

課程名稱	大竹微思維-運算好好玩	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	交互作用：應用 scatch 的相關功能，製作出簡易有趣的小遊戲。				
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。 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	能運用 scatch 來創作小遊戲並訓練思維運算。				
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 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	使用 scatch 設計小遊戲，在進行小組成果報告完後，進行闖關對抗賽。				

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	自編自選教材 或學習單
第 1~6 週	6	Scratch-鍵盤鋼琴手	1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。(藝術)	1. 音樂插件	1. 能使用 Scratch 創作音樂小遊戲-鍵盤鋼	1. 規劃鍵盤鋼琴手遊戲流程 2. 製作鍵盤鋼	1. 小組成果報告	1. https://scratch.mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室

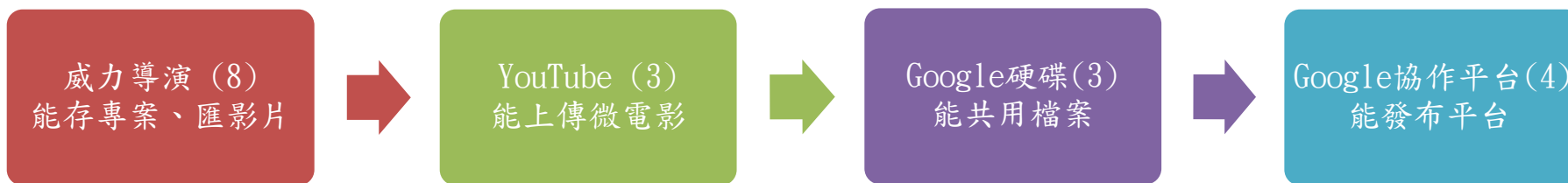
C6-1 彈性學習課程計畫

			資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。		琴手	琴手		SCRATCH3 程式積木創意玩
第 7~12 週	6	Scratch-電流急急棒	1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。(藝術) 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E8 利用創意思考的技巧	1. 迴圈 2. if	1. 能使用 Scratch 創作小遊戲-電流急急棒	1. 規劃電流急急棒遊戲流程 2. 製作電流急急棒	1. 小組成果報告	1. https://scratch.mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式積木創意玩
第 13~18 週	8	Scratch-終極密碼猜數字	資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟	1. 迴圈 2. if...else	1. 能使用 Scratch 創作小遊戲-終極密碼猜數字	1. 規劃終極密碼猜數字遊戲流程 2. 製作終極密碼猜數字 3. 舉辦遊戲成果發表會，進行闖關	1. 小組成果報告 2. 闖關活動	1. https://scratch.mit.edu/ 2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式積木創意玩

◎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。

課程名稱	大竹微導演-我是 youtuber	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	交互作用：學習影片編輯軟體，製作微影片行銷自己的家鄉。				
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	能透過編輯影片，製作微電影，並上到雲端與人分享。				
配合融入之 領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" 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 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	能製作並分享微電影。並用雲端硬碟分享且發布至協作平台。				

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	自編自選教材 或學習單
第 1~8 週	8	威力導演	藝 1-III-7 能構 思表演的創作主 題與 內容。	1. 操作介面 2. 素材 3. 美術特效與 字幕	1. 能認識操作介面 2. 能匯入素材 3. 能加入特效、字幕 4. 能加入背景音樂	1. 介紹常用功 能 2. 練習匯入素 材，如照片或	1. 發表 個人 微電 影	1. 臺中市國小 資訊教育市 本課程教學 計畫

C6-1 彈性學習課程計畫

			<p>藝 3-III-4 能與他人合作規劃藝術創作或展演，並扼要說明其中美感。</p> <p>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。</p>	<p>4. 背景音樂</p> <p>5. 影片</p> <p>6. 專案</p>	<p>5. 能做影片分割和剪輯</p> <p>6. 能儲存專案檔與輸出影片</p>	<p>3. 影片加入背景音樂</p> <p>4. 視需要進行影片分割或剪輯</p> <p>5. 儲存專案檔與輸出影片</p>		<p>2. 燕秋老師教學頻道</p> <p>3. PAPAYA 電腦教室</p>
第 9~11 週	3	YouTube	<p>資 E1 認識常見的資訊系統</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p>	<p>1. 個人頻道</p> <p>2. 後台功能</p>	<p>1. 能建立個人頻道</p> <p>2. 能上傳微電影</p> <p>3. 能進行後台管理，如：播放清單、留言管理。</p>	<p>1. 建立個人頻道</p> <p>2. 上傳微電影並分享</p> <p>3. 介紹後台管理功能</p>	<p>1. 分享個人微電影</p>	<p>1. 書籍： AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查</p>
第 12~14 週	3	Google 硬碟	<p>資 E8 認識基本的數位資源整理方法</p> <p>資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範</p>	<p>1. 檔案</p> <p>2. 檔案共用</p>	<p>1. 能上傳檔案</p> <p>2. 能共用檔案與資料夾</p>	<p>1. 上傳檔案並分門別類資料夾</p> <p>2. 共用檔案與資料夾</p>		<p>1. 書籍： AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查</p>
第 15~18 週	4	Google 協作平台	<p>資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。</p> <p>資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得</p> <p>科 E8 利用創意思考的技巧</p>	<p>1. google 協作平台</p> <p>2. 首頁與橫幅</p> <p>3. 模組化插件</p>	<p>1. 能建立協作平台</p> <p>2. 能編輯首頁與橫幅</p> <p>3. 能建立新頁面</p> <p>4. 能插入雲端硬碟中的檔案</p> <p>5. 設定共用協作平台並發布在網路上</p>	<p>1. 建立協作平台</p> <p>2. 練習編輯首頁與橫幅</p> <p>3. 練習建立新頁面</p> <p>4. 練習插入雲端硬碟中的檔案</p> <p>5. 設定共用協作平台並發布</p>	<p>1. 發表個人協作平台</p>	<p>1. 書籍： AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查</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。