

學習主題名稱 (中系統)	E 起遊世界	實施年級 (班級組別)	六	教學 節數	本學期共(42)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	交互作用與關係：察覺生活中在地蜈蚣陣及青瞑蛇互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度探究資訊科技與人類社會價值、信仰的關聯。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。				
課程目標	運用編程集成開發環境，整理並製作介紹在地蜈蚣陣及青瞑蛇的遊戲，透過遊戲的表達，探究並體驗在地蜈蚣陣及青瞑蛇。				
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	設計結合在地蜈蚣陣及青瞑蛇的遊戲				
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)					

3D遊戲KODU ! (一) (16)

學習目標：

1. 瞭解遊戲設計的要點
2. 讀懂流程圖
3. 認識KODU 3D遊戲設計軟體
4. 認識KODU介面

會跑的蜈蚣陣 (12)

學習目標：Kodu遊戲製作

青瞑蛇來走跳 (14)

學習目標：

1. 設計生命值與計分方式
2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方向

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
一~八	16	3D 遊戲 KODU ! (一)	資議 t-III-1 運用常見的資 訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維 解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊 科技的正向態 度。 數 s-III-3 從 操作活動，理 解空間中面與 面的關係與簡	Kodu 基本技 巧	1. 瞭解遊戲設 計的要點 2. 讀懂流程圖 3. 認 識 KODU 3D 遊戲設計軟 體 4. 認識 KODU 介 面	1. 說明教學中使用的教材資源位置。 2. 運用多媒體動畫，介紹 KODU 遊戲設 計軟體。 3. 讓學生瞭解 KODU 能做什麼。 4. 讓學生瞭解，從 KODU 的官方網站可 取得應用程式。 5. 讓學生瞭解遊戲設計的要點。 6. 認識創作遊戲的流程，從想像與思 考開始，接著準備素材與編寫程式，然 後執行與測試。 讓學生從多媒體遊戲中學習認識 KODU 介面。	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	自編自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			單立體形體的性質。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。					
九~十四	12	會跑的蜈蚣陣	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 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。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。	Kodu 進階技巧	Kodu 遊戲製作	1. 瞭解在 KODU 遊戲設計中，如何增加得分。 2. 編排程式，讓 KODU 看到紅蘋果會自動前進，並吃掉紅蘋果。 3. 編排程式，讓 KODU 碰到紅蘋果時加一分。 4. 學會複製與貼上程式片段。	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	自編自選教材
十五~二十一	14	青瞑蛇來走跳	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 自 ah-III-2	計分遊戲製作	1. 設計生命值與計分方式 2. 學會運用在遊戲中運用東南西北，設定砲口方	實作：結合在地文化青瞑蛇設計互動遊戲	1. 口頭問答 2. 操作評量 學習評量	自編自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			透過科學探究活動解決一部分生活週遭的問題。 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。 英 7-III-3 在生活中能把握機會，勇於嘗試使用英語。		向			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

◎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。

學習主題名稱 (中系統)	E 起展世界	實施年級 (班級組別)	六	教學節數	本學期共(36)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	交互作用與關係：察覺生活中在地產業與社區生活互動的方式。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度探究資訊科技與人類社會價值、信仰的關聯。 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。				
課程目標	運用科技與網路探究在地產業柑仔蜜的詳細資訊，並能整理成行銷網頁，以體驗在地產業的可能性。				
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	網路行銷高手：內容需包含，1. 柑仔蜜的海報，2. 柑仔蜜的行銷網站。				
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)					

神奇的數位影像
世界-水底世界樂
悠悠

(12)

學習目標：美編軟體介
面介紹。



百變大頭王

(6)

學習目標：海報編輯



柑仔蜜海報製作

(6)

學習目標：海報編輯。



柑仔蜜網頁行銷
(12)

學習目標：將蒐集的柑
仔蜜資料匯整併製作為
數位媒體，進而行銷在
地農產品。

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
一~六	12	神奇的數位影 像世界-水底世 界樂悠悠	pe-II-2 能正 確安全操作適 合學習階段的 物品、器材儀 器、科技設備及 資源，並能觀察 和記錄。	1.瞭解科技在 生活中的重要 性。 2.熟悉影像處 理軟體介面。	美編軟體介 面介紹	實作：運用圖層概念編輯美術 排版	正 確 操 作 電 腦 軟 硬 體	自編自選教材
七~九	6	百變大頭王	pe-II-2 能正 確安全操作適 合學習階段的 物品、器材儀 器、科技設備及 資源，並能觀察 和記錄。	運用美編修圖 軟體編輯	海報編輯	實作：編輯出海報	熟 練 中 英 文 輸 入	自編自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

十~十二	6	柑仔蜜海報製作	pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。	美術編輯海報	海報編輯	實作：編輯柑仔蜜海報	有系統的管理電腦檔案	自編自選教材
十三~十八	12	柑仔蜜網頁行銷	2a-II-1 表達對居住地方社會事物與環境的關懷。(社) pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。(自)	資料彙整，網頁製作。	將蒐集的柑仔蜜資料匯整併製作為數位媒體，進而行銷在地農產品。	1. 架設柑仔蜜網站	1. 發表專題報告	1. 自編自選教材

◎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。