# 臺南市公立鹽水區岸內國民小學 112 學年度(第一學期) 六年級彈性學習科技新視野課程計畫

	至的下口亚亚尔巴开	11 🗆 10 1 1 1	111 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	77 (   1963	<u> </u>					
學習主題名稱 (中系統)	岸內 mation	實施年級 (班級組別)	六	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(□	主題專題言	議題)							
設計理念	互動與關聯: 探究資訊、科技與我們生	.活間的互動情形								
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵		J-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。 J-B2 具備科技與資訊應用的基本素養, <del>並理解各類媒體內容的意義與影響。</del>								
課程目標	探究資訊、科技與我們生	K究資訊、科技與我們生活間的互動情形及其關聯性,並利用 Scratch 製作環境保護動畫。								
配合融入之領域或議題	□數學 □社會 □	□數學 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □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								
總結性 表現任務	學生且能了解日常科技產	學生且能了解日常科技產品驅動之邏輯思維,並利用NKNUBLOCK模擬出來,並進行分享及展演。								
	課程架構脈絡	(單元請依據學	生應習得的素養或學習目	目標進行區分	)(單元脈絡自行增刪)					
	加小導演 (9) 植物介紹影片。		益板益眼 -小小燈控師 (6) 生能利用了解日常科 驅動之邏輯思維,並 NKNUBLOCK模擬出來	利用	益板益眼 -智能教室 (6) 學生能利用了解日常科技產品 驅動之邏輯思維,並利用 NKNUBLOCK模擬出來。					

	本表為第 1 單元教學流程設計/(本學期共 3 個單元)									
	單元名稱		植物小導演	教學期程	第1週至第	9 週	教學節數	9 節 360 分鐘		
學習	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議c-	III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 III-1 依據設計構想動手實作 III-2 運用創意思考的技巧 III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	,						
重點	學習內容(校訂)	2. 資米 3. 健身 4. 資訊	<ol> <li>系統化數位資料管理方法</li> <li>資料處理軟體的應用</li> <li>健康數位習慣的實踐</li> <li>資訊科技合理使用原則的理解與應用</li> <li>資訊安全與生活的關係</li> </ol>							
	學習目標	2. 學生 3. 學生 5. 學生 6. 學生	能了解威力導演基本功能。 能瞭解基本影片製作方式。 能於影片製作時崁入音檔。 能製 片開頭與結尾 能崁入字幕 能製作植物介紹影片。							
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	•	] 學習活動 要做甚麼	掌握關	<mark>學習評量</mark> J鍵檢核點,透過 -具或形式+要看 到什麼?	全当日///		
•	師提問/學習活動 習評量/學習資源	1	製作影片前,我們必須要了解各項功能在哪,以及 如何使用。	了解基本技	操作介面	基	了解威力導演 本功能。 瞭解基本影片	威力導演 365		
子 ·	月叫 里/ 子 日 貝/亦	1	學會基本功能之後,影片中也需要有字幕才能方便 觀眾觀看。	了解如何在 字幕	生影片中加入	製	<sup>晾胖屋本別</sup> 作方式。 於影片製作時			
		3	將素材丟進威力導演 365 程式裡面之後,我們就可以開始製作自己的植物介紹影片了。	製作植物介	个紹影片		入音檔。 製作影片開頭			

2	有了影片內容後,我們還需要加入影片的片頭以及 片尾	將片頭、片尾加入影片 中	與結尾 5. 能嵌入字幕 6. 能製作植物介紹
2	學生個別分享所製作的植物影片	成果分享	5. 能表作植物介紹 影片。 7. 能分享影片製作 成果

			本表為第 2 單元教學流程設計/(本	學期共 3 個	目單元)							
	單元名稱		益板益眼- 小小燈控師	教學期程	第10週至第	15 週	教學節數	6 節 240 分鐘				
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議c-	I-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 I-1 依據設計構想動手實作 I-2 運用創意思考的技巧 I-3 運用運算思維解決問題。 I-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 I-4 展現學習資訊科技的正向態度。									
港山	學習內容(校訂)	2. 程式	日111 年辰况子自负机杆权的正问总及。 有單的問題解決表示方法。 星式設計工具的介紹與體驗。 日常科技產品的基本運作概念。									
	學習目標	2. 學	生能繪製出燈控裝置邏輯思維之情境流程圖。 生能利用 NKNUBLOCK 模擬出燈控裝置。 生能分享及展演成果。									
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	-	]學習活動 要做甚麼	掌握關 什麼工	學習評量 ]鍵檢核點,透過 -具或形式+要看 到什麼?	學習資源				
粉色	師提問/學習活動	1. 知道燈控裝置的功能嗎? 2. 我們可以用教具版上的什麼物件來操控燈光?		在學習單」	上紀錄內容	置	繪製情境流程 ,理解燈控裝	NKNUBLOCK (5016B)				
	習評量/學習資源	1	請依照自己喜歡的方式畫出燈控裝置情境流程圖。	繪製燈控 圖	装置情境流程	2. 能	之情境流程。 利用 INUBLOCK 模擬					
		2	現在請根據情境流程圖的步驟,將燈控裝置的運作 在教具版上模擬出來。	根據情境? 控裝置運作	流程圖模擬燈 作	燈	控裝置運作。 從分享及展演					
		2	請大家上台分享成果及過程中是否遇到困難。	分享成果		中	演示成果。					

