

學習主題名稱 (中系統)	Super Marker I	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. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：建構資訊科技的應用能力，結合在地人文與環境，進而與家鄉產生互動與關懷。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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。							
課程目標	理解網際網路中相關網路服務的使用，促進對家鄉產生更進一步的了解，培養對下營之美的感受體驗。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育				
表現任務	完成「雲端创客」的任務。 1. 完成 Google 教室中派送的測驗 2. 完成下營區的美食地圖 3. 完成特產行銷文件 4. 完成下營特產促銷海報 5. 完成下營之美特色網站							
課程架構脈絡								
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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-5 週	5	Google 雲端教室	資 E2 能使用資訊	1. Google 教	1. 能使用	1. 登入	完成 Google	Google 教室

			科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	室 2. Google Meets 視訊會議	Google 教室 2. 能利用 Google Meets 進行視訊會議	Google 教室 2. 運用 Google Meets	教室中派送的測驗	Google Meets
第 6-10 週	5	Google 地圖我翱翔	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 社 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。	1 Google 地圖 2 實景照片與街景服務 3 Google 導航 4 搜尋學校	1. 能使用 Google 地圖搜尋地點與探索 2. 能使用 Google 地圖找出實景照片與街景服務 3. 能使用 Google 導航並規劃路線 4. 能使用 Google 搜尋到學校附近的美食	1 使用 Google 地圖	完成下營區的美食地圖	Google 地圖
第 11-15 週	5	特產行銷王	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1. Google 文件 2. Google 簡報	1. 能使用 Google 文件完成特產行銷計畫 2. 能使用 Google 簡報完成下營	1. Google 文件 2. Google 簡報	1. 完成旅行計畫文件 2. 完成下營特產促銷海報	Google 文件

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

					特產促銷海報			
第 16-21 週	6	協作平台設計家	資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E9 能利用資訊科技分享學習資源與心得。	1 編輯首頁 2 新增頁面與插入物件 3 協作平台	1 能使用 Google 建立協作平台與編輯首頁 2 能使用 Google 協作平台新增頁面與插入物件 3 能利用協作平台將網站發佈到網路	1 建立協作平台 2 發佈協作平台	完成下營之美特色網站	Google 協作平台

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎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)	Super Marker II	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(20)節			
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 ( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 ( <input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
設計理念	交互作用：建構圖形化程式設計的基本能力，以 Scratch 動態展示家鄉故事。							
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-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。							
課程目標	使學生理解圖形化程式設計的概念，以互動式故事、音樂的方式，促進學生對台南市文化更進一步的想像，培養對南瀛之美的感受體驗。							
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育							
表現任務	完成「Scratch 高手」的任務。 1. 正確安排 Scratch 指令積木 2. 完成故事短劇程式專案 3. 完成食物尋寶記 4. 完成地鼠打擊遊戲程式專案設計							
課程架構脈絡								
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	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-5 週	5	Scratch 基本功	資 E1 能認識常見的資訊系統。	1. Scratch 2. 指令積木	1. 能認識 Scratch 的	1. 學習安裝 Scratch	正確安排 Scratch 指令	Scratch3 第 1 課

			資 E12 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。		<p>基本概念</p> <p>2. 能了解指令積木的運作方式</p>	<p>2. 安排正確指令積木</p>	積木完成任務	
第 6-10 週	5	有趣的生日派對	<p>資 E1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 E5 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 舞台場景</p> <p>2. 角色造型</p> <p>3. 短劇</p>	<p>1. 能認識舞台場景，並能正確設定</p> <p>2. 能使用角色編輯功能設計造型</p> <p>3. 能學習短劇播放，與別人分享成果</p>	<p>1. 自行匯入舞台場景</p> <p>2. 編輯角色造型</p> <p>3. 能播放故事短劇</p>	<p>1. 完成故事腳本設計</p> <p>2. 完成故事短劇程式專案</p>	Scratch3 第 2 課
第 11-15 週	5	鵝媽媽覓食記	<p>資 E1 能認識常見的資訊系統。</p> <p>資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>藝 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。</p>	<p>1. 角色的移動</p> <p>2. 隨機定位</p> <p>3. 顏色</p> <p>4. 背景音樂</p>	<p>1. 能認識如何以方向鍵控制角色的移動</p> <p>2. 能認識如何讓角色隨機定位</p> <p>3. 能使用顏色偵測的功能</p> <p>4. 能學習背景音樂播放</p>	<p>1. 改變不同的方向鍵，使角色正確的移動</p> <p>2. 設計程式讓角色能跟著隨機定位</p> <p>3. 進行顏色的偵測</p>	完成食物尋寶記	Scratch3 第 3 課

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

第 16-20 週	5	地鼠打擊樂	資 E1 能認識常見的資訊系統。 資 E2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。	1. 建立分身 2. 角色造型 3. 條件判斷	1. 能認識如何讓角色建立分身 2. 能使用程式複製功能，切換不同角色造型，產生動態效果 3. 能使用條件判斷式，避免地鼠跑出洞外	4. 播放背景音樂  1. 讓角色建立許多分身 2. 讓角色造型產生暈眩的動作 3. 讓地鼠在洞內正確暈眩	完成地鼠打擊遊戲程式專案設計	Scratch3 第 4 課
-----------	---	-------	---	-------------------------------	---	---	----------------	----------------

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎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。