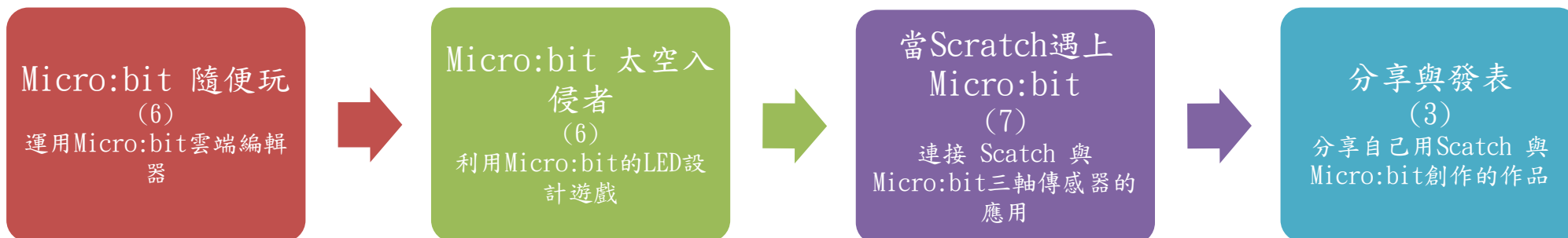


臺南市公立仁德區德南國民小學 112 學年度(第一學期)六年級彈性學習創探文思新平台課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Micro:bit 初體驗	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(22)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	系統思考：透過模組化程式設計和流程概念，能具備有探索問題的思考能力。				
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	運用 micro:bit 應用設計，配合雲端編輯器，引導學生思考整理搜尋資料的過程，了解模組化程式設計與程式流程的概念，並將讓同學給予回饋。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input 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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	Micro:bit 體感家 (1.LED 控制 2. 射擊遊戲 3. 體感遊戲 4. 程式設計與發表)				

課程架構脈絡圖



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

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	Micro:bit 隨便玩	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	運用 Micro:bit 雲端編輯器	1. 介紹 micro:bit 2. 認識雲端編輯器 3. micro:bit 連接與傳輸 4. 認識 micro:bit 傳感器 5. 玩轉 LED 剪刀石頭布 6. 資訊素養與安全	完成剪刀石頭布檔案	自編
第7~12週	6	Micro:bit 太空入侵者	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	利用 Micro:bit 的 LED 設計 遊戲	1. 設置我機、敵機、子彈三個角色變數 2. 我機控制程式設計 3. 敵機控制程式設計 4. 子彈控制程式設計 5. 得分機制設計 6. 遊戲結束機制設計 7. 資訊素養與安全	完成太空入侵者檔案	自編
第13~19週	7	當 Scratch 遇上 Micro:bit	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 P-III-2 程式設計之基本應用 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類	連接 Scratch 與 Micro:bit 三軸傳感器的應用	1. 如何連接 Micro:bit 和 Scratch 2. 使用 micro:bit 控制角色移動 3. 體感遊戲設計 4. 資訊素養與安全	小組完成體感遊戲檔案	自編

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

				型。				
第 20~22 週	3	分享與發表	<p>資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。</p> <p>資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作</p> <p>資 P-III-2 程式設計之基本應用</p> <p>資 D-III-2 數位資料的表示方法</p> <p>資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題</p> <p>表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。</p>	<p>分享自己用 Scratch 與 Micro:bit 創作的作品</p>	<p>1 各組分享完成的體感遊戲</p> <p>2. 資訊素養與安全</p>	<p>小組分享體感遊戲</p>	<p>自編</p>

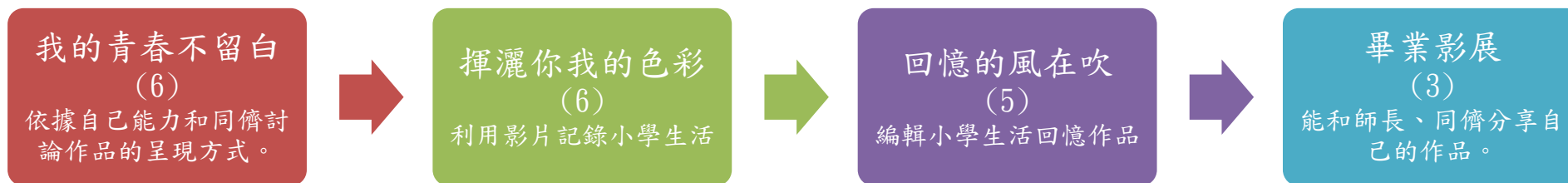
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市公立仁德區德南國民小學 112 學年度(第二學期)六年級彈性學習創探文思新平台課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	我的青春回憶	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	系統思考：透過模組化程式設計和流程概念，能具備有探索問題的思考能力。				
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	透過素材蒐集與整理，應用數位影像處理、影片拍攝與編輯，實作畢業專題作品，集結作品成果於畢業典禮進行分享。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<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 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 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 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	畢業影片製作(1. 校園生活影片 2. 小學生活紀錄 3 畢業典禮呈現)。				

課程架構脈絡圖



C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

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	我的青春不留白	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 S-III-3 常見網路設備與行動裝置之功能簡介 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	依據自己能力和同儕討論作品的呈現方式。	1. 分組討論畢業專題要呈現的內容。 2. 透過各種管道蒐集同學、老師、校景、活動等照片。 3. 並從網路上取得創用 CC 免費合法素材 4. 運用雲端硬碟所儲存蒐集的資料 5. 素材分類整理，規劃呈現順序與內容 6. 資訊素養與安全	收集照片並編輯	自編 TED 影片
第7~12週	6	揮灑你我的色彩	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 D-III-2 數位資料的表示方法 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題 表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	利用影片記錄小學生活回憶	1. 簡介微電影 2. 進行小組影片拍攝 3. 運用剪輯軟體進行後製。 4. 編輯動畫與轉場 5. 影片加上字幕或旁白	完成小學生活回憶作品	自編微電影影片
第13~17週	5	回憶的風在吹	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 D-III-2 數位資料的表示	編輯小學生活回憶作品	1. 簡介微電影 2. 進行小組影片拍攝 3. 運用剪輯軟體製作畢業專題作品。 4. 編輯動畫與轉場	完成小學生活回憶作品	自編微電影影片

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類-原版)

			合作產出想法與作品。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	方法 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。		5. 影片加上字幕或旁白		
第 18~ 20 週	3	畢業影展	資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	資 S-III-1 常見系統平臺之基本功能操作 資 D-III-2 數位資料的表示方法 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題表 E-III-3 動作素材、視覺圖像和聲音效果等整合呈現。	能和師長、同儕分享自己的作品。	發表自己的小學堂微電影並對他人作品給予回饋	小組分享小學生活回憶作品	

◎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。