

臺南市私立北區寶仁國民小學 111 學年度第一學期六年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	書法天地	21	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	數位素養	21	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	放眼天下	42	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市私立北區寶仁國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習課程計畫-社團活動與技藝課程

社團活動或技藝課程名稱	數位素養	實施年級	六	教學節數	本學期共(21)節	社團編號	2
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>[資訊]</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。</p> <p>【數學】C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> <p>【數學】A-1-01 能在具體情境中，認識等號兩邊數量一樣多的意義與<、=、>的遞移律。</p>						

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

		<p>【自然與生活科技】4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p> <p>【自然與生活科技】6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。</p> <p>【自然與生活科技】6-4-5-2 處理問題時，能分工執掌，做流程規劃，有計畫的進行操作。</p> <p>【藝術與人文】1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【體育與健康】7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。</p> <p>【生涯發展】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。</p>				
課程目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 				
課程架構脈絡						
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第一週 08/28~09/03	1	複習 Scratch 3	熟悉 Scratch 介面與各式積木功能，舞台區及角色，積木方塊堆疊輸出程式功能等	熟悉 Scratch 介面與各式積木功能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】
第二週 09/04~09/10	1	認識 NKNUBLOCK	熟悉 NKNUBLOCK 介面與各式積木功能，舞台區及角色，積木方塊堆疊輸出程式功能等	熟悉 NKNUBLOCK 介面與各式積木功能	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

<p>第三週 09/11~09/17</p>	<p>1</p>	<p>NKNUBLOCK 擴充版</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. NKNUBLOCK 擴充版的大腦， Arduino nano 2. Arduino nano 的腳位說明 3. 馬達與感測器教具介紹 	<p>馬達與感測器教具介紹</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	<p>【資訊教育】</p>
<p>第四~七週 09/18~10/15</p>	<p>4</p>	<p>小蜜蜂嗡嗡</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識蜂鳴器介紹運作原理與設定方式 2. 依樂譜演奏《小蜜蜂》 3. 找尋自己喜歡的樂譜利用鍵盤控制音色，譜出喜歡的樂曲 	<p>熟悉蜂鳴器介紹運作原理與設定方式</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	<p>【資訊教育】</p>
<p>第八~十一週 10/16~11/12</p>	<p>4</p>	<p>閃吧!七彩霓虹燈</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 RGB LED 模組 2. 色彩的三原色調光原理搭配自製七彩顏色搭配 3. RGB LED 模組顏色控制 (模擬紅綠燈) 4. 呼吸燈程式設計技巧、控制燈快速閃爍 	<p>熟悉 RGB LED 模組</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	<p>【資訊教育】</p>

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第十二~十五週 11/13~12/10	4	行人穿越表情包	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 8*8LED 矩陣模組，控制程式 2. 小綠人連續動作模擬、喜怒哀樂模擬、各式創意造型模擬 	熟悉 8*8LED 矩陣模組	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】
第十六~二十週 12/11~01/14	5	蝙蝠怎麼飛	<ol style="list-style-type: none"> 1. 超音波的特性 2. 超音波測距的限制 如：蝙蝠和鯨豚具有回聲定位的能力，發出高頻率聲波，從反射回來的時間差和強度，偵測 前方的障礙物 3. 量量看正確的距離、長度。 	偵測、角度、條件判斷、迴圈控制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】
第二十一週 01/15~01/21	1	總複習				

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市私立北區寶仁國民小學 111 學年度第二學期六年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	書法天地	18	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	數位素養	18	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	放眼天下	36	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市私立北區寶仁國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習課程計畫-社團活動與技藝課程

社團活動或技藝課程名稱	數位素養	實施年級	六	教學節數	本學期共(18)節	社團編號	2
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>[資訊]</p> <p>1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>2-3-2 能操作及應用電腦多媒體設備。</p> <p>2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>3-3-3 能使用多媒體編輯軟體進行影音資料的製作。</p> <p>4-2-1 能操作常用瀏覽器的基本功能。</p> <p>【數學】C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> <p>【數學】A-1-01 能在具體情境中，認識等號兩邊數量一樣多的意義與<、=、>的遞移律。</p>						

		<p>【自然與生活科技】4-3-2-3 認識資訊時代的科技。</p> <p>【自然與生活科技】6-3-2-3 面對問題時，能做多方思考，提出解決方法。</p> <p>【自然與生活科技】6-4-5-2 處理問題時，能分工執掌，做流程規劃，有計畫的進行操作。</p> <p>【藝術與人文】1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p> <p>【體育與健康】7-2-1 表現預防疾病的正向行為與活動，以增進身體的安適。</p> <p>【生涯發展】3-2-2 學習如何解決問題及做決定。</p>				
課程目標		<ol style="list-style-type: none"> 1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 				
課程架構脈絡						
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第一~四週 02/12~03/11	4	小偷逃亡	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識搖桿模組 2. VRX 與 VRY 可以量測電壓的強弱變化，變化範圍：0~1023 3. SW 與按鈕相同，只有 0 與 1 兩種狀況 4. 觀察搖桿輸入值的變化 	按鍵、動作、偵測、運算、座標、變數、迴圈控制	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量 	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			5. 搖桿控制腳色移動，以搖桿輸入值來設定 x 和 y 的座標值，控制移動方向賦予按鈕特殊功能，如發射武器搭配 Scratch 遊戲(打地鼠) 做虛實整合			
第五~八週 03/12~04/08	4	電梯先生(小姐)	1. 介紹日本電梯引導員(引出升降原理) 2. 認識直流馬達 3. 直流馬達的力量與轉速 4. 與自然教具結合，使用滑輪組放大力量，模擬電梯升降。	動作、偵測、運算、變數、迴圈控制	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第九~十三週 04/09~05/13	5	招呼手臂	1. 介紹 SG90 伺服馬達運作原理 2. 使用前先校正再固定搖臂 3. 測試轉動角度範圍 0~180 度，進行校正 4. 分出 0 度與 180	動作、變數、迴圈控制	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			度方向，記得加上等待時間，讓馬達有時間轉到指定的角度			
第十四~十七週 05/14~06/10	4	纜車進出管理 學生成果 交流及展示	1. 結合先前上課內容做出纜車進出管理系統。 2. 學生期末成果報告	綜合上述所授課內容做整合性的覽車進出管理系統情境模擬	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第十八週 06/11~06/17	1	總複習				

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。