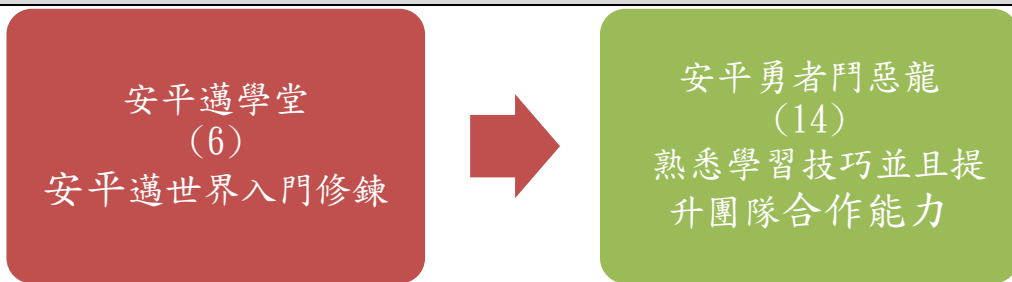


臺南市公立安平區安平國民小學 112 年度(第一學期)三年級彈性學習 安平「邁」世界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	安平「mine」世界	實施年級 (班級組別)	三年級	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	遊戲式數位學習引發學生強烈學習動機，運用任務引導學生合作學習，強化人際互動，進而有效學習。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、 關懷他人 及團隊合作的態度。 數-E-B2 具備 報讀 、製作基本統計圖表之能力。				
課程目標	藉由安平邁學堂的修鍊，習得安平邁世界的基本能力。在經歷安平勇者鬥惡龍的過程中，熟悉世界的學習技巧並且升小組合作的能力。				
配合融入之 領域或議題	<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 checked="" 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 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 checked="" 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 checked="" 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		
總結性 表現任務	訓練能夠正確的使用 openid 介接的學習系統，並且熟練使用 google classroom 的能力，同時養成能在虛擬世界中與同學和諧相處，並同心協力完成各項指定任務的學習能力與態度。				

課程架構脈絡(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)



本表為第一單元教學流程設計/(本學期共二個單元)

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

單元名稱		安平邁學堂		教學期程	第一週至第六週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統					
	學習內容(校訂)	資融 S-II-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能體驗。 資融 S-III-1 常見網路設備、行動裝置及系統平臺之功能應用。					
學習目標		<ul style="list-style-type: none"> 能正確進行電腦開關機動作 能熟練操控鍵盤及滑鼠 能熟練使用 OpenID 帳號系統 能順利登入 google classroom 能熟悉線上課程的操作流程 					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源	
		3	<ol style="list-style-type: none"> 小朋友你們知道在電腦教室上課要注意什麼規則嗎？ 那之後我們在電腦教室上課就一起遵守電腦教室的上課規則。 什麼是電腦？什麼是螢幕？如何開啟及關閉學校的電腦？ 手機平板是用手指頭操作，而電腦是用滑鼠來代替手指，讓我來教大家如何操作滑鼠。 網路上有很多有趣又有用的學習網站，今天我來教大家如何進入這些網站。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識電腦教室上課規則 學習電腦及螢幕開關機動作 認識網頁瀏覽器基礎使用 學習使用 chrome 進行語音搜尋安平國小網頁 認識安平國小網頁，學會點選並進入學習網站。 	課堂參與 實機操作 <ol style="list-style-type: none"> 確實遵守電腦教室規則 正常進行電腦開關機動作 能夠在 CHROME 上使用語音搜尋安平國小並且打開指定的學習網站。 	安平國小網頁 https://www.apps.tn.edu.tw/ 全民資安素養自我評量網頁 https://isafeeven.t.moe.edu.tw/ 圖說司法網頁 https://social.judicial.gov.tw/saylaw/videos/Video01st/animation	
		2	<ol style="list-style-type: none"> 要能夠完全使用某些特殊的網站是需要帳號及密碼，讓我們來認識 OpenID 帳號系統。 學校網站上有個學習網站區，有很多有趣的學習網站，讓老師來介紹給大家。 因雄崛起是結因材網的一個遊戲式平台，讓我們一起來挑戰魔王關卡。 	<ol style="list-style-type: none"> 認識 OpenID 帳號及密碼使用方式 學習登入布可星球網站 學習登入因雄崛起網站 認識並實作因雄崛起網站自學方式 	課堂參與 實機操作 <ol style="list-style-type: none"> 能夠在 CHROME 上使用語音搜尋並且打開指定的學習網站。 能正確辨識出何謂 OpenID 帳號及密碼 能夠正確使用 OpenID 帳號系統 	布可星球 https://read.tn.edu.tw/ 因雄崛起	

