

臺南市公立官田區隆田國民小學 113 學年度(第一學期)六年級彈性學習 資訊隆 e 通 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	大圳到農田 - 創客我最行	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	<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：認識 Excel 試算表軟體的基本結構與操作，學習試算表軟體的基礎知識與功能。							
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。							
課程目標	具備 Excel 試算表的基本操作能力，透過基本的公式練習理解試算表軟體在生活上的應用。							
配合融入之領域 或議題	<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	電腦軟體便利多 1. 能使用試算表軟體的功能 2. 運用 Excel 輸入資料，製作功課表、運用公式計算 3. 製作統計圖表							
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	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 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)

			議題實質內涵					
第 2-4 週	3	AI 助手 與 Excel 活頁簿	資 E1 認識常見的資訊系統	1. Excel 軟體的視窗環境 2. 輸入儲存格資料	1. 能認識 Excel 軟體操作介面 2. 能學會在儲存格內輸入資料	1. 認識 Excel 軟體的視窗環境 2. 練習在儲存格內輸入資料	能在儲存格內輸入資料並存檔	基峰資訊-AKILA 魔法教室：Excel 2019
第 5-7 週	3	製作我的功課表 - 番茄鐘工作法	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法	1. 輸入功課表的標題文字並美化 2. 自動填滿數列資料	1. 能美化輸入功課表的標題文字 2. 能學會自動填滿數列資料的技巧	1. 練習設定文字的大小、字型與色彩以美化標題文字 2. 練習自動填滿數列資料的操作	能設定好標題文字的屬性 及運用自動填滿數列資料的功能	基峰資訊-AKILA 魔法教室：Excel 2019
第 8-13 週	6	AI 助手幫幫我- 聰明消費，減少衝動消費	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法	1. 數值類別的資料格式 2. 設定並填滿計算公式	1. 能正確設定數值類別的資料格式 2. 能熟悉設定並填滿計算公式的技巧	1. 練習設定數值類別的資料格式 2. 練習設定並填滿計算公式的操作步驟	能正確設定數值類別的資料格式並套用計算公式	基峰資訊-AKILA 魔法教室：Excel 2019
第 14-21 週	8	統計圖表輕鬆做	資 E8 認識基本的數位資源整理方法 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題	1. 製作資料分析表 2. 建立統計圖表	1. 能製作統計圖表需用到的資料分析表 2. 能利用資料分析表建立統計圖表	1. 練習製作資料分析表 2. 練習建立統計圖表	能正確製作統計圖表需用到的資料分析表並建立圖表	基峰資訊-AKILA 魔法教室：Excel 2019

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市公立官田區隆田國民小學 113 學年度(第二學期)六年級彈性學習 資訊隆 e 通 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	大圳到農田 - 創客我最行	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 四類規範	■ 統整性探究課程 (■主題□專題□議題)							
設計理念	交互作用：透過學習 Scratch/Code.org 軟體的操作，以科技互動的方式融入對地方生態環境的關懷。							
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	建立 Scratch/Code.org 運算思維軟體的基本操作，透過設計小遊戲以結合地方生態環境。							
配合融入之領域 或議題	<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	生態環境小遊戲 1. 認識 Scratch/Code.org 軟體 2. 畫出遊戲中的角色造型 3. 控制程式執行遊戲。							
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	自編自選教材 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 1-6 週	6	認識 Scratch/Code.org 軟體	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. Scratch/Code.org 軟體的視窗環境 2. 認識 Scratch/Code.org 積木	1. 能了解 Scratch/Code.org 軟體的視窗環境 2. 能認識 Scratch/Code.org 各類型積木	1. 熟悉 Scratch/Code.org 軟體的視窗環境 2. 練習各種 Scratch/Code.org 積木的操作	能認識 Scratch/Code.org 軟體的視窗環境並能操作各類型的積木	碁峰資訊-AKILA 魔法教室：Scratch/Code.org 程式積木創意玩
第 7-13 週	7	角色的新增與編輯	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. 繪圖工具的使用 2. 畫新角色與造型	1. 能熟悉繪圖工具的使用 2. 能使用繪圖工具畫新角色與造型	1. 練習各種繪圖工具的使用 2. 利用各種繪圖工具畫出新角色與造型	能利用各種繪圖工具畫出水雉和幼蟲等新角色與造型	碁峰資訊-AKILA 魔法教室：Scratch/Code.org 程式積木創意玩
第 14-19 週	6	水雉的食物	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。	1. 程式的執行 2. 角色的面向與移動	1. 能控制程式的執行 2. 能設定角色的面向與移動	1. 練習啟動程式的執行 2. 練習控制角色的面向與移動	程式執行時水雉的食物自動移到滑鼠游標，水雉將面向食物而靠近	碁峰資訊-AKILA 魔法教室：Scratch/Code.org 程式積木創意玩

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。