

臺南市七股區建功國民小學 114 學年度第一學期六年級彈性學習 行動 E 起飛 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)	行動大視界	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. 統整性探究課程 (☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	程式邏輯培養：啟發學生對 Scratch 程式的興趣，引導思考，尋找問題，從動手實作中解決問題，培養程式邏輯能力。				
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-C2 具備利用科技與他人互動及合作之能力與態度。				
課程目標	1. 啟發學生 Scratch 程式設計學習動機和興趣。 2. 使學生具備程式設計、邏輯思維能力，培養耐心與專注力，提昇未來競爭力。 3. 從做中學，教導學生程式設計，活學活用製作小遊戲、動畫等。 4. 教導學生靈活繪製或應用圖案，做出趣味小遊戲。 5. 教導學生善用網路資源，分享作品和觀摩學習。 6. 落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。				
配合融入之領域 或議題	☐國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☒數學 ☒社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☒科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ☐品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				
總結性 表現任務	軟體操作、口頭問答、動畫作品。				
課程架構脈絡					

我是程式設計高手 (3) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 爆米花樂趣多 (5) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 一起來接蘋果 (5) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 黑琵覓食記 (5) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 黑琵找朋友 (3) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養								
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
第 1-3 週	3	我是程式設計高手	資議 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	簡單的問題解決表示方法。 程式設計工具之功能與操作。 程式設計之基本應用。	1. 認識程式設計 2. 學會 Scratch 程式 3. 能加入背景和角色 4. 會在角色上寫程式 5. 能儲存和備份程式	1. 說明什麼是程式設計。 2. 說明什麼時候會用到 Scratch 程式語言。 3. 瞭解如何加入背景角色造型、隨機取數、重複迴圈簡化程式、互動提示、加入音效等程式設計的步驟。 4. 建立第一個動畫。 5. 學會儲存檔案為.sb3 檔。	1. 學生能運用軟體製作動畫。 2. 學生能上台發表動畫並分享心得與回饋。	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟
第 4-8 週	5	爆米花樂趣多	資議 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資議 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	認識程序性的問題解決方法簡介。 了解程式設計工具之功能與操作。	1. 了解分身製造器 2. 能製作背景音樂 3. 學會讓角色跟著滑鼠移動 4. 能透過顏色偵測	1. 學會產生分身和變身。 2. 學會插入背景音樂。 3. 了解多重條件 vs 鍋邊爆。 4. 學會角色跟	1. 學生能學會軟體動畫製作細項技巧與優化技巧。 2. 學生能搜尋與主題相關之圖片或音樂運用於製作完成動畫。	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			問題。 資議 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。	程式設計之基本應用。	爆米花 5. 學會增加條件解決鍋邊爆問題	著滑鼠移動。 5. 學會使用顏色偵測和爆米花。		
第 9-13 週	5	一起來接蘋果	資議 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 資議 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 數 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字符號正確表述協助推理與解題。	操作程式設計工具之功能與。 程式設計之基本應用。 瞭解資訊安全基本概念及相關議題。 瞭解數量關係的表示：代數與函數的前置經驗。將具體情境或模式中的數量關係，學習以文字或符號列出數量關係的關係式。	1. 瞭解程式錯蟲與除錯 2. 學會廣播接收訊息 3. 學會讓蘋果由樹上掉落 4. 能設定變數和使用 5. 學會美倒數計時、重玩、除錯蟲(debug)	1. 老師說明程式也有蟲蟲危機。 2. 學生了解廣播開始玩遊戲。 3. 瞭解變數的設定和使用。 4. 認識倒數計時&再玩一次。 5. 學會除錯蟲(debug)。	1.能運用技巧優化遊戲動畫內容。 2. 能利用遊戲與同學互動。	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟
第 14-18 週	5	黑琵覓食記	資議 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	資議 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資議 P-III-2 程式設計之基本應用。 社 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。	1. 學會設計遊戲 2. 能應用特效做綺麗舞台 3. 熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動 4. 能應用條件判斷和偵測，學習解決問題	1.老師說明遊戲設計流程。 2. 教師示範加入特效的綺麗舞台。 3. 瞭解舞台座標和定位方法。 4. 學會按鍵控制移動。 5. 學會條件判斷和偵測	1. 認識七股黑琵生態。 2. 使用軟體製作完成【黑琵覓食記】動畫遊戲。	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