			本表為第 3 單元教學流程設計/(本	學期共 3 個	<b>国單元</b> )						
	單元名稱		益板益眼- 智能教室	教學期程	第16週至第1	21 週	教學節數	6 節 240 分鐘			
學習重	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議c-	-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 -III-1 依據設計構想動手實作 -III-2 運用創意思考的技巧 -III-3 運用運算思維解決問題。 -III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 -III-4 展現學習資訊科技的正向態度。								
點	學習內容(校訂)	<ol> <li>2. 程</li> <li>3. 日</li> </ol>	單的問題解決表示方法。 式設計工具的介紹與體驗。 常科技產品的基本運作概念。 生能繪製出智能教室邏輯思維之情境流程圖。								
	學習目標	2. 學	生能利用 NKNUBLOCK 模擬出燈控裝置。 生能分享及展演成果。								
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	•	]學習活動 要做甚麼	•	學習評量 關鍵檢核點,透過 工具或形式+要看 到什麼?	學習資源			
h		1	我們的教室常常夏天到了非常悶熱,有時候下午太陽又太大,有沒有什麼設計能讓我們的教室更為舒適、上起課來更舒適呢?	在學習單_	上紀錄內容		能繪製情境流 程圖,理解智 能教室之情境	NKNUBLOCK (5016B)			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		1	請依照自己設計的智能教室繪製情境流程圖。	繪製智能: 圖	教室情境流程	2.	流程。 能 利 用				
		2	現在請根據情境流程圖的步驟,將智能教室的運作 在教具版上模擬出來。	根據情境: 能教室運作	流程圖模擬智 作		NKNUBLOCK 模 擬智能教室運 作。				
		2	請大家上台分享成果及過程中是否遇到困難。	分享成果		3.	能從分享及展 演中演示成 果。				

教學期程請敘明週次起訖,各個單元以教學期程順序依序撰寫,每個單元需有一個單元學習活動設計表,表太多或不足,請自行增刪。

# 臺南市公立鹽水區岸內國民小學 112 學年度(第二學期)六年級彈性學習科技新視野課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	百花齊 FUN 映	實施年級 (班級組別)	六	教學 節數	本學期共(17)節
彈性學習課程 四類規範	1. □統整性探究課程(□	主題□專題□詞	<b>義題</b> )		
設計理念	互動與關聯: 探究資訊、科技與我們生	活間的互動情刊	· · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
本教育階段	E-A2具備探索問題的思考	能力,並透過體	豊驗與實踐處理日常生活	問題。	
總綱核心素養	E-B2 具備科技與資訊應用	]的基本素養,	<del>並理解各類媒體內容的</del> 意	<b>意義與影響</b> 。	
或議題實質內涵					
課程目標	探究資訊、科技與我們生	活間的互動情形		力導演製作屬	於自己的畢業影片。
配合融入之領域或議題		自然科學 □藝	考指引 □本土語 藝術 □綜合活動 □科技融入參考指引	□生命教育 □安全教育	<ul> <li>(育 □人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □ □家庭教育 □原住民教育□戶外教育 □國際教育</li> </ul>
總結性 表現任務	製作屬於自己的畢業影片來,並進行分享及展演。	,並與同學分子	享製作過程與成品;且自	走了解日常科 走了解日常科	技產品驅動之邏輯思維,並利用 NKNUBLOCK 模擬出
	課程架構脈絡	(單元請依據學	生應習得的素養或學習日	目標進行區分)	)(單元脈絡自行增刪)
技	益板益眼 -鍵盤鋼琴家 (6) 學生能利用了解日常科 技產品驅動之邏輯思維, 並利用NKNUBLOCK模擬出 來。		益板益眼 -上學有秩序 (6) 學生能利用了解日常 產品驅動之邏輯思維 利用NKNUBLOCK模擬出	,並	我的畢業回憶 (5) 能製作屬於學生自己的 畢業影片並分享

