

臺南市公立東區東光國民小學 108 學年度第一學期五年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	智識家 遊戲自由 e 學園 4Scratch3	教學節數	每週(1)節，本學期共(20)節		
課程目標	<p>(一) 以趣味遊戲的製作，啟發學生學習程式設計的興趣。</p> <p>(二) 能使用 Scratch 3 軟體，設計簡易的動畫故事。</p> <p>(三) 能以程式語言的事件驅動模式，設計可重複執行的程式指令。</p> <p>(四) 了解 Scratch 的變數、判斷、音效控制、狀態偵測等設計結構。</p> <p>(五) 能設計出「打精靈」、「跳跳龍」、「迷宮」、「雪地乒乓」、「貓咪射擊手」等完整的遊戲。</p> <p>(六) 透過程式的學習，增強學生的邏輯思考能力。</p>				
相關領域	資訊、數學、藝術與人文				
能力指標 (總綱核心素養)	<p>資 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。</p> <p>資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。</p> <p>資 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。</p> <p>資 4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。</p> <p>資 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。</p>				
融入議題之能力 指標(議題實質 內涵)	<p>數 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。</p> <p>藝 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。</p>				
課程架構脈絡					
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量 方式)	備註 融入議題能力指 標
第一週 8/25~8/31			0		
第二週	資 1-2-1	第一課：認識 Scratch 3	1	課堂觀察	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

9/1~9/7	資 2-4-1 數 C-R-02			軟體實作	
第三週 9/8~9/14	資 1-2-1 資 2-4-1 數 C-R-02	第一課：認識 Scratch 3	1	課堂觀察 軟體實作	
第四週 9/15~9/21	資 1-2-1 資 2-4-1 數 C-R-02	第一課：認識 Scratch 3	1	課堂觀察 軟體實作	
第五週 9/22~9/28	資 1-2-1 資 2-4-1 數 C-R-02	第一課：認識 Scratch 3	1	課堂觀察 軟體實作	
第六週 9/29~10/5	資 1-2-1 資 2-4-1 數 C-R-02	第一課：認識 Scratch 3	1	課堂觀察 軟體實作	
第七週 10/6~10/12	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第二課：我是小導演	1	課堂觀察 軟體實作 作品欣賞觀摩	
第八週 10/13~10/19	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第二課：我是小導演	1	課堂觀察 軟體實作 作品欣賞觀摩	
第九週 10/20~10/26	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第二課：我是小導演	1	課堂觀察 軟體實作 作品欣賞觀摩	
第十週 10/27~11/2	資 2-4-1 資 3-4-5	第二課：我是小導演	1	課堂觀察 軟體實作	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	數 C-R-02 藝 1-3-5			作品欣賞觀摩	
第十一週 11/3~11/9	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第二課：我是小導演	1	課堂觀察 軟體實作 作品欣賞觀摩	
第十二週 11/10~11/16	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第三課：打精靈	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十三週 11/17~11/23	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第三課：打精靈	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十四週 11/24~11/30	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第三課：打精靈	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十五週 12/1~12/7	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第三課：打精靈	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十六週 12/8~12/14	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第三課：打精靈	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十七週 12/15~12/21	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第四課：跳跳龍	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十八週 12/22~12/28	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第四課：跳跳龍	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十九週	資 2-4-1	第四課：跳跳龍	1	課堂觀察	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

12/29~1/4	資 3-4-5 數 C-R-02			軟體實作 遊戲競賽	
第二十週 1/5~1/11	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第四課：跳跳龍	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第二十一週 1/12~1/18	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第四課：跳跳龍	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第二十二週 1/19~1/20			0		

