

臺南市永康區復興國民小學 109 學年度第一學期六年級彈性學習科學復興真 GOOD 課程計畫(普通班 特教班)

| | | | | | | | | |
|--------------------------|--|----------------|---|------|---|------|----------------|----------------|
| 課程名稱 | 虛實暢遊真 GOOD | 實施年級 (班級組別) | 六年級 | 教學節數 | 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) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | | |
| 設計理念 | 交互作用-透過資訊探索，結合校園生活，創作與表達復興地理故事。 | | | | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養 | E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | | | | | |
| 課程目標 | 透過資訊與生活的結合，建置虛擬的 VR 空間，解說校園生活環境。 | | | | | | | |
| 配合融入之領域 或議題 | <input checked="" 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 checked="" 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 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 | 學生能透過 3D 建模軟體建置校園一部分的 VR 場景 | | | | | | | |
| 課程架構脈絡 | | | | | | | | |
| 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 | 學習目標 | 學習活動 | 學習評量 (表現任務) | 自編自選教材 或學習單 |

| | | | | | | | | |
|----------|----|---------------------|--|---|---|--|------|---------------|
| 第 1-8 週 | 16 | 1. VR 虛擬實境 (瞭解篇) | <p>自然 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。</p> <p>資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</p> <p>科-E-A1 具備正確且安全地使用科技產品的知能與行為 習慣。</p> | <p>1. 認識 VR 的本質，了解 VR 裝置的互動特性 輕課程</p> <p>2. 了解各種開發工具及軟硬體之間的關係</p> | <p>1. 認識 VR 及發展現況 VR 的本質</p> <p>2. VR 技術的發展</p> <p>3 市面上的 VR 裝置</p> | <p>1. 能上網搜尋有關 VR 的資料</p> <p>2. 能將上網蒐集的資料整理，並做成報告</p> | 小組報告 | VR 小達人(認識 VR) |
| 第 9-14 週 | 12 | 2. VR 虛擬實境 (操作篇) | <p>社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p> <p>藝術 1-II-7 能創作簡短的表演。</p> <p>資E2使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> | <p>1. 懂得如何使用 Unity 建構 VR 互動環境</p> | <p>1 能了解 Unity 視窗與操作簡介</p> <p>2 能匯入資源與使用 Google VR 建立展覽空間</p> | <p>1 上課認真聆聽 Unity 視窗與操作簡介</p> <p>2 與同儕討論可匯入的資源</p> <p>3 小組製作使用 Google VR</p> <p>4 小組建立展覽空間</p> | 實作作品 | |

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

| | | | | | | | | |
|-----------|----|---------------------|--|-------------------------|--|-------------------------------------|------|--|
| 第 15-20 週 | 12 | 2. VR 虛擬實境 (成果篇) | 資E5使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 國語文 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 | 1 用 VR 說故事：VR 應用於地理資訊系統 | 1 能應用解說員導覽效果 2 製作影片互動 3 畫作互動 4 發佈執行程式 | 1 能小組討論出故事創作與影像敘事的內容 2 能分工合作完成任務 | 實作作品 | |
|-----------|----|---------------------|--|-------------------------|--|-------------------------------------|------|--|

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎彈性學習課程之第 2 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無相關領域「學習表現」，敘明「無」即可。

臺南市永康區復興國民小學 109 學年度第二學期六年級彈性學習科學復興真 GOOD 課程計畫(■普通班□特教班)

| 課程名稱 | Scratch2 的 12 堂課 | 實施年級 (班級組別) | 六年級 | 教學節數 | 本學期共(40)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) 2. □社團活動與技藝課程(□社團活動□技藝課程) 3. □特殊需求領域課程 身障類:□生活管理□社會技巧□學習策略□職業教育□溝通訓練□點字□定向行動□功能性動作訓練□輔助科技運用 資優類:□創造力□領導才能□情意發展□獨立發展 其他類:□藝術才能班及體育班專門課程 4. □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 | | | | | | | |
| 設計理念 | 交互作用：透過資訊與生活遊戲結合，讓學生在做中學之中展現創造力，並感受學習的樂趣。 | | | | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養 | E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | | | | | |
| 課程目標 | 透過 Scratch 讓學生學習基本的程式設計邏輯，展現創造力。 | | | | | | | |
| 配合融入之領域 或議題 | <input checked="" 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 checked="" 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"/> <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"/> <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"/> <input type="checkbox"/> 國際教育 | | | |
| 表現任務 | 學生能完成教材單元中的任務 | | | | | | | |
| 課程架構脈絡 | | | | | | | | |
| 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 (表現任務) | 自編自選教材 或學習單 |

| | | | | | | | | |
|-----------|----|----------------------|---|---|---|---|----------------------------|--|
| 第 1-8 週 | 16 | Scratch 好好玩 (瞭解篇) | 自然 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 | 1. 為什麼要學程式設計 2. Scratch 基本介紹 3. 第一個動畫故事 | 1 認識了 Scratch 2 瞭解 Scratch 操作界面的四大區域 | 1 瞭解 Scratch 使用方法 2 完成教師指派功課 (1) 搭建一個表演的舞台。 (2) 設定歌手造型及其演唱的歌曲。 (3) 讓舞台呈現的動態效果。 讓歌手演唱歌曲並跳舞。 | Scratch 好好玩 學習單 實作作品 | Scratch 好好玩 學習單 「Scratch2 的 12 堂課」學習手冊習作 |
| 第 9-14 週 | 12 | Scratch 好好玩 (練習篇) | 社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的表演。 | 1. Scratch 的應用與練習 | 1. 能使用 Scratch 做出次計式迴圈 2. 能使用 Scratch 做出條件式迴圈 3. 能使用 Scratch 做出無窮迴圈 | 1 能與同學討論並合作完成任務 2 能分享 Scratch 上課心得 | 小組分享 實作作品 | 「Scratch2 的 12 堂課」學習手冊習作 |
| 第 15-20 週 | 12 | Scratch 好好玩 (成果篇) | 國語文 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。 國語文 6-II-6 | 1. Scratch 的應用與練習 2. 完成自己的 Scratch 遊戲 | 1. 能使用 Scratch 做出單向選擇結構 2. 能使用 Scratch 做出雙向選擇結構 | 1 能與同學討論並合作完成任務 2 能完成屬於 | 實作作品 報告 | 「Scratch2 的 12 堂課」學習手冊習作 |

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | 運用改寫、縮寫、擴寫等技巧寫作。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 | | 3. 能使用 Scratch 做出全域變數 4. 能使用 Scratch 做出角色變數 | 自己的 Scratch 遊戲 3 與同儕分享自己的 Scratch 遊戲 | | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|--|

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 2 及 4 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎彈性學習課程之第 2 類規範(社團活動與技藝課程或其他類課程)，如無相關領域「學習表現」，敘明「無」即可。