

臺南市公立七股區竹橋國民小學 115 學年度(第一學期)五年級彈性學習 STEAM 創客趣 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	紀錄・創作・出發	實施年級 (班級組別)	五年級	教學 節數	本學期共(21)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	・系統與模型：將文字、圖片、圖表等資訊按照特定的時間或順序（規則）排列組合，達到清晰表達和溝通的目的。				
本教育階段 總綱核心素養 或議題實質內涵	・E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 ・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。				
課程目標	・透過影像創作與簡報表達，培養學生規劃旅行、記錄生活與團隊合作的能力。。				
配合融入之 領域或議題	☐ 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
總結性 表現任務	一、10 秒定格動畫作品 (1)完成故事板（腳本）。 (2)拍攝分段動畫。 (3)合併分段動畫，添加轉場特效、配音、片頭及片尾。 二、這是我們的畢旅 (1)畢旅簡報製作 (2)發表畢旅簡報				
課程架構脈絡(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)					
飛逝的時間 (4) 拍攝縮時攝影，了解竿影變化 ➡ 我是動畫師 (6) 故事板寫腳本，學會定格動畫製作 ➡ 給你報報 (5) 學會簡報核心點，上台報告沒問題 ➡ 畢業旅行 (6) 自己的畢旅自己來規劃					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		飛逝的時間	教學期程	第 1 週至第 5 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	· 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 · 自 pe-III-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。能進行客觀的質性觀察或數值量測並詳實記錄。。				
	學習內容(校訂)	· 竿影的變化 · 動畫的原理 · 縮時攝影的原理 · 攝影設備的操作 · CapCut 影音合併功能				
學習目標		· 透過觀察，了解固定物體的影子在一天中的變化。 · 透過實作了解動畫與縮時攝影的原理。 · 透過觀察，了解事物變化過程的時間特性，並依此選擇適合的紀錄方式 · 能正確設定器材進行縮時攝影 · 運用 CapCut 在影片加上配樂與簡單標題				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 提問：事物變化時間都一樣嗎？ 2. 引導辨識「瞬間完成」與「需要整天」的變化差異。 3. 指導分類學習單上的事物。	1. 小組討論不同事物的變化速度。 2. 填寫並完成事物變化時間分類學習單。 3. 發表小組分類的理由。	學習單分類：看到能正確區分 3-5 種快與慢的事物變化。	「事物變化時間分類」學習單
		1	1. 提問：從早到晚樹影如何移動？ 2. 示範逐影格播放影片。 3. 解釋照片與影片的連續邏輯。	1. 觀察樹影移動的經驗分享。 2. 操作平板進行逐影格播放驗證。 3. 討論拍照間隔長短的視覺差異。	逐影格實作：理解並能說出連續照片構成影片的原理。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 引導小組討論縮時攝影主題。 2. 提問：哪些慢速事物適合紀錄？ 3. 指導學習單的參數規劃（間隔、時間）。	1. 腦力激盪適合縮時拍攝的校園角落。 2. 完成縮時攝影規劃表草稿。 3. 準備拍攝腳架與平板定位。	規劃表： 看到具可行性的拍攝主題、間隔與時長設定。	縮時攝影規劃表
	1	1. 引導思考如何增加影片吸引力。 2. 示範 CapCut 配樂與標題添加功能。 3. 指導濾鏡與特效的應用方式。	1. 練習在 CapCut 匯入短片素材。 2. 為指定影片加上背景音樂與文字。 3. 實作並儲存一個含特效的短片作品。	CapCut 操作： 看到影片包含適當配樂、標題與開場特效。	

