

# 臺北市文山區萬福國民小學校訂彈性學習課程一覽表

## 萬福國小-校訂彈性學習課程

有品生活		扎根文化			國際視野	
生活行	益智行	創客行	觀點行		全球行	數位行
萬福好時光	思維謎境	萬福 MAKER	異同看世界		國際文化	智慧探索
1-6 年級	5-6 年級	5-6 年級	1-4 年級	5-6 年級	5-6 年級	3-6 年級
每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節	每週 2 節	每週 1 節	每週 1 節	每週 1 節

### 創客行-萬福 MAKER 5-6 年級課程架構內容

課程名稱	年級	上學期課程內容				下學期課程內容			
萬福 MAKER (每週 1 節)	五年級	木工我最行	藝起說故事	萬福饗宴	我是藝術策 展大師	木工我最行	MORE THAN MACHINE	動畫變變變	我長大了
	六年級	木工課程	故事家族創作	萬福饗宴	藝術策展	木作與維修	環境友善創作	逐格動畫	成長軌跡與畢 業策展

## 114 課程進度表-萬福 MAKER-五年級上學期

### 一、課程簡述

<b>領域學習課程</b>	萬福 MAKER	<b>教學對象年級</b>	五年級	<b>每週上課節次</b>	1
<b>設計教師</b>	五年級教學團隊				
<b>設計理念</b>	<p>本課程以萬福彈性課程三大主軸：「有品生活、扎根文化、國際視野」為出發，以 STEAM 創客課程為核心整合科技、融入英語發展課程模組、課程設計等，透過跨領域課程整合，設計學校在地化課程藉由教師社群帶領學生共同創造學校藝術亮點。課程推動除了涵養學生對在地文化的認同外，更希望能讓學生尊重包容不同文化的差異。</p> <p>課程進行將邀請社區人士參與藝術共學，讓親師生關注環境議題與生命教育，進而傳遞藝術生活感動與美學。另引進藝術家與外部資源，擴展學生學習視野，並參與社區藝術活動，讓學生藝術創作具在地特色。</p>				
<b>課程架構</b>	<pre> graph TD     A(萬福 MAKER) --&gt; B(木工我最行)     A --&gt; C(我是藝術策展大師)     A --&gt; D(藝起說故事)     A --&gt; E(萬福饗宴)             </pre>				

<p><b>課程目標</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 師生利用回收材料共同創作木作品，成為校園裝置藝術。(自 ah-III-2、INc-III-1，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3)</li> <li>2. 能蒐集家鄉故事，並透過不同媒材將故事呈現出來。(社 2a-III-1、2a-III-2、社 Ab-III-1、Af-III-1，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、表 A-III-1)</li> <li>3. 能尋找家鄉飲食記憶，以食材或藝術媒材將家鄉菜展現出來。(社 2a-III-1、2a-III-2、社 Ab-III-1、Af-III-1，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、表 A-III-1)</li> <li>4. 能了解策展過程，並樂於參與校內外展覽活動。(自 ah-III-2、INc-III-1，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3)</li> </ol>
<p><b>與其他領域/科目的連結</b></p>	<p>自然科學領域，藝術領域，社會領域</p>
<p><b>學期成績計算</b></p>	<p>◎ 評量方式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成：每單元創作之作品，依完整度、美感呈現、創作表達評分。</li> <li>2. 課堂表現：報告、發表、合作與討論、蒐集資料、上課表現、用具攜帶。</li> <li>3. 參加競賽：作為鼓勵，參加競賽或作品展覽(個人或共同展出)酌加平時分數。(美術創作展、藝術護照、學生美展、其他校內外美術相關創作競賽)。</li> </ol> <p>◎ 成績計算：作品 40%+平時成績 60%</p>
<p><b>課後延伸學習</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學生學習在上課前準備好美勞工具，並妥善保管。</li> <li>2. 學習對自己的作品負責，作品完成度高。</li> <li>3. 可以利用課餘假日，和家人參觀博物館、美術館、創意市集與表演。</li> </ol>

## 二、核心素養

<p>總綱核心素養項目</p>	<p>領域核心素養具體內涵</p>	<p>學習表現</p>	<p>學習內容</p>
<p>A2 系統思考與解決問題</p>	<p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關</p>	<p>社會領域</p>	<p>社會領域</p>

	注生活問題及其影響，並思考解決方法。	2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。
A3 規劃執行與創新應變	<b>藝-E-A3</b> 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷。	Af-III-1 為了確保基本人權、維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。
B3 藝術涵養與美感素養	<b>藝-E-B3</b> 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。	<b>藝術領域</b> 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	<b>藝術領域</b> 視 E-III-3 設計思考與實作。
C2 人際關係與團隊合作	<b>自-E-C2</b> 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 <b>自然科學領域</b> ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。 <b>自然科學領域</b> INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。

### 三、進度規劃

週次	日期	單元名稱/對應之學習表現	教學重點/對應之學習內容	學習評量	議題融入
一至四	9/1 至 9/27	木工我最行  自然科學領域 ah-III-2 藝術領域 1-III-6	1. 認識木工各種工具。 2. 木工技巧實作。 3. 簡易木工裝置。 4. 思考木工裝置改善生活問題。  自然科學領域 INc-III-1 藝術領域 視 E-III-3	學習參與 設計製作	安全教育 (安 E4) (安 E5) 性別平等教育 (性 E3)
五至九	9/28 至 11/01	藝起說故事  社會領域 2a-III-1、2a-III-2	1. 家族故事探訪。 2. 光影說故事。 3. 故事偶劇展演。	學習參與 設計製作	生命教育 (生 E3) (生 E4)

