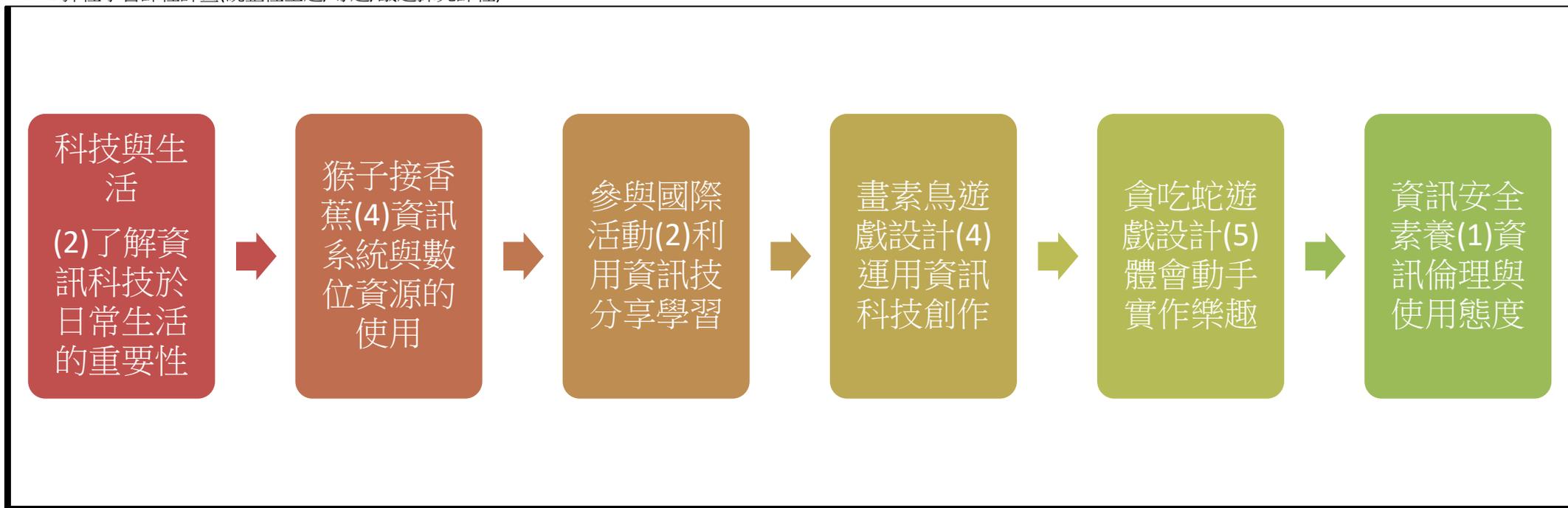


學習主題名稱 (中系統)	E 起來動腦	實施年級 (班級組別)	六年級	教學 節數	本學期共(21 )節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 ) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程 ) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	· 關係：讓學生了解程式設計能力對未來生活的影響，加強學生程式設計演算法觀念，培養運算思維的能力，了解 AI 機器人與創客自造能力的發展，能夠完成團隊合作整合軟硬體作品，並於網站分享成果參作品回饋意見討論。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。				
課程目標	1. 學習 Scratch 結合 Make Code 程式語言，設計動畫與遊戲，實作程式設計作品。 2. 學會基本演算法及理解運算思維觀念。 3. 了解 AI 機器人與創客自造能力的發展。 · 同步參與國際 hour of code 活動，體會與世界接軌的經驗。				
配合融入之領域 或議題 <i>有勾選的務必出現在 學習表現</i>	<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 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 <i>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</i>	· 利用 Scratch 網站平台，製作動畫與遊戲作品，將作品分享並參與討論。				
課程架構脈絡(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 1-3 週	3	第一課 科技與生活 (議 題：資訊、科 技)	資融 a-II-1 感受 資訊科技於日常 生活之重要性  科融 S-III-1 科 技的發明與創 新。	理解資訊科 技於日常 生活之重 要性	1. 認識 AI 2. 認識機器人 發展	1 維基百科 2. 影片賞析 3. 討論	1. 口頭問 答：回 答科技 對日常 生活重 要性的 實例	自編教材
第 4-6 週	3	第二課 猴子接香蕉	資融 c-III-1 運 用資訊科技與他 人合作討論構 想或創作作品。	Microbit 猴子接香蕉 遊戲	1.LED 光點控 制 2. 腳本設計 3. 實作	1. 學會控制Microbit LED 2. 學會遊戲角色控制 實作並正確執行程式	1. 口頭問 答 2. 操作練 習： 正確註冊帳	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

