

臺南市公立南區新興國民小學 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	合唱團	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	樂活	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	電腦	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
4	視覺藝術	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
5			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
6			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
7			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
8			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
9			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
10			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】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。

## 臺南市公立南區新興國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	合唱團	實施年級	六年級	教學節數	本學期共( 40 )節	社團編號	1
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	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。						
課程目標	1. 能認識合唱團的意義及合唱團的不同性質與組成方式。 2. 能用正確的節奏與音高演唱歌曲並以歌聲適切表達感情。 3. 能辨識音程的度數並進行二部輪唱、二部合唱，感受和聲之美。 4. 能欣賞同聲合唱的作品之美。 5. 能認識音樂會禮儀並將音樂會禮儀運用於生活中。 6. 能欣賞同學的演出並給予回饋。						
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 ~ 第五週	10	新生入團訓練	1. 如何發聲練習 2. 新生分聲部 3. 腹式呼吸法 4. 運氣長短大挑戰-易 5. 肺活量訓練 6. 認識高大宜手號，進行音準訓練	能學習腹式呼吸法，並運用正確的發聲方法演唱歌曲。	教師評量		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第六週 ～ 第九週	8	Over The Rainbow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Over The Rainbow -第一部</li> <li>2. Over The Rainbow -第二部</li> <li>3. Over The Rainbow -兩部</li> <li>4. Over The Rainbow -兩部/動作</li> </ol>	<p>能熟練〈Over The Rainbow〉</p> <p>第一部及第二部旋律，並配合動作完成二部合唱。</p>	教師評量	
第十週 ～ 第十三週	8	Circle of Life	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Circle of Life -第一部</li> <li>2. Circle of Life -第二部</li> <li>3. Circle of Life -兩部</li> <li>4. Circle of Life -兩部/動作</li> </ol>	<p>能熟練〈Circle of Life〉</p> <p>第一部及第二部旋律，並配合動作完成二部合唱。</p>	教師評量	
第十四週 ～ 第十七週	8	夜空中最亮的星	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 夜空中最亮的星 -第一部</li> <li>2. 夜空中最亮的星 -第二部</li> <li>3. 夜空中最亮的星 -兩部</li> <li>4. 夜空中最亮的星</li> </ol>	<p>能熟練〈夜空中最亮的星〉第一部及第二部旋律，並配合動作完成二部合唱。</p>	教師評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			-兩部/動作			
第十八週 ~ 第二十週	6	成果發表	複習- Over The Rainbow、 Circle of Life、 夜空中最亮的星 期末展演 心得回饋與分享	能完成期末展演。	教師評量	

◎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。

## 臺南市公立南區新興國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	樂活社	實施年級	六	教學節數	本學期共( 40 )節	社團編號	2
彈性學習課程規範	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)						
總綱或領綱核心素養	<b>健體-E-A1</b> 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 <b>健體-E-A2</b> 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 <b>健體-E-B1</b> 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 <b>健體-E-C1</b> 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 <b>健體-E-C2</b> 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。						
課程目標	學習三種陣地攻守性球類運動：手球、籃球、合球；能做出各種球類基本動作、分辨規則異同。						
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	
一	2	手球(一)	手球規則介紹、傳接、運球	能進行簡單的身體活動，並遵守手球規則。	動態評量		
二	2	手球(二)	傳接(中、遠距離)、基本防守技巧	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行傳、接球及防守的技巧。	動態評量		
三、四	4	手球(三)	反應練習、過人技巧 合法犯規(正面擒抱)、三步跳射	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行閃避的技巧。	動態評量		
五	2	手球(四)	射門練習、模擬比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得	動態評量		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

