

| | | | | | |
|--------------------------|---|----------------|--|------|-------------|
| 課程名稱 | 吾鄉嚙吧呷 遊戲設計師 | 實施年級 (班級組別) | 六年級 | 教學節數 | 本學期共(20)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：結合程式設計及家鄉特色，設計出更能體驗在地文化之遊戲 | | | | |
| 本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養 | E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | | | | |
| 課程目標 | 學習使用 Scratch 設計遊戲，並以家鄉特色為素材，創作出別具意義的遊戲。 | | | | |
| 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 type="checkbox"/> 數學 <input 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 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 | | |
| 表現任務 | 使用 SCRATCH 設計兩款與家鄉特色有關之遊戲。 | | | | |

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)

我是 local king(8)
能學會使用Scratch動作指令、
造型及舞台變化設計小遊戲



芒果接接樂(8)
能學會使用Scratch動作、偵
測指令及變數設定設計小遊戲



一起玩遊戲(4)
能學會透過Scratch網站上
傳分享作品

課程架構脈絡

| 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 (表現任務) | 自編自選教材 或學習單 |
|-----------|----|---------------|--|--------------------------------|--|-------------------------------------|--|----------------|
| 第 1-6 週 | 8 | 我是 local king | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法 藝 1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。 | 動作指令 造型變化 舞台繪製 | 能學會使用 Scratch 動作指 令、造型及舞台 變化設計小遊戲 | 使用造型及舞 台設計場景 使用動作指令 讓角色移動 | 實作 Scratch 小遊戲： 我是 local king | Scratch 離線版 |
| 第 7-12 週 | 8 | 芒果接接樂 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法 | 動作指令 變數設定 偵測指令 | 能學會使用 Scratch 動作、 偵測指令及變數 設定設計小遊戲 | 使用動作指令 讓角色移動 使用偵測指令 觸發變數得分 | 實作 Scratch 小遊戲： 芒果接接樂 | Scratch 離線版 |
| 第 13-16 週 | 4 | 一起玩遊戲 | 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 | 我是 local king、芒果接 接樂遊戲分享 | 能學會透過 Scratch 網站上 傳分享作品 | 練習操作 Scratch 網站上 傳分享作品 | 能將自己的作 品上傳至 Scratch 網站 | Scratch 官網 |

| 課程名稱 | 吾鄉嚕吧吡 我是大導演 | 實施年級 (班級組別) | 六年級 | 教學節數 | 本學期共(18)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 | 關係與交互作用：資訊科技與學校、在地生活的關係，透過互動產生影響 | | | | | | | |
| 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，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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 | 使用影片編輯軟體，透過藝術知能的應用，剪輯出家鄉特色及文化之影片並報告分享。 | | | | | | | |
| 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 type="checkbox"/> 數學 <input 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 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 | | | | | | | |
| 表現任務 | 剪輯家鄉特色文化影片並上傳至 YouTube | | | | | | | |
| 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) | | | | | | | | |
| <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: #e91e63; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> <p style="text-align: center; color: white;">小小DJ(4)</p> <p style="color: white;">能學習使用Gold Wave音樂編輯軟體操作音檔剪輯</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: #e91e63;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #8bc34a; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> <p style="text-align: center; color: white;">我是大導演(10)</p> <p style="color: white;">能透過製作家鄉特色及文化短片，進而加深對家鄉的情感。</p> </div> <div style="font-size: 2em; color: #8bc34a;">➔</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: #9c27b0; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 25%;"> <p style="text-align: center; color: white;">你也可以是YouTuber(4)</p> <p style="color: white;">透過分享自製短片來覺察在地的議題，進而表現對家鄉人文的關懷</p> </div> </div> | | | | | | | | |
| 課程架構脈絡 | | | | | | | | |
| 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 (表現任務) | 自編自選教材 或學習單 |
| 第 1-4 週 | 4 | 小小 DJ | 資 E2 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。 | 家鄉文化短片 背景音樂前輯—Gold Wave 音樂編輯軟體 | 1. 能學習使用 Gold Wave 音樂編輯軟體操作音檔剪輯 2. 能使用軟體剪輯出背景音樂 | 練習使用 Gold Wave 音樂編輯軟體做音樂剪輯 | 剪輯 1 首音樂 | 參考軟體使用教學 http://blog.ja-anything.com/goldwave/ |
| 第 5-14 週 | 10 | 我是大導演 | 資 E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 | 家鄉特色文化短片製作—威力導演編輯軟體操作 | 1. 能學會使用威力導演製作短片 2. 能透過製作家鄉特色及文化短片，進而加深對家鄉的情感。 | 練習使用威力導演製作短片 | 完成家鄉特色文化短片 | 參考軟體使用教學【 https://tw.cyberlink.com/learning 】 |
| 第 15-18 週 | 4 | 你也可以是 YouTuber | 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得 藝 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。 | 家鄉特色文化分享—YouTube 網站 | 1. 能學會使用 YouTube 上傳分享家鄉特色影片 2. 能透過分享自製短片來覺察在地的議題，進而表現對家鄉人文的關懷 | 練習使用 YouTube 上傳分享家鄉特色影片 | 將家鄉特色影片上傳至 YouTube | 參考(宏全資訊)Google 輕鬆快樂學第五章 |