		藝術領域 1-III-6、2-III-2	社會領域 Ab-III-1、Af-III-1 藝術領域 表 A-III-1		家庭教育 (家 E4) (家 E5)
十 至 十四	11/02 至 12/06	萬福饗宴  社會領域 2a-III-1、2a-III-2 藝術領域 1-III-6、2-III-2	1. 透過五感尋找家的記憶。 2. 家族食譜創作。 3. 實作或藝術媒材創作。  社會領域 Ab-III-1、Af-III-1 藝術領域 視 E-III-3、表 A-III-1	口語評量 自我評量 學習參與 設計製作	生命教育 (生 E1) (生 E5) 國際教育 (國 E3)
十五 至 十九	12/07 至 1/10	我是藝術策展大師  自然科學領域 ah-III-2 藝術領域 1-III-6	1. 結合社區資源、展覽空間進行藝術策 展。 2. 展場布置與規劃。 3. 訓練導覽解說人員。  自然科學領域 INc-III-1 藝術領域 視 E-III-3	實作評量 學習參與 設計製作	戶外教育 (戶 E3) (戶 E4) 環境教育 (環 E1) (環 E2)
二十 至 二一	1/11 至 1/20	期末檢討/休業式  自然科學領域 ah-III-2	1. 回顧這一學期上課內容感想。 2. 期待下一學年學習展望。 3. 結業式。  自然科學領域 INc-III-1	自我評量 同儕互評	人權教育 (人 E3)(人 E4) 資訊教育 (資 E1) (資 E2) 能源教育 (能 E1)(能 E2)

## 114 課程進度表-萬福 MAKER-五年級下學期

### 一、課程簡述

<b>領域學習課程</b>	萬福 MAKER	<b>教學對象年級</b>	五年級	<b>每週上課節次</b>	1
<b>設計教師</b>	五年級教學團隊				
<b>設計理念</b>	<p>本課程以萬福彈性課程三大主軸：「有品生活、扎根文化、國際視野」為出發，以 STEAM 創客課程為核心整合科技、融入英語發展課程模組、課程設計等，透過跨領域課程整合，設計學校在地化課程藉由教師社群帶領學生共同創造學校藝術亮點。課程推動除了涵養學生對在地文化的認同外，更希望能讓學生尊重包容不同文化的差異。</p> <p>課程進行將邀請社區人士參與藝術共學，讓親師生關注環境議題與生命教育，進而傳遞藝術生活感動與美學。另引進藝術家與外部資源，擴展學生學習視野，並參與社區藝術活動，讓學生藝術創作具在地特色。</p>				
<b>課程架構</b>	<pre> graph TD     A(萬福 MAKER) --&gt; B(木工我最行)     A --&gt; C(MORE THAN MACHINE)     A --&gt; D(我長大了)     A --&gt; E(動畫變變變)             </pre>				

<b>課程目標</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 指導學生製作獨木舟模型，認識獨木舟架構，並和同學協力完成修舟任務。(自 ah-III-2、INc-III-1，藝 1-III-6、視 E-III-3)</li> <li>2. 能利用資源回收紙箱，創作在生活中可以使用的機器。(社 3a-III-1、Aa-III-2，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、A-III-1)</li> <li>3. 能將故事用分鏡的方式，畫出四格漫畫。(社 2b-III-1、Bb-III-1，藝 1-III-6、視 E-III-3)</li> <li>4. 能蒐集小學五年的成長紀實，設計一本成長小書。(自 ah-III-2、INc-III-1，藝 1-III-6、視 E-III-3)</li> </ol>
<b>與其他領域/科目的連結</b>	自然科學領域，藝術領域，社會領域
<b>學期成績計算</b>	<p>◎ 評量方式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成：每單元創作之作品，依完整度、美感呈現、創作表達評分。</li> <li>2. 課堂表現：報告、發表、合作與討論、蒐集資料、上課表現、用具攜帶。</li> <li>3. 參加競賽：作為鼓勵，參加競賽或作品展覽(個人或共同展出)酌加平時分數。(美術創作展、藝術護照、學生美展、其他校內外美術相關創作競賽)。</li> </ol> <p>◎ 成績計算：作品 40%+平時成績 60%</p>
<b>課後延伸學習</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓學生學習在上課前準備好美勞工具，並妥善保管。</li> <li>2. 學習對自己的作品負責，作品完成度高。</li> <li>3. 可以利用課餘假日，和家人參觀博物館、美術館、創意市集與表演。</li> </ol>

## 二、核心素養

<b>總綱核心素養項目</b>	<b>領域核心素養具體內涵</b>	<b>學習表現</b>	<b>學習內容</b>
A1 身心素質與自我精進	社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態	社會領域	社會領域

	度與價值觀，並探索自我的發展。	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。	Bb-III-1 自然與人文環境的交互影響，造成生活空間型態的差異與多元。
A2 系統思考與解決問題	<b>藝-E-A2</b> 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。	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。	Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。
B3 藝術涵養與美感素養	<b>藝-E-B3</b> 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。	<b>藝術領域</b> 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	<b>藝術領域</b> 視 E-III-3 設計思考與實作。
C2 人際關係與團隊合作	<b>自-E-C2</b> 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 <b>自然科學領域</b> ah-III-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現	視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 <b>自然科學領域</b> Inc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。

### 三、進度規劃

週次	日期	單元名稱/對應之學習表現	教學重點/對應之學習內容	學習評量	議題融入
一至四	2/11 至 3/06	木工我最行  自然科學領域 ah-III-2 藝術領域 1-III-6	1. 木作模型 2. 以修船代替造船 3. 彩繪船身  自然科學領域 Inc-III-1 藝術領域 視 E-III-3	聆聽評量 實作評量 學習參與	環境教育 (環 E3) 海洋教育 (海 E15) 科技教育 (科 E2)了

