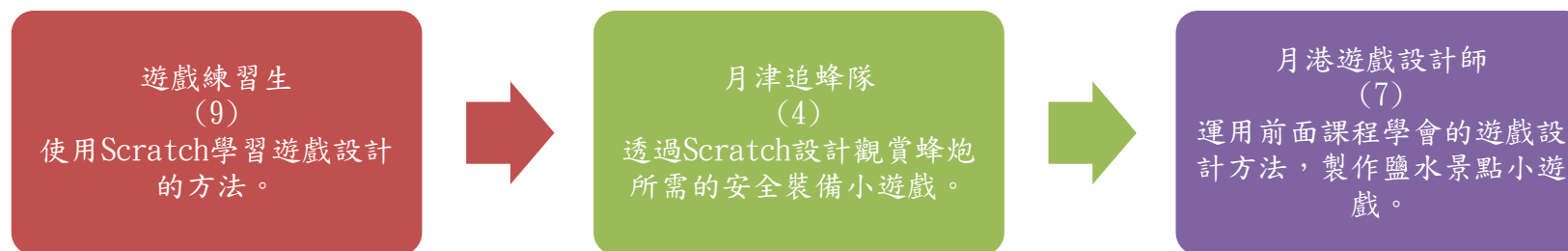


臺南市公立鹽水區月津國民小學 113 學年度(第一學期)六年級彈性學習 E 起玩 maker 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	月津小創客	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	統整性探究課程(■主題□專題□議題)				
設計理念	結構與功能：認識程式設計的概略結構，並透過各式程式邏輯元件(例如迴圈、變數、條件判斷)來完成相對應的功能。				
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	能認識程式設計與運算思維，並能利用 Scratch 裡的邏輯元件來設計出遊戲或動畫。				
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		
總結性 表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	以運算思維透過 Scratch 設計製作鹽水景點小遊戲。				

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)

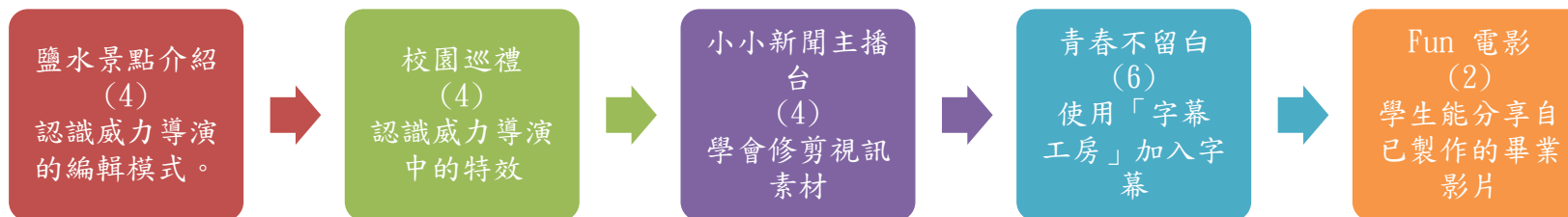


教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1-10 週	9	遊戲練習生	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-5 能探索並使用音樂元素，進行簡易創作，表達自我的思想與情感。	1. 青蛙賽跑 2. 終極密碼 3. 打鼓達人	1. 能運用程式設計元素與功能製作出遊戲專案。	1. 用條件判斷、座標等功能製作「青蛙賽跑」遊戲。 2. 用變數及條件判斷世來製作「終極密碼」遊戲 3. 用分身、擴充功能-音樂來製作「打鼓達人」遊戲	1. 每位學生能完成老師指定之三個遊戲。	1. 巨岩【Scratch 3 小小程式設計師】
第 11-14 週	4	月津追蜂隊	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 觀賞蜂炮安全裝備。 2. 角色 3. 迴圈 4. 座標 5. 條件式	1. 能理解程式設計時角色、迴圈、座標、條件判斷、廣播及變數等基礎元素，並進行操作。	1. 討論觀賞蜂炮所需的安全裝備 2. 了解角色的造型。 3. 了解迴圈的概念。 4. 了解座標的概念。 5. 認識條件式【如果】。 6. 認識廣播輸入的概念。 7. 使用變數。 8. 製作「為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備」小遊戲。	1. 每位學生能完成 1 份為遊客穿上觀賞蜂炮所需的安全裝備小遊戲。	1. 巨岩【Scratch 3 小小程式設計師】
第 15-22 週	7	月港遊戲設計師	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 鹽水景點遊戲設計。	1. 能運用程式設計元素與功能製作鹽水景點遊戲。	1. 討論鹽水(月港)景點有哪些？是否能為景點設計一個小遊戲？ 2. 分組討論遊戲的內容。 3. 蒐集遊戲內容需要的素材。 4. 運用程式設計元素與功能，各組製作一個景點遊戲。 5. 將各組景點遊戲結合成一個密室逃脫闖關活動。	1. 每組學生能設計一個鹽水景點小遊戲。	1. 巨岩【Scratch 3 小小程式設計師】

