

苗栗縣中興國民小學 114學年度彈性學習課程教學設計

課程名稱	E化教育		
適用年級	六上	彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須2領域以上)	☒國語文 ☐英語文(不含國小低年級)☐本土語文 ☐臺灣手語 ☐新住民語文☐數學 ☐生活課程 ☒健康與體育 ☐社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐科技(國中) ☐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(交通安全)☐防災教育 ☐閱讀素養☐國際教育☐性別平等教育 ☐家庭教育☐戶外教育☐原住民教育 ☐多元文化教育☐生涯規劃教育		

※子題/節次 (教學進度)	學習表現	學習內容	教學活動重點	評量方式
------------------	------	------	--------	------

數位素養基礎課程(5節)	國語2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 健體2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。	學習在合理的使用原則下，遵從相關的法律法規、保護敏感資訊、確保數據安全性，並遵守隱私規定。此外，建立強大的數位素養是培養個人在數位化環境中運用資訊科技的關鍵。	1. 能以系統化思維設計遊戲腳本 2. 能以流程圖(分鏡圖)表達設計構想 3. 能以文字說明腳本設計構想	作品展示 紙本 電子化
程式設計規畫(5節)	國語2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。 健體2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。	學習程式語言實現分鏡或腳本的動畫效果。強調學習重點在於將設計概念轉換成可執行的動畫程式碼。	1. 能以流程圖(分鏡圖)紙本或口語表達設計構想。 2. 能運用程式語言做出每一分鏡或腳本的動畫效果。 3. 能理解循環(loop)、條件式(if)的程式語法。 4. 能繪出需要的遊戲角色。	作品展示 紙本 口頭表達

多媒體創作(5節)	國語2-III-6 結合科技與資訊, 提升表達的效能。 健體2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	學習多媒體創作包括錄音技巧、音效採集、網路資源應用、音效格式轉換, 運用背景音效或音樂, 製作生動的戲劇。	1. 能運用錄音設備採集音效或使用網路音效資源 2. 能將各種音效轉換為可運用的格式 3. 能使用遊戲背景音效或音樂。	作品展示
線上學習和資源搜尋(5節)	國語2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問, 並做合理的應對。 健體1b-III-2 認識健康技能和生活技能的基本步驟。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 c-III-1 運用資訊科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。	認識線上學習和資源搜尋, 著重結構問題解決, 並建立修正遊戲的可玩性、趣味性和完整度的技能。	1. 能照構想加入背景、變數、訊息。 2. 能利用條件或訊息控制遊戲流程進度 3. 能修正遊戲的可玩、趣味、完整度	作品展示

苗栗縣中興國民小學 114 學年度彈性學習課程教學設計

課程名稱	E化教育		
適用年級	六下	彈性學習課程類別	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程
配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上)	☒國語文 ☐英語文(不含國小低年級)☐本土語文 ☐臺灣手語 ☐新住民語文☐數學 ☐生活課程 ☒健康與體育 ☐社會 ☐自然科學 ☐藝術 ☐綜合活動 ☐科技(國中) ☐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(交通安全)☐防災教育 ☐閱讀素養☐國際教育☐性別平等教育 ☐家庭教育☐戶外教育☐原住民教育 ☐多元文化教育☐生涯規劃教育		

※子題/節次 (教學進度)	學習表現	學習內容	教學活動重點	評量方式
------------------	------	------	--------	------

線上資源運用 (5節)	國語2-III-6 結合科技與資訊, 提升表達的效能。 健體1b-III-2 認識健康技能和生活技能的基本步驟。 科議 k-III-1 說明常見科技產品的用途與運作方式。 資議p-III-2 運用數位資源的整理辦法。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	利用結構化的學習方式, 培養綜合能力, 提升自主學習及創造力。	1. 能與小組成員合作討論內容 2. 能將照片匯入相簿並進行分類與註解 3. 能建立相簿連結並分享 4. 能確保個人資料保護與隱私	操作平板 作品展示
多媒體創作共 編(5節)	國語2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問, 並做合理的應對。 健體2a-III-2 覺知健康問題所造成的威脅感與嚴重性。 資議a-III-1 理解資訊科技於日常生活之重要性。 資議c-III-1 運用科技與他人合作討論構想或創作作品。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	學習多媒體創作共編, 讓小組合作討論、製作簡報, 支援資訊超連結與照片匯入, 增進協作技能、資訊整合與視覺元素應用, 促進多媒體內容創作的綜合能力。	1. 能與小組成員合作討論簡報內容 2. 能進行資訊超連結 3. 能匯入照片 4. 能加入音效及特效	作品展示

畢業紀念影片製作(5節)	國語2-III-6 結合科技與資訊, 提升表達的效能。 健體1b-III-2 認識健康技能和生活技能的基本步驟。 資議c-III-1 運用資訊科技與他人溝通互動。 資議a-III-3 遵守資訊倫理與資訊科技使用的相關規範。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	學會討論影音內容, 匯入並編輯照片或影音資料, 並進行影片的配音或配樂。透過實際的製作過程, 培養學生在影片製作領域的合作與技能。	1. 能與小組成員合作討論影音內容 2. 能將照片或影音資料匯入並編輯 3. 能將影片進行配音或配樂 4. 能加入字幕和轉場效果, 快轉效果等 5. 能將影片輸出上傳影音網站	作品展示
數位倫理與成果展(5節)	國語2-III-6 結合科技與資訊, 提升表達的效能。 健體1a-III-1 認識生理、心理與社會各層面健康的概念。 資議a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。 資議p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 資議 t-III-2 運用資訊科技解決生活中的問題	學習數位倫理觀念, 將數位技能融入製作流程。最後進行成果展示, 培養影片製作及團隊協作能力。	1. 學生在整理歷史相片時, 要使用電腦軟體進行編輯。 2. 鼓勵學生在海報中加入文字描述歷史相片, 以表達他們對歷史的理解和感受。	作品展示

