

臺南市公立下營區甲中國民小學 115 學年度(第一學期)六年級彈性學習大家E起來課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	生活創客	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	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 Scratch 動態展示對 健康與環境 議題的關注。				
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 促進多元感官的發展，培養生活環境體驗。 健體-E-C3 具備理解與關心本土、國際體育與健康議題的素養，並認識及包容文化的多元性。				
課程目標	使學生理解圖形化程式設計的概念，促進學生對生活議題更進一步的思考，培養對健康及環境的表達想法。				
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	完成「生活創客」的任務： (作品類) 1. 完成躲避大王專案(能了解「外觀」、「偵測」程式功能積木，以躲避移動中的病菌) 2. 完成預防疾病專案(藉由改變物體尺寸，讓學生製作預防疾病的觀念短片) 3. 完成環境好幫手專案(設定「潛水員」蒐集海洋中的海廢垃圾，以覺察生活中的減塑行為) 4. 完成營養帶著走專案(透過辨別紅燈與綠燈的食物，讓學生製作健康飲食的動畫)				
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)					
躲避大王 (6) 能了解外觀、偵測 程式功能積木 ➡ 預防疾病 (5) 使用尺寸改變營造 動畫效果 ➡ 環境好幫手 (5) 能學習偵測、運算 程式功能積木 ➡ 營養帶著走 (5) 能結合短片與遊戲 進行專案設計					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 1-6 週	6	躲避大王 (病菌)	資 E1 能認識常見的 資訊系統。 藝 1-III-6 能學習設計思 考，進行創意發 想和實作。	1. 「外觀」 程式積木:在 造型部分可 以改變圖形 外觀，以設 計動畫特效 2. 「偵測」 程式積木:設 計角色自由 活動，透過 本功能讓物 體碰到角色 時會扣分， 以訓練角色 的躲避能力	1. 能認識 Scratch 「外觀」程式積 木，並實作。 2. 能學習 Scratch 「偵測」程式積 木，並發想相關 專案內容。	1. 由生活中許多病菌發 想專案主題。 2. 藉由認識與實作 Scratch「外觀」和 「偵測」功能的程式 積木，完成專案。	1. 完成躲避大 王專案。	Scratch3 自教材(躲 避大王專 案)、躲避 大王簡報
第 7-11 週	5	預防疾病	資 E2 能使用資訊科技 解決生活中簡單 的問題。 資 E5 能使用資訊科 技與他人合作 產出想法與作 品。 社 2a-III-2 表達對在地與 全球議題的關 懷。	1. 尺寸改變 (人物或其 他) 2. 製作短片 (預防疾病)	1. 能使用 Scratch 「外觀」程式積 木，並實作改變 角色尺寸。 2. 使用短片進行預 防疾病動畫製 作，表達對此議 題的看法。	1. 能使用 Scratch「外 觀」程式積木，編輯 角色尺寸。 2. 蒐集相關資料，使用 短片進行預防疾病動 畫製作，表達對此議 題的看法與了解。	1. 完成預防疾 病 短片腳本設 計。 2. 完成預防疾 病 短片專案。	Scratch3 自編教材 (預防疾病 專案)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			健 4b-III-3 公開 提倡 促進健康的信念或行為。					
第 12-16 週	5	環境好幫手 (海洋、森林、校園環境或其他)	資 E1 能 認識 常見的資訊系統。 環 E3 了解 人與自然和諧共生，進而 保護 重要棲地。 社 2a-III-1 關注 社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1. 對話 (腳本安排) 2. 「偵測」 程式積木:設計角色自由活動，透過本功能讓物體碰到角色時會消失 3. 「運算」 程式積木:藉由數值與指令的改變，安排更豐富的互動設計	1. 能認識如何用程式積木安排對話。 2. 能結合環境保護讓角色進行偵測改變。 3. 能提升程式積木變化，加入運算功能，豐富生活環境議題表達。	1. 了解環境可能面臨的危害，以適當方式，保護棲地與環境。 2. 能認識如何用程式積木安排對話，說明遊戲操作方式。 3. 能結合環境保護讓角色進行偵測改變，如：蒐集海底垃圾。 4. 能提升程式積木變化，加入運算功能，豐富生活環境議題表達。	1. 完成環境好幫手專案。	scratch 潛水收垃圾 PPT
第 17-21 週	5	營養帶著走	資 E1 能 認識 常見的資訊系統。 科 E8 利用 創意思考的技巧。 藝 1-III-6 能 學習 設計思考，進行創意 發想 和 實作 。 健 4b-III-3 公開 提倡 促進健康的信念或行為。	1. 「畫筆」 程式積木:此功能可以快速複製物體 2. 製作短片 (營養帶著走)	1. 能認識畫筆程式積木功能。 2. 能思考並結合創意將短片融入專案。	1. 能認識畫筆程式積木功能，並使用其完成物件的複製。 2. 思考並結合創意設計校園營養遊戲，將短片融入專案。	1. 完成營養帶著走專案。	Scratch3 自編教材 (營養帶著走專案)