◎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。

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		我是動畫師	教學期程	第 6 週至第 10 週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	· 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 · 綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。				
	學習內容(校訂)	· 定格動畫原理 · 故事板 · 定格工廠 app				
學習目標		· 了解定格動畫製作過程 · 能運用故事板構思劇本、場景、分鏡 · 能運用 app 完成定格動畫				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 播放定格動畫範例，提問其製作方式。 2. 解釋「一格一格拍」的原理。 3. 引導與一般卡通進行比較討論。	1. 觀看並分析定格動畫短片。 2. 搜尋並分享感興趣的定格動畫範例。 3. 口頭說明定格動畫的基本製作流程。	口頭問答：能清晰說明定格動畫與一般卡通的特質差異。	引導式故事板
		1	1. 提問：如何避免常見的交通危險？ 2. 引導發想 10 秒動畫的故事點子。 3. 指導將交通重點融入劇情。	1. 觀看交通安全宣導短片。 2. 構思 10 秒故事情節。 3. 記錄並發表故事核心點子。	故事點子：看到包含交通安全重點且具邏輯的劇情。	
		1	1. 介紹「故事板」概念、分鏡與格式。 2. 提問：如何讓別人看懂你的故事？ 3. 指導繪製動作與場景草圖。	1. 練習繪製分鏡格與景別。 2. 完成動畫故事板學習單。 3. 參與同儕互評並修正分鏡。	故事板繪製：看到包含分鏡、角色動作與文字的草案。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 提問：故事角色需要哪些媒材？ 2. 指導運用黏土、樂高或積木製作角色。 3. 示範場景佈置的穩定性。	1. 依據故事板選擇適合媒材。 2. 實作活動：製作角色模型。 3. 搭建並固定動畫背景板。	實體角色製作： 產出符合故事板設定的 3D 或 2D 模型。
	1	1. 示範 App 微小位移的拍攝技巧。 2. 提問：如何確保畫面不晃動？ 3. 指導進行第一段動畫試拍。	1. 學習定格 App 的基礎按鈕。 2. 進行動畫角色微小位移試拍。 3. 檢視試拍成果並調整光影效果。	App 試拍操作： 看到物體位移間隔均勻且畫面穩定的短片。
	1	1. 指導合併分段動畫與後製編輯。 2. 引導添加音效與對話文字。 3. 主持 Padlet 作品分享大會。	1. 運用 CapCut 整合所有拍攝片段。 2. 加入最終音效、濾鏡與片頭尾。 3. 上傳 Padlet 並給予同學作品按讚。	影音整合： 產出 10 秒以上具聲音與特效的完整動畫。

◎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。

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		給你報報	教學期程	第 11 週至第 15 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	· 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。 · 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 · 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。				
	學習內容(校訂)	· 簡報邏輯 · 資料的蒐集與篩選方法 · Canva 簡報製作				
學習目標		· 能運用良好的簡報邏輯，讓聽眾在短時間內掌握簡報的主旨，並留下深刻印象。 · 能選定主題，蒐集資料，並依自己的簡報敘事篩選整理。 · 能用 Canva 製作簡報文檔。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 提問：什麼時候會用到簡報？ 2. 引導討論簡報對聽眾的作用。 3. 歸納簡報的使用時機。	1. 參與頭腦風暴回應教師提問。 2. 列舉簡報在生活中的實際應用。 3. 分享曾看過令人印象深刻的簡報。	頭腦風暴：看到學生能列舉至少三種簡報使用時機。	自編簡報大綱擬定學習單
		1	1. 引導選定主題（自我介紹/最愛/世界之最）。 2. 提問：內容順序怎麼排才清楚？ 3. 指導撰寫內容大綱結構。	1. 從指定主題中選定一項。 2. 討論並擬定簡報各頁大綱。 3. 填寫並完成簡報內容大綱學習單。	大綱學習單：看到選定主題後的層次分明之簡報架構。	
		1	1. 解說圖文視覺化排版原則。 2. 示範 Canva 範例挑選與編輯。 3. 指導文字量與圖片比例的配置。	1. 登入 Canva 並認識操作介面。 2. 練習套用範本與更換背景。	Canva 實作：單一頁面上圖文比例合宜、設計整潔。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			3. 實作單頁簡報圖文設計。		
	1	1. 提問：如何找到正確的圖文資料？ 2. 指導關鍵字搜尋與圖片存取方法。 3. 提醒網路資訊的正確性篩選。	1. 練習針對大綱搜尋相關素材。 2. 篩選與整理高清、不侵權的圖片。 3. 彙整素材並存檔至個人作業夾。	數位搜尋實務：看到針對主題篩選出正確、高清的素材。	
	1	1. 指導口語表達技巧（眼神、語速）。 2. 主持簡報發表活動。 3. 引導如何展現個人特質。	1. 上台發表 1-2 分鐘個人簡報。 2. 練習運用簡報頁面輔助敘事。 3. 給予發表同學具體正向回饋。	台上發表：看到眼神交流、語速適中且能清楚呈現主旨。	

◎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。

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共四個單元)