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「表現任務-評量方式」請具體說明。

◎敘寫融入議題能力指標，填入代號即可。

◎集中式特教班採全班以同一課綱實施敘寫。

臺南市公立東區東光國民小學 108 學年度第二學期五年級彈性學習資訊課程計畫

教材來源	智識家 遊戲自由 e 學園 4Scratch3	教學節數	每週(1)節，本學期共(20)節		
課程目標	(一) 以趣味遊戲的製作，啟發學生學習程式設計的興趣。 (二) 能使用 Scratch 3 軟體，設計簡易的動畫故事。 (三) 能以程式語言的事件驅動模式，設計可重複執行的程式指令。 (四) 了解 Scratch 的變數、判斷、音效控制、狀態偵測等設計結構。 (五) 能設計出「打精靈」、「跳跳龍」、「迷宮」、「雪地乒乓」、「貓咪射擊手」等完整的遊戲。 (六) 透過程式的學習，增強學生的邏輯思考能力。				
相關領域	資訊、數學、藝術與人文				
能力指標 (總綱核心素養)	資 1-2-1 能瞭解資訊科技在日常生活之應用。 資 2-4-1 能認識程式語言基本概念及其功能。 資 3-4-5 能針對問題提出可行的解決方法。 資 4-3-6 能利用網路工具分享學習資源與心得。 資 5-3-5 能認識網路資源的合理使用原則。				
融入議題之能力 指標(議題實質 內涵)	數 C-R-02 能察覺數學與其他領域之間有所連結。 藝 1-3-5 結合科技，開發新的創作經驗與方向。				
課程架構脈絡					
教學期程	能力指標-代號 (學習內容、學習表現)	單元名稱	節數	表現任務(評量 方式)	備註 融入議題能力指 標
第一週 2/9~2/15	資 2-4-1 資 3-4-5	第五課：我的創意迷宮	0	課堂觀察 軟體實作	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	數 C-R-02			遊戲競賽	
第二週 2/16~2/22	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第五課：我的創意迷宮	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第三週 2/23~2/29	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第五課：我的創意迷宮	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第四週 3/1~3/7	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第五課：我的創意迷宮	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第五週 3/8~3/14	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第五課：我的創意迷宮	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第六週 3/15~3/21	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第六課：雪地乒乓	1	口頭問答 課堂觀察 軟體實作 作品創作	
第七週 3/22~3/28	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第六課：雪地乒乓	1	口頭問答 課堂觀察 軟體實作 作品創作	
第八週 3/29~4/4	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第六課：雪地乒乓	1	口頭問答 課堂觀察 軟體實作 作品創作	
第九週 4/5~4/11	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02	第六課：雪地乒乓	1	口頭問答 課堂觀察 軟體實作	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

	藝 1-3-5			作品創作	
第十週 4/12~4/18	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第六課：雪地乒乓	1	口頭問答 課堂觀察 軟體實作 作品創作	
第十一週 4/19~4/25	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第七課：貓咪射擊手	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十二週 4/26~5/2	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第七課：貓咪射擊手	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十三週 5/3~5/9	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第七課：貓咪射擊手	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十四週 5/10~5/16	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第七課：貓咪射擊手	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十五週 5/17~5/23	資 2-4-1 資 3-4-5 數 C-R-02 藝 1-3-5	第七課：貓咪射擊手	1	課堂觀察 軟體實作 遊戲競賽	
第十六週 5/24~5/30	資 5-3-5 資 4-3-6	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作 資料查詢	
第十七週 5/31~6/6	資 5-3-5 資 4-3-6	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作 資料查詢	
第十八週	資 5-3-5	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作	

C6-1 彈性學習課程計畫(九貫版)

6/7~6/13	資 4-3-6			資料查詢	
第十九週 6/14~6/20	資 5-3-5 資 4-3-6	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作 資料查詢	
第二十週 6/21~6/27	資 5-3-5 資 4-3-6	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作 資料查詢	
第二十一週 6/28~6/30	資 5-3-5 資 4-3-6	第八課：分享我的 Scratch 作品	1	軟體實作 資料查詢	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎「表現任務-評量方式」請具體說明。

◎敘寫融入議題能力指標，填入代號即可。

◎集中式特教班採全班以同一課綱實施敘寫。