第 19-21 週	3	黑琵找朋友	資議 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資議 p-III-1 能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。	資議 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 資議 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。	- 學會廣播玩迷宮遊戲 - 認識使用「或」連結條件 - 學會寫「過關了」程式 - 學會寫「時間到了」程式	- 學會程式從做中學。 - 樂於和好友共享大餐。 - 體驗限時挑戰好刺激。	- 個人發表【黑琵找朋友】遊戲動畫 【黑琵找朋友】心得分享及回饋討論。	Scratch 3 小創客寫程式 - 影音動畫教學 - 範例光碟
-----------	---	-------	---	---	---	---	--	---

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

臺南市七股區建功國民小學 114 學年度第二學期六年級彈性學習 行動 E 起飛 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)	行動大視界	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(18)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	表達與溝通：透過影片表達自我想法、情感或宣導理念，樂於與人互動，分享，增進人際關係。				
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	一、啟發學生威力導演影音編輯軟體學習動機和興趣。 二、使學生具備影音編輯能力，包括剪接、編修、合成、套用特效等各項功能。 三、從做中學，教導學生影音剪接、編輯、套用特效等，活學活用於生活中。 四、教導學生善用網路資源，在雲端分享影音作品，和朋友一起分享。 五、落實資訊教育生活化，提昇學生資訊應用能力。 六、培養學生整合應用能力，運用資訊科技軟硬體，參與製作班級微電影、分享學習成果。				
配合融入之領域 或議題	☐ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☐ 科技 ☒ 科技融入參考指引			☐ 性別平等教育 ☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☐ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 多元文化教育 ☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育	
總結性 表現任務	威力導演軟體操作、口頭問答、學習評量，動手實作「海洋生態影片觀」。				
課程架構脈絡					
影片魔術精靈 (4) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 ➡ 美麗的校園輪播秀 (5) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 ➡ 可愛海洋生物魔術秀 (5) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養 ➡ 海洋生物影片多重修剪 (4) 節 E-A2 具備探索問題的思考能力 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養					

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
第 1-5 週	4	影片魔術精靈	1.資 t-III-1 能認識常見的資訊系統。 2.資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3.資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	使用影音編輯軟體。 操作常見系統平台之基本功能。 理解常見的數位資料類型與儲存架構。	1. 了解影音的應用 2. 會編輯簡易影 3. 會預覽影片和存檔 4. 能使用 Magic Movie 魔術工具 5. 會調整、預覽和輸出 6. 會編輯套用文字工房和輸出影片	1.啟動 Magic Movie 魔術精靈、使用魔術工具 2. 調整、預覽和輸出 3. 編輯、套用文字工房	依教師指定步驟運用軟體完成影片作品	1. 威力導演輕鬆快樂學 2. 影音教學 3. 範例光碟
第 6-10 週	5	美麗的校園輪播秀	1.資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2.資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3.藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。	使用影音編輯軟體。 多元創作媒材技法與表現。	1. 能設定預設功能 2. 能調整素材黑邊 3. 能製作圖片魔術動作 4. 會設定轉場特效 5. 熟悉特效工房 6. 會加入背景音樂	圖片動態輪播秀、轉場特效設定調整	依教師指定步驟綜合應用，完成個人校園影片創作作品	1. 威力導演輕鬆快樂學 2. 影音教學 3. 範例光碟
第 11-15 週	5	可愛海洋生物魔術秀	1.資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2.資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 3.綜 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富	使用影音編輯軟體。 簡單的問題解決表示方法。 生活美感的運用與創意實踐。	1. 能搜尋創用 CC 素材 2. 會圖片修補/加強 3. 會圖片的翻轉 4. 學會製作海洋生物魔術秀 5. 能轉成動態幻燈片	匯入海洋生物圖檔運用圖片修補、加強、翻轉技巧製作家鄉七股生態主題動態幻燈片	加入標題文字，整合圖片技能製作完成家鄉七股生態主題幻燈片	1. 威力導演輕鬆快樂學 2. 影音教學 3. 範例光碟

C6-1 彈性學習課程計畫(第一、三、四類)

			生活內涵。					
第 16-19 週	4	海洋生物影片多重修剪	1.資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 2.資 a-III-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 3.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。	影音編輯軟體的基本操作。 簡單的問題解決表示方法。 音樂元素，如：曲調、調式等。	小組分組上台分享影片作品創作歷程	運用視訊快照做片頭、多重修剪和靜音、炫粒工房以及音樂淡入淡出等技巧製作與匯出個人影片作品	小組發表作品 完成心得分享及回饋討論單。	1.威力導演輕鬆快樂學 2.影音教學 3.範例光碟

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。