

|                          |   |                |  |      |             |
|--------------------------|---|----------------|--|------|-------------|
| 課程名稱                     | 大竹微思維-運算好好玩   | 實施年級<br>(班級組別) | 六年級  | 教學節數 | 本學期共( 19 )節 |
| 彈性學習課程<br>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 scratch 的相關功能，製作出簡易有趣的小遊戲。  |                |  |      |             |
| 本教育階段<br>總綱核心素養<br>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。<br>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。<br>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 scratch 來創作小遊戲並訓練思維運算。  |                |  |      |             |
| 配合融入之<br>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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br>表現任務              | 使用 scratch 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<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或議題實<br>質內涵 | 學習內容<br>(校訂) | 學習目標                       | 學習活動                       | 學習評量      | 自編自選教材<br>或學習單   |
|---------|----|---------------|-------------------------------------|--------------|----------------------------|----------------------------|-----------|--|
| 第 1~6 週 | 5  | 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<br>2. 製作鍵盤鋼 | 1. 小組成果報告 | 1. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a><br>2. 書籍：AKILA 魔法教室 |

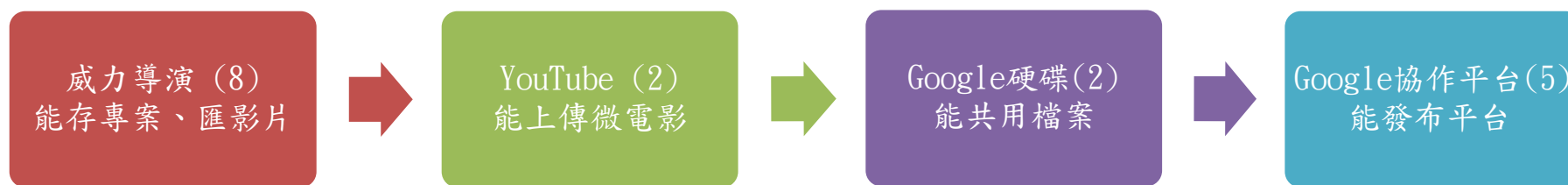
C6-1 彈性學習課程計畫

|           |   |                 |  |                       |                              |   |                      |   |
|-----------|---|-----------------|--|-----------------------|------------------------------|---|----------------------|---|
|           |   |                 | 資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>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  | 5 | 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)<br>資 E3 應用運算思維描述問題解決的方法。<br>科 E8 利用創意思考的技巧 | 1. 迴圈<br>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<br>2. 製作電流急急棒                          | 1. 小組成果報告            | 1. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a><br>2. 書籍：AKILA 魔法教室 SCRATCH3 程式積木創意玩 |
| 第 13~21 週 | 9 | 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。<br>科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟                           | 1. 迴圈<br>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<br>2. 製作終極密碼猜數字<br>3. 舉辦遊戲成果發表會，進行闖關 | 1. 小組成果報告<br>2. 闖關活動 | 1. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a><br>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<br>(班級組別) | 六年級   | 教學<br>節數 | 本學期共( 17 )節 |
| 彈性學習課程<br>四類規範           | 1. ■ <b>統整性探究課程</b> (■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<br>總綱核心素養<br>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。<br>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<br>領域或議題           | <input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> <b>英語文融入參考指引</b> <input type="checkbox"/> 本土語<br><input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> <b>藝術</b> <input type="checkbox"/> 綜合活動<br><input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> <b>科技融入參考指引</b> |                | <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<br><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"/> <b>資訊教育</b> <input type="checkbox"/> 能源教育<br><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<br><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<br>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<br>校訂或相關領域與<br>參考指引或議題實<br>質內涵 | 學習內容<br>(校訂)                       | 學習目標  | 學習活動                                | 學習評量                   | 自編自選教材<br>或學習單                                      |
|---------|----|---------|-------------------------------------|------------------------------------|---|-------------------------------------|------------------------|---|
| 第 1~8 週 | 8  | 威力導演    | 藝 1-III-7 能構<br>思表演的創作主<br>題與 內容。   | 1. 操作介面<br>2. 素材<br>3. 美術特效與<br>字幕 | 1. 能認識操作介面<br>2. 能匯入素材<br>3. 能加入特效、字幕<br>4. 能加入背景音樂 | 1. 介紹常用功<br>能<br>2. 練習匯入素<br>材，如照片或 | 1. 發表<br>個人<br>微電<br>影 | 1. <a href="#">臺中市國小<br/>資訊教育市<br/>本課程教學<br/>計畫</a> |

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，並扼要說明其中的美感。</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. <a href="#">燕秋老師教學頻道</a></p> <p>3. <a href="#">PAPAYA 電腦教室</a></p> |
| 第 9~11 週  | 2 | 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：<br/>AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查</p>                                |
| 第 12~14 週 | 2 | 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：<br/>AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查</p>                                |
| 第 15~19 週 | 5 | 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：<br/>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。