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎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。

臺南市公立下營區甲中國民小學 115 學年度(第二學期)六年級彈性學習大家E起來課程計畫(■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	美工大師	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	交互作用：以平板建構校園影音專案，並透過創意發想，設計獨特的迷你雷雕作品。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，因應日常生活情境。				
課程目標	使學生理解平板中 canva 使用方法，擬定校園影音專案，實作對校園 活動 的想像與記錄，設計獨特的迷你雷雕作品，因應多元學習與校園生活。				
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	完成「看見家鄉」的任務： (作品展) 1. 設計「校園之美」影像拼貼 2. 剪輯「 校園活動集錦 」影片 3. 以平板製作「校園主題採訪 」影片 4. 獨立發想與設計，完成一個雷雕作品				
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)					
影像魔術師 (5) 了解縮圖與拼貼的 方法 ➡ 活動寫真秀 (4) 使用 canva 將相片 變影片 ➡ 平板e把罩 (6) 使用數位工具進行 視訊編輯 ➡ 雷雕設計秀 (4) 能學習迷你雷雕機 使用					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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 1-5 週	5	影像魔術師 (校園之美)	資 E1 能 認識 常見的 資訊系統。 資 E2 能 使用 資訊科 技解決生活中 簡單的問題。 藝 1-III-6 能 學習 設計思 考，進行創意 發想 和 實作 。	1. 照片縮圖 2. 照片拼貼	1. 能 認識 影像拼貼操 作方式。 2. 能 使用 縮圖與拼貼 進行校園創意設 計。	1. 能 認識 影像拼貼 操作方式，思考 校園照片拍攝地 點取景。 2. 能 使用 縮圖與拼 貼進行校園地景 創意設計，並分 享成品。	1. 完成 「校園之 美」影 像拼 貼。	相機、canva
第 6-9 週	4	活動 寫真秀 (校園活動集錦 與設計影片 文字，撰寫編 排腳本)	資 E1 能 認識 常見的 資訊系統。 科 E9 具備 與他人團 隊合作的能力。 資 E12 了解並遵守 資 訊倫理與使用 資訊科技的相 關規範。	1. 相片變影片 2. 動態文字	1. 能 認識 canva 的影 片功能。 2. 能使用 canva 將相 片變影片。 3. 能具備與組員互相 討論的能力，製作 出合適的動態文 字。	1. 能 認識 canva 的 影片功能。 2. 能使用 canva 將 相片變影片，運 用美感進行設 計。 3. 能具備與組員互 相討論的能力， 製作出合適的動 態文字，豐富影 片的內容。 4. 了解並遵守 資訊 倫理規範，尊重 他人智慧財產 權。	1. 完成 「校園寫 真秀」 小影 片。	「校園寫 真秀」製 作範例影片

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

第 10-15 週	6	平板 e 把罩 (校園採訪)	科 E7 依據設計構想以 規劃 物品的製作步驟。 藝 1-III-3 能 學習 多元媒材與技法，表現創作主題。	1. 平板拍照 2. 編輯影片	1. 規劃校園採訪主題。 2. 學習 將過程拍成影片輸出。 3. 使用影像處理將圖像及影片匯入 canva 編輯。	1. 思考校園特色與景觀，規劃校園採訪主題。 2. 學習 將過程記錄下來，以照片及影片方式輸出。 3. 影音匯入 canva 編輯	1. 完成校園採訪主題設計。 2. 影片產出。	相機、canva
第 16-19 週	4	雷雕設計秀 (完成一個雷雕作品)	資 E2 能 使用 資訊科技解決生活中簡單的問題。 藝 1-III-3 能 學習 多元媒材與技法，表現創作主題。 防 E5 不同災害發生時的 適當避難行為 。	1. 迷你雷雕機操作	1. 能 學習 迷你雷雕機的基本功能。 2. 使用影像處理將圖像匯入迷你雷雕機，進行雕刻。	1. 能了解不同災害發生時的 適當避難行為 ，落實平日防災觀念。 2. 能 學習 迷你雷雕機的基本功能。 3. 能設計防災圖像，使用影像處理將圖像匯入迷你雷雕機，進行雕刻。	1. 獨立發想與設計，完成一個雷雕作品。	自編教材(迷你雷雕機影片)

◎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。