五 至 九	3/09 至 4/10	MORE THAN MACHINE  社會領域 3a-III-1 藝術領域 2-III-2	1. 收集生活周遭紙箱 2. 運用回收物解決生活問題 3. 紙箱創作作品展出  社會領域 Aa-III-2 藝術領域 視 A-III-1	聆聽評量 實作評量 學習參與	環境教育 (環 E6) 人權教育 (人 E3)
十 至 十四	4/13 至 5/15	動畫變變變  社會領域 2b-III-1 藝術領域 2-III-2	1. 四格漫畫 2. 分鏡腳本 3. 角色造型設計  社會領域 Bb-III-1 藝術領域 視 A-III-1	聆聽評量 實作評量 學習參與 設計製作	性別平等教育 (性 E11) 品德教育 (品 E4)
十五 至 十九	5/18 至 6/19	我長大了  自然科學領域 ah-III-2 藝術領域 1-III-6	1. 回顧出生到小學成長歷程 2. 製作成長小書 3. 舉辦小書展覽、分享  自然科學領域 INc-III-1 藝術領域 視 E-III-3	自我評量 聆聽評量 實作評量 學習參與	生命教育 (生 E4) 家庭教育 (家 E3)
二十 至 二一	6/22 至 6/30	期末檢討/休業式  自然科學領域 ah-III-2	1. 回顧這一學期上課內容感想。 2. 期待下一學年學習展望。 3. 結業式  自然科學領域 INc-III-1	自我評量 同儕互評 實作評量	戶外教育 (戶 E3) 國際教育 (國 E6)

## 114 課程進度表-萬福 MAKER-六年級上學期

### 一、課程簡述

領域學習課程	萬福 MAKER	教學對象年級	六年級	每週上課節次	1
設計教師	六年級教學團隊				
設計理念	<p>本課程以「有品生活、扎根文化、國際視野」為核心，透過 STEAM 創客教育及社區文化學習，引導學生從生活感受出發，培養對世界的美好與溫暖的感知，連結家族傳承、地方文化與環境意識，進而透過實踐與創造，以學習來學習，開啟無限學習可能。</p> <p>課程內容包括木工課程、故事創作、萬福饗宴、藝術策展等多元學習主題，學生將在動手實作、探索社區、策展藝術的過程中，深化對文化與環境的理解，並培養獨立思考與創造力。</p>				
課程架構	<p><b>課程學習架構</b></p> <p><b>木工課程   創客教育與生活應用</b></p> <p>目標：透過動手實作，培養學生的木工技能與設計思考，理解如何運用創意與技術改善生活問題。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>木工技巧實作</b>：基礎木工操作，工具使用與安全教育。</li> <li>2. <b>簡易木工裝置</b>：製作實用的小型木工作品，提升學生的動手能力。</li> <li>3. <b>思考木工裝置改善生活問題</b>：學生自行設計並製作改善社區或學校生活的小型裝置，培養問題解決能力。</li> </ol> <p><b>故事家族創作   探索地方記憶與光影敘事</b></p> <p>目標：透過訪談與創作，讓學生深入社區歷史與文化，並運用光影技術傳遞故事。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>社區故事探訪</b>：學生走訪社區，訪問居民，蒐集地方故事與記憶。</li> <li>2. <b>光影說故事</b>：運用光影投影技術，結合故事燈、剪紙等方式進行視覺敘事。</li> <li>3. <b>故事剪紙</b>：學習剪紙藝術，透過視覺圖像表現故事與情感。</li> </ol>				

### 萬福饗宴 | 五感體驗與環境探索

目標：透過感官探索與實地體驗，讓學生深度理解社區文化、生態與環境議題。

1. 透過五感尋找社區的記憶：透過味覺、嗅覺、觸覺、聽覺與視覺，發掘社區文化與特色。
2. 萬盛溪划舟：透過划舟探索水文，體驗水域生態，學習水上安全知識。
3. 家鄉水質檢測、水文探訪：結合科學探究，讓學生親自檢測水質，了解環境變遷對水資源的影響。
4. 社區自然生態：考察社區的動植物生態，培養環境觀察與保育意識。
5. 寶藏巖人文歷史：實地參訪寶藏巖，了解當地歷史脈絡與文化特色。

### 藝術策展 | 策展思維與社區共創

目標：讓學生學習如何規劃與布置展覽，透過展覽與導覽，傳遞學習成果與社區連結。

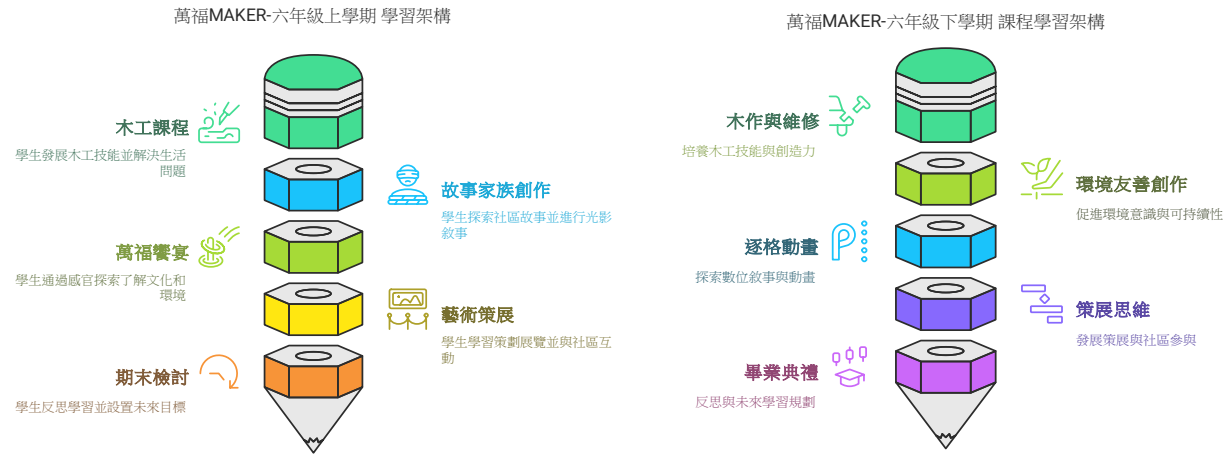
1. 結合社區資源、展覽空間進行藝術策展：學生規劃展覽主題，並結合社區資源進行展覽策劃。
2. 展場布置與規劃：學習展場設計與作品呈現方式，實際動手規劃與布置。
3. 訓練導覽解說人員：讓學生擔任導覽員，學習如何有效傳遞展覽內容，與觀眾互動。