六	2	手球(五)	釐清比賽規則、分組戰術討論、模擬比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得。	動態評量	
七	2	手球(六)	正式比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得。	動態評量	
八、九	4	籃球(一)	體能訓練、運球、傳球訓練	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行運球及傳球的技巧。	動態評量	
十、十一	4	籃球(二)	體能訓練、籃球投籃、各種上籃練習	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行投籃及上籃的技巧。	動態評量	
十二、十三	4	籃球(三)	綜合活動(運球、傳球、投籃、上籃)	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得	動態評量	
十四	2	籃球(四)	3 對 2 籃球鬥牛(進攻:3 人防守:2 人)	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得	動態評量	
十五、十六	4	合球(一)	合球、籃球規則對照合球規則介紹、傳接守備練習	熟悉規則，找出規則上的差異，練習球類基本動作。	動態評量	
十七、十八	4	合球(二)	基本動作練習、分組對抗模擬比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得	動態評量	
十九、二十	4	合球(三)	正式比賽、檢討	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，	動態評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

				並願意分享比賽心得		
--	--	--	--	-----------	--	--

## 臺南市公立南區新興國民小學 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	電腦社(自編)	實施年級	六	教學節數	本學期共( 40)節	社團編號	3
彈性學習課程規範	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)						
總綱或領綱核心素養	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-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。						
課程目標	1. 認識各程式指令的應用，例如變數、各種判斷等指令。 2. 培養學生閱讀程式和分析問題，並思考如何改進的能力。 3. 學會如何使用 Scratch，理解運作的方式，可以自行設計程式或遊戲。 4. 發揮想像力，在作品中表達自己的想法。						
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	實作評量(評量方式)	備註	
第一週   第三週 08/30~09/17	6	終極密碼	1. 了解亂數。 2. 了解變數。 知道 2 選 1 條件式的邏輯。	1. 認識「亂數」。 2. 認識「變數」。 3. 本課程式流程圖。 4. 認識本課重點指令。 5. 編排程式： (1) 設定變數「終極密碼」、「最大」與「最小」。 (2) 在背景編排共通程式。 (3) 判斷詢問的答案是否等於、大於或小於「終極密碼」。 認識 2 選 1 條件式的程式邏輯。	1. 口頭問答 2. 實作評量		
第四週   第六週	6	英打問答	1. 懂得邏輯運算。 2. 學會字串的設計。 3. 學會加入音效。 認識擴充功能(文字轉語)	1. 認識邏輯運算「且」、「或」與「不成立」。 2. 本課程式流程圖。 3. 認識本課重點指令。 4. 編排程式：	1. 口頭問答 2. 實作評量		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

<p>09/18~10/8</p>			<p>音)。</p>	<p>(1) 大象的動畫。                  (2) 新增變數「字母」、「答對」、「答錯」、「編號」。                  (3) 變數初始化。                  (4) 出題詢問使用者輸入，並拆解字串，比對「詢問的答案」與「字母」變數。                  (5) 編排答對程式。                  (6) 編排答錯程式。                  (7) 編排打字結果程式。                  (8) 讓大象說出得分。                  (9) 加入音效。                  認識擴充功能-文字轉語音。</p>		
<p>第七週   第九週 10/9~10/29</p>	<p>6</p>	<p>我的創意迷宮〔迷宮遊戲〕</p>	<p>1. 設計遊戲說明，讓使用者知道遊戲怎麼玩                  2. 將圖轉成向量圖，方便再做編輯                  3. 使用「變數」，記錄目前遊戲的狀態                  4. 學習利用改變「角色」的x、y軸的值，以鍵盤來控制上、下、左、右                  5. 匯入食物角色，當作遊戲的加分關卡                  6. 繪製遊戲結束到達終點的畫面</p>	<p>1. 設計遊戲的說明                  2. 將圖片轉為向量圖並編輯修改                  3. 用變數來記錄遊戲目前的狀態</p>	<p>1. 口頭問答                  2. 實作評量</p>	
<p>第十週   第十二週 10/30~11/19</p>	<p>6</p>	<p>對戰遊戲—球球對打</p>	<p>1. 設計二人對打類型的遊戲                  2. 使用「亂數」決定遊戲角色的出現與方向                  3. 學習使用「變數」控制</p>	<p>1. 製作遊戲的說明畫面                  2. 加入兩個角色，並設定角色上下移動方式                  3. 利用變數來控制移動速度</p>	<p>1. 口頭問答                  2. 實作評量</p>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			<p>移動的速度</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>使用判斷式的指令，當任一方分數達到目標時，遊戲速度會加快</li> <li>善用「複製」技巧加速遊戲的設計</li> <li>學習測試並找到遊戲的「錯誤(Bug)」</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>用判斷式，當分數達標遊戲速度會加快</li> <li>加入扣分和加分的角色</li> <li>設定角色出現的時機</li> <li>測試遊戲尋找錯誤，並修正</li> </ol>		
<p>第十三週   第十五週 11/20~12/10</p>	6	<p>太空神射手〔射擊類遊戲〕</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>利用重新塑形工具，編輯角色的造型</li> <li>學習設計發射子彈的機制，製作射擊類的遊戲</li> <li>製作二個關卡的遊戲</li> <li>利用「背景」的切換，讓不同關卡的「角色」出現</li> <li>透過造型的切換和音效，讓遊戲變得更有趣</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>設計遊戲的背景和太空人角色</li> <li>利用重新塑形工具，編輯太空人造型</li> <li>製作射子彈的動作和音效</li> <li>設計太空船角色，判斷是否碰到子彈，否則會不斷地彈來彈去，若碰到子彈，太空船消失</li> <li>設計遊戲第2關，加入精靈角色</li> <li>設定精靈是否碰到子彈的各種反應</li> <li>加入遊戲背景音樂，與開頭標題</li> <li>利用「等待直到」指令，判斷遊戲結果</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>口頭問答</li> <li>實作評量</li> </ol>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

