

臺南市南區省躬國民小學 115 學年度第一學期六年級彈性學習省躬E起趣 課程計畫參考說明

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(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	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	☐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				
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)



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 1-2 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 匯入角 色。 5. 角色和造 型有何不 同。	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
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、	1. 能讓角色 直線在兩 點間移	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	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)

				問題解決策略。	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。	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。		
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。	1. 讓角色直線在指定路徑移動 2. 了解舞台座標。 3. 從媒體庫匯入音樂當配樂。 4. 偵測事件控制	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
第 16-21 週	6	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、	1. 從媒體庫匯入音樂當	1. 應用：音樂的控制與應用 2. 操作：幫圖形、聲音設計特效。	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)

				問題解決策略。	配樂 2. 音樂控制 3. 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		
--	--	--	--	---------	-------------------------------	--	--	--

◎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 115 學年度第二學期六年級彈性學習省躬E起趣 課程計畫參考說明

學習主題名稱 (中系統)	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(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	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 有勾選的務必出現在 學習表現	☐ 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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	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)					
Google共筆資料 一起來 (4節) 1. 認識 Google 文件 與分鏡表 2. 小組討論並分工輸 入精簡英文對話 影像開麥啦 (3節) 認識攝錄影機與攝影 工具，學習基本設定、 構圖技巧及室內外拍 攝方法 影片片頭輕鬆做 (3節) 學習簡報軟體操作， 完成照片匯入、轉場 設定與影片輸出 我是大導演 (8節) 認識影音編輯軟體， 學習照片與影片匯入、 剪接、配樂及轉場效 果，完成作品並分享					

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 1-4 週	4	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 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 5-7 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 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. 認識攝錄 影機 2. 攝影工具 面面觀 3. 攝影機基 本設定內 容 4. 攝影機基 本設定內 容 5. 基本構圖	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)

					6. 室內外拍攝技巧大不同			
第 8-10 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. 匯入照片 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：匯入照片及影片、轉場效果 5. 操作：匯出片頭影片	實作評量	自選教材
第 11-18 週	8	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. 認識影音編輯軟體操作介面 2. 學會影音編輯軟體基	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程序 4. 操作：匯入照片及影片、轉場效果	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)

					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。	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。