臺南市公立鹽水區月津國民小學 113 學年度(第二學期)六年級彈性學習 E 起玩 maker 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	我是小導演	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	統整性探究課程(■主題□專題□議題)				
設計理念	1. 系統與模型：讓學生理解影片製作與素材設計的方式。 2. 結構與功能：學會威力導演的功能操作。				
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	學生能具備影片創作與欣賞的素養，創作出生活影片分享生命經驗。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出 現在學習表現	<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 type="checkbox"/> 資訊教育 <input checked="" 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		
總結性 表現任務	製作屬於自己的畢業影片，並與同學分享製作過程與成品。				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	自選自編教材 或學習單
第 1-4 週	4	鹽水景點介紹	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 製作家鄉景點影片。 2. 學會影片剪輯軟剪輯功能。	1. 學會使用威力導演「幻燈秀編輯器」將鹽水景點圖片組合為影片。	1. 引導學生認識多媒體。 2. 認識多媒體影片使用到的素材，包含文字、圖片、音樂等。 3. 認識編輯多媒體影片的軟體有哪些。 4. 學會使用威力導演的「幻燈秀編輯器」，將相片變成影片。 3. 認識常見的影片比例(16:9)。 4. 學會匯入相片。 5. 學會插入背景音樂。 6. 學會輸出影片。	1. 每位學生能製作 1 部鹽水景點介紹的影片。	1. 參考(小石頭)-威力導演 21 影片編輯第一、二課
第 5-8 週	4	校園巡禮	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 拍攝校園巡禮影片	1. 認識匯入素材與調整順序、時間的方法。 3. 學會調亮整體光線、亮度與飽和度。 3. 學會製作動態字幕。	1. 學生匯入素材與編排順序。 2. 學生設定播放時間。 3. 學生能知道當素材與專案的比例不同時，藉由縮放尺寸，移除素材的黑邊。 4. 學生修補、加強影像，能調亮整體光線、亮度與飽和度。 5. 學生修剪視訊長度。 6. 學生分離音訊。 7. 學生設定背景音樂。 8. 學生平移與縮放圖片。 9. 學生使用文字特效讓字幕動起來。 10. 學生使用特效讓人物圖片動起來。。	1. 每位學生能製作 1 份校園巡禮的影片	1. 參考(小石頭)-威力導演 21 影片編輯第四課

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 9-12 週	4	小小新聞主播台	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 鹽水景點報導	1. 學會製作動態新聞片頭 2. 學會子母雙畫面與分割視訊。 3. 學會設定片段靜音與陰影、外框。 4. 學會插入旁白	1. 製作倒數畫面。 2. 從威力導演網站下載文字範本與倒數畫面。 3. 使用文字範本製作動態新聞片頭。 4. 製作子母雙畫面。 5. 分割視訊。 6. 設定片段靜音。 7. 將子影片加陰影與外框。 8. 加入旁白。 9. 修剪視訊。 10. 學生使用新聞快報範本與編輯。	1. 每位學生能製作 1 份「鹽水景點報導」影片。	1. 參考(小石頭)-威力導演 21 影片編輯第五課
第 13-18 週	6	青春不留白	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 製作畢業影片	1. 學會使用文字遮罩-負片文字特效。 2. 學會使用炫粒特效。 3. 學會製作轉場特效。 4. 學會片尾加上工作團隊名單。 5. 學會在影片中加上字幕。	1. 匯入素材與編排。 2. 用文字遮罩動畫做片頭。 3. 套用轉場特效。 4. 加入炫粒特效。 5. 自製文字範本。 6. 用字幕工房加字幕。 7. 製作工作團隊名單當片尾。 8. 分割音樂與淡出。	1. 每位學生能製作 1 份「畢業影片」。	1. 參考(小石頭)-威力導演 21 影片編輯第六課
第 19-20 週	2	Fun 電影	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 分享畢業影片	1. Google 雲端硬碟上傳。 2. 能分享、表自己的畢業影片。	1. 認識分享影片的方式。 2. 上傳檔案到 Google 雲端硬碟。 3. 學生上臺分享影片製作過程與成果。	1. 每位學生能上臺分享影片製作成果。	1. 參考(小石頭)-威力導演 21 影片編輯第七課

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)