<p>第十六週   第十八週 12/11~12/31</p>	<p>6</p>	<p>打鼓達人</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識分身。</li> <li>2. 認識音樂擴充功能。</li> <li>3. 知道【不成立】的邏輯運算。</li> <li>4. 學會製作計時器。</li> <li>5. 認識顏色碰撞的判斷。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 繪製程式流程圖。</li> <li>2. 認識本課重點指令。</li> <li>3. 編排程式：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 建立變數「分數」、「生命」、「時間」。</li> <li>(2) 隨機產生左節拍的分身。</li> <li>(3) 左節拍由上往下掉落。</li> <li>(4) 節奏正確條件一與得分。</li> <li>(5) 節奏正確條件二與得分。</li> <li>(6) 完成右節拍程式。</li> <li>(7) 編排左鼓、右鼓的程式。</li> <li>(8) 編排恐龍的動畫與背景程式。</li> <li>(9) 執行程式玩玩看。</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 實作評量</li> </ol>	
<p>第十九週   第二十一週 1/1~1/20</p>	<p>4</p>	<p>青蛙賽跑</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識廣播。</li> <li>2. 輸入的概念。</li> <li>3. 加入音效。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識「廣播」。</li> <li>2. 繪製程式流程圖。</li> <li>3. 設計「青蛙賽跑」程式：               <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 編排裁判貓的程式。</li> <li>(2) 編排「1 隊」青蛙的程式。</li> <li>(3) 複製「1 隊」程式到「2 隊」與修改。</li> <li>(4) 編排「2 隊」青蛙的程式。</li> <li>(5) 接收獲勝的訊息。</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 實作評量</li> </ol>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

