

臺南市私立北區寶仁國民小學 113 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	書法天地	20	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【 1 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
2	數位素養	20	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【1】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
3	放眼天下	37	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【 2 】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。

臺南市私立北區寶仁國民小學 113 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	數位素養	實施年級	六	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	2
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	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	1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。						

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
第二~四週 09/01~09/21	3	小蜜蜂嗡嗡	1. 認識蜂鳴器介紹運作原理與設定方式 2. 依樂譜演奏《小蜜蜂》 3. 找尋自己喜歡的樂譜利用鍵盤控制音色，譜出喜歡的樂曲 錄製【布穀聲、鳥叫聲、蟋蟀聲】	熟悉蜂鳴器介紹運作原理與設定方式	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第五~十週 09/22~11/02	6	盲人用紅綠燈	整合燈條、8*8 LED 矩陣、蜂鳴器三模組製作盲人用紅綠燈	熟悉蜂鳴器運作原理與燈條、8*8LED 矩陣整合紅綠燈	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第十一~十四週 11/03~11/30	4	小偷逃亡	1. 認識 搖桿模組 2. VRX 與 VRY 可以量測電壓的強弱變化，變化範圍：0~1023 3. SW 與按鈕相同，只有 0 與 1 兩種狀況 4. 觀察 搖桿 輸入值	按鍵、動作、偵測、運算、座標、變數、迴圈控制	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			的變化 搖桿控制腳色移動， 以搖桿輸入值來設定 x 和 y 的座標值， 控制移動方向賦予按 鈕特殊功能，如發射 武器搭配Scratch 遊 戲（打地鼠）做虛實 整合			
第十五~二十 週 12/01~01/11	6	遊戲搖桿	整合搖桿與 8*8LED 矩陣製作遊戲搖桿	蜂鳴器(爆炸聲)、搖 桿、8*8LED 模擬成遊戲 搖桿	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第二十一週 01/12~01/18	1	總複習				

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市私立北區寶仁國民小學 113 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	書法天地	17	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 每週【 1 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
2	數位素養	18	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【 1 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
3	放眼天下	33	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 每週【 2 】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。

臺南市私立北區寶仁國民小學 113 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	數位素養	實施年級	六	教學節數	本學期共(18)節	社團編號	2
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	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	1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。						

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
第一~四週 02/02~03/01	4	電梯先生(小姐)	1. 介紹日本電梯引導員(引出升降原理) 2. 認識直流馬達 3. 直流馬達的力量與轉速 4. 與自然教具結合,使用滑輪組放大力量,模擬電梯升降。	動作、偵測、運算、變數、迴圈控制	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第五~八週 03/02~03/29	4	汽車模擬	整合搖桿、直流馬達、8*8LED 矩陣	搖桿、直流馬達、8*8LED 矩陣模擬汽車駕駛	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第十~十三週 04/06~05/03	4	招呼手臂	1. 介紹 SG90 伺服馬達運作原理 2. 使用前先校正再固定搖臂 3. 測試轉動角度範圍 0~180 度,進行校正 4. 分出 0 度與 180 度方向,記得加上等待時間,讓馬達有時	動作、變數、迴圈控制	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			間轉到指定的角度			
第十四~十八週 05/04~06/07	5	纜車進出管理 學生成果 交流及展示	1. 結合先前上課內容做出纜車進出管理系統。 2. 學生期末成果報告	綜合上述所授課內容做整合性的覽車進出管理系統情境模擬	1. 口頭問答 2. 課堂觀察 3. 操作評量	【資訊教育】
第十九週 06/08~06/14	1	總複習				

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。