

學習主題名稱 (中系統)	積木遊戲，專題設計	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 )				
設計理念	系統思考：從「程式語言」到「專案管理」，培養邏輯運算思維、思考力、想像創造力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 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	線上遊戲搭配豐富的情節、酷炫的聲光特效，一向受高年級學生們喜愛，除了玩專家們所設計的遊戲之外，學生自己是否亦能設計一個遊戲專題，並向師生同儕說明其創作內容：在創作過程中學習將作品推薦給他人試玩並能接受他人看法與回饋。				
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	程式互動遊戲專題設計(1. 遊戲設計流程圖 2. 互動遊戲說明會 3. 互動遊戲分組實作 4. 發表：遊戲專家)				
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(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週 至 第5週	5節	遊戲設計流程圖	科E5繪製簡單 草圖以呈現設 計構想。	資議 P-III -1 程式設 計工具的 基本應用。	利用平板 GitMind之 APP 規劃遊 戲流程圖	1. 分析網路遊戲中的組成元 素，分組報告資料收集結果 2. 設計遊戲流程圖並能說明創 作理念。	能分組完 成遊戲設 計的流程 圖	
第6週 至 第10週	5節	規劃遊戲計分 系統	國 6-II-培養感 受力、想像力等 寫作基本能力。 資-E4 認識常 見的資訊科技 共創工具的使用 方法。	視 1-III-3 能學習多 元媒材與 技法，表現 創作主題。	能學習程式 的迴圈與變 數功能	1. 提供問題讓學生以程式設計 進行解題，重新組織所學知識 2. 使用指令積木組合成程式。 3. 分組討論與設計程式的得分 設計方式 4. 實際操作遊戲作品流暢度	能以實例 分組說明 程式創作 的積木堆 疊的方法	
第11週 至 第18週	8節	互動遊戲分組實 作	資-E4 認識常 見的資訊科技 共創工具的使用 方法。	視 1-III-3 能學習多 元媒材與 技法，表現 創作主題。	利用拖拉、組 裝程式積 木，設計出遊 戲	學生能主動學習、設計遊戲與測 試 1. 能說明有意義的程式組合 為何？為什麼遊戲動不了？ 2. 反覆偵錯程式作品並說明遊 戲創作過程 3. 各組遊戲作品展示與小組說 明 學生能主動學習、設計遊戲與測 試 (1). 能說明有意義的程式組合 為何？為什麼遊戲動不了？ (2). 反覆偵錯程式作品並說明 遊戲創作過程 (3). 各組遊戲作品展示與小組	各組完成 遊戲專題 設計	

## C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

						說明	
第 19 週 至 第 21 週	3 節	遊戲專家	pc-II-1 能專注聆聽同學報告，提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果進行檢討。	資-E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。	學生能主動學習分享與回饋遊戲創作歷程	1. 角色扮演「遊戲設計專家」 2. 邀請遊戲設計專家參與活動。 3. 扮演遊戲設計專家並提出改進遊戲方案之觀點與想法 4. 請遊戲設計專家提出看法 5. 提出個人遊戲之改善方案	能欣賞他人的作品並提出改善方案 能提出論點支持自己設計的酷炫遊戲

◎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(私)立歸仁區歸仁國民小學 111 學年度(第二學期) 五年級彈性學習課程式創藝課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	雷雕展藝，藝拍即合	實施年級 (班級組別)	五年級	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	系統思考：從「雷雕展藝」到「專案管理」，培養運算、邏輯思維、思考力、想像創造力。				
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。 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	善用多元感官從學生探索歸仁家鄉景點為始，察覺感知藝術與生活的關聯，引導學生手繪設計景點地標，並運用資訊美工軟體 inskcap 及 rdwork 轉化成雷雕圖檔，進而設計規劃出歸仁遊學海報，創作後能在網站上與全世界分享作品，理解各類媒體內容的意義與影響，以豐富美感經驗，增加自學與共學樂趣！				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 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	歸仁導覽我最行(1. 歸仁任我行 2. 地標設計圖說明會 3. 景點地標設計 4. 各組成果發表活動)				
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(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 週 至 第 5 週	5 節	歸仁行程心智圖	1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義	資-E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法	利用平板 GitMind 之 APP 構想歸仁導覽圖的設計	1. 引導學生了解歸仁在臺灣地圖上的位置。 2. 能規劃文化觀光行程。 3. 能製作設置歸仁文化觀光導覽圖。	能規劃歸仁文化觀行程	學習吧-歸仁 國小五年級程 式創藝
第 6 週 至 第 13 週	8 節	地標我最行	科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 資 E2 使用資訊科技解決生活中的簡單問題	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	學生能以歸仁景點為主題手繪設計草圖，並將手繪草圖轉拍成電子圖檔	1. 如何設計歸仁地標？ 2. 如何使用 Inkscape 圖檔轉化、美化歸仁地標設計圖為描繪點陣圖？	能分組完成景點地標之手繪圖	學習吧-歸仁 國小五年級程 式創藝
第 14 週 至 第 18 週	5 節	地標雷雕設計	資-E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。	能以軟體進行圖檔美工後製並以雷雕完成作品	1. 如何使用 RDwork 將 dxf 檔調整成最適合雷雕刻版之圖形？ 2. 能以軟體 Inkscape、RDWorksV8 進行圖檔美工後製 3. 將作品以分組方式製作成歸仁雷雕地標與導覽圖之大海報	完成地標景點雷雕之作品	學習吧-歸仁 國小五年級程 式創藝
第 18 週 至 第 21 週	3 節	歸仁地圖大海報發表活動	資-E13 具備學習資訊科技的興趣	資-E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法	學生欣賞他人的作品並提供改進方案	1. 角色扮演「遊客」、「歸仁導覽員」 2. 扮演遊客者能提出改進歸仁遊學圖方案之觀點與想法 3. 創作後能發布在網站上分享作品	各組完成地圖海報	學習吧-歸仁 國小五年級程 式創藝

◎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。