

臺南市公立官田區嘉南國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習美學 E 創課程計畫

課程名稱	運算思維-嘉南小創客	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 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	理解與應用：理解程式的運作方式，培養學生的邏輯思維能力，啟發對運算思維的學習動機和興趣，並使用 Scratch 創作「綠生活」及「極端氣候」議題故事、遊戲等專案。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備 擬定 計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備 使用 基本科技與資訊工具的能力，並 理解 科技、資訊與媒體的基礎概念。							
課程目標	具備應用運算思維創作之能力：使用 Scratch 的功能，理解程式的運作流程和邏輯，能熟悉其操作與應用，擬定製作流程進行遊戲創作。							
配合融入之領域 或議題	<input 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 type="checkbox"/> 社會 <input 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 checked="" 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	認識 Scratch 積木指令，並理解其運算邏輯和運作原理，進行遊戲創作應用。							
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	自編自選教材 或學習單
第 1~5 週	5	Scratch 遊戲製 作(一)關鍵 60 秒	資 E3 應用運算思維描 述問題解決的方 法。	1. Scratch 程式設計工 具之功能與	完成「關鍵 60 秒」程式	1. 認識偵測、運算、變數 2. 學會繪製背景與角色 3. 設計初階和進階遊戲	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	參考「巨岩」 -scratch2.0 程式設計小創 客第 4 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			<p>科 E7 依據設計構想以 規劃物品的製作 步驟。 藝 1-III-6 能學習設計思 考，進行創意發 想和實作。</p>	<p>操作 2. Scratch 程式作品之 解析與創新 3. Scratch 程式設計之 基本應用與 資料表示</p>		<p>4. 創意應用與創作</p>		
第 6~10 週	5	Scratch 遊戲製 作 (二) 猴子接 香蕉	<p>資 E3 應用運算思維描 述問題解決的方 法。 科 E7 依據設計構想以 規劃物品的製作 步驟。 藝 1-III-6 能學習設計思 考，進行創意發 想和實作。</p>	<p>1. Scratch 程式設計工 具之功能與 操作 2. Scratch 程式作品之 解析與創新 3. Scratch 程式設計之 基本應用與 資料表示</p>	<p>完成「猴子接 香蕉」程式</p>	<p>1. 認識猴子接香蕉-得分與 計時遊戲 2. 學會編輯舞台程式、猴子 程式 3. 理解香蕉(得分)程式和石 頭(扣分)程式 4. 創意應用與創作</p>	<p>1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量</p>	<p>參考「巨岩」 -scratch2.0 程式設計小創 客第 5 課</p>
第 11~15 週	5	Scratch 遊戲製 作 (三) 動感跳 跳貓	<p>資 E3 應用運算思維描 述問題解決的方 法。 科 E7 依據設計構想以 規劃物品的製作 步驟。 藝 1-III-6 能學習設計思</p>	<p>1. Scratch 程式設計工 具之功能與 操作 2. Scratch 程式作品之 解析與創新 3. Scratch 程式設計之 基本應用與</p>	<p>完成「動感跳 跳貓」程式</p>	<p>1. 認識動感跳跳貓-跨越障 礙遊戲 2. 學會編輯奔跑的貓咪程式 3. 理解仙人掌障礙與得分的 程式 4. 學會空白鍵控制彈跳的貓 咪 5. 創意應用與創作</p>	<p>1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量</p>	<p>參考「巨岩」 -scratch2.0 程式設計小創 客第 6 課</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			考，進行創意發想和實作。	資料表示				
第 16~20 週	5	Scratch 遊戲製作 (四) 夜市射氣球	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. Scratch 程式設計工具之功能與操作 2. Scratch 程式作品之解析與創新 3. Scratch 程式設計之基本應用與資料表示	完成「夜市射氣球」程式	1. 認識夜市射氣球-射擊遊戲 2. 學會編輯熱鬧的遊戲開場畫面 3. 理解生命值與得分機制的程式 4. 理解準心、目標物與得分/扣分規則 5. 創意應用與創作	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	參考「巨岩」-scratch2.0 程式設計小創客第 7 課

◎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 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立官田區嘉南國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習美學 E 創課程計畫

課程名稱	多媒體應用-嘉南小導演		實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(14)節		
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 議題)							
設計理念	系統與模型：能認識影片拍攝的技巧、前置作業和創作程序，習得影片剪輯技能，進而能應用於畢業影片的製作。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A2 具備探索問題的能力，並透過科技工具體驗與 實踐 處理日常生活。 E-B2 具備 使用 基本科技與資訊工具的能力，並 理解 科技、資訊與媒體的基礎概念。							
課程目標	具備使用數位影像處理與創作之能力：使用攝影工具和威力導演軟體，理解其運作原理，並能熟悉操作與應用，並實踐畢業影片的創作。							
配合融入之領域 或議題	<input 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 type="checkbox"/> 社會 <input 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 checked="" 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	運用拍攝技巧和以軟體剪輯創作畢業影片。							
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	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週	6	嘉南小編劇	藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 畢業影片規劃 2. 拍攝技巧	設計畢業影片腳本	一、拍攝技巧 1-1 拍攝手法（一鏡到底、倒轉法、快轉法、對嘴式、情境劇）	完成畢業影片腳本和工作分配	<u>認識電影</u> (culture.tw) 輔助教材

			資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。			1-2 運鏡手法（橫搖鏡頭 pan、直搖鏡頭 tilt、手搖攝影機 hand-held shot、推軌鏡頭 dolly shot、升降鏡頭 crane shot、伸縮鏡頭 zoom shot） 二、規劃拍攝主題（照片回顧幻燈秀、影片回顧幻燈秀、畢業感言大集合、音樂 MV、情境劇表演） 三、規劃拍攝腳本 四、分配拍攝工作		
第 7~12 週	6	嘉南小劇組	資 E5 能使用資訊科技與他人合作產生想法與作品。 資 E6 能認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	1. 影片拍攝 2. 威力導演影片剪輯軟體的功能與操作	製作畢業影片	一、影片拍攝 二、影音製作超簡單 2-1 影音世界繽紛多彩 2-2 影片的組成 2-3 影片製作的流程 2-4 影片編輯軟體 2-5 影片編輯初體驗 三、影片魔術精靈 3-1 Magic Movie 魔術精靈 3-2 匯入影片素材 3-3 使用魔術工具 3-4 調整、預覽和輸出 3-5 編輯、套用文字工房 3-6 輸出影片檔 四、美麗的校園輪播秀 4-1 動態圖片輪播秀	完成畢業影片	參考(宏全)威力導演輕鬆快樂學

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

						8-4 建立創意文字範本 8-5 遮罩設計師 8-6 影片也能子母畫面		
第 13~14 週	2	嘉南小明星	<p>藝 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。</p> <p>資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	畢業影片發表	展現影片成果	<p>分享與欣賞：學生能發表創作感言，能欣賞他人的作品並傾聽他人的心得。</p>	發表影片	學生創作的影片

◎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 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。