### 期末檢討 | 反思與未來學習規劃

目標：透過學習回顧與分享，幫助學生反思成長，並設立下一階段的學習目標。

1. 回顧這一學期上課內容感想：讓學生整理學習心得，記錄最有收穫的部分。

## 2. 期待下一學年學習展望：鼓勵學生為未來的學習設定目標，培養自主學習能力。



### 課程特色

1. 結合 STEAM 創客教育與文化探索，讓學習更有實踐價值。
2. 透過五感體驗、故事創作與環境探索，培養孩子對生活與世界的敏銳觀察力。
3. 強調動手實作與展覽策劃，讓學生真正將學習成果應用於現實生活中。
4. 連結社區資源與國際視野，讓孩子的學習不僅限於學校，更能延伸到真實世界。

這門課程將知識、技能與創造力融合，讓孩子不僅學會「知識」，更能「應用」與「創造」，並在課程中培養跨領域的思考與問題解決能力。最終，孩子將成為能夠探索、思考、創作與行動的學習者，開啟無限學習的可能！

	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="719 252 860 309">學習課程</th> <th data-bbox="860 252 1382 309">上學期學習成果</th> <th data-bbox="1382 252 1928 309">下學期學習成果</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="719 309 860 367">實作技能</td> <td data-bbox="860 309 1382 367">簡單木工作品、故事剪紙、光影裝置</td> <td data-bbox="1382 309 1928 367">逐格動畫創作、音樂盒製作、漿葉設計</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 367 860 424">環境意識</td> <td data-bbox="860 367 1382 424">社區五感探索、水質檢測、生態觀察</td> <td data-bbox="1382 367 1928 424">環保手工創作、環境友善義賣</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 424 860 481">視覺表達</td> <td data-bbox="860 424 1382 481">剪紙故事、光影說故事</td> <td data-bbox="1382 424 1928 481">動畫設計、藝術策展</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 481 860 539">團隊合作</td> <td data-bbox="860 481 1382 539">社區訪談、展覽規劃</td> <td data-bbox="1382 481 1928 539">畢業展策畫、團隊作品分享</td> </tr> <tr> <td data-bbox="719 539 860 596">學習反思</td> <td data-bbox="860 539 1382 596">期末檢討與未來規劃</td> <td data-bbox="1382 539 1928 596">成長軌跡回顧與畢業典禮</td> </tr> </tbody> </table>			學習課程	上學期學習成果	下學期學習成果	實作技能	簡單木工作品、故事剪紙、光影裝置	逐格動畫創作、音樂盒製作、漿葉設計	環境意識	社區五感探索、水質檢測、生態觀察	環保手工創作、環境友善義賣	視覺表達	剪紙故事、光影說故事	動畫設計、藝術策展	團隊合作	社區訪談、展覽規劃	畢業展策畫、團隊作品分享	學習反思	期末檢討與未來規劃	成長軌跡回顧與畢業典禮
學習課程	上學期學習成果	下學期學習成果																			
實作技能	簡單木工作品、故事剪紙、光影裝置	逐格動畫創作、音樂盒製作、漿葉設計																			
環境意識	社區五感探索、水質檢測、生態觀察	環保手工創作、環境友善義賣																			
視覺表達	剪紙故事、光影說故事	動畫設計、藝術策展																			
團隊合作	社區訪談、展覽規劃	畢業展策畫、團隊作品分享																			
學習反思	期末檢討與未來規劃	成長軌跡回顧與畢業典禮																			
<p><b>課程目標</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過木工課程，結合創客精神，讓學生動手實作，理解技術如何改善生活。(藝 1-III-2、1-III-3、1-III-6、視 E-III-3、P-III-1、P-III-2，自 ai-III-2、INb-III-4)</li> <li>2. 透過故事創作與光影藝術，讓學生探索社區記憶，發展地方文化敘事能力。(社 2b-III-2、3d-III-3、Bc-III-1、Cc-III-1、Cc-III-2，藝 1-III-2、1-III-3、視 E-III-3、表 A-III-1)</li> <li>3. 透過萬福饗宴活動，透過五感探索社區歷史、人文與生態，培養環境關懷意識。(社 2a-III-1、Bc-III-1，藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、表 A-III-1)</li> <li>4. 透過藝術策展，讓學生學習如何運用展覽敘事，與社區共享學習成果。(藝 1-III-6、視 P-III-1、P-III-2)</li> <li>5. 透過期末檢討，幫助學生回顧學習歷程，深化反思，並規劃未來的學習目標。(社 3d-III-3、Cc-III-1，藝 2-III-2、2-III-5、視 E-III-3、P-III-1、P-III-2、表 A-III-1)</li> </ol>																				
<p><b>與其他領域/科目的連結</b></p>	<p>社會領域， 自然科學領域， 藝術領域</p>																				
<p><b>學期成績計算</b></p>	<p>◎ 評量方式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成：每單元創作之作品，依各單元之目標，及完整度、美感呈現、創作表達評分。</li> <li>2. 課堂表現：報告、發表、合作與討論、蒐集資料、上課表現、用具攜帶。</li> <li>3. 參加競賽：作為鼓勵，參加競賽或作品展覽(個人或共同展出)酌加平時分數。(美術創作展、藝</li> </ol>																				

