

臺南市公立將軍區長平國民小學 113 學年度(第一學期)六年級彈性學習 E 起航海趣課程計畫

|   |  |                |  |          |             |
|---|--|----------------|--|----------|-------------|
| 學習主題名稱<br>(中系統)   | 遊戲初航   | 實施年級<br>(班級組別) | 六  | 教學<br>節數 | 本學期共( 20 )節 |
| 彈性學習課程<br>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)   |                |  |          |             |
| 設計理念  | 結構與功能：經由學習邏輯思考，來製作有趣的海洋遊戲  |                |  |          |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>或議題實質內涵  | 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。<br>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  | 透過使用程式軟體製作有趣的海洋遊戲，並與同學分享發表   |                |  |          |             |
| 配合融入之領域<br>或議題<br><small>有勾選的務必出現在<br/>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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br>表現任務<br><small>須說明引導基準：學<br/>生要完成的細節說明</small>   | 遊戲初航—學習簡易邏輯並應用來寫出遊戲<br>1. 能利用 scratch 寫出物件角色<br>2. 能運用邏輯操作並控制角色<br>3. 能利用角色間互動創造遊戲   |                |  |          |             |
| 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)  |  |                |  |          |             |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #c0392b; color: white; text-align: center;">                     貓咪撿球<br/>(6)<br/>學習運算思維程式操作                 </div> <div style="font-size: 2em; color: red; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #27ae60; color: white; text-align: center;">                     遊戲創發會<br/>(10)<br/>應用之前學習的運算思<br/>維來創造自己的遊戲                 </div> <div style="font-size: 2em; color: green; margin: 0 10px;">➔</div> <div style="border: 2px solid purple; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #6a3d9a; color: white; text-align: center;">                     遊戲分享會<br/>(4)<br/>將自己的程式與同學分<br/>享並反覆修正                 </div> </div> |  |                |  |          |             |

| 教學期程 | 節數 | 單元與活動<br>名稱 | 學習表現<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或<br>議題實質內涵 | 學習內容<br>(校訂) | 學習目標 | 學習活動 | 學習評量 | 自選自編教材<br>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)

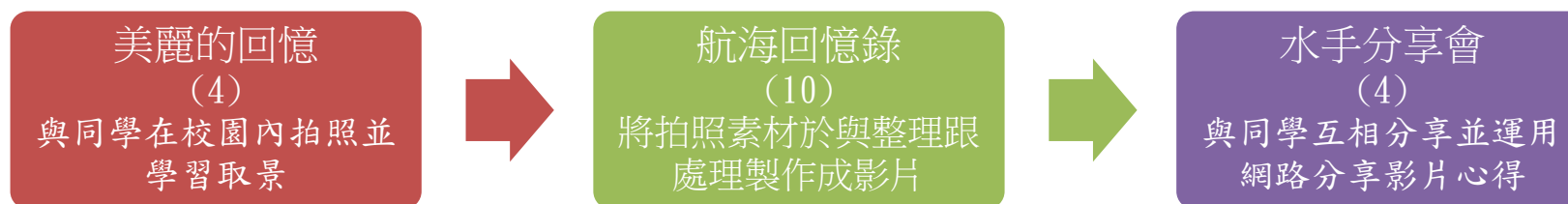
|           |    |       |  |                          |   |  |                                   |                      |
|-----------|----|-------|--|--------------------------|---|--|-----------------------------------|----------------------|
| 第 1-6 週   | 6  | 貓咪撿球  | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法                                   | Scratch 程式簡介, 各種常用邏輯使用   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 操作 scratch 各視窗的基本功能</li> <li>2. 介紹角色的定位與重複執行程式的邏輯</li> <li>3. 介紹循序, 選擇, 重複 3 種結構</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生自學:scratch 範例教學檔學習, 學習移動, 反覆, 廣播, 計數, 動畫</li> <li>2. 討論各種範例相關進階修改</li> <li>3. 教師各別指導</li> <li>4. 教師提供貓咪撿球程式前導, 引導學生完成</li> </ol> | 能依照教師指導範本做出程式(實作評量)               | Scratch 主站           |
| 第 7-16 週  | 10 | 遊戲創發會 | 資E6認識與使用資訊科技以表達想法。<br>藝 1-III-3<br>能學習多元媒材與技法, 表現創作主題。 | 遊戲角本參考, 角本設計, 角色選擇, 遊戲音樂 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 看懂其他人的遊戲腳本</li> <li>2. 選擇並參考遊戲腳本類型</li> <li>3. 根據自己的設計修改遊戲腳本創作個人化遊戲</li> </ol>              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識遊戲類型並選擇自己打算製作的遊戲腳本</li> <li>2. 選擇並理解對方遊戲腳本的內容</li> <li>3. 製作出一個屬於自己創作的遊戲</li> </ol>  | 設計完成一個遊戲(實作評量)                    | Scratch 多媒體遊戲設計 (基峰) |
| 第 17-20 週 | 4  | 遊戲分享會 | 資E9利用資訊科技分享學習資源與心得。                                    | 分享說明會的規則                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解自己程式中所寫的代碼含義</li> <li>2. 說明自己撰寫程式的意義</li> <li>3. 與其他同學分享並改進自己的程式</li> </ol>               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 與同學分享自己的程式</li> <li>2. 與同學分享並交互試玩遊戲</li> <li>3. 由同學回饋後並修改程式</li> </ol>   | 與同學分享自己設計的遊戲, 並且能清楚的說明自己的程式(實作評量) | 無                    |