				(6) 「裁判貓」判斷誰贏。 (7) 執行程式玩玩看。 (8) 加入音效。		
--	--	--	--	---	--	--

## 臺南市公立南區新興國民小學 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	視覺藝術社團	實施年級	6	教學節數	本學期共( 40 )節	社團編號	4
彈性學習課程規範	2. <input 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	在學習過程中藉由賞析作品，以及實際操作來多元探索藝術人文精神並培養生活美學						
課程目標	學習藝術表現技法並活用於作品之中						
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	2	纏繞畫	以點線面等綜合技法完成纏繞畫作品	點、線、面的各項技法	能完成完整作品		
第二週	2	壓克力星空彩繪	以壓克力顏料繪製 0F 小品作品	壓克力繪畫技法	能完成完整作品		
第三週	2	壓克力流體畫	以壓克力顏料創作 0F 的流體畫(細胞畫)作品	壓克力繪畫技法	能完成完整作品		
第四週	2	大型壓克力彩繪	以壓克力繪製 10F 作品	壓克力繪畫技法	能完成完整作品	分組創作	
第五週	2	桌上療癒小物	運用超輕土技法捏塑迷你甜點	超輕土技法	能完成完整作品		
第六週	2	名畫角色扮演(1)	觀賞影片、照片並分析創作的細節	了解名畫的來歷以及畫中角色所需道具、配件與服裝的製程	過程中能投入並勇於發言、激發想像	分組創作	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第七週	2	名畫角色扮演(2)	運用綜合媒材製作所需道具	綜合媒材技法	過程中能投入、遇到困難能主動討論並解決	分組創作
第八週	2	名畫角色扮演(3)	特效化妝	學習運用化妝與人體彩繪顏料，裝扮成名畫中的人物	過程中能投入、遇到困難能主動討論並解決	分組創作
第九週	2	名畫角色扮演(4)	多媒體運用	學習應用資訊軟體拍攝名化角色扮演的照片或影片，並剪輯出 90 秒短片	能完成完整作品	分組創作 上課地點為階梯教室
第十週	2	手作橡皮印章	使用雕刻刀設計並刻印陽刻印章	能安全運用雕刻刀製作作品	能完成作品	
第十一週	2	平面停格動畫	運用動畫製作原理製作以平面效果為主的停格動畫	停格動畫製作原理與拍攝技巧	能完成劇本並製作物件	分組創作 上課地點為階梯教室
第十二週	2	平面停格動畫	運用動畫製作原理製作以平面效果為主的停格動畫	停格動畫製作原理與拍攝技巧	能完成動畫影格之拍攝	分組創作 上課地點為電腦教室
第十三週	2	平面停格動畫	運用動畫製作原理製作以平面效果為主的停格動畫	停格動畫製作原理與拍攝技巧	能使用電腦軟體後製並完成作品	分組創作 上課地點為電腦教室
第十四週	2	美食插畫	運用複合技法完成食物繪	了解並能運用複合插畫技法	完成構圖	
第十五週	2	美食插畫	運用複合技法完成食物繪	了解並能運用複合插畫技法	完成插畫作品	
第十六週	2	美食插畫	運用複合技法完成食物繪	了解並能運用複合插畫技法	完成文字敘述	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第十七週	2	橡膠版版畫(1)	能設計並安全地完成橡膠版	能安全運用雕刻刀製作品	橡膠版雕刻完成	
第十八週	2	橡膠版版畫(2)	能設計並安全地完成橡膠版	能安全運用雕刻刀製作品	橡膠版雕刻完成	
第十九週	2	橡膠版版畫(3)	能正確使用版畫工具拓印	了解拓印的方法並能量產	完成至少 5 張版畫作品	
第二十週	2	影片賞析	觀賞影片並分析製片的細節	了解拍片時所運用到的藝術技法	過程中能投入並勇於發言	

臺南市公立南區新興國民小學 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	合唱團	36	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
2	樂活	36	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
3	電腦	36	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
4	視覺藝術	36	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
5			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
6			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
7			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
8			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
9			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】節 <input type="checkbox"/> 隔週【】節
10			是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【】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。