	<p>術護照、學生美展、其他校內外美術相關創作競賽)。</p> <p>◎ 成績計算：作品 40%+平時成績 60%</p>
<p><b>課後延伸學習</b></p>	<p>課程不僅著重於課堂內的學習與實作，更希望透過課後延伸學習，讓學生能夠持續探索、深化學習成果，並將所學應用到更多實際情境中。以下是針對各課程主題的延伸學習方向：</p> <p><b>木工課程   創客與生活應用</b></p> <p>延伸學習方向：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>進階木工實作</b>：在家嘗試製作更具挑戰性的木工作品，如書架、燈具或小型家具。</li> <li>2. <b>設計 DIY 木工專案</b>：鼓勵學生觀察生活中的小問題，設計解決方案，例如簡單的手機架、收納盒等。</li> <li>3. <b>參訪木工工坊</b>：與木工職人對話，了解專業木工技術與傳統工藝，學習不同木材的應用方式。</li> </ol> <p><b>故事創作   社區記憶與光影藝術</b></p> <p>延伸學習方向：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>紀錄家族故事</b>：訪問家人，整理家族記憶，撰寫成故事或製作圖文紀錄。</li> <li>2. <b>拍攝光影故事短片</b>：將課堂學習的光影敘事技術應用在短片製作上，創作自己的光影動畫或剪影短片。</li> <li>3. <b>參與地方文化活動</b>：參加社區故事分享會或文史工作坊，學習如何從不同視角記錄地方記憶。</li> </ol> <p><b>萬福饗宴   自然探索與環境行動</b></p> <p>延伸學習方向：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>社區水域觀察日誌</b>：每週記錄家鄉溪流或湖泊的變化，並拍攝環境紀錄照片，了解環境變遷。</li> <li>2. <b>參與環境保護活動</b>：加入當地環保團體，參與水質檢測、淨灘或生態保育活動。</li> <li>3. <b>家鄉食材探索與烹飪</b>：訪問長輩，學習傳統食譜，製作道地家鄉料理，記錄味覺記憶。</li> </ol>

	<p><b>藝術策展   展覽設計與文化創意</b></p> <p><b>延伸學習方向：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>自主策展實驗：</b>與同學組隊，挑選一個主題，在學校或社區內規劃小型展覽，練習策展與導覽技巧。</li> <li>2. <b>參訪藝術展覽：</b>觀察不同展覽的策展方式，學習如何透過展場設計提升觀展體驗。</li> <li>3. <b>導覽影片製作：</b>錄製導覽解說影片，分享學習成果，練習表達能力與故事敘述技巧。</li> </ol> <p><b>期末檢討   反思與未來學習</b></p> <p><b>延伸學習方向：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>學習反思日誌：</b>撰寫學習心得，思考哪些部分最有收穫，哪些地方還可以改進。</li> <li>2. <b>設定個人學習挑戰：</b>針對喜歡的課程領域，設計一個學期的學習計畫，例如挑戰製作更大型的木工作品或深入研究水質檢測技術。</li> <li>3. <b>分享與教學：</b>將學習到的知識與技能分享給其他同學或家人，例如舉辦小型木工 DIY 課程或環境故事分享會。</li> </ol> <p>透過這些延伸學習活動，學生能夠進一步深化學習成果，並將所學應用於日常生活與社區行動中。不論是透過動手實作、探索地方文化，還是投入環境保護與藝術策展，學生都能在學習的過程中發現自己的興趣與專長，培養解決問題的能力，並開拓無限學習的可能性！</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 二、核心素養

總綱核心素養項目	領域核心素養具體內涵	學習表現	學習內容
A2 系統思考與解決問題	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。	社會領域 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	社會領域 Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背

A3 規劃執行與創新應變	<b>藝-E-A3</b> 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。	景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。
B2 科技資訊與媒體素養	<b>藝-E-B2</b> 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。	3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。	Cc-III-1 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。
B3 藝術涵養與美感素養	<b>藝-E-B3</b> 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。	<b>藝術領域</b> 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。	Cc-III-2 族群的遷徙、通婚及交流，與社會變遷互為因果。
C2 人際關係與團隊合作	<b>自-E-C2</b> 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。	1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	<b>藝術領域</b> 視 E-III-3 設計思考與實作。
C3 多元文化與國際理解	<b>藝-E-C3</b> 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。	1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。
	<b>自-E-C1</b> 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。	2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。
	<b>社-E-A1</b> 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。	2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。	表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。
		3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。 <b>自然科學領域</b>	<b>自然科學領域</b> INb-III-4 力可藉由簡單機械傳遞。
		ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。	