單元名稱		畢業旅行	教學期程	第 16 週至第 21 週	教學節數	6 節 240 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	· 綜-E-A3 規劃、執行學習及生活計畫，運用資源或策略，預防危機、保護自己，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 · 國 6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。 · 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。				
	學習內容(校訂)	· 資料的蒐集與篩選方法 · 時間的安排				
學習目標		· 能規劃畢業旅行行程 · 能用時間軸概念製作簡報				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 提問：畢業旅行想去哪裡？ 2. 引導運用 AI 建議或網路搜尋景點。 3. 說明景點蒐集的多元化要求。	1. 透過網路搜尋有趣的旅遊景點。 2. 記錄並整理候選景點清單。 3. 分享蒐集到的景點特色與圖片。	AI 與網路搜尋：看到至少 3 個符合性質的景點紀錄。	前學年度畢業旅行手冊 以下擇一或搭配使用： 智慧魔鏡 ChatGPT Genimi
		1	1. 引導討論景點的教育與趣味價值。 2. 指導進行景點票選（自然/人文等）。 3. 提問：哪些景點適合集體行動？	1. 參與組內景點討論與取捨。 2. 進行 5-10 個景點的最終票選。 3. 在 Padlet 建立選定景點的資源庫。	票選活動：看到考量多元性（自然/生態/人文）的結果。	
		1	1. 引導查詢景點開放時間與門票。 2. 提問：停留時間如何估算？ 3. 指導查詢交通路程訊息。	1. 分組查詢景點官網的門票資訊。 2. 記錄停留時間與交通銜接要點。 3. 將細節資訊張貼至 Padlet 分享。	細節查詢：看到景點正確門票、時間與交通資訊。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 引導行程順路性討論。 2. 提問：如何減少車程浪費時間？ 3. 示範行程表的時間規劃格式。	1. 依據地圖位置排列景點順序。 2. 繪製並完成初步路線順序圖。 3. 討論並規劃各日期的起訖點。	路線規劃圖： 看到安排合理、不繞路的行程先後順序。	
	1	1. 提問：預算超支了怎麼調整？ 2. 指導考量食宿費用後的微調。	1. 試算總行程的大致費用。 2. 根據預算彈性調整景點或餐飲。 3. 在 Padlet 展示最終行程表。	費用試算： 看到在合理經費負擔下的最終行程方案。	
	1	引導：上台怎麼說？指導口語表達技巧。 主持最終成果發表會。	進行小組內試說練習，每人練習 1 分鐘發表。	掌握口語表達，透過台上發表活動看到眼神交流、語速適中且能清楚呈現主旨。	

◎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。

臺南市公立七股區竹橋國民小學 115 學年度(第二學期)五年級彈性學習 STEAM 創客趣 課程計畫

學習主題名稱 (中系統)	Code Our 竹橋	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	·系統與模型：用 Scratch 遊戲呈現家鄉的人文活動與交通安全相關的知識。				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	學生能具備科技與資訊應用的基本素養，並認識學校百年歷史與在地文化，製作動畫與小遊戲向年輕族群推廣家鄉。				
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				
總結性 表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	完成「竹橋時空歷險記」程式作品： 1. 製作社區遊戲地圖，將自家、學校、有事件之主要地標置於地圖內。 2. 完成「小朋過馬路」、「傳承試煉」兩個獨立小遊戲。 3. 將獨立小遊戲整合進主遊戲「竹橋時空歷險記」。				
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)					
一小時玩程式 (2節) 認識程式設計的概念。 ➡ Code竹橋 (5節) 用Scratch搭建遊戲主 地圖大架構。 ➡ 馬路停看聽 (5節) Scratch交通安全小遊 戲。 ➡ 傳承試煉 (5節) Scratch闖關牛犁陣腳 步試煉。 ➡ 竹橋時空歷險記 (4節) 將主地圖與小遊戲整 合					

本表為第一單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		一小時玩程式	教學期程	第 1 週至第 2 週	教學節數	2 節 80 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	- 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 - 數-n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。				
	學習內容(校訂)	程式設計概念				
	學習目標	- 能認識程式設計的概念。 - 能夠完成圖形程式闖關遊戲。				
	教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 說明計算機與程式的基本概念。 2. 引導「不插電」指令卡活動。 3. 解釋運算思維四要素（分析/模式/抽象/演算）。	1. 認識程式語言在生活中的角色。 2. 排列前進、左轉、右轉指令卡。 3. 規劃角色抵達目標的最短路徑。	指令卡排列：能規劃出正確抵達目標的角色移動路徑。	
		1	1. 指導操作 Code.org Minecraft 教程。 2. 提問：什麼時候需要用「迴圈」？ 3. 統整寫程式就是為了解決問題。	1. 完成 Minecraft 闖關所有任務。 2. 練習使用迴圈與條件判斷積木。 3. 說明如何解決關卡中的邏輯錯誤。	Code.org 關卡：完成任務並能說出迴圈積木的用途。	Code.org 一小時玩 Minecraft 教程

