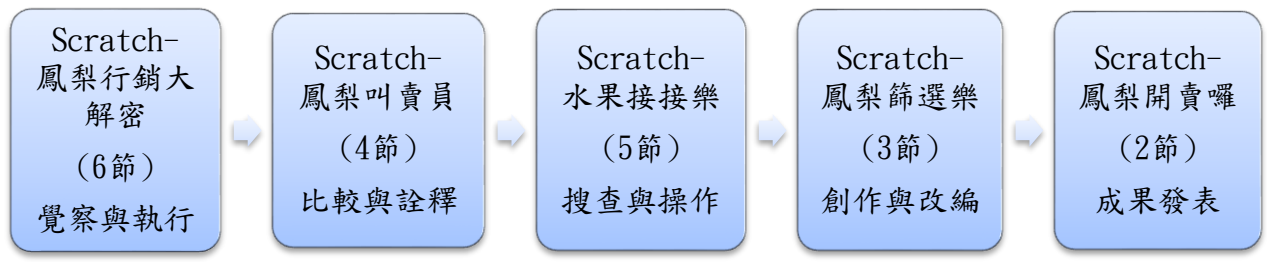
臺南市公立關廟區保東國民小學 112 學年度第 1 學期六年級彈性學習數位敘事課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	旺萊變變變	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)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	結構與功能：學會使用 scratch 編輯主題故事及創作接接樂，以互玩遊戲與分享。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	具備程式設計的基本認知，透過 Scratch 的實踐與操作，應用並融入於跨領域結合校訂-旺來課程、社區產業、生活情境等探究，製作成果作品的展現並與他人溝通。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在學習表現	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引	□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □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	學生能將鳳梨相關產品進行銷售，並將作品互評分享。 ①鳳梨叫賣員 ②鳳梨篩選樂				

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 1-6 週	6	鳳梨行銷大解密	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 A-III-1家庭與社區的文化背景和歷史故事。 綜7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見	1. 能使用 Scratch 編輯主題故事。	透過自身情境、生活融入，討論並發想出故事腳本，進行鳳梨產品的販售。	覺察： 1. 引入校製繪本-旺見未來、酥知味。 小組討論： 1. 對話內容發想。 2. 結合校訂課程內容所學變成故事，進行跨學科學習，如：旺來課程、某學科的知識。	1. 使用 Scratch 上機實作故事腳本的多個角色對話，並符合情境。	
				1. 決定故事形象定位，如：①youtuber ②facebook ③新聞播報 2. 能使用 Scratch 廣播與收到完成對話。	透過自身經驗，決定故事形象定位，並藉由 Scratch 程式的認識與操作使用廣播與收到完成對話。	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義。 執行： 1. 結合生活環境特色，融入校園生活。 2. 使用廣播相關程式，完成「事件觸發」與「平行化」機制的小程式	1. 完成故事形象定位，如：youtuber、facebook、新聞播報等。	
				1. 完成故事形象定位繪製 2. 能使用 Scratch 廣播與收到完成換景。	透過 Scratch 繪製故事形象包裝。 認識與操作使用廣播與收到完成舞台背景切換。	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義。 執行： 1. 角色及背景的繪製。 2. 運用廣播、換景等功能進行故事創作。	1. 能完成故事創作，並使動畫角色、背景更加生動豐富。	