◎教學期程請敘明週次起訖, 如行列太多或不足, 請自行增刪。

臺南市公立將軍區長平國民小學 113 學年度(第二學期)六年級彈性學習 E 起航海趣課程計畫

|   |   |                |  |          |             |
|---|---|----------------|--|----------|-------------|
| 學習主題名稱<br>(中系統)                                       | 航海回憶錄   | 實施年級<br>(班級組別) | 六  | 教學<br>節數 | 本學期共( 18 )節 |
| 彈性學習課程  | 1. <b>統整性探究課程</b> (■主題□專題□議題)   |                |  |          |             |
| 設計理念  | 關係與交互作用：資訊科技與學校、在地生活的關係，透過互動產生影響  |                |  |          |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>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  | 透過製作畢業光碟的過程，能合法運用網路音樂與自拍照片來創作呈現學校生活中的體驗。  |                |  |          |             |
| 配合融入之領域<br>或議題<br><small>有勾選的務必出現在<br/>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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br>表現任務<br><small>須說明引導基準：學<br/>生要完成的細節說明</small> | 航海回憶錄—整理與搜集在長平國小回憶的照片製作成畢業光碟<br>1. 能與同學合作拍照，完成朋友照與個人照<br>2. 能將照片仔細編修，成為影片中的元素<br>3. 能選取合適的音樂並配合照片完成影片   |                |  |          |             |

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<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或<br>議題實質內涵   | 學習內容<br>(校訂)     | 學習目標   | 學習活動  | 學習評量                                | 自選自編教材<br>或學習單  |
|-----------|----|---------|---|------------------|--|---|-------------------------------------|---|
| 第 1-4 週   | 4  | 美麗的回憶   | 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。<br><br>資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品<br>藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關 | 拍照的功能操作, 素材整理的方式 | 1. 找出過去與同學一起學習活動的照片<br>2. 使用平板拍照, 並輸出至電腦<br>3. 能與同學合作拍出合適的照片 | 1. 搜尋學校校片庫找出合適的素材<br>2. 學生使用平板於校園內拍照<br>3. 上傳至雲端硬碟後學生討論如何整理並分類<br>4. 學生討論照片播放流程架構     | 完成個人照 3 張, 朋友照 5 張(實作評量)            | 無   |
| 第 5-14 週  | 10 | 航海回憶錄   | 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品<br>藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法, 表現創作主題                               | 影片編輯軟體           | 1. 照片素材處理<br>2. 音樂素材選擇<br>3. 學會使用影片軟體                        | 1. 照片編修教學, 教師指導簡易的照片編修原則<br>2. 學生討論照片與音樂素材整理<br>3. 影片處理軟體基本教學<br>4. 由學生分組, 合作製作畢業紀念影片 | 製作出畢業影片(實作評量)                       | Movie maker 教學<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=HYVnM1pForE">https://www.youtube.com/watch?v=HYVnM1pForE</a> |
| 第 15-18 週 | 4  | 水手分享會   | 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得  | Youtube 影片功能     | 1. 使用 youtube 上傳影片<br>2. 分享並欣賞同學作品                           | 1. Youtube 操作教學<br>2. 上傳影片至 youtube<br>3. 各組影片賞析                                      | 影片在 youtube 分享<br>給予同學影片正面的評論(實作評量) | Youtube 線上手冊  |

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。