區食衣住行觀察後的省思及建議，進行社區改善建議提案。 2. 能應用心智圖，描述問題及對應解決的方法。 3. 能結合身邊之遭可用資源，進行社區待解決的問題解決方法提案。	活動一：社區食衣住行(2節) 1. 小組討論歸納自己生活經驗上食衣住行其中一項的體驗，提出社區待改善的現況問題及可能導致的原因。 2. 全班針對社區問題歸納，並擇一議題進行建議改善提案。 活動二：心智圖軟體Xmind—腦力激盪(2節) 1. 小組進行身邊周遭可取得資源與社區待解決的問題，解決方案討論。 2. 老師進行心智圖的介紹與	Xmind 心智圖軟體教學設計	4
第(6)週 - 第(12)週	AI與社區垃圾問題專題探究	社3d-III-1選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 科議 a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。	社區問題 自動控制 Mbot 機器人	1. 探究社區隨地亂丟垃圾問題，配合AI協助的可能作法。 2. 小組利用Mblock程式及Mbot機器人，研究AI可協助改善社區隨地亂丟垃圾的方法，進行實作專題。	1. 小組能討論出社區亂丟垃圾的原因，AI可以協助的可能作法。 2. 小組能擇定「AI協助改善垃圾問題」專題，進行實作模擬。 3. 小組能使用 Mblock 程式及 Mbot 機器人進行「AI 協助改善垃圾問題」專題實作，並與他人合作產出想法與作品。	活動一：AI 協助改善垃圾問題(2節) 1. 小組討論社區髒亂的可能原因，並進行發表 2. 各小組擇定「AI協助改善垃圾問題」的項目實作專題 3. 各小組針對「AI協助改善垃圾問題」專題進行AI協助內容上的設計討論 活動二：機器人進階—Mbot程式控制體驗(5節) 1. 進行機器人感測、循跡、馬達教學 2. Mblock程式安裝與教學 3. 讓機器人動起來—程式控制、馬達與感測器 4. 小組利用機器人程式進行「AI 協助改善垃圾問題」專題 AI 協助內容上的實作模擬作品	Mblock程式、Mbot機器人使用教材	7

第 (13) 週 - 第 (20) 週	我愛古 民-主 題數位 創作	資議p-Ⅲ-2 使用 數位資源的整理方法。	影像紀錄環保廣告	1. 使用 影像文字紀錄 共創「社區創意 環保廣告 」作品。 2. 使用 數位資源規劃與探究問題，並尋求社區垃圾問題解決做法。	1. 能使用影像紀錄、文字編輯與他人合作產出想法與作品。 2. 能完成社區垃圾問題專題作品，探究社區問題發生的原因與影響，想像出解決問題的可能做法。	活動一：「社區創意環保廣告」（7節） 1. 討論廣告的構成要件。 2. 小組討論如何藉由社區創意環保廣告喚醒社区居民不亂丟垃圾的意識。 3. 進行專題實作規畫設計及執行。 4. 運用影像、文字編輯收集紀錄資料。 5. 完成「社區創意環保廣告」專案作品 6. 以簡報編輯歷程，展現專案成果。 活動二：「社區創意環保廣告」成果發表（1節） 1. 各組小朋友依動靜態佈展，進行工作分配，完成成果發表會準備。 2. 小組結合資訊科技進行成果發表會。 3. 小組完成自評及互評。	數位影像編輯 社區創意環保廣告設計學單 社區環保創意廣告腳本設計	8
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否融入資訊科技教學內容		☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 有 融入資訊科技教學內容 共(20)節 （以連結資訊科技議題為主）						
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☐無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙(1)人、自閉症()人、(<u>自行填入類型/人數</u>) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.專注力弱的學生，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需遠離出入口、接近老師，避免較多的干擾，並方便老師給予提醒。 2.說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。 3.課程進行每一小段落後，老師可提問，確認理解弱的學生是否理解課程重點。也可安排動態活動或小任務，讓過動的學生有合理動的機會。 4.講解時，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺輔助。 5.當學生堅持己見或情緒激動時，給予時間冷靜或替代行為抒發情緒。 特教老師姓名：林亮涵 普教老師姓名：江東軒						