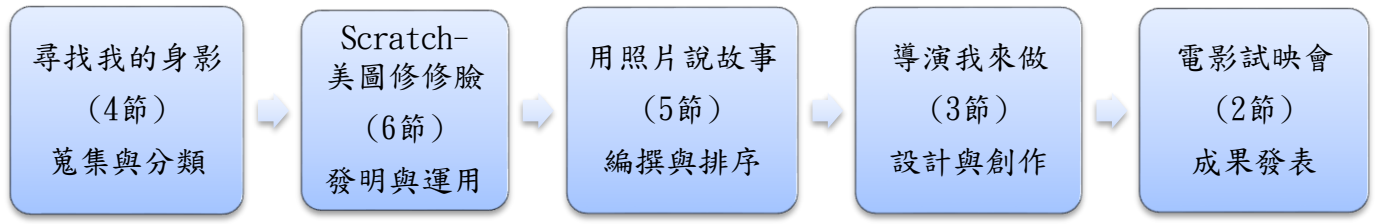
Created by free version of DocuFreezer

第 7-10 週	4	鳳梨叫賣員	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 表 A-III-1家庭與社區的文化背景和歷史故事。 綜7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	1. 使用Scratch內建錄音 2. 將文字配上音檔	透過Scratch的音檔程式編撰探索，比較相似出程式的差異，認識與操作完成語音對話。	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義。 2. 如何使音檔與文字同進同出？ 執行： 1. 內建錄音。 2. 添加音檔程式，並與文字同進同出。	1. 能使語音與文字正確搭配。 2. 完成一個主題故事。	
				1. 作品分享	將學習所得資訊應用於Scratch，並與同儕進行作品分享。	成果發表： 透過電腦廣播模式，學生各自將自己的作品進行分享與介紹。	1. 學生互評-作品分享。	
第 11-15 週	5	水果接接樂	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 利用鍵盤控制角色左右移動 2. 利用偵測觸碰到【角色】	透過Scratch的認識與操作進行虛實整合-使用鍵盤控制角色，使用【偵測】感應角色觸碰。	覺察： 1. 體驗Scratch相關的接接樂遊戲 2. 各程式拼塊的用途及意義。 執行： 1. 設計接接樂遊戲，進行scratch角色程式設計。 2. 降落物隨機出現擊降落。	1. 能用鍵盤控制角色移動。 2. 能增加降落物。	
				1. 能使用scratch增添遊戲分數與時間。 2. 能完成接取物品的反應結果。	透過Scratch的認識與操作進行遊戲機制添加，例如：分數、生命值、時間等。 透過Scratch的認識與操作完成接取物品的反應結果。	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義 2. 發現常見app遊戲機制 執行： 1. 設計接接樂遊戲，進行scratch角色程式設計。 2. 降落物及寶物觸發反應。	1. 能使角色接到正確物品-加分。 2. 能使角色接到錯誤物品-扣分。	
				1. 能繪製過關及失敗的遊戲背景。 2. 能使用分數、時間來決定過關與否。 3. 能使用廣播來設定過關及失敗。	透過Scratch的認識與操作完成遊戲的結果設計-成功、失敗	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義。 執行： 1. 設計接接樂遊戲，進行scratch角色程式設計。 2. 繪製過關及失敗的遊戲背景。	1. 能繪製遊戲結果的背景。 2. 使接接樂遊戲有明確的過關與失敗結果。	
第 16-18 週	3	鳳梨篩選樂	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. Scratch接接樂遊戲的創意包裝	透過Scratch的認識與操作加入自身創意，改編遊戲。	了解： 1. 各程式拼塊的用途及意義。 執行： 1. 創作一款接接樂遊戲，如：鳳梨品質挑選…等。	1. 使用scratch程式創作接接樂的遊戲，以互玩遊戲與分享。	
第 19-20 週	2	鳳梨開賣囉	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 作品分享	將學習所得資訊應用於Scratch，並與同儕進行作品分享。	成果發表： 學生遊戲互玩互評，各自將作品進行分享與介紹。	1. 學生互評-創意改編作品分享。 ①鳳梨叫賣員 ②鳳梨篩選樂	

臺南市公立關廟區保東國民小學 112 學年度第 2 學期六年級彈性學習數位敘事課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	畢業回憶錄	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(20)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	結構與功能：學會使用威力導演編輯畢業故事回憶錄及設計出一款修圖軟體，將照片進行美化，並互評與欣賞。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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	具備程式設計的基本認知，透過 Scratch 的實踐與操作，學會利用程式製作修圖軟體，應用並融入於六年來的校園生活寫真，利用 Scratch、威力導演，製作畢業成果並與他人溝通。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在學習表現	□國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 □數學 □社會 □自然科學 ■藝術 ■綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 ■科技融入參考指引	□性別平等教育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □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	1. 能使用 Scartch 設計修圖軟體，以互玩遊戲與分享。 2. 能使用威力導演編輯畢業故事回憶錄。				

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 1-4 週	4	尋找我的身影	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 視 E-III-3設計思考與實作。	1. 尋找 1-6 年的照片及影片。	透過雲端硬碟的認識與操作找齊畢業影片的所有素材。	蒐集： 1. 透過雲端相簿找齊畢業影片的素材	1. 能找齊並分類 1-6 年級的照片素材。	
第 5-10 週	6	Scratch—美圖修修臉	資p-III-4能利用資訊科技分享學習資源與心得。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	1. 運用 Scratch 設計出一款修圖軟體。	透過 Scratch 的認識與操作設計出一款獨一無二的修圖軟體。	創作與發明： 1. 依照現代趨勢，利用 Scratch 製作出一款修圖軟體。 2. 增設角色以美化圖片。 3. 透過相機鏡頭，及時修圖，增添趣味性。	1. 使用 scratch 程式設計出屬於自己的修圖軟體，以互玩遊戲與分享。	
				1. 利用自製的修圖軟體將照片進行修圖。	透過 Scratch 製作的修圖軟體，將照片進行美化。	運用： 1. 利用 Scratch 自製的修圖軟體改編照片。	1. 能利用自製的修圖軟體將照片進行修圖	
第 11-15 週	5	用照片說故事	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 視 E-III-3設計思考與實作。	1. 運用簡報照片內容介紹。	透過簡報的操作與彙整，將照片素材進行排版與介紹	連結： 1. 結合舊經驗-PowerPoint，透過簡報製作照片的介紹內容。	1. 能將 1-6 年級的所有照片做文字介紹。	
				1. 利用威力導演製作 1-6 年的照片故事集。	能使用威力導演製作畢業回憶錄。	編撰與排序： 1. 添加照片及文字內容，使用威力導演進行編輯設計。	1. 能使用威力導演編撰影片內容介紹。	
第 16-18 週	3	導演我來做	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 視 E-III-3設計思考與實作。	1. 利用威力導演增添 1-6 年的活動影片，與照片穿插。	能使用威力導演製作畢業回憶錄。	設計與創作： 1. 添加畢業生介紹。 2. 運用影片及照片穿插，豐富畢業回憶錄。	1. 能使用威力導演添加影片，與個人介紹。	

第 19-20 週	2	電影試映會	資p-III-1能認識與使用資訊科技以表達想法。 綜4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 視 E-III-3設計思考與實作。	1. 利用威力導演混合特效與畢業歌，設計出一支畢業影片。	能使用威力導演製作畢業回憶錄。	混合： 1. 添加畢業感言。 2. 添加配樂及轉場，使影片更流暢。 分享： 1. 影片交流與分享	1. 使用威力導演編輯畢業回憶錄。 2. 匯出成影片檔，互相分享交流影片。	

Created by free version of DocuFreezer