### 三、進度規劃

週次	日期	單元名稱/應對之學習表現	教學重點/應對之學習內容	學習評量	議題融入
一至四	9/1 至 9/27	木工課程  藝術領域 1-III-2、1-III-3、1-III-6  自然科學領域 ai-III-2	1. 木工技巧實作。 2. 簡易木工裝置。 3. 思考木工裝置改善生活問題。  藝術領域 視 E-III-3、P-III-1、P-III-2 自然科學領域 INb-III-4	學習參與 設計製作	安全教育 (安 E4) (安 E5)
五至九	9/28 至 11/01	故事創作  社會領域 2b-III-2、3d-III-3 藝術領域 1-III-2、1-III-3	1. 社區故事探訪。 2. 光影說故事。 3. 故事剪紙。  社會領域 Bc-III-1、Cc-III-2 藝術領域 視 E-III-3、表 A-III-1	學習參與 設計製作	生命教育 (生 E3) (生 E4) 家庭教育 (家 E4) (家 E5)
十至十四	11/02 至 12/06	萬福饗宴  社會領域 2a-III-1 藝術領域 1-III-6、2-III-2	1. 透過五感尋找社區的記憶。 2. 萬盛溪划舟。 3. 家鄉水質檢測、水文探訪。 4. 社區自然生態。 5. 寶藏巖人文歷史。  社會領域 Bc-III-1、Cc-III-1 藝術領域 視 E-III-3、表 A-III-1	學習參與 設計製作	生命教育 (生 E1) (生 E5) 國際教育 (國 E3)

十五 至 十九	12/07 至 1/10	藝術策展  藝術領域 1-III-6	1. 結合社區資源、展覽空間進行藝術策展。 2. 展場布置與規劃。 3. 小小導覽解說人員訓練。  藝術領域 視 P-III-1、P-III-2	學習參與 設計製作	戶外教育 (戶 E3) (戶 E4) 環境教育 (環 E1) (環 E2)
二十 至 二一	1/11 至 1/20	期末檢討/休業式  社會領域 3d-III-3 藝術領域 2-III-2、2-III-5	1. 回顧這一學期上課內容感想。 2. 期待下一學年學習展望。  社會領域 Cc-III-1 藝術領域 視 E-III-3、P-III-1、P-III-2、表 A-III-1	實作評量 學習參與 設計製作	人權教育 (人 E4) 資訊教育 (資 E2) 能源教育 (能 E1)

## 114 課程進度表-萬福 MAKER-六年級下學期

### 一、課程簡述

領域學習課程	萬福 MAKER	教學對象年級	六年級	每週上課節次	1
設計教師	六年級教學團隊				
設計理念	<p>本課程以「有品生活、扎根文化、國際視野」為核心，透過 STEAM 創客教育 及 社區文化學習，引導學生從生活感受出發，培養對世界的美好與溫暖的感知，連結家族傳承、地方文化與環境意識，進而透過實踐與創造，以學習來學習，開啟無限學習可能。</p> <p>透過木工課程、故事創作、萬福饗宴、藝術策展等多元學習主題，學生將在動手實作、探索社區、策展藝術的過程中，深化對文化與環境的理解，並培養獨立思考與創造力。</p> <p><b>課程學習架構</b></p> <p><b>木作與維修   創客教育與生活應用</b></p> <p><b>目標：</b> 透過動手實作，培養學生的木工技能與設計思考，理解如何運用創意與技術改善生活問題。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手作工具應用（音樂盒）：學習基礎木工操作，掌握工具使用與安全教育。</li> <li>2. 用複合媒材造槳：探索不同材料特性，設計並製作水上運動裝置，學習功能性設計與創意應用。</li> </ol> <p><b>環境友善創作   探索環境與永續設計</b></p> <p><b>目標：</b> 透過創作提升環境意識，並實踐永續設計，培養學生的社會責任感與創新能力。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 做手工皂：學習環保手工皂的製作方式，理解日常用品的可持續性。</li> <li>2. 魚網編織袋：回收漁網材料，學習繩結技術，創作可重複使用的環保袋。</li> <li>3. 創作義賣：鼓勵學生參與義賣活動，體驗社會企業概念，將創作與環境行動結合。</li> </ol> <p><b>逐格動畫   數位敘事與媒體創作</b></p> <p><b>目標：</b> 學習數位媒體與動畫技術，發展視覺敘事能力，並探索影像創作的表現方式。</p>				

1. **電影機發明歷史**：認識電影與動畫的發展歷程，了解視覺媒體的影響力。
2. **連續動作製作技巧**：學習逐格動畫的基本原理與操作方法。
3. **設計與創作簡單動畫**：發想故事情節，創作一部完整的逐格動畫作品

### 成長軌跡與畢業策展 | 策展思維與社區共創

**目標**：透過策展活動，讓學生學習如何規劃與布置展覽，將學習成果與社區連結。

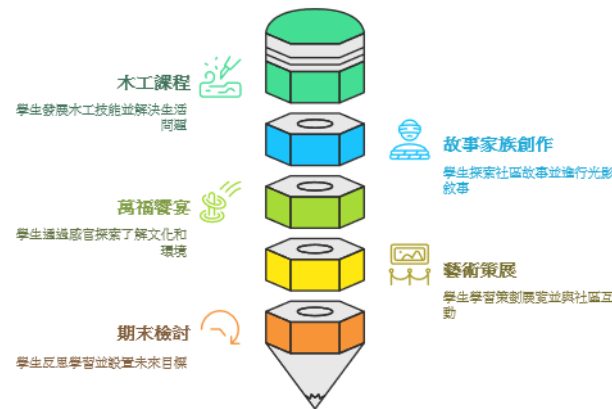
1. **回顧小學六年點滴**：整理學習歷程與創作成果，透過策展呈現成長軌跡。
2. **畢業成果展現與分享**：學生規劃展覽空間，安排展品陳列與導覽解說，實踐策展能力與團隊合作精神。