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

				4. 能順利進行因雄崛起學習系統	https://adl.edu.tw/hero/ 安平 google
	2	1. 因應數位時代的教學，我們這堂課也有間虛擬的線上教室，班級代碼是 XXXXX，請各位小朋友趕快進來教室吧。 2. 現在我們試著來上一堂虛擬的線上電腦課吧。	1. 使用 openID 帳號及密碼登入教育部 GOOGLE 教育雲 2. 加入 google classroom 3. 認識 google classroom 4. google classroom 線上會議實作	課堂參與 實機操作 1. 能透過安平 google 順利登入教育部 google 教育雲 2. 能正確加入線上教室 3. 能正確加入線上會議課程	https://sites.google.com/apps.tn.edu.tw/g-suite-login/homepage?pli=1

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二單元教學流程設計/(本學期共二個單元)						
單元名稱		安平勇者鬥惡龍	教學期程	第七週至第二十週	教學節數	14 節 560 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資融 c-II-1 體驗運用科技與他人互動及合作的方法。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。				
	學習內容(校訂)	社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。				
學習目標		<ul style="list-style-type: none"> 能熟練使用三鍵滑鼠進行方塊惡龍方塊的破壞工作 全班共同合作完成惡龍方塊的破壞工作 能在團體合作下完成任務 能主動分享成功經驗 與同學和睦相處並遵守共同訂立的規則 能進行螢幕截圖 能更改圖片的檔案名稱 能在 Google 雲端硬碟上傳檔案 				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼?	學習資源

