

桃園市啟英高級中學 11學年度第一學期彈性學習微課程計畫書

科目名稱	中文名稱:電競手遊達人	授課教師	蔡金妹
	英文名稱:MOSTER OF Mobile game		
開課年段	■高一 □高二 □高三		
課程設計 期程	■週期性授課(六週) □1學期 □1學年	預定修課 人數上限	□25人 ■49人 □其他(人)
課綱 核心素養 (可複選)	自主行動		
	■A1身心素質與自我精進 □A2系統思考與解決問題 □A3規劃執行與創新應變		
	溝通互動		
	□B1符號運用與溝通表達 ■B2科技資訊與媒體素養 □B3藝術涵養與美感素養		
	社會參與		
課程屬性	□C1道德實踐與公民意識 □C2人際關係與團隊合作 ■C3多元文化與國際理解		
	□專題探究 □跨領域/科目專題 ▲□跨領域/科目統整 ▲■實作(實驗) ▲□探索 體驗 □第二外語 □本土語文 □全民國防教育 □生涯試探 □通識性課程 □大學預修課程 ▲ □特殊需求 ▲ □其他		
學生圖像	■創思力:培養學生各領域專業能力,藉由多元學習模式,培養學生創意發想以及邏輯思考能力。 □品格力:藉由各領域專業培養,養成學生具備各領域基本品格及高尚職業道德感。 □統整力:培育學生具備資料、資訊蒐集的基本能力外,培養分析資料、資訊的基礎知能,進而統整資訊,歸類整理成為極具使用價值的資料。 □國際力:在未來是世界地球村的前提下,培育學生具備跨界、跨國之知能與技能,提升學生國際競爭力。 ■技術力:藉由各領域專業培養,引發學生技術學習興趣,透過多元教學模式,提升學生各領域技術能力。		
議題融入 課程 (至多3項)	□性別平等 □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 □資訊 □能源 □安全 □防災 □家庭教育 □生涯規劃 □多元文化 □閱讀素養 □戶外教育 ■國際教育 □原住民族教育		
大學學群 對應 (至多3項)	■資訊 □工程 □數理化 □醫藥衛生 □生命科學 □生物資源 □地球環境 □藝術 □社會心理 ■大眾傳播 □外語 □文史哲 □教育 □法政 ■管理 □財經 □遊憩與運動□其他()		
課程目標 (請條列)	1. 深刻了解電子競技並運作實務操作 2. 直播的觀眾與內容是如何相互影響的 3. 電競直播產業的改變		

課程內容 綱要 (請依第一週到第 六週之順序條列 授課主題)	1. 傳說對決的過去與現在產生的經濟效益 2. 線上直播市場產生的經濟效益 3. 如何經營線上遊戲的直播頻道 4. 分組進行遊戲競賽，學習成為觀眾 5. 分組報告各組重點與發展
教材來源	網路、自編教材
預期效益	學生能夠理解電子競技產業的關係 學生能夠喜歡做電競產業的事物 學生能夠學習電競的相關商業行為
評量方式	分組報告，評定報告內容

桃園市啟英高級中學 111學年度第一學期彈性學習微課程教學預定進度表			
週次	課程單元	課程內容	備註
1	單元一	傳說對決的過去與現在產生的經濟效益	
2	單元二	線上直播市場產生的經濟效益	
3	單元三	如何經營線上遊戲的直播頻道	
4	單元四	分組進行遊戲競賽，學習成為觀眾	
5	單元五	分組報告各組重點與發展	
6	單元六	實務經驗分享	

進度規劃說明：高一上學期課程請規劃6週。