

臺南市公立北區大光國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習 大 FUN 光明 E 世代計畫 課程計畫(  普通班/  特教班)

學習主題名稱 (中系統)	遊戲 DIY	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共( 21 )節			
彈性學習課程 四類規範	<p>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)</p> <p>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</p> <p>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</p>							
設計理念	同學自行設計有趣的遊戲，交換玩同學設計的遊戲							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。							
課程目標	了解程式設計的基本概念 並使用程式設計創造自己想玩的遊戲							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" 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 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 checked="" 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	利用不同的遊戲架構，讓同學透過 Scratch 積木完成不同的遊戲 程式設計，並在熟悉程式的過程中，加入自己的創意							
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)								
								
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			議題實質內涵					
1-7	7	電流急急棒	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	能製作出電流急急棒的遊戲	能使用Scratch積木製作出遊戲	Scratch 遊戲製作	產出遊戲作品	scratch.mit.edu 與自編課程
8-14	7	超級迷宮	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	能製作出超級迷宮的遊戲	能使用Scratch積木製作出有遮罩的遊戲	Scratch 遊戲製作	產出遊戲作品	scratch.mit.edu 與自編課程
15-21	7	讓子彈飛	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	能製作出讓子彈飛的遊戲	能使用分身功能讓子彈飛的遊戲	Scratch 遊戲製作	產出遊戲作品	scratch.mit.edu 與自編課程

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎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。

臺南市公立北區大光國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習 大 FUN 光明 E 世代計畫 課程計畫(■普通班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	停車場管理員	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共( 21 )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 ) 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	將 Scratch 的程式應用到真實的電子元件上							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。							
課程目標	將虛擬中的程式帶向實際的硬體 (Arduino)							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" 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 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 checked="" 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	將虛擬世界中的程式碼，與現實世界結合，是程式設計中的重要課題，arduino 為目前方便進行結合的單晶片，透過程式的控制更進一步與現實世界的銜接，更能實際感受程式應用對於現實世界的重要性。							
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)								
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	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

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			參考指引或 議題實質內涵					
1-9	9	什麼是 Arduino	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	Arduino 及其週邊元件基本介紹	能了解 Arduino, 超音波, 蜂鳴器, LED 燈, 伺服馬達, 按鈕, 8X8LED 等的功能及程式操作	能用 Scratch 程式控制元件或讀取元件感應值	能順利控制相關元件	nknublock 及自編課程
10-21	12	停車場管理員	具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。	模擬停車場, 車靠近開啟匣門, LED 及蜂鳴器聲光警示	能結合不同的感應器及元件, 使用程式積木設計一個虛擬停車場的操作	能用程式設計一個能模擬運作的停車場	能產出可模擬運作的停車場程式	nknublock 及自編課程

◎教學期程請敘明週次起訖, 如行列太多或不足, 請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程, 僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎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。