## 臺南市公立南區新興國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	合唱團	實施年級	六年級	教學節數	本學期共( 36 )節	社團編號	1
彈性學習課程規範	2. <b>■社團活動與技藝課程(■社團活動□技藝課程)</b>						
總綱或領綱核心素養	藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。						
課程目標	1. 能認識合唱團的意義及合唱團的不同性質與組成方式。 2. 能用正確的節奏與音高演唱歌曲並以歌聲適切表達感情。 3. 能辨識音程的度數並進行二部輪唱、二部合唱，感受和聲之美。 4. 能欣賞同聲合唱的作品之美。 5. 能認識音樂會禮儀並將音樂會禮儀運用於生活中。 6. 能欣賞同學的演出並給予回饋。						
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 ~ 第二週	4	基礎訓練	1. 基礎發聲練習 2. 腹式呼吸法 3. 運氣長短大挑戰- 難 4. 肺活量訓練 認識高大宜手號，進 行音準訓練	能學習腹式呼吸法，並練習增長氣息，運用正確的發聲方法演唱歌曲。	教師評量		
第三週 ~	10	蝸牛	1. 蝸牛-第一部	能熟練〈蝸牛〉第一部及第二部旋律，並配合	教師評量		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第七週			2. 蝸牛 3. -第二部 4. 蝸牛 -兩部 5. 蝸牛 -兩部/動作	動作完成二部合唱。		
第八週 ～ 第十二週	10	大漁海棠	1. 大漁海棠 -第一部 2. 大漁海棠 -第二部 3. 大漁海棠 -兩部 4. 大漁海棠 -兩部/動作	能熟練〈大漁海棠〉第一部及第二部旋律，並配合動作完成二部合唱。	教師評量	
第十三週 ～ 第十七週	10	青春修煉手冊	1. 青春修煉手冊 -第一部 2. 青春修煉手冊 -第二部 3. 青春修煉手冊 -兩部 4. 青春修煉手冊 -兩部/動作	能熟練〈青春修煉手冊〉第一部及第二部旋律，並配合動作完成二部合唱。	教師評量	
第十八週	2	成果發表	複習- 蝸牛、大漁海棠、 青春修煉手冊	能完成展演活動。	教師評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			期末展演 心得回饋與分享			
--	--	--	-----------------	--	--	--

◎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。

## 臺南市公立南區新興國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	樂活社	實施年級	六	教學節數	本學期共( 36 )節	社團編號	
彈性學習課程規範	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)						
總綱或領綱核心素養	<b>健體-E-A1</b> 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 <b>健體-E-A2</b> 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 <b>健體-E-B1</b> 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 <b>健體-E-C1</b> 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 <b>健體-E-C2</b> 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。						
課程目標	學習兩種網/牆性運動：排球、羽球；能與隊員友善合作與對手公平競爭。						
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	
一	2	排球概述	介紹排球規則、基本動作練習	能簡單的進行全身活動。	動態評量		
二	2	排球(一)	發球練習、下手接發球、模擬比賽	在練習與修改式比賽的情境中熟練基本動作。	動態評量		
三	2	排球(二)	發球練習、上下手接發球、模擬比賽	在練習與修改式比賽的情境中熟練基本動作。	動態評量		
四	2	排球(三)	上下手、腳步練習、接發球、模擬比賽	在練習與修改式比賽的情境中熟練基本動作。	動態評量		
五、六	4	排球(四)	分組模擬比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得。	動態評量		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

七、八	4	排球(五)	正式比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得。	動態評量	
九、十	4	羽球(一)	規則介紹、基礎接發球	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行接球與發球的技巧。	動態評量	
十一、十二	4	羽球(二)	基礎接發球、對打練習	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行綜合的技巧。	動態評量	
十三、十四	4	羽球(三)	高遠球練習、對打練習	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行綜合的技巧。	動態評量	
十五、十六	4	羽球(四)	吊小球練習、分組單打比賽	在練習與修改式比賽的情境中學習並執行綜合的技巧。	動態評量	
十七、十八	4	羽球(五)	分組雙打比賽	學習與隊友溝通並合作執行所討論出的戰術，並願意分享比賽心得。	動態評量	

## 臺南市公立南區新興國民小學 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	電腦社(自編)	實施年級	六	教學節數	本學期共( 36 )節	社團編號	3
彈性學習課程規範	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)						
總綱或領綱核心素養	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	PS-1. 能發現問題 PS-2. 能找到問題中的關鍵句 PS-3. 能理解問題 PS-4. 能分析問題 PS-5. 能將問題拆解成較易處理的子問題 PS-6. 能透過提示找到解決問題的方法 PS-7. 能找出問題解決的方法，不需要提示 PS-8. 能擬定出可行的解決策略 PS-9. 能藉由他人的協助解決問題 PS-10. 能自己動手解決問題 PS-11. 能獨立規畫適切的問題解決步驟，進行問題發現、問題理解、問題解決及問題修正 PS-12. 能發覺失敗的原因，調整解決策略 PS-13. 能實際以多種方法解決問題 PS-14. 能評估解決方法的優劣並改善之 PS-15. 能跨域整合其他學科知識以解決問題 PS-16. 能將議題融入問題解決的答案之中 IT-1. 認識硬體、軟體、輸入和輸出等基本設備 IT-2. 能知道資訊工具之安全注意事項 IT-3. 能熟悉資訊工具之使用與簡易故障排除						
課程架構脈絡							

