

臺南市公立北門區蚵寮國民小學 115 學年度(第一學期)六年級彈性學習家鄉數位化課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	E 起創 e 關	實施年級 (班級組別)	六年級上學期	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	交互作用：奠基在互助合作的關係上，認識並應用數位媒材於生活中，且能利用搜尋引擎蒐集資料及運用 scratch 軟體來製作闖關遊戲。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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	具備媒材的基本素養並了解其所具有的意義、規範與對日常生活影響，亦將所學運用於課程蒐集資料上，透過小組共同合作收集家鄉資料，應用電腦資訊能力，以 scratch 運算思維動畫軟體，以高角度橫跨急水溪到將軍溪岸製作飛翔的小鳥闖關遊戲。				
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	1. 蒐集資料 2. 了解個資法、智財法及網路社交平台可運用的權限範圍 3. 小組報告 4. 製作闖關小遊戲				
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)					

網路觀光

(9)

- 1.認識心智圖
- 2.使用網路瀏覽器與搜尋引擎
- 3.下載與運用網路資料
- 4.使用雲端儲存工具(電子郵件、雲端硬碟)



飛翔的小鳥

(11)

- 1.編輯闖關遊戲流程
- 2.使用軟體創造繪製闖關遊戲角色
- 3.會編輯程式
- 4.上台分享闖關小遊戲

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 週 - 第 10 週	9	網路觀光	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 (語文) 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題 (社會) 3b-II-2 摘取相關資料中的重點	心智圖、創意大進擊、腳本撰寫。	1. 認識心智圖 2. 使用網路瀏覽器與搜尋引擎 3. 下載與運用網路資料 4. 使用雲端儲存工具(電子郵件、雲端硬碟)	1. 理解心智圖軟體操作 2. 關鍵字搜尋家鄉相關地域與文史資料與儲存 3. 下載、分類與儲存網路資料(圖文影音)。 4. 使用雲端儲存工具(電郵、雲端硬碟)	會使用心智圖軟體 使用 google 搜尋資料 使用雲端儲存資料	
第 11 週 - 第 21 週	11	飛翔的小鳥	科 E3 體會科技與個人及家庭生活的互動關係。 (藝術) 2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表	社3b-II-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料，	1. 編輯闖關遊戲流程 2. 使用軟體創造繪製闖關遊戲角色	1. 使用 word 軟體編輯遊戲流程 2. 使用 scratch 軟體會創造繪製角色 3. 會利用 scratch 軟體編輯程式。 4. 上台分享作品	會使用 Word 編輯流程與資料 使用 scratch 軟	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			達自己的情感。 (社會) 3b-Ⅱ-1透過適當的 管道蒐集與學習主 題相關的資料，並判 讀其正確性。	並判讀其正 確性。 社3c-Ⅱ-2 透過同儕合 作進行體 驗、探究與 實作。 資E9 利用資訊科 技分享學習 資源與心 得。	3. 會編輯程式 4. 上台分享闖 關小遊戲		體會創造繪 製角色、編 輯程式。 能上台分享 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。

臺南市公立北門區蚵寮國民小學 115 學年度(第二學期)六年級彈性學習家鄉數位化課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	回 e MV 秀	實施年級 (班級組別)	六年級下學期	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	交互作用：利用文件編輯器製作小學六年在校的回憶影片腳本，利用數位編輯器處理小學生涯與校園、同學相處的生活照片，並依腳本編輯影音軟體，製作畢業回憶影片。				
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。 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	經由回顧校園所感，進而引發思索小學階段與校園、同學之間交織的共同回憶，理解與利用數位媒材編輯藝術來呈現專屬於個人特色的影片。				
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	拍攝小學生活影片： 1. 講述校園角落意義 2. 影音製作並介紹校園一角 3. 回顧小學歷程並製作個人專屬影音檔案。				
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)					

六年的點點滴滴

(8)

- 1.使用文書處理軟體發表在國小小學六年的生活回憶。
- 2.使用行動載具中的拍照或攝影功能紀錄下最 有感校園一角並 上傳雲端儲存。
- 3.文字結合編輯 軟體、雲端服務 等功能完成回憶小學生活的影片。



甜蜜的回憶

(9)

- 1.能了解版面配置、動畫效果及 繪圖軟體的各種操作。
- 2.能知道影音軟 體的應用。
- 3.結合繪圖與影 音處理，完成小 學六年的回憶。
- 4.繽紛的小學生 活個人展之成果 發表

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 週 - 第 10 週	9	六年的點點滴滴	藝 1-III-3 能學習多元媒 材 與技法，表現創 作 主題。 科 E7 依據設計構 想以規劃物 品的製作 步 驟。 科 E7 依據設計構想以 規劃物品的製作 步驟。	灌溉成長與 我同行之校 園點 滴	1. 使用文書 處 理軟體發 表在國小 小學六年 的生活回 憶。 2. 使用行 動載具中 的拍照或 攝 影 功 能紀錄下 最 有 感 校園一角 並上傳雲 端儲存。 3. 文 字 結	1. 講述及書寫：回憶校園 角落而引發心中所感，能運 用講述及寫作抒發對小學 生活的心得。 2. 紀錄：利用行動載具紀錄小 學生活裡有意義的校園角落並 記錄下來。 3. 設計：結合文字和相片等 媒材 轉換成影片。	1 說出和 寫作回憶 錄一篇。 2 載具操 作拍照或 攝影校園 角落 3 影片檔案 成 果	校園一角照片

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

					合編輯軟體、雲端服務等功能完成回憶小學生活的影片。		
第 11 週 - 第 19 週	9	甜蜜的回憶	藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	點亮影音色彩繽紛的六年	1. 能了解版面配置、動畫效果及繪圖軟體的各種操作。 2. 能知道影音軟體的應用。 3 結合繪圖與影音處理，完成小學六年的回憶。 4 繽紛的小學生活個人展之成果發表	1. 軟體介紹與操作：繪圖工具、版面配置、動畫的介紹並操作。 2. 編輯製作輸出：錄音及聲音編輯處理軟體介紹。 3. 應用：製作個人的小學影像檔案。 4 發表：將製作完畢的個人成果於班上播放	1. 各種軟體實作後選擇三樣符合自己構想的軟件為主體操作。 2. 個人成果發表。

◎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。