臺南市公立關廟區保東國民小學 110 學年度第一學期六年級彈性學習**數位敘事**_課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	旺萊故事	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(　20　)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	結構與功能：學會使用 scratch 編輯主題故事及創作接接樂，以互玩遊戲與分享。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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-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	1.能學會 SCRATCH 編輯主題故事。 2.運用 SCRATCH 創作射擊游戲繪製瞄準器，以互玩遊戲與分享。				
配合融入之領域或議題	□國語文　□英語文　□本土語　□英語融入參考指引　□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	□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			
表現任務	1.能使用 scratch 編輯主題故事。 2.能使用 scartch 創作射擊游戲繪製瞄準器，以互玩遊戲與分享。				

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)	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—10 週	9	主題一：創作一個有主題的故事	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 A-III-1家庭與社區的文化背景和歷史故事。 綜7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見	Scratch 編輯主題故事情節。	能使用 scratch 編輯主題故事。	1. 結合校本課程內容所學變成故事，進行跨學科學習，如：某學科的知識。 2. 結合生活環境，融入校園生活。 3. 運用廣播、換景等功能進行故事創作。	使用 scratch 編輯主題故事。	
第 11—21 週	11	主題二：接接樂	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	Scratch 創作接接樂的遊戲。	能使用 scratch 創作接接樂的遊戲。	1. 創作一款接接樂遊戲，如：猴子接香蕉、企鵝接魚…等。 2. 添加變數-分數功能，設定加減分。 3. 增設關關成功及失敗的舞台背景。	使用 scratch 程式創作接接樂的遊戲，以互玩遊戲與分享。	

Created by free version of DocuFreezer

臺南市公立關廟區保東國民小學 110 學年度第二學期六年級彈性學習 數位敘事 課程計畫(■普通班□特教班)

課程名稱	畢業回憶錄	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(19)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	結構與功能：學會使用威力導演編輯畢業故事回憶錄及設計車一款修圖軟體，以互玩遊戲與分享。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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。~~				
課程目標	1.能學會 SCRATCH 編輯畢業故事回憶錄。 2.運用 SCRATCH 設計動畫迷宮尋寶遊戲，以互玩遊戲與分享。				
配合融入之領域或議題	□國語文 □英語文 □本土語 □英語融入參考指引 □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	□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			
表現任務	1.能使用威力導演編輯畢業故事回憶錄。 2.能使用 scartch 設計修圖軟體，以互玩遊戲與分享。				

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)	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—15 週	13	主題三：威力導演我最行-畢業回憶錄	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 視 E-III-3設計思考與實作。	利用威力導演製作 1-6 年的畢業回憶錄故事。	能使用威力導演製作畢業回憶錄。	1. 透過畢業回憶錄，使用威力導演進行編輯設計。 2. 運用影片及照片穿插，豐富畢業回憶錄。 3. 添加配樂及轉場，使影片更流暢。	1. 使用威力導演編輯畢業回憶錄。 2. 匯出成影片檔，互相分享交流影片。	
第 16—21 週	6	主題四：scratch 修修圖	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	運用 Scratch 設計出一款修圖軟體。	能使用 scratch 設計出一款獨一無二的修圖軟體。	1. 依照現代趨勢，利用 Scratch 製作出一款修圖軟體。 2. 增設角色以美化圖片。 3. 透過相機鏡頭，及時修圖，增添趣味性。	使用 scratch 程式設計出屬於自己的修圖軟體，以互玩遊戲與分享。	

Created by free version of DocuFreezer