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

1	<p>1. 我在哪？麥塊的世界中，畫面中的十字符號代表你的行為目標點，可用滑鼠來控制它，同時也可以改變你所看的方向。</p> <p>2. 我要怎麼移動？麥塊的世界中，使用按鍵 WASD 可以進行前左後右的方向移動，而空白鍵則可以跳躍。</p> <p>3. 村莊出現綠色巨龍？請大家前往巨龍出現的地方？</p>	<p>1. 學習在 minecraftedu 中操作滑鼠來改變人物觀看的方向</p> <p>2. 學習在 minecraftedu 中使用 WASD 鍵以及空白鍵來進行人物移動。</p>	<p>課堂參與 實機操作</p> <p>1. 能夠正確的操控人物視角。</p> <p>2. 能夠正確的操控麥塊中的人物進行移動。</p>	
3	<p>1. 麥塊的世界中，畫面中的十字符號代表你的行為目標點，可用滑鼠來控制它，同時也可以改變你所看的方向。</p> <p>2. 麥塊的世界中，使用滑鼠左鍵可以破壞目標點的方塊，請大家一起消滅眼前的巨龍。</p> <p>3. 麥塊的世界中，使用滑鼠右鍵可以堆疊手中的方塊至目標點的位置，請使用手中的鷹架來更靠近巨龍的身體。</p>	<p>1. 學習在 minecraftedu 中操作滑鼠來控制破壞的目標準心</p> <p>2. 學習在 minecraftedu 中使用滑鼠左鍵來破壞惡龍的身體方塊</p> <p>3. 學習在 minecraftedu 中使用滑鼠右鍵來堆疊鷹架以到達可以破壞惡龍的高度</p>	<p>課堂參與 實機操作</p> <p>1. 能夠準確的破壞麥塊中的方塊。</p> <p>2. 能夠準確的堆疊麥塊中的方塊。</p>	<p>Minecraft 教育版 下載 https://education.minecraft.net/zh-hans/get-started/download</p>
5	<p>原來我們消滅的是惡龍的圖騰，惡龍將在一個月後到來，我們得開始進行村莊的防衛工作了，首先我們需要一間大倉庫：</p> <p>1. A 組開採石頭及其它礦物</p> <p>2. B 組砍伐木頭，同時將得到的樹苗重新種下。</p> <p>3. C 組製作鎬子及斧頭等工具，之後提供建築材料及裝備。</p> <p>4. D 組建造倉庫</p>	<p>1. 學習基本物資獲得方法</p> <p>2. 學習道具的製作方式</p> <p>3. 全班合作共同搭建一間倉庫</p> <p>4. 小組分工收集 minecraft 材料</p> <p>5. 小組分工製作 minecraft 工具</p>	<p>課堂參與</p>	<p>Minecraft - 新手生存教學系列 第二課 (舞秋風) https://www.youtube.com/watch?v=b0yphZz7xHk&list=PLBtVUsNOhEjsNq_2LeTGGzzhm-PIXee-&index=2</p>
5	<p>如果我有一棟房子？它會是什麼樣子？</p> <p>1. 請小朋友先將房子的底部形狀用石磚排列出來</p> <p>2. 請小朋友使用原木放置成房子的柱子</p> <p>3. 請小朋友使用木材鋪設成柱子之間的牆壁</p> <p>4. 請小朋友使用石磚或石磚階梯來蓋屋頂</p> <p>5. 最後請小朋友使用 F2 按鍵來擷取遊戲畫面，留下小屋最美的十張照片，並上傳到 google 雲端硬碟。</p>	<p>1. 學習操作螢幕截圖，並製作數張個人小屋美照。</p> <p>2. 學習修改檔案名稱，並將回憶圖片依序命名。</p> <p>3. 認識 google 雲端硬碟並上傳個人小屋美照圖片。</p>	<p>課堂參與 實機操作</p> <p>1. 能夠操作螢幕截圖</p> <p>2. 能夠正確修改檔案名稱</p> <p>3. 能夠上傳圖檔至雲端硬碟</p>	

臺南市公立安平區安平國民小學 112 年度(第二學期)三年級彈性學習 安平「邁」世界 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	安平「mine」世界	實施年級 (班級組別)	三年級	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	遊戲式數位學習引發學生強烈學習動機，運用任務引導學生合作學習，強化人際互動，進而有效學習。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 藝-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。 英-E-A2 具備理解簡易英語文訊息的能力， 能運用基本邏輯思考策略提升學習效能。				
課程目標	藉由安平邁學堂的課前準備，提高學生在世界中學習的準備度。正式加入安平邁世界，留下學習成果。在安平新手村中學習世界基本權限的使用及熟悉世界規則，並發揮個人想像力創造出自己的冒險小屋，最後留下冒險紀錄。				
配合融入之 領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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 checked="" 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		
總結性 表現任務	訓練能熟悉運用電腦指令的能力，並且發揮個人創作的技巧建立 3D 造型小屋，最後能記錄及分享創作的歷程特色。				
課程架構脈絡(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)					



本表為第一單元教學流程設計/(本學期共五個單元)

單元名稱		安平邁學堂	教學期程	第一週至第三週	教學節數	3 節 120 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。				
	學習內容(校訂)	熟悉線上教學平台及資訊安全課程				
學習目標		能熟練使用帳號、密碼登入教育部 google@go.edu.tw 系統 能搜尋、開啟 scratch 平台官方網站 能瞭解個人帳號密碼的重要性				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看 到什麼？	學習資源	

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. 觀看資安素養動畫-“有人在網路上罵我該怎麼辦”。 2. 詢問同學有沒有相關的經驗分享或由老師提實際新聞案例分享。 3. 由法規及科技技術面向講述解釋，網路世界凡走過必留痕跡，網路世界需注意個人隱私及個資安全。 4. 請同學進入因材網或資安自評網完成相關挑戰。 5. 請學生使用 openID 登入使用 google 平台。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成觀看資安素養動畫並完成因材網資安主題練習。 2. 學生能順利開啟個人 go. edu. tw 的專用帳號。 3. 學生能試著回應日常生活中是否有使用過程式的經驗。 	<p>口頭問答 課堂觀察 電腦實作</p>	<p>全民資安素養自我評量 https://isafeeven.t.moe.edu.tw/</p> <p>因雄崛起 https://adl.edu.tw/hero/</p> <p>圖說司法 https://social.judicial.gov.tw/saylaw/videos/Videolst/animation</p>
--	---	--	--	-------------------------------	---