◎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。

本表為第二單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		Code 竹橋	教學期程	第 3 週至第 7 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	· 社- 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 · 數-n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。。				
	學習內容(校訂)	· Scratch 程式 · 學校沿革 · 竹橋社區地圖				
學習目標		· 能認識 Scratch 的操作介面及程式存取。 · 能認識學校沿革。 · 能蒐集不同年代的校舍照片及社區地圖。 · 能對應舞台座標及實際地圖方位，做出現在與過去的竹橋地圖。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 提問：家鄉地標有哪些特色？ 2. 提供照片範例並引導搜尋更多角度。 3. 說明照片如何成為遊戲背景。	1. 上網搜尋 3 個以上家鄉地標照片。 2. 記錄地標的視覺特色與歷史點。 3. 挑選適合繪製地圖的參考圖檔。	照片蒐集：看到包含學校與地標等具辨識度的圖像。	自編 Scratch 簡報
		1	1. 參考電子地圖引導地標標示。 2. 示範使用 PowerPoint 繪圖工具。 3. 提問：如何讓地圖比例合理？	1. 在 PPT 繪製兩里範圍的社區圖。 2. 運用形狀與文字標註地標位置。 3. 產出電子版竹橋現今社區地圖。	PPT 地圖作品：標註地標位置且方位正確的社區地圖。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 介紹 Scratch 功能區與舞台座標。 2. 指導匯入 PPT 地圖作為背景。 3. 提問：角色起始位置要在哪？	1. 練習將 PPT 存成圖檔並匯入。 2. 在舞台背景標示出地標區域。 3. 設定角色出現在學校的起始座標。	背景匯入：看到自製地圖成功轉化為 Scratch 背景。	
	1	1. 指導「背景切換」程式積木。 2. 提問：點選地標後會發生什麼？ 3. 說明大地圖與地標場景的連結。	1. 匯入地標特寫照片至背景列表。 2. 編寫程式使角色碰到地標後換景。 3. 實作場景自動與手動切換功能。	切換積木：角色能在大地圖與至少三個場景間切換。	
	1	1. 指導「廣播」與「接收」背景訊息。 2. 提問：切換後角色位置對嗎？ 3. 示範設定角色切換場景後的坐標。	1. 運用「廣播」引發換景動作。 2. 撰寫程式設定每幕角色的定位點。 3. 測試並校正場景切換的流暢度。	坐標控制實作：角色換景後能準確定位於預設位置。	

◎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。

本表為第三單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		馬路停看聽	教學期程	第 8 週至第 12 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	- 建立安全意識；提升對環境的敏感度、警覺性與判斷力；防範事故傷害發生以確保生命安全。 - 社 3d-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。				
	學習內容(校訂)	- 交通安全知識 - Scratch 程式設計				
學習目標		- 能了解交通安全基本知識與安全用路規範，並在日常生活中實踐正確的交通行為。 - 能認識 Scratch 的操作介面及程式存取。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導		學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？
		1	1. 討論交通安全與導護老師任務。 2. 引導思考遊戲核心概念。 3. 展示簡單遊戲畫面示意圖。		1. 分享過馬路經驗與導護動作。 2. 觀察交通流量對路人的影響。 3. 規劃遊戲的主角（老師與學生）。	情境討論：能清晰說明導護與小朋友互動的遊戲邏輯。
		1	1. 指導繪製雙線道與斑馬線背景。 2. 提問：如何讓斑馬線更醒目？ 3. 示範調整角色大小與初始造型。		1. 使用繪圖工具畫出擬真路面。 2. 製作並定位「導護老師」角色。 3. 設定遊戲開場背景的視覺配置。	繪圖設計：看到包含雙線道與斑馬線的遊戲背景。
		1	1. 介紹「分身」概念與相關積木。 2. 提問：如何讓學生持續出現？ 3. 指導設定角色分身的等待座標。		1. 為「小朋友」角色編寫產生程式。 2. 設定分身出現的時間間隔。 3. 讓多個小朋友分身在路邊排隊。	分身積木：看到小朋友角色能依固定間隔自動產生。

