

學習主題名稱 (中系統)	後壁穀滿倉—影像動起來	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	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	關係：建構資訊科技的應用能力，了解稻米的成長歷程以及米食文化的發展，米食與人類生活息息相關。				
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	能使用運算思維相關軟體進程式設計，並製作稻米說明動畫				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	建立一段介紹後壁稻米的動畫 1. 能讓角色按程序動起來 2. 能讓角色以對話方式介紹後壁稻米的一生				

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(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1-2 週	2	電腦硬體簡介	資 E1 認識常見的資訊系統。	學習系統、平台，雲端平台與行動裝置	能認識電腦硬體的主要元件。	哪裡有電腦？ 電腦簡介	能認識簡單電腦運作原理與認識電腦內部元件	自編電腦簡介簡報
第 3-4 週	2	電腦的歷史、電腦的種類 何謂運算思維	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性	學習系統、平台，雲端平台與行動裝置	1. 能認識電腦發展歷史 2. 能了解何謂運算思維	如何讓電腦自己去做事？ 1. 電腦歷史簡介 2. 運算思維 3. 魔鬼終結者片頭-失控的 AI	能了解電腦發展的歷史 能知道現今電腦是按程序一步一步執行	自編電腦簡介簡報 自編運算思維簡報
第 5-6 週	2	第一個程式： Hello, World!	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	能了解程式輸入輸出的運作	如何讓電腦按自己的意思去做事？ 撰寫程式在電腦畫面上顯示 Hello, World!	能寫出一個顯示 Hello, World! 訊息的程式	SCRATCH 操作說明
第 7-14 週	8	讓角色動起來	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	1. 能製作簡單的動畫 2. 能讓角色動起來	如何製作動畫？ 1. 動畫製作的原理 2. 動畫製作	能讓角色動起來	SCRATCH 操作說明
第 15-21 週	7	簡單動畫製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	1. 能製作簡單的動畫 2. 能讓角色動起來	如何介紹後壁稻米生長過程？ 製作簡單的動畫說明種植稻米與稻米生長過程	能製作簡單的動畫說明種植稻米與稻米生長過程	SCRATCH 操作說明

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

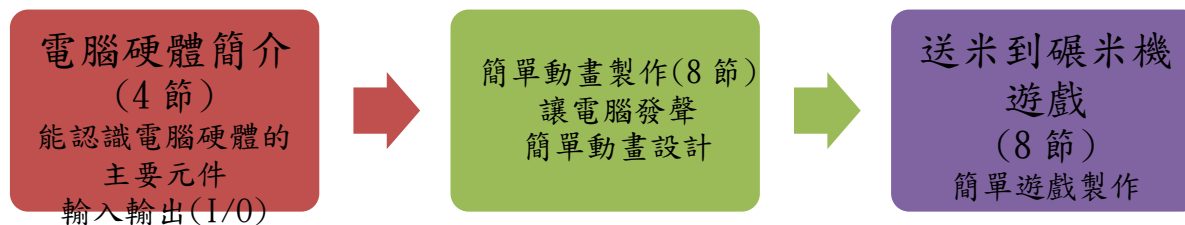
			作基本能力。					
--	--	--	--------	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

學習主題名稱 (中系統)	後壁稻飄香—遊戲製作	實施年級 (班級組別)	五	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	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	交互作用：建構資訊科技的應用能力，瞭解稻草的處理方式。				
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	能使用運算思維相關軟體進程式設計，並製作稻穀處理相關遊戲				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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 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 checked="" 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 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	建立一個操作後壁稻米送進碾米機輾成米的遊戲 1. 能讓角色按程序動起來 2. 能讓玩者操作稻米角色送進碾米機輾成米，並能顯示完成或失敗的動畫				

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)



C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

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	學習評量	自選自編教材 或學習單
第 1-2 週	2	電腦硬體簡介	資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題	學習系統、平台，雲端平台與行動裝置	能認識電腦硬體的主要元件。	電腦是那些元件組成？ 電腦簡介	能認識簡單電腦運作原理與認識電腦內部元件	自編電腦簡介簡報
第 3-4 週	2	輸入輸出(I/O)	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 數 n-II-9 理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。	1. 學習系統、平台，雲端平台與行動裝置 2. 程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	1. 能認識電腦的輸入與輸出設備 2. 能撰寫程式計算圖形面積	如何寫出一個計算圖形面積程式？ 寫出一個輸入資料，計算處理後輸出資料的程式	能寫出輸入資料，計算圖形面積後輸出資料的程式	SCRATCH 操作說明
第 5-6 週	2	讓電腦發聲	資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 音 E-II-3 讀譜方式，如：五線譜、唱名法、拍號等。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	能讓電腦演奏一段音樂	如何讓電腦發出聲音？ 寫出讓電腦演奏一段音樂的程式	能根據樂譜寫出一個讓電腦發出樂曲的程式	
第 7-12 週	6	簡單動畫製作	資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法 資 E1 認識常見的資訊系統。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題 國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。	程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略	1. 能製作簡單的動畫 2. 能讓角色動起來	如何製作簡單動畫？ 製作簡單動畫說明後壁地區稻米產業	能製作簡單的動畫說明後壁地區稻米相關產業	SCRATCH 操作說明

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程)

第 13-20 週	8	送米到碾米機遊戲	<p>資 E6 認識與使用資訊科技以表達想法</p> <p>資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題</p> <p>國 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。</p>	<p>程式設計，科技分析、科技處理、問題解決策略</p>	<p>1. 能製作簡單的動畫 能讓角色動起來</p> <p>2. 能讓角色顯示碾米訊息</p>	<p>如何製作簡單遊戲？</p> <p>製作簡單遊戲說明稻米需要送進碾米機碾成白米</p>	<p>能製作簡單遊戲說明稻米需要送進碾米機碾成白米</p>	SCRATCH 操作說明
-----------	---	----------	---	------------------------------	---	---	-------------------------------	--------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後