

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	☐ 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	我是 gamer 闖關 1. 使用 scratch 分身功能進行遊戲創作，如：接蘋果 2. 使用 scratch 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)					
鍵盤鋼琴手 (6) 結構元件分析 功能應對 ➡ 電流急急棒 (6) 結構元件分析 功能應對 ➡ 終極密碼 (6) 結構元件分析 功能應對 ➡ scratch闖關 活動 運用結構					

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-catch apple	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. 物件分身 2. 分數之變數設計	1. 能使用 Scratch 分身功能創作小遊戲	1. 規劃 catch apple 遊戲流程 2. 製作主角、蘋果…等角色 3. 對蘋果建立分身功能，並使用主角移動接取 4. 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(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	☐ 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	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 (12) 結構元件分析 功能應對			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 1~12 週	12	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。 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範	1. 操作介面 2. 素材特效、字幕 3. 背景音樂 4. 專案內容 5. 智慧財產權	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 6. 能上傳玉豐個人成長短片 7. 能認識智慧財產權，尊重他人作品	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 6. 介紹智慧財產權，使其能尊重創作者的權益。	1. 製作玉豐個人成長短片 2. 上傳玉豐個人成長短片	無
第 13~18 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. 能記錄個人成長過程	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。

◎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。