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	實作評量(評量方式)	備註
第一週   第二週 2/13~2/25	4	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	1. 能說出 NKNUBLOCK 介面各元件的功能。 2. 能說出各式積木功能，舞台區及角色，並能用積木方塊堆疊輸出程式功能等。	1. 口頭問答 2. 實作評量	
第三週   第四週 2/26/~3/11	4	我是指揮家-1	認識及學會操作超音波感測器及 RGB LED	1. 能參與生活上自動調節燈光的情境問題討論 2. 能討論合適解決自動調節燈光情境問題之感測元件 3. 能討論將問題切割成「超音波感測實作」以及「RGB LED 連動反應」等兩個子問題 4. 透過元件控制實驗，了解超音波感測器及 RGB LED 的操控及限制	1. 口頭問答 2. 實作評量	
第五週   第七週 3/12~4/1	6	我是指揮家-2	認識及學會操作超音波感測器及 RGB LED	1. 探討並提出「超音波感測實作」子問題之解決方法 2. 探討並提出「RGB LED 連動反應」子問題之解決方法 3. 能參與情境流程圖討論 4. 程式設計之變數意義及用途學習	1. 口頭問答 2. 實作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

				<ul style="list-style-type: none"> <li>5. 運用超音波感測器結合 RGB LED 達成「距離越遠，亮度越大」的效果實作</li> <li>6. 探討如何解決「亮度變化不明顯」的問題及問題修正策略</li> <li>7. 透過程式修正，動手解決問題使亮度變化更加明顯</li> <li>8. 能說出程式設計之運算子與運算式的概念及運用方式學習</li> </ul>		
第 8 週   第十週 4/2~4/22	6	我是指揮家-3	認識及學會操作超音波感測器及 RGB LED	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 進階練習，運用超音波感測器及 RGB LED 達成主題任務：「距離越近，亮度越大」的問題分析與解決策略規劃討論</li> <li>2. 運用超音波感測器結合 RGB LED 達成「距離越近，亮度越大」的效果實作</li> <li>3. 透過程式，使亮度變化更加明顯</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 實作評量</li> </ul>	
第十一週   第十二週 4/23~5/6	4	我是燈控師-1	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 認識搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣。</li> <li>2. 透過元件控制實驗，了解搖桿、RGB LED 及 8*8</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 參與生活中旋鈕開關的情境問題討論</li> <li>2. 討論合適模擬旋鈕開關情境問題之感測元件</li> <li>3. 討論如何將問題切割成</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 口頭問答</li> <li>2. 實作評量</li> </ul>	

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

			點矩陣的操控及限制	「搖桿感測實作」、「8*8 點矩陣連動反應」以及「RGB LED 連動反應」等子問題	
第十三週   第十四週 5/7~5/20	4	我是燈控師-2	1. 認識搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣。  2. 透過元件控制實驗，了解搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣的操控及限制	1. 探討「搖桿感測實作」子問題之解決方法 2. 探討「8*8 點矩陣連動反應」子問題之解決方法 3. 探討「RGB LED 連動反應」子問題之解決方法 4. 情境流程圖討論 5. 程式設計之變數自我改變數值的意義與用途 6. 說明單一條件判斷式(如果…那麼…)的意義與用途，並實際操作 7. 經由引導達成「搖桿向右推動時，LED 變亮，顯示箭頭向右的圖案」的效果實作 8. 能透過討論擬定出可行的問題解決策略達成「搖桿向左推動時，LED 變暗，顯示箭頭向左的圖案」的效果實作	1. 口頭問答 2. 實作評量
第十五週 	6	我是燈控師-3	1. 認識搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣。	1. 探討如何解決「讓亮度的數值維持在 0~255 之間」	1. 口頭問答 2. 實作評量