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第二單元教學流程設計/(本學期共五個單元)							
單元名稱		Hello 安平邁世界		教學期程	第四週至第五週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	英 3-II-2 能辨識課堂中所學的字詞 英 3-II-3 能看懂課堂中所學的句子 資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統					
	學習內容(校訂)	Aa-II-1 字母名稱。 Ac-II-1 簡易的教室用語。 資融 P-II-1 程式設計工具的介紹 與體驗					
學習目標		<ul style="list-style-type: none"> • 能學會登入安平邁世界 • 能正確開啟指令輸入界面 • 能正確輸入英文指令 • 能明白/register 及/login 的差別 					
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		時間規 劃(節 數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式+要看	學習資源	

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

				到什麼？	
	2	<p>1. 歡迎大家來到安平邁世界！首先，讓老師先來教大家如何成為安平邁世界的成員吧。</p> <p>2. 老師介紹一下安平邁世界的名稱由來：安平邁世界就是要以安平國小為圓心逐步向外發散，進而創造連結整個世界。</p> <p>3. 進入這個世界的第一項工作就是好好的欣賞在安平邁世界中的安平國小。</p>	<p>1. 學習使用/register 的指令來註冊帳號</p> <p>2. 學習使用/login 的指令來登入安平邁世界</p> <p>3. 參觀安平國小</p>	<p>課堂參與 實機操作</p> <p>1. 能夠學會輸入/register 指令串</p> <p>2. 能夠學會輸入/login 指令串</p>	<p>安平 mine 世界-校園導覽 https://youtu.be/dMWgg90IFAY</p> <p>安平邁世界-校園導覽 https://youtu.be/JQ_tgQKk6ws</p> <p>安平 mine 世界-前庭廣場生態池 https://youtu.be/LnU0xLo0Nv0</p>

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第三單元教學流程設計/(本學期共五個單元)						
單元名稱		安平新手村	教學期程	第六週至第九週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	<p>英 1-II-7 能聽懂課堂中所學的字詞。</p> <p>英 1-II-10 能聽懂簡易句型的句子</p>				
	學習內容(校訂)	<p>Aa-II-1 字母名稱。</p> <p>Ac-II-1 簡易的教室用語。</p> <p>資融 P-II-1 程式設計工具的介紹 與體驗</p>				
學習目標		<ul style="list-style-type: none"> 能正確開啟指令輸入界面 能正確輸入英文指令 能學會/sethome 及/home 的使用 				

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

		<ul style="list-style-type: none"> 能學會/back 的使用 能學會/tpa 及/tpa accept 的使用 			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	2	1. 班級新手村？每個學生初期擁有 30*30 大小的一塊土地。每個學是自己土地的主人，其它同學無法使用你的土地任何事物。 2. 世界這麼大，要如何快速回到家？ 3. 不小心死亡，要怎麼回去撿道具呢？	1. 學習使用/sethome 的指令來設置冒險小屋的位置 2. 學習使用/home 的指令來傳送至冒險小屋的位置 3. 學習使用/back 的指令來返回上一個死亡點	課堂參與 實機操作 1. 能夠學會輸入/sethome 指令串 2. 能夠學會輸入/home 指令串 3. 能夠學會輸入/back 指令串	
	2	1. 我要怎麼去找同學呢？ 2. 是不是任何人都可以來找我呢？	1. 學習使用/tpa 的指令來傳送至同學的身邊 2. 學習使用/tpa accept 的指令來接受同學的傳送要求	課堂參與 實機操作 1. 能夠學會輸入/tpa 指令串 2. 能夠學會輸入/tpa accept 指令串	