### 畢業典禮 | 反思與未來學習規劃

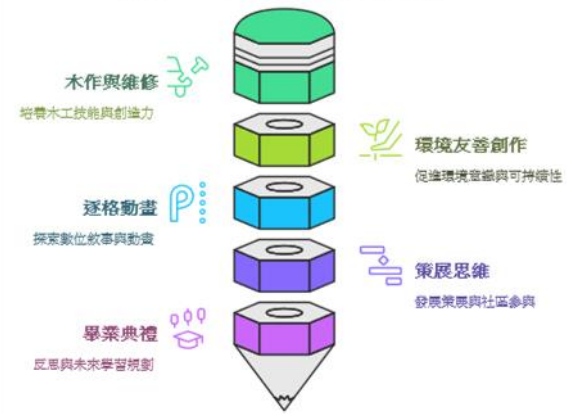
**目標**：透過學習回顧與分享，幫助學生反思成長，並設立下一階段的學習目標。

1. **參與畢業典禮**：展示學習成果，分享創作歷程，與家長、老師、同學交流學習心得。
2. **未來學習展望**：設定個人學習計畫，培養自主學習能力，為下一階段學習做好準備。

高福MAKER-六年級上學期 學習架構



高福MAKER-六年級下學期 課程學習架構



### 課程特色

1. 以 STEAM 創客教育為核心，動手實作，提升解決問題的能力。
2. 結合環境永續與社區文化，培養學生的社會參與精神。
3. 學習數位敘事與動畫技術，拓展視覺藝術與媒體創作能力。
4. 透過策展與畢業成果展，完整展現學習歷程與成長軌跡。

這門課程將**知識、技能與創造力融合**，讓孩子不僅學會「知識」，更能「應用」與「創造」，並在課程中培養跨領域的思考與問題解決能力。最終，孩子將成為能夠探索、思考、創作與行動的學習者，開啟無限學習的可能！

學習課程	上學期學習成果	下學期學習成果
實作技能	簡單木工作品、故事剪紙、光影裝置	逐格動畫創作、音樂盒製作、漿葉設計
環境意識	社區五感探索、水質檢測、生態觀察	環保手工創作、環境友善義賣
視覺表達	剪紙故事、光影說故事	動畫設計、藝術策展
團隊合作	社區訪談、展覽規劃	畢業展策畫、團隊作品分享
學習反思	期末檢討與未來規劃	成長軌跡回顧與畢業典禮

### 課程目標

1. 透過木作與維修課程，培養學生的木工技能與設計思考能力，學習如何透過創意與技術改善生活問題。(藝 1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、視 P-III-2，自 ai-III-2、INb-III-4)
2. 透過環境友善創作讓學生提升環境意識，實踐永續設計，並透過義賣活動體驗社會參與的價值。(社 2a-III-1、3d-III-3、Bc-III-1、Cc-III-2，藝 1-III-2、1-III-3、1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、表 A-III-1，自 ai-III-2、pa-III-2、INa-III-6、INb-III-4)
3. 透過逐格動畫的探索，學習數位媒體與動畫技術，發展視覺敘事能力，並探索影像創作的可能性。(藝 1-III-6、視 E-III-3，自 pa-III-2、ai-III-2、INa-III-6、INb-III-4)

	<p>4. 成長軌跡與畢業策展連結國際交流，透過策展活動，學習展覽規劃與布置，並透過畢業展覽完整呈現學習歷程。(社 2a-III-1、2b-III-2、Cc-III-1，藝 1-III-2、1-III-3、1-III-6、2-III-2、視 E-III-3、表 A-III-1)</p> <p>5. 畢業典禮的成果展現，讓孩子的成果展示與分享，幫助學生反思成長，確立未來學習目標，並提升表達與溝通能力。(社 2a-III-1、2b-III-2、Cc-III-1，藝 1-III-2、1-III-6、2-III-5、3-III-2、3-III-3、3-III-4、視 E-III-3、視 P-III-1、視 P-III-2)</p>
<b>與其他領域/科目的連結</b>	社會領域，自然科學領域，藝術領域
<b>學期成績計算</b>	<p>◎ 評量方式</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品完成：每單元創作之作品，依完整度、美感呈現、創作表達評分。</li> <li>2. 課堂表現：報告、發表、合作與討論、蒐集資料、上課表現、用具攜帶。</li> <li>3. 參加競賽：作為鼓勵，參加競賽或作品展覽(個人或共同展出)酌加平時分數。(美術創作展、藝術護照、學生美展、其他校內外美術相關創作競賽)。</li> </ol> <p>◎ 成績計算：作品 40%+平時成績 60%</p>
<b>課後延伸學習</b>	<p>課程不僅著重於課堂內的學習與實作，更希望透過課後延伸學習，讓學生能夠持續探索、深化學習成果，並將所學應用到更多實際情境中。以下是針對各課程主題的延伸學習方向：</p> <p><b>木作與維修   自主創客實作</b></p> <p>延伸學習方向：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在家實驗木工技巧，如製作實用家具或生活用品。</li> <li>2. 參加木工創客工作坊，學習更進階的木工技法與設計思維。</li> <li>3. 透過社區木作活動，與職人交流，認識傳統與現代木工技術。</li> </ol> <p><b>環境友善創作   環境行動參與</b></p> <p>延伸學習方向：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參加社區淨灘、生態調查等環保行動，將課堂學習轉化為實際行動。</li> <li>2. 研究環保創作，如升級再造設計，動手製作環保工藝品。</li> </ol>

3. 與家人討論如何在生活中減少塑膠使用，實踐低碳生活方式。

### **逐格動畫 | 數位創作實驗**

延伸學習方向：

1. 自主拍攝一段逐格動畫，運用不同物件（黏土、紙片等）嘗試視覺敘事技巧。
2. 參與線上動畫設計課程，如 Adobe Animate 或 Stop Motion Studio 教學影片。
3. 觀賞經典逐格動畫電影，如《酷寶：魔弦傳說》、《聖誕夜驚魂》，學習影像敘事技巧

