

臺南市永康區復興國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習科學復興真 GOOD 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	虛實暢遊真 GOOD	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(21)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)				
設計理念	交互作用－透過資訊探索，結合校園生活，創作與表達復興地理故事。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	透過資訊與生活的結合，建置虛擬的 VR 空間，解說校園生活環境。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生能透過 3D 建模軟體建置校園一部分的 VR 場景，學生於電腦課由該當授課老師教授建模軟體建置 3D 校園，學生能夠初步完成校園建置。				
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)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-8 週	8	1. VR 虛擬實境 (瞭解篇)	自然 pc-II-1 能專注聆聽同 學報告，提出 疑問或意見。 並能對探究方 法、過程或結 果，進行檢 討。 資 t-III-1 能 認識常見的資 訊 系統。 社 3b-II-2 摘 取 相關資料中的 重點。 科-E-A1 具備	1. 認識 VR 的本質， 了解 VR 裝 置的互動 特性輕課 程 2. 了解各 種開發工 具及軟硬 體之間的 關係	1. 認識 VR 及 發展現況 VR 的本質 2. VR 技術的 發展 3 市面上的 VR 裝置	1. 能上網搜尋有關 VR 的資料 2. 能將上網蒐集的資料整 理，並做成報告	小組報告	VR 小達人(認 識 VR)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			正 確且安全地使用科技產品的 知能與行為 習 慣。					
第 9-14 週	6	2. VR 虛擬實境 (操作篇)	社會 3d-II-3 將問題解決的 過程與結果， 進行報告分享 或實作 展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的 表演。 資 E2 使用資訊 科技解決生活 中簡單的問題。	1. 懂得如 何使用 Unity 建 構 VR 互動環 境	1 能了解 Unity 視窗與操作 簡介 2 能匯入資 源與 使用 Google VR 建立展覽 空間	1 上課認真聆聽 Unity 視窗與操作簡介 2 與同儕討論可匯入的資源 3 小組製作使用 Google VR 4 小組建立展覽空間	實作作品	
第 15-21 週	7	2. VR 虛擬實境 (成果篇)	資 E5 使用資 訊科技與他人 合作產 出想法與作 品。 國語文 5-II-11 閱 讀多元文本， 以認識議題。	1 用 VR 說 故事：VR 應 用於地理 資訊系統	1 能應用解 說員導覽效 果 2 製作影片 互動 3 畫作互動 4 發佈執行 程式	1 能小組討論出故事創作與影 像敘事的內容 2 能分工合作完 成任務	實作作品	

◎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。

臺南市永康區復興國民小學 111 學年度第二學期六年級彈性學習科學復興真 GOOD 課程計畫(■普通班□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	Scratch2 的 12 堂課	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)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)				
設計理念	交互作用：透過資訊與生活遊戲結合，讓學生在做中學之中展現創造力，並感受學習的樂趣。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	透過 Scratch 讓學生學習基本的程式設計邏輯，展現創造力。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	學生能完成教材單元中的任務，學生於電腦課由該當授課老師教授 scratch 軟體，實際寫程式碼，完成單元中的任務。				
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)					



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 請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程	學習評量	自編自選教材或學習單
第 1-8 週	8	Scratch 好好玩 (瞭解篇)	自然 pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果，進行檢討。 科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。	1. 為什麼要學程式設計 2. Scratch 基本介紹 3. 第一個動畫故事	1 認識了 Scratch 2 瞭解 Scratch 操作介面的四大區域	1 瞭解 Scratch 使用方法 2 完成教師指派功課 (1)搭建一個表演的舞台。 (2)設定歌手造型及其演唱的歌曲。(3)讓舞台呈現的動態效果。 讓歌手演唱歌曲並跳舞。	Scratch 好好玩學習單實作作品	Scratch 好好玩學習單 「Scratch2 的 12 堂課」學習手冊習作

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 9-14 週	6	Scratch 好好玩 (練習篇)	社會 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。 藝術 1-II-7 能創作簡短的表演。	1. Scratch 的應用與練習	1. 能使用 Scratch 做出次計式迴圈 2. 能使用 Scratch 做出條件式迴圈 3. 能使用 Scratch 做出無窮迴圈	1 能與同學討論並合作完成任務 2 能分享 Scratch 上課心得	小組分享 實作作品	「Scratch2 的 12 堂課」學習手冊習作
第 15-18 週	4	Scratch 好好玩 (成果篇)	國語文 5-II-11 閱讀多元文本，	. Scratch 的應用與練習	能使用 Scratch 做出單向選擇結構	能與同學討論並合作	實作作品 報告	「Scratch2 的 12 堂課」學習

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。