							號 3. 正確完成 動畫程式	
第 7-8 週	2	第三課 參與國際活動	資融 t-III-1 運用常見的資訊系統。	1. hour of code 活動 數位學習網站與資源的使用	1. 了解 hour of code 活動 參與國際活動	1. 了解 hour of code 活動意義 2. 參與活動完成程式設計單元	1. 口頭問答 智財權的重要性 2. 操作練習 使用均一、因材網學習平台	
第 9-11 週	3	第四課 基礎應用	資融 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	Microbit 基本功能	1. 了解軟體硬體觀念 2. 了解撰寫程式 3. 了解 LED 燈的控制方式 4. 了解按鈕事件	1. 學會撰寫程式 2. 學會傳送程式 3. 學會控制 LED 燈號 4. 學會使用按鈕控制 LED 燈	1. 口頭問答 正確回答變數功用 2. 操作練習：實作遊戲作品	
第 12-15 週	4	第五課 畫素鳥	資融 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	Microbit 畫素鳥遊戲	1. LED 移動 2. 角色設定 3. 按鈕操控角色 計分	1. 學會角色移動 2. 學會變數的應用 3. 學會應用腳本	1. 口頭問答 正確回答變數功用 2. 操作練習：實作遊戲作品	
第 16-19 週	4	第六課 貪吃蛇	資融 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	Microbit 貪吃蛇遊戲	1. 了解變數、邏輯 2. 了解函式 3. 了解陣列的觀念 4. 了解陣列	1. 學會變數、邏輯的使用 2. 學會函式的使用 3. 學會陣列的使用 4. 學會控制 LED 燈號位置亮度	1. 口頭問答 正確回答變數功用 2. 操作練習：實作遊戲作品	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					的操作 了解控制 LED 燈號位置亮度 方式		
第 20-21 週	2	第七課 資安宣導	資融 a-III-3 遵 守資訊倫理與資 訊科技使用的相 關規範	資融 H-III- 1 健康數位 習慣的實踐 資訊安全與 生活的關係	正確使用科技 產品的方法、 行為習慣，並 避免網路沉 迷、網路霸凌 等	1. 影片觀賞 師生討論	1. 口頭問 答

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

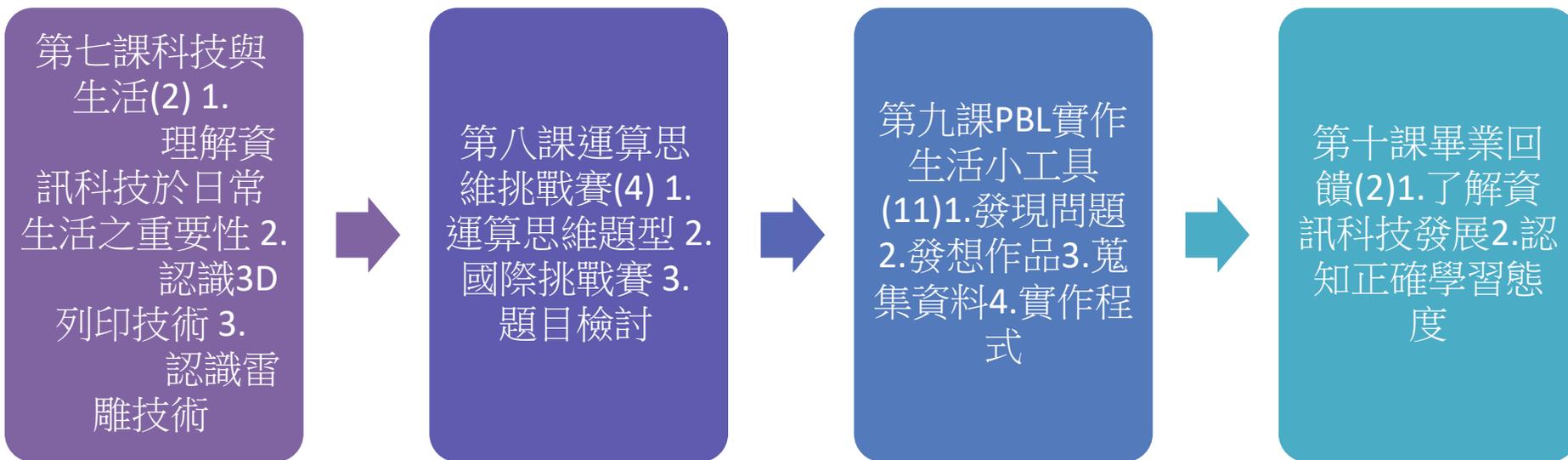
臺南市立南區永華國民小學 113 學年度(第二學期)六年級彈性學習永華 e 國際課程計畫參考說明

