

臺南市南區省躬國民小學 113 學年度第一學期六年級彈性學習省躬 E 起趣 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	我是程式設計師	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	運程式設計軟體設計遊戲				
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。				
課程目標	運程式設計軟體設計遊戲，學習邏輯思考力				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	能設計自己獨有的遊戲及卡片。				
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 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 1-2 週	2	認識 Scratch Scratch 基本介紹。	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略。	1. 認識 Scratch 操作介面 2. 學會基本操作。 3. 能儲存作品	1. 認識：Scratch 操作介面 2. 操作：基本功能	實作評量	自選教材
第 3-6 週	4	讓 Scratch 角色動起來	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略。	1. 開啟 Scratch 並儲存作品。 2. 運算程式是什麼？ 3. 匯入圖片變換場景。 4. 由媒體庫	1. 區分：角色和造型有何不同。 2. 操作：由媒體庫匯入角色。 3. 操作：匯入圖片變更場景	實作評量	自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					匯入角色。 5. 角色和造型有何不同。			
第 7-10 週	4	Scratch 堆積木玩程式	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能讓角色直線在兩點間移動。 2. 能了解舞台座標。 3. 能從媒體庫匯入音樂當配樂。 4. 學會加入音效及文字，表達思想。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 應用：運算程式解題。 2. 認識：舞台與角色 3. 運用：變數不同的呈現在舞台方式 4. 操作：角色直線來回行走、舞台座標。 5. 操作：從媒體庫匯入音樂當配樂。 6. 表達：加入音效及文字，表達思想。 	實作評量	自選教材
第 11-15 週	5	Scratch 玩迷宮	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 讓角色直線在指定路徑移動 2. 了解舞台座標。 3. 從媒體庫匯入 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使用：偵測的效果 2. 應用：判斷語法 3. 方向、角度與座標的設定 4. 運用：多重接收廣播 5. 運用：變數與運算。 6. 使用：聲音特效 7. 操作：事件趨動的概念與實作 	實作評量	自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					音樂當配樂。 4. 偵測事件控制			
第 16-22 週	7	Scratch 玩卡片	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從媒體庫匯入音樂當配樂 2. 音樂控制 3. 圖形、聲音設計特效 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 應用：音樂的控制與應用 2. 操作：幫圖形、聲音設計特效。 3. 操作：增加文字表達。 4. 操作：角色出場順序控制—角色程式設計 5. 運用：多重接收廣播 6. 完成：動畫影片作品 	實作評量	自選教材

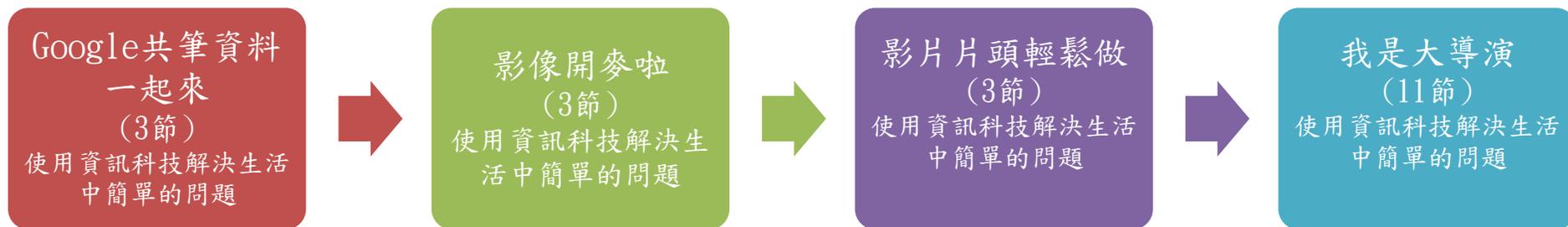
◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎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。

臺南市南區省躬國民小學 113 學年度第二學期六年級彈性學習省躬E起趣 課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	我是剪接高手-搶救 英文大作戰	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	將日常生活對話拍攝成英文短片，運用影片製作軟體剪輯成影片。				
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。				
課程目標	運用程式設計軟體設計遊戲，學習邏輯思考力				
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 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 checked="" type="checkbox"/> 科技 <input 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>	將日常生活對話拍攝成英文短片，運用影片製作軟體剪輯成影片。				

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 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 1-3 週	3	Google 共筆資料一起來	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	生活中常用的科技產品與其特色。日常的科技產品，以及基本運作原理。	1. 認識 google 文件 2. 小組討論英文對話 3. 認識分鏡表 4. 各組分工依序將對英文對話輸入。	1. 認識：google 文件 2. 完成：英文對話	實作評量	自選教材
第 4-6 週	3	影像開麥啦	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	生活中常用的科技產品與其特色。日常的科技產品，以及基本運作原理。	5. 認識攝影機 6. 攝影工具面面觀 7. 攝影機基本設定內容 8. 攝影機基本設定內容 9. 基本構	1. 認識：攝影機 2. 認識：攝影機基本設定內容 3. 認識：基本構圖 4. 區別：室內外拍攝技巧大不同	實作評量	自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

					圖 10. 室內外 拍攝技 巧大不 同			
第 7-9 週	3	影片片頭輕鬆 做	資 E6 認識與使 用資訊科技以 表達想法。 資 E9 利用資訊 科技分享學習 資源與心得。	日常的科技 產品，以及 基本運作原 理。	1. 認識簡 報軟體 操作介 面 2. 學會簡 報軟體 基本操 作。 3. 影音專 案製作 規劃與 程序 4. 滙入照 片 5. 轉場效 果 6. 匯出片 頭影片	1. 認識：簡報軟體操作介面 2. 操作：簡報軟體基本操作。 3. 完成：完成片頭規劃。 4. 操作：滙入照片及影片、轉 場效果 5. 操作：匯出片頭影片	實作評量	自選教材
第 10-20 週	11	我是大導演	資 E6 認識與使 用資訊科技以 表達想法。 資 E9 利用資訊	日常的科技 產品，以及 基本運作原 理。	1. 認識影 音編輯 軟體操 作介面	1. 認識：影音編輯軟體操作介 面 2. 操作：影音編輯軟體。 3. 完成：影音專案製作規劃與	實作評量	自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

			科技分享學習 資源與心得。		<ol style="list-style-type: none"> 2. 學會影音編輯軟體基本操作。 3. 影音專案製作規劃與程序 4. 滙入照片 5. 轉場效果 6. 滙入影片 7. 影片剪接 8. 時間軸 9. 為影片加上配樂 10. 成果分享，每組選出最佳作品分享。 	<ol style="list-style-type: none"> 程序 4. 操作：滙入照片及影片、轉場效果 5. 操作：影片剪接 		
--	--	--	------------------	--	--	--	--	--

◎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。