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第四單元教學流程設計/(本學期共五個單元)						
單元名稱		安平小屋	教學期程	第十週至第十八週	教學節數	9 節 360 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	科融 c-III-1 依據設計構想動手實作。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中 面與面的關係與簡單立體形體的性質。				
	學習內容(校訂)	科融 P-II-1 基本的造形概念 數 S-4-4 體積				
學習目標		<ul style="list-style-type: none"> 能表達出冒險小屋的構築想法 能架構出冒險小屋的樣式架構 能完成冒險小屋的建造 				

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	2	1. 建設小屋需要不少材料，我們可以準備什麼道具來收納呢？ 2. 材料很多，小朋友該如何收納？又要如何快速找到想要的材料呢？	1. 小朋友獨立製作箱子道具並安排在適當的空位 2. 小朋友學習依材料種類存放在不同的箱子	課堂參與 實機操作 1. 能夠使用道具箱來收納道具	
	4	1. 還記得上學期末時，大家心中的冒險小屋的樣式嗎？ 2. 蓋房子要先確定房子的基座形狀大小。 3. 接著決定房子的柱子在哪裡？ 4. 小朋友想用什麼材料當牆壁呢？ 5. 房子有其它的房間嗎？ 6. 門在哪？有窗戶嗎？ 7. 房間的地板要選什麼材質？	1. 先將房子的底部形狀用石磚排列出來 2. 小朋友使用原木放置成房子的柱子 3. 小朋友使用木材鋪設成柱子之間的牆壁 4. 設置窗戶及門	1. 能夠用指定的方塊排列出房子的基座 2. 能夠用指定的方塊豎立出柱子 3. 能夠用指定的方塊堆疊出牆壁	
	3	1. 屋頂這麼高？要如何爬上去？要怎麼高空作業呢？ 2. 什麼是鷹架？如何設置？ 3. 你的屋頂想要什麼造型？合掌型？單斜邊？水平封頂？ 4. 我們先來學習屋簷的設置 5. 接下來老師來示範斜邊形狀的屋頂如何設置 6. 玻璃很容易打破，用來當輔助方塊最好，不需要時就可以輕而易舉的打掉了。	1. 學習在屋簷旁架設足夠用的鷹架 2. 學生模仿老師的示範，以石階鋪設出第一層的屋簷。 3. 小朋友使用石磚或石磚階梯來蓋屋頂，並且使用玻璃方塊來當作輔助方塊	課堂參與 實機操作 1. 能夠搭建出垂直方向的鷹架 2. 能夠搭建出水平方向的鷹架 3. 學會使用輔助方塊 4. 能夠堆疊出屋頂	

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

本表為第五單元教學流程設計/(本學期共五個單元)					
單元名稱	安平大冒險	教學期程	第十九週至第二十週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	資融 t-II-1 體驗常見的資訊系統。 資融 p-III-2 使用數位資源的整理方法。			
	學習內容(校訂)	資融 T-II-1 繪圖軟體的基本操作 資融 T-II-7 影像處理軟體的基本操作。			

C6-1 彈性學習課程計畫 (第一類-單元活動設計)

學習目標	<ul style="list-style-type: none"> • 能熟練開啟螢幕錄影工具 • 能熟練使用螢幕錄影工具進行遊戲錄影 • 能熟悉雲端硬碟上傳檔案的流程及方法 				
	時間規劃(節數)	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠把自己的冒險活動記錄下來嗎？ 2. 準備好大冒險了嗎？ 3. 請為你的大冒險設一個目標，例如：深海大探索。 4. 開始進行你的大冒險吧 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生自我設定一項冒險活動項目及名稱。 2. 使用 windows 螢幕錄影功能，錄製多段有趣的冒險活動影像。 3. 使用 win+G 按鍵進行螢幕錄影。 4. 修改檔案名稱，並將冒險影片依特色命名。 5. 使用雲端硬碟上傳冒險影片。 	課堂參與 實機操作 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用 win+G 按鍵進行螢幕錄影 2. 能修改檔案名稱 3. 能上傳檔案至雲端硬碟 	

教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。