

學習主題名稱 (中系統)	我是 gamer	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	透過 scatch 來訓練運算思維，並創作出簡易小遊戲應用於闖關對抗賽，寓教於樂。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	我是 gamer 闖關 1. 使用 scatch 音樂插件進行音樂編輯，如：關子嶺之戀 2. 使用 scatch 設計闖關遊戲，如：電流急急棒、終極密碼……等 3. 舉辦闖關對抗賽				
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)					
<pre> graph LR A[鍵盤鋼琴手 (6) 結構元件分析 功能應對] --> B[電流急急棒 (6) 結構元件分析 功能應對] B --> C[終極密碼 (6) 結構元件分析 功能應對] C --> D[scratch闖關 活動 運用結構] </pre>					

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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
第 1~6 週	6	運算思維 (六) 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) 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。	1. 音樂插 件 2. 五線譜	1. 能使用 Scratch 創作音樂 小遊戲- 鍵盤鋼琴 手	1. 規劃鍵盤鋼琴手遊戲流程 2. 製作鍵盤鋼琴手 3. 上傳協作平台	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 7~12 週	6	運算思維 (六) 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 3. 上傳協作平台	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	6	運算思維 (六) 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 4. 上傳協作平台	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，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)	我的成長史	實施年級 (班級組別)	六年級	教學節數	本學期共(19)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，製作小影片分享於協作平台。				
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	透過使用影片編輯軟體，剪輯拍攝的影片與音樂，製作個人成長短片，並上傳至網路與人分享。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<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		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	我的成長史短片製作分享 1. 製作個人成長短片 2. 影片上傳至個人協作平台，認識隱私權設定 3. 分享個人成長歷程				
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)					
影片編輯器 (8) 結構元件分析 功能應對		youtuber (3) 運用元件		成長的點點滴滴 (6) 形式展現	

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

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
第 1~10 週	10	imovie	1-III-7 能構思表演的創作主題與內容。(藝術) 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。(藝術) 科 E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。	1. 操作介面 2. 素材特效、字幕 3. 背景音樂 4. 專案內容	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 5. 能儲存專案檔與輸出影片	1. 介紹常用功能 2. 練習匯入素材，如照片或影片 3. 加入背景音樂 4. 視需要進行影片分割或剪輯 5. 儲存專案檔與輸出影片	1. 製作玉豐個人成長短片	無
第 11~13 週	3	YouTube	資 E1 認識常見的資訊系統 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	1. 個人頻道 2. 後台功能 3. 智慧財產權	1. 能建立個人頻道 2. 能上傳玉豐個人成長短片 3. 能進行後台管理，如：播放清單、留言管理... 4. 能認識智慧財產權，尊重他人作品。	1. 建立個人頻道 2. 上傳玉豐個人成長短片並分享 3. 介紹後台管理功能 4. 介紹智慧財產權，使其能尊重創作者的權益。	1. 上傳玉豐個人成長短片	1. 書籍：AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查
第 14~19 週	6	成長的點點滴滴	資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得	1. 完善個人協作平台 2. 分享個人成長過程	1. 能完善個人協作平台 2. 能個人成長過程 3.	1. 檢視並完善協作平台上的個人成長歷程 2. 分享個人成長過程	1. 分享個人成長過程	1. 書籍：AKILA 魔法教室 GOOGLE 網路大搜查

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎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。