### **成長軌跡與畢業策展 | 藝術策展觀察**

延伸學習方向：

1. 參觀國內外藝術展覽，記錄觀展心得，分析策展方式與作品展示方式。
2. 在家實驗小型策展，例如佈置個人藝術作品展示區，學習如何陳列與說明作品。
3. 設計展覽導覽手冊，模擬策展團隊角色，思考如何讓觀眾更有沉浸感

### **畢業典禮 | 學習回顧與未來展望**

延伸學習方向：

1. 撰寫個人學習回顧，紀錄在萬福 MAKER 課程中的收穫與挑戰。
2. 製作個人學習歷程影片或數位作品集，記錄成長軌跡。
3. 與家人、師長討論未來的學習目標，規劃下一階段的學習方向。

讓學生將課堂所學轉化為日常實踐，提升自主學習能力。透過社區參與，擴展學習場域，培養社會責任感。透過環境行動與創作實踐，深化對可持續發展的理解。透過數位創作與策展觀察，提升視覺表達與策展思維。透過學習回顧與未來規劃，建立自主學習與生涯規劃能力。本課程的課後延伸學習，將幫助學生不僅在課堂內學習，更能夠在真實世界中實踐與創造，開拓更豐富的學習體驗，並為未來的學習與成長奠定堅實基礎！

## 二、核心素養

總綱核心素養項目	領域核心素養具體內涵	學習表現	學習內容
A2 系統思考與解決問題	社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。	<b>社會領域</b> 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。 3d-III-3 分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。	<b>社會領域</b> Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。 Cc-III-1 個人在團體中的角色會隨著社會變遷產生改變。 Cc-III-2 族群的遷徙、通婚及交流，與社會變遷互為因果。
A3 規劃執行與創新應變	藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。	<b>藝術領域</b> 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 2-III-5 能表達對生活物件及藝術作品的看法，並欣賞不同的藝術與文化。 3-III-2 能了解藝術展演流程，並表現尊重、協調、溝通等能力。 3-III-3 能應用各種媒體蒐集藝文資訊與展演內容。	<b>藝術領域</b> 視 E-III-3 設計思考與實作。 視 P-III-1 在地及全球藝文展演、藝術檔案。 視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。
B2 科技資訊與媒體素養	藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。		
B3 藝術涵養與美感素養	藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。		
C2 人際關係與團隊合作	自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。		
C3 多元文化與國際理解	藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 自-E-C1 培養愛護自然、珍愛生命、惜取資源的關懷心與行動力。		

	<p>自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。</p> <p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>社-E-A2 敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p>	<p>3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中的美感。</p> <p><b>自然科學領域</b></p> <p>pa-III-2 能從（所得的）資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果（例如：來自同學）比較對照，檢查相近探究是否有相近的結果。</p> <p>ai-III-2 透過成功的科學探索經驗，感受自然科學學習的樂趣。</p>	<p>表 A-III-1 家庭與社區的文化背景和歷史故事。</p> <p><b>自然科學領域</b></p> <p>INa-III-6 能量可藉由電流傳遞、轉換而後為人類所應用。利用電池等設備可以儲存電能再轉換成其他能量。</p> <p>INb-III-4 力可藉由簡單機械傳遞。</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 三、進度規劃

週次	日期	單元名稱/對應之學習表現	教學重點/對應之學習內容	學習評量	議題融入
一至四	2/11 至 3/07	木作與維修  藝術領域 1-III-6、2-III-2 自然科學領域 ai-III-2	1. 木工技巧實作 2. 簡易木工裝置 3. 思考木工裝置改善生活問題  藝術領域 視 E-III-3、視 P-III-2 自然科學領域 INb-III-4	學習參與 設計製作	安全教育 (安 E4) (安 E5)

五 至 九	3/08 至 4/11	環境友善創作  社會領域 2a-III-1、3d-III-3 藝術領域 1-III-2、1-III-3、1-III-6、 2-III-2 自然科學領域 ai-III-2、pa-III-2	1. 做手工皂 2. 魚網編織袋 3. 創作義賣  社會領域 Bc-III-1、Cc-III-2 藝術領域 視 E-III-3、表 A-III-1 自然科學領域 INa-III-6、INb-III-4	學習參與 設計製作	戶外教育 (戶 E3) (戶 E4) 環境教育 (環 E1) (環 E2)
十 至 十四	4/12 至 5/16	逐格動畫  藝術領域 1-III-6 自然科學領域 pa-III-2、ai-III-2	1. 電影機發明歷史 2. 連續動作製作技巧 3. 設計與創作簡單動畫  藝術領域 視 E-III-3。 自然科學領域 INa-III-6、INb-III-4	學習參與 設計製作	生命教育 (生 E3) 環境教育 (環 E2) 生涯規劃教育 (生涯 4. 7. 10. 12)
十五 至 十八	5/17 至 6/13	成長軌跡  社會領域 2a-III-1、2b-III-2 藝術領域 1-III-2、1-III-3、1-III-6、 2-III-2	1. 回顧小學六年點滴 2. 畢業成果展現與分享  社會領域 Cc-III-1 藝術領域 視 E-III-3、表 A-III-1	學習參與 設計製作	生命教育 (生 E3) (生 E4)
十九	6/14 至 6/20	畢業  社會領域 2a-III-1、2b-III-2 藝術領域 1-III-2、1-III-6、2-III-5、3- III-2、3-III-3、3-III-4	6/18 畢業典禮  社會領域 Cc-III-1 藝術領域 視 E-III-3、視 P-III-1、視 P- III-2	實作評量 學習參與	人權教育 (人 E3) (人 E4) 資訊教育 (資 E1) (資 E2)