學習主題名稱 (中系統)	E 起來動腦	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共( 19 )節
彈性學習課程	統整性探究課程 ( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )				
設計理念	<p>1. <input checked="" type="checkbox"/>統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/>主題<input type="checkbox"/>專題<input type="checkbox"/>議題 )</p> <p>2. <input type="checkbox"/>社團活動與技藝課程( <input type="checkbox"/>社團活動<input type="checkbox"/>技藝課程 )</p> <p>3. <input type="checkbox"/>特殊需求領域課程                      身障類: <input type="checkbox"/>生活管理<input type="checkbox"/>社會技巧<input type="checkbox"/>學習策略<input type="checkbox"/>職業教育<input type="checkbox"/>溝通訓練<input type="checkbox"/>點字<input type="checkbox"/>定向行動<input type="checkbox"/>功能性動作訓練<input type="checkbox"/>輔助科技運用                      資優類: <input type="checkbox"/>創造力<input type="checkbox"/>領導才能<input type="checkbox"/>情意發展<input type="checkbox"/>獨立發展                      其他類: <input type="checkbox"/>藝術才能班及體育班專門課程</p> <p>4. <input type="checkbox"/>其他類課程  <input type="checkbox"/>本土語文/新住民語文<input type="checkbox"/>服務學習<input type="checkbox"/>戶外教育<input type="checkbox"/>班際或校際交流<input type="checkbox"/>自治活動<input type="checkbox"/>班級輔導<input type="checkbox"/>學生自主學習<input type="checkbox"/>領域補救教學</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	關係：讓學生了解程式設計能力對未來生活的影響，加強學生程式設計演算法觀念，培養運算思維的能力，了解 AI 機器人與創客自造能力的發展，能夠完成團隊合作整合軟硬體作品，並於網站分享成果參作品回饋意見討論。				

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

<p>課程目標</p>	<p>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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境                  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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態                  E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	
<p>配合融入之領域或議題 有勾選的務必出現在學習表現</p>	<p><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 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</p>	<p><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"/>原住民族教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育</p>
<p>總結性表現任務 須說明引導基準：學生要完成的細節說明</p>	<p>以 Micro:bit 實作出軟硬體整合解決生活問題的作品。</p>	

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
------	----	---------	-----------------------------	--------------	------	------	------	------------

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 1-2 週	2	第七課 科技與生活	資融 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 科融 k-III-2 舉例說明推動科技發展與創新的原因。	國內外的科技發明與創新事例	1. 理解資訊科技於日常生活之重要性 2. 認識 3D 列印技術 認識雷雕技術	1. 搜尋國內外新興科技 2. 製作 scratch 動畫 分享作品	1. 口頭問答：知道重要科技發明 2. 腳本設計 3. 作品實作評量 4. 相互觀摩	自編教材
第 3-6 週	4	第八課 運算思維挑戰賽	資融 t-III-3 運用運算思維解決問題。	運算思維挑戰賽	1. 運算思維題型 2. 國際挑戰賽 3. 題目檢討	1. 練習運算思維題型 2. 參與國際挑戰賽 3. 檢討題目	線上評量	自編教材
第 7-17 週	11	第九課 PBL 實作生活小工具	資融 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品 詳細計畫如 C6-1pbl 計畫	PBL 畢業專題設計	1. 發現問題 2. 發想作品 3. 蒐集資料 實作程式	1. 發現問題 2. 發想作品 3. 蒐集資料 試作程式	1. 討論題目 2. 實作作品 3. 發表作品	學習單
第 18-19 週	2	第十課 畢業回饋	資融 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。	畢業前回饋	1. 了解資訊科技發展 認知正確學習態度	口頭討論	口頭討論	自編教材

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)