

臺南市大內區二溪國民小學115學年度第1學期六年級彈性學習 家鄉數位報導 課程計畫 (☑普通班☐特教班)

學習主題名稱 (中系統)	花現二溪之美—大桔大利	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	結構與功能：熟練 google 簡報的共作，並能將簡報內容製作成 scratch 遊戲。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。							
課程目標	能使用拍攝的天然橘子皮清潔劑製作照片與組員共作完成流程介紹簡報，而後將簡報內容製作成 scratch 接接樂遊戲。							
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	任務(一)：製作橘子皮清潔劑流程介紹簡報 1. 熟練 Google 簡報共作功能 2. 整理橘子皮清潔劑的資料及照片將其製作成小組簡報。 任務(二)：大桔大利接接樂 1. 了解 Scratch 偵測方塊的功能。 2. 製作大桔大利接接樂遊戲。							
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)								
橘子皮清潔劑流程介紹簡報 (7) 1. 了解橘子皮清潔劑製作順序。 2. 每一組都創建一個共用的簡報。 3. 完成橘子皮清潔劑流程介紹簡報 ➡ 大桔大利接接樂 (14) 1. 了解偵測方塊可讓角色偵測到變化時觸發程式 2. 完成大桔大利接接樂遊戲。								
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	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	學習評量	自編自選教材 或學習單

C6-1彈性學習課程計畫(新課綱版)

			議題實質內涵			畫設計相關學習活動之內容與教學流程		
第 1—7 週	7	主題一： 橘子皮清潔劑流程介紹簡報	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。	1. 橘子皮清潔劑製作流程 2. Google 簡報共作功能。 3. Google 簡報基本功能。	1. 了解橘子皮清潔劑製作順序。 2. 每一組都創建一個共用的簡報。 3. 完成橘子皮清潔劑流程介紹簡報。	1. 將橘子皮清潔劑的製作流程照片進行排序。 2. 使用自己的電腦在共作簡報的第一張投影片輸入名字。 3. 以小組為單位，製作完橘子皮清潔劑流程介紹簡報。	1. 能正確地將照片排序。 2. 每個人都能在共作簡報的第一張投影片輸入自己的名字。 3. 能夠作出涵蓋所有清潔劑製作步驟的簡報。	
第 8-21 週	14	主題二： 大桔大利接接樂	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣。	1. Scratch 偵測方塊。 2. 大桔大利接接樂遊戲。	1. 了解偵測方塊可讓角色偵測到變化時觸發程式 2. 完成大桔大利接接樂遊戲。	1. 製作籃子與圓形兩種角色，當籃子接觸到圓形時增加分數。 2. 在圓形裡面放置製作天然清潔劑的材料，有接到正確材料就加分。	1. 當籃子接觸到圓形時會正確加分。 2. 每一種用到的材料都要出現在遊戲中。	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

學習主題名稱 (中系統)	花現二溪之美－保安林	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	1. 統整性探究課程 (主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	結構與功能：熟練 Figma 的基本功能，並能製作 scratch 迷宮遊戲。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。				
課程目標	能利用 Figma 製作簡易的手機遊戲 APP 介面，再使用 Scratch 迷宮作為遊戲內容。				
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	任務(一)：保安林手機 APP 1. 熟悉 Figma 的基本操作。 2. 使用製作手機遊戲 APP 介面。 任務(二)：保安林迷宮 1. 設計隨機出現及行走的角色。 2. 製作有計分機制有敵人的保安林迷宮遊戲。				
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)					
保安林手機 APP (8) 1. 認識保安林的特色。 2. 創建新的 Figma 的專案。 3. 熟悉框架、圖標及向量工具設計介面等功能。 ➡ 保安林迷宮 (11) 1. 熟悉隨機取數的用法。 2. 創建隨機行走的敵人角色。					

C6-1彈性學習課程計畫(新課綱版)

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—8 週	8	主題一： 保安林手機 APP	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 自 ah-III-2 透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。。	1. 保安林的特色。 2. Figma 的基本功能。 3. 保安林的遊戲 APP 介面。	1. 認識保安林的特色。 2. 創建新的 Figma 的專案。 3. 熟悉框架、圖標及向量工具設計介面等功能。	1. 在保安林地圖中標示植物種類及地形特色。 2. 創建一個新的專案並命名為保安林迷宮。 3. 使用這三個工具設計出 APP 首頁及其內容。	1. 能標示出五個特色 2. 能創建出專案並儲存在帳戶中。 3. 在 APP 首頁至少有三個選項。	
第 9-19 週	11	主題二： 保安林迷宮	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法。 自 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗，享受學習科學的樂趣	1. Scratch 隨機取數。 2. Scratch 迷宮遊戲。	1. 熟悉隨機取數的用法。 2. 創建隨機行走的敵人角色。	1. 新增一個隨機取數 1 至 10，並讓角色說出取到的數字。 2. 創建敵人角色，並使用隨機取數讓他能在迷宮中自己行走	1. 角色能說隨機取數的結果。 2. 敵人角色會持續行走不會停下來。	

◎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。