			本表為第 1 單元教學流程設計/(本學	學期共 3 個	目單元)							
	單元名稱		益板益眼-鍵盤鋼琴家	教學期程	第 1 週至第	6 週	教學節數	6 節 240 分鐘				
學習重	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議c-	議a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 議c-III-1 依據設計構想動手實作。 議c-III-2 運用創意思考的技巧。 議t-III-3 運用運算思維解決問題。 議c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。									
點	學習內容(校訂)	2. 程式3. 日常	上的問題解決表示方法。 人設計工具的介紹與體驗。 一种技產品的基本運作概念。 上能製作出鍵盤鋼琴邏輯思維之情境流程圖。									
	學習目標	2. 學生	能利用 NKNUBLOCK 模擬鋼琴。 能分享及展演成果。									
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	•	了學習活動 要做甚麼		學習評量 關鍵檢核點,透過 工具或形式+要看 到什麼?	學習資源				
数色	师提問/學習活動	1 2. 我們如果把鍵盤按鍵變鍵時,哪個元件可以發		在學習單_	上紀錄內容		能繪製情境流 程圖,理解鍵 盤鋼琴之情境	NKNUBLOCK (5016B)				
	習評量/學習資源	1	請依照鍵盤鋼琴的運作畫出情境流程圖。	繪製鍵盤 圖	鋼琴情境流程	2.	流程。 能 利 用 NKNUBLOCK 模					
		2	現在請根據情境流程圖的步驟,將鍵盤鋼琴的運作 在教具版上模擬出來。	根據情境	流程圖模擬鍵 作		MANUDLUCK 模 擬鋼琴。 能從分享及展					
		1	請大家上台分享成果及過程中是否遇到困難。	分享成果(	彈奏一曲)		演中演示成果。					

			本表為第 2 單元教學流程設計/(本	學期共 3 個	1單元)					
	單元名稱		益板益眼-上學有秩序	教學期程	第 7 週至第	12 週	教學節數	6 節 240 分鐘		
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議c-	a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 c-III-1 依據設計構想動手實作。 c-III-2 運用創意思考的技巧。 t-III-3 運用運算思維解決問題。 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。							
	學習內容(校訂)	2.程3.日1.學	單的問題解決表示方法。 式設計工具的介紹與體驗。 常科技產品的基本運作概念。 生能製作出安全上學路口邏輯思維之情境流程圖。 生能利用 NKNUBLOCK 模擬安全上學路口運作情形。							
	一十日口你	•	生能分享及展演成果。	·						
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	•	]學習活動 要做甚麼		學習評量 關鍵檢核點,透過 工具或形式+要看 到什麼?	學習資源		
1.4 2	to and (188 and a c	1	上學時間,學校路口會有許多的機車、汽車,甚至 是自行車,因此在沒有交通號誌的情況下,我們要 把路口設計成什麼樣才會讓上學時更為安全呢?	在學習單_	上紀錄內容	1.	能繪製情境流 程圖,理解安 全上學路口之	NKNUBLOCK (5016B)		
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		1	請依照安全上學路口的運作畫出情境流程圖。	繪製安全. 流程圖	上學路口情境	2.	情境流程。 能 利 用 NKNUBLOCK 模			
		2	現在請根據情境流程圖的步驟,將安全上學路口的 運作在教具版上模擬出來。	根據情境	流程圖模擬安 1運作		NKNUBLOCK 模 擬安全上學路 口運作。			
		1	請大家上台分享成果及過程中是否遇到困難。	分享成果		3.	能從分享及展 演 中 演 示 成 果。			

			本表為第 3 單元教學流程設計/(本學	學期共 3 個	單元)							
	單元名稱		我的畢業回憶	教學期程	第13週至第	17週	教學節數	5 節 200 分鐘				
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科議c- 科議c- 資議a-	議a-III-2 展現動手實作的興趣及正向的科技態度。 議c-III-1 依據設計構想動手實作 議c-III-2 運用創意思考的技巧 議c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 系統化數位資料管理方法									
	學習內容(校訂)	<ol> <li>2. 資米</li> <li>3. 健身</li> <li>4. 資訊</li> </ol>	花化數位資料管理方法 計處理軟體的應用 丟數位習慣的實踐 凡科技合理使用原則的理解與應用 凡安全與生活的關係									
	學習目標	•	<ul><li>:能做出屬於自己的畢業影片。</li><li>:能分享、發表自己的畢業影片及畢業感想。</li></ul>									
		時間 規劃 (節數)	教師的提問或引導	•	]學習活動 要做甚麼	掌握员	學習評量 關鍵檢核點,透過 L具或形式+要看 到什麼?	學習資源				
		1	畢業影片一定要有屬於自己的真情喊話,請先在 word 中打出一段自己的畢業感言。	在 word 中 感言	打出一段畢業	基	三了解威力導演 基本功能。 E瞭解基本影片	威力導演 365				
	師提問/學習活動 習評量/學習資源	3	<ol> <li>製作畢業影片</li> <li>將畢業感言利用「字幕」或「文字工坊」之方式加入影片之中</li> <li>完成之後請輸出檔案</li> </ol>	1. 在影片 <sup>1</sup> 言 2. 輸出檔算	<b>中加入畢業感</b>	<b>3.</b> 熊 莰	是作方式。 是作苏片製作時 是於影片檔。 是製作影片開頭					
		1	請每位孩子分享自己的畢業回憶影片	分享畢業日	习憶影片成果	与 5. 能 6. 能	具結尾 E					

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活	動設計)			
		7	7. 能分享影片製作	