

臺南市公立麻豆區麻豆國民小學 111 學年度第一學期六年級彈性學習 科技探究 課程計畫(普通班/ 藝才班/ 體育班/ 特教班)

課程名稱	E 夢起飛-動畫高手	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. <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)				
設計理念	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 scratch 動態展示南瀛之美				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、動畫、音樂的方式，促進學生對台南市文化更進一步的想像，培養對南瀛之美的感受體驗。				
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 checked="" 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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	完成「動畫高手」的任務 1. 完成採果趣 2. 完成校園小短劇 3. 完成校園尋寶記 4. 完成校園驚魂記				
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)					

<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e91e63; color: white; width: 20%;"> <p>一起來接蘋果 (5) 能轉換、新增資料 解決生活問題</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #8bc34a; color: white; width: 20%;"> <p>預防流感動畫 (5) 能統整、組織資料 並創作個人作品</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #9c27b0; color: white; width: 20%;"> <p>土撥鼠找朋友 (5) 能設計程式解決日 常生活問題</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #00bcd4; color: white; width: 20%;"> <p>棉花糖射擊遊戲 (5) 能認識、控制、判斷 變數，解決問題。</p> </div> </div>								
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	一起來接蘋果	資E1 能認識常見的資訊系統。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生活。	1 改變背景畫面 2 變數	1 認識背景畫面的改變 2 了解如何新增變數	1 將歡迎畫面點擊後可正確進入遊戲畫面 2 運用變數來計算分數	完成採果趣	Scratch3 第 5 課
第 6-10 週	5	預防流感動畫	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	1 廣播訊息 2 尺寸改變 3 短劇	1 了解廣播訊息的運作方式 2 使用尺寸改變營造動畫效果 3 使用短劇播放，與別人分享成果	1 運用廣播訊息控制遊戲的進度 2 調整角色的尺寸 3 能播放校園小短劇	完成校園小短劇	Scratch3 第 6 課
第 11-15 週	5	土撥鼠找朋友	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活	1 說出對話 2 隨滑鼠移動 3 顏色	1 能認識如何用說出積木進行對話 2 能認識如何讓角色跟著滑	1 改變說出積木使角色能表達對話 2 設計程式讓角色能跟著滑鼠移	完成校園尋寶記	Scratch3 第 7 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			中簡單的問題。		鼠正確移動 3 能使用顏色偵測的功能	動 3 進行地道內外顏色的偵測		
第 16-21 週	6	棉花糖射擊遊戲	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 變數 2 如果判斷式 3 顯示與隱藏	1 認識如何使用多個變數 2 使用如果判斷式建立分身 3 使用顯示與隱藏功能，將角色停止	1 讓變數控制遊戲的進行 2 讓角色造型產生分身 3 讓角色隱藏以結束遊戲	完成校園驚魂記	Scratch3 第 8 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。

(普通班/ 藝才班/ 體育班/ 特教班)

課程名稱	E 夢起飛-看見家鄉	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. <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)							
設計理念	交互作用：建構影音編輯的基本能力，以 movie maker 製作行銷社區的微電影。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	使學生理解影音編輯的概念，以 photocap、audacity、movie maker 等軟體協助創新，促進學生對家鄉文化的想像與記錄，培養對家鄉之美的感受體驗。							
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 checked="" 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 type="checkbox"/> 科技教育 <input 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	完成「看見家鄉」的任務。 1. 「校園之美」影像拼貼 2. 「看見家鄉」小影片 3. 主題音樂剪輯 4. 「麻小印象」畢業專題影片							
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	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(新課綱版)

			議題實質內涵					
第 1-5 週	5	影像美化大師	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。	1 個人公仔 2 縮圖與拼貼 3 筆刷塗鴉	1 能認識個人公仔的設計 2 能了解縮圖與拼貼的方法 3 能了解筆刷塗鴉的變化	1 操作 photocap 進行影像美化的工作	完成「校園之美」影像拼貼	
第 6-10 週	5	我們的寫真秀	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 Ce-III-1 經濟型態的變遷會影響人們的生活。	1 影片編輯軟體 2 相片變影片 3 動態標題	1 能認識影片編輯軟體的功能 2 能使用影片編輯軟體將相片變影片 3 能使用影片編輯軟體製作出動態標題	1 操作影片編輯軟體進行相片變影片的工作	完成「看見家鄉」小影片	
第 11-15 週	5	音樂剪輯	資E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1 audacity 2 音量正規化 3 淡入淡出 4 錄音	1 能認識 audacity 的功能 2 能使用 audacity 進行音量的淡入淡出 3 能使用 audacity 進行錄音	1 操作 audacity 進行音樂的剪輯工作	完成主題音樂剪輯	
第 16-18 週	3	校園生活萬花筒	資E1 能認識常見的資訊系統。	1 動態標題 2 視訊	1 能認識動態標題的製作	1 操作影片編輯軟體加入視	完成「麻吉點點名」畢業專	

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

		資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	3 字幕 4 特效	2 能使用影片編輯軟體匯入視訊進行編輯 3 能使用影片編輯軟體加入字幕 4 能使用影片編輯軟體加入特效	訊、字幕、及特效	題影片	
--	--	---	--------------	---	----------	-----	--

◎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。