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 介紹「廣播訊息」積木。 2. 提問：如何下達「放行」指令？ 3. 指導接收訊息後的「移動」程式。	1. 撰寫按下空白鍵發送放行訊息。 2. 讓分身接收後執行過馬路動作。 3. 設定小朋友步行至對街的邏輯。	廣播功能： 小朋友分身接收訊息後能開始正確移動。	
	1	1. 介紹「碰撞偵測」偵測積木。 2. 提問：撞到車子後發生什麼？ 3. 指導設定失敗畫面與音效。	1. 加入「碰到車子」的條件判斷。 2. 編寫碰撞後停止程式的邏輯。 3. 實作失敗訊息的彈出與提示。	偵測積木： 角色碰到車輛後成功觸發失敗或扣分。	

◎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。

本表為第四單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		傳承試煉	教學期程	第 13 週至第 17 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	· 藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 · 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。				
	學習內容(校訂)	· 遊戲元素分析 · 藝陣元素轉化				
	學習目標	· 能具體分析出遊戲組成的各元素。 · 能將傳統藝陣部分內涵轉換成遊戲呈現。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
		1	1. 展示節奏遊戲影片範例。 2. 引導分析：音樂、按鍵與得分。 3. 提問：什麼樣的打擊算準確？	1. 觀察並記錄節奏遊戲必備元素。 2. 參與頭腦風議規則流程。 3. 試玩範例程式並找出計分點。	觀察記錄：對節奏遊戲要素（節拍／計分）的準確拆解。	
		1	1. 提問：藝陣腳步如何變按鍵？ 2. 引導將金獅陣等腳步轉化指令。 3. 指導設計對應文化特色的背景。	1. 討論傳統動作與上下左右鍵對應。 2. 繪製或選取具廟宇特色的場景圖。 3. 設計具備文化風格的角色外觀。	對應討論：將藝陣動作映射至按鍵的邏輯設計。	
		1	1. 說明時間點判定程式邏輯。 2. 提問：如何抓到玩家按鍵瞬間？ 3. 示範條件判斷積木的進階應用。	1. 編寫核心按鍵打擊判定程式。 2. 測試不同難度的打擊容錯率。 3. 設定打擊成功時的視覺特效回饋。	條件判斷：看到按鍵打擊與節拍配合度的偵測機制。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	1	1. 介紹「變數」計分功能。 2. 提問：如何累積 Combo（連擊）？ 3. 指導設定過關與等級判定標準。	1. 建立變數記錄分數與連擊數。 2. 在程式中加入變數累加邏輯。 3. 實作不同分數對應的過關等級。	變數設定：看到正確記錄連擊數與總分的計分系統。	
	1	1. 引導作品美化與除錯優化。 2. 指導加入打擊音效與背景音樂。 3. 提問：畫面哪裡還不夠吸引人？	1. 優化遊戲介面與 UI 配置。 2. 匯入適合的傳統或電子樂曲。 3. 完成具有完整影音效果的作品。	影音整合：看到視覺與聽覺契合度高的完整遊戲。	

◎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。

本表為第五單元教學流設計/(本學期(年)共五個單元)

單元名稱		竹橋時空歷險記	教學期程	第 18 週至第 21 週	教學節數	4 節 160 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	- 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 - 藝 1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。。				
	學習內容(校訂)	- 程式整合 - 海報設計 - 作品發表				
學習目標		- 能將遊戲程式整合。 - 能設計宣傳海報。 - 能用簡報發表自己的作品。				

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過 什麼工具或形式＋要看 到什麼？	學習資源 自選編教材或學習單
	1	1. 說明程式整合的「匯出/入」功能。 2. 提問：如何串接不同的小遊戲？ 3. 指導修改全域變數與參數。	1. 將三個小遊戲角色匯入主程式。 2. 設定關卡流程的傳遞邏輯。 3. 測試各模組整合後的穩定性。	跨作品整合： 各遊戲模組能整合至主程式流暢運作。	自編教學簡報
	1	1. 引導找出作品的亮點與特色。 2. 示範 Canva 宣傳海報設計技巧。 3. 提問：用什麼圖案最能代表你的遊戲？	1. 為自己的作品撰寫簡短介紹。 2. 設計一張具視覺張力的宣傳海報。 3. 展示並發表海報設計理念。	海報設計： 看到突顯遊戲特色、關卡亮點的視覺稿。	
	1	1. 引導分享創作理念與挑戰。 2. 指導進行同儕互玩與回饋。	1. 試玩展示作品並給予同學建議。 2. 撰寫學習反思並記錄收穫。	發表分享： 能清晰說明創作理念與對他人的回饋。	
	1	引導：最終大集合！主持發表會分享反思。	1. 使用簡報介紹自己的創作成品。 2. 進行同儕心得交流。	掌握發表能力，透過 發表會分享 看到清晰的創作理念表達與對他人的建設性回饋。	

◎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。