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

<p>第十七週 5/21~6/10</p>			<p>2. 透過元件控制實驗，了解搖桿、RGB LED 及 8*8 點矩陣的操控及限制</p>	<p>的數學問題及問題修正策略 2. 透過程式實作，設定亮度範圍 3. 配合演算法步驟，堆疊積木完成程式</p>		
<p>第十八週 6/11~6/17</p>	<p>2</p>	<p>道路守護者</p>	<p>1. 認識搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器</p>	<p>1. 生活中行人專用號誌的情境問題討論 2. 討論合適模擬行人專用號誌情境問題之感測元件 3. 透過元件控制實驗，了解搖桿、8*8 點矩陣及蜂鳴器的操控及限制，以及蜂鳴器的安全注意事項</p>	<p>1. 口頭問答 2. 實作評量</p>	

## 臺南市公立南區新興國民小學 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	視覺藝術社團	實施年級	6	教學節數	本學期共( 36 )節	社團編號	4
彈性學習課程規範	2. <input 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	在學習過程中藉由賞析作品，以及實際操作來多元探索藝術人文精神並培養生活美學						
課程目標	學習藝術表現技法並活用於作品之中						
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	2	四格漫畫	四格漫畫之劇本、構圖與製作	能依起承轉合編劇	能完成劇本		
第二週	2	四格漫畫	四格漫畫之劇本、構圖與製作	漫畫之取鏡與構圖	能完成線稿		
第三週	2	四格漫畫	四格漫畫之劇本、構圖與製作	網點技法	能完成完整作品		
第四週	2	水彩靜物	運用水彩與素描技法完成作品	水彩技法示範與實作	能完成構圖		
第五週	2	水彩靜物	運用水彩與素描技法完成作品	實作	能投入並運用習得之技法		
第六週	2	水彩靜物	運用水彩與素描技法完成作品	實作	能完成完整作品		
第七週	2	微型場景模型	媒材處理示範	使用複合媒材完成迷你庭院場景	能依場景需求選擇適合的媒材		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第八週	2	微型場景模型	選擇並運用多元媒材	使用複合媒材完成迷你庭院場景	能依場景需求選擇適合的媒材	
第九週	2	微型場景模型	修飾場景細節	使用複合媒材完成迷你庭院場景	能完成完整作品	
第十週	2	影片賞析	觀賞影片並分析製片的細節	了解拍片時所運用到的藝術技法	過程中能投入並勇於發言	
第十一週	2	應用藝術(1)-麥克筆技法	了解麥克筆特性並練習各種技法	學會5種麥克筆技法	能投入並具備實驗精神	
第十二週	2	應用藝術(2)-構圖練習	分析藝術家的構圖方式並學習	學會九宮格構圖法，以及單人構圖、雙人構圖至少各2種類型	能投入並具備實驗精神	
第十三週	2	應用藝術(3)-人體骨架	學會運用素體繪製不同的人物姿勢	了解人體的構成、骨架，並利用素體繪製出人物姿勢	能完成完整構圖	
第十四週	2	應用藝術(4)-滿版插畫	綜合技法與實作	綜合應用藝術(1)-(3)之技法繪製完整插圖	能投入並完成作品	
第十五週	2	應用藝術(5)-滿版插畫	綜合技法與實作	綜合應用藝術(1)-(3)之技法繪製完整插圖	能投入並完成作品	
第十六週	2	桌上療癒小物	運用多元媒材製作微型食物模型	了解不同媒材的特性	能完成完整作品	
第十七週	2	桌上療癒小物	運用多元媒材製作微型食物模型	了解不同媒材的特性	能完成完整作品	
第十八週	2	影片賞析	觀賞影片並分析製片的細節	了解拍片時所運用到的